

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Belajar

Menurut Slameto (2013:2) belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu tidak setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Slameto (2013:3) menambahkan ciri-ciri perubahan tingkah laku dalam pengertian belajar yaitu: (1) perubahan terjadi secara sadar, (2) perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, (3) perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, (4) perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, (5) perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, dan (6) perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Terdapat empat teori belajar yang dijelaskan Mifta Churohman (2010) sebagai berikut.

a. Teori Behavioris

Teori behavioris yang diperkenalkan oleh Ivan Pavlov dan dikembangkan oleh Thorndike dan Skinner, berpendapat bahwa pembelajaran adalah berkaitan dengan perubahan tingkah laku. Teori pembelajaran mereka kebanyakan dihasilkan dengan. Mereka menumpukan ujian kepada perhubungan antara ‘rangsangan’ dan ‘gerakbalas’ yang menghasilkan perubahan tingkah laku. Ujian ini bisa bersifat sebagai suatu usaha yang dapat merubah tingkah laku orang agar bisa lebih baik. Maka perubahan inilah yang disebut pembelajaran. Secara umumnya memang teori behavioris menyatakan bahwa pengajaran dan pembelajaran akan mempengaruhi segala perbuatan atau tingkah laku pelajar sama ada baik atau sebaliknya. Teori ini juga menjelaskan bahwa tingkah laku pelajar dapat diperhatikan dan diprediksi apakah mengarah ke hal positif atau negatif.

b. Teori Kognitif

Teori kognitif pula berpendapat bahwa pembelajaran ialah suatu proses pendalaman yang berlaku dalam akal pikiran, dan tidak dapat diperhatikan secara langsung dengan tingkah laku. Salah satu ahli psikologi kognitif adalah Piaget. Menurut Piaget (Dahar 1996; Hasan 1996; Surya 2003), setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual dalam pembelajaran. Tahap- tahap tersebut berdasarkan umur seorang anak. Tahap-tahap tersebut yaitu: (a) Tingkat Sensorimotor (0-2 tahun): anak mulai belajar dan

mengendalikan lingkungannya melalui kemampuan panca indra dan gerakannya. Perilaku bayi pada tahap ini semata-mata berdasarkan pada stimulus yang diterimanya. Sekitar usia 8 bulan, bayi memiliki pengetahuan object permanence yaitu walaupun objek pada suatu saat tak terlihat di depan matanya, tak berarti objek itu tidak ada. Sebelum usia 8 bulan bayi pada umumnya beranggapan benda yang tak mereka lihat berarti tak ada. Pada tahap ini, bayi memiliki dunianya berdasarkan pengamatannya atas dasar gerakan/aktivitas yang dilakukan orang-orang di sekelilingnya, (b) Tahap Preoperational (2-7 tahun): pada tahap ini anak sudah mampu berpikir sebelum bertindak, meskipun kemampuan berpikirnya belum sampai pada tingkat kemampuan berpikir logis. Masa 2-7 tahun, kehidupan anak juga ditandai dengan sikap egosentris, di mana mereka berpikir subyektif dan tidak mampu melihat obyektifitas pandangan orang lain, sehingga mereka sukar menerima pandangan orang lain. Ciri lain dari anak yang perkembangan kognisinya ada pada tahap preoperational adalah ketidakmampuannya membedakan bahwa 2 objek yang sama memiliki masa, jumlah atau volume yang tetap walau bentuknya berubah-ubah. Karena belum berpikir abstrak, maka anak-anak di usia ini lebih mudah belajar jika guru melibatkan penggunaan benda yang konkrit daripada menggunakan hanya kata-kata. (c) Tahap Concrete (7-11 thn): pada umumnya, pada tahap ini anak-anak sudah memiliki kemampuan memahami konsep konservasi (concept of conservacy), yaitu meskipun suatu benda berubah bentuknya, namun masa, jumlah

atau volumenya adalah tetap. Anak juga sudah mampu melakukan observasi, menilai dan mengevaluasi sehingga mereka tidak seegosentris sebelumnya. Kemampuan berpikir anak pada tahap ini masih dalam bentuk konkrit, mereka belum mampu berpikir abstrak, sehingga mereka juga hanya mampu menyelesaikan soal-soal pelajaran yang bersifat konkrit. Aktifitas pembelajaran yang melibatkan siswa dalam pengalaman langsung sangat efektif dibandingkan penjelasan guru dalam bentuk verbal (kata-kata), (d) Tahap Formal Operations (11 tahun ke atas): pada tahap ini, kemampuan siswa sudah berada pada tahap berpikir abstrak. Mereka mampu mengajukan hipotesa, menghitung konsekuensi yang mungkin terjadi serta menguji hipotesa yang mereka buat. Kalau dihadapkan pada suatu persoalan, siswa pada tahap perkembangan formal operational mampu memformulasikan semua kemungkinan dan menentukan kemungkinan yang mana yang paling mungkin terjadi berdasarkan kemampuan berpikir analistis dan logis.

c. Teori Sosial

Teori sosial pula menyarankan teori pembelajaran dengan menggabungkan teori behavioris bersama dengan kognitif. Teori ini juga dikenal sebagai Teori Perlakuan Model. Albert Bandura, seorang tokoh teori sosial ini menyatakan bahwa proses pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan dengan menggunakan pendekatan 'permodelan'. Beliau menjelaskan lagi, bahwa aspek pemerhatian pelajar terhadap apa yang disampaikan atau dilakukan

oleh guru dan juga aspek peniruan oleh pelajar akan dapat memberikan kesan yang menarik kepada kephahaman pelajar. Sehingga dalam pembelajaran perlu ada obyek belajar sehingga seorang guru dapat mempraktekkan materinya untuk lebih dipahami siswa dengan obyek tadi.

d. Teori Humanisme

Teori humanis juga berpendapat pembelajaran manusia bergantung kepada emosi dan perasaannya. Seorang ahli teori ini, Carl Rogers menyatakan bahwa setiap individu itu mempunyai cara belajar yang berbeda dengan individu yang lain. Oleh karena itu, strategi dan pendekatan dalam proses pengajaran dan pembelajaran hendaklah dirancang dan disusun mengikut kehendak dan perkembangan emosi pelajar itu. Beliau juga menjelaskan bahwa setiap individu mempunyai potensi dan keinginan untuk mencapai aktualisasi diri. Maka, guru hendaknya menjaga psikologi pelajar dan memberi bimbingan supaya potensi mereka dapat diperkembangkan ke tahap maksimal.

e. Teori Konstruktivisme

Teori konstruktivisme lahir dari idea Piaget dan Vygotsky. Konstruktivisme adalah satu faham bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berasaskan pengetahuan dan pengalaman sedia ada. Dalam Proses ini, siswa akan menyesuaikan pengetahuan yang diterima dengan pengetahuan sedia ada untuk membina pengetahuan baru. Mengikut Briner (1999), pembelajaran secara konstruktivisme berlaku di mana siswa membina pengetahuan

dengan menguji ide dan pendekatan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman sedia ada, mengimplikasinya pada satu situasi baru dan mengintegrasikan pengetahuan baru yang diperoleh dengan binaan intelektual yang sedia wujud. Manakala mengikut Mc Brien dan Brandt (1997), konstruktivisme adalah satu pendekatan pembelajaran berdasarkan kepada penelitian tentang bagaimana manusia belajar. Kebanyakan peneliti berpendapat setiap individu membina pengetahuan dan bukannya hanya menerima pengetahuan daripada orang lain.

Brooks dan Books (1993) pula menyatakan konstruktivisme berlaku apabila siswa membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baru pada apa yang mereka telah faham sebelum ini. Mereka akan membentuk peraturan melalui cerminan tentang tindak balas mereka dengan objek dan idea. Apabila mereka bertemu dengan objek, ide atau perkaitan yang tak bermakna pada mereka, maka mereka akan sama ada menginterpretasikan apa yang mereka lihat supaya sesuai dengan peraturan yang telah dibentuk atau disesuaikan dengan peraturan agar dapat menerangkan informasi baru. Dalam teori konstruktivisme, penekanan diberikan pada siswa lebih daripada guru. Ini kerana siswa yang bertindak balas dengan bahan dan peristiwa dan memperoleh kepahaman tentang bahan dan peristiwa tersebut. Justru, siswa membina sendiri konsep dan membuat penyelesaian kepada masalah (Sushkin 1999). Pada teori menekankan

pada siswa untuk mencari cara sendiri untuk setiap penyelesaian masalah. Sehingga dapat ditemukan cara yang sesuai dengan dirinya.

Berdasarkan keempat teori diatas, pembelajaran menggunakan media virtual map berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa dapat mengkonstruksi pemahamannya sendiri melalui kegiatan pembelajaran. Media ini dirancang untuk dapat digunakan secara kolektif dan mandiri. Penggunaan media secara mandiri oleh siswa dapat membangun pemahaman siswa. Pemahaman mereka akan terbangun dalam pembelajaran menggunakan media virtual map karena media ini merupakan media audiovisual dan kinestetik. Siswa tidak hanya menggunakan indera penglihatan dan pendengaran mereka, namun siswa dapat bermain dan belajar menggunakan media ini. Berdasarkan teori piaget, perkembangan kognitif siswa kelas V berada dalam tahap konkret. Siswa belum dapat memahami penjelasan abstrak sehingga penyajian materi dalam media ini dibuat lebih konkrit sesuai dengan kemampuan kognitif siswa.

Slameto (2013) menyusun prinsip-prinsip belajar yang dapat dilaksanakan dalam kondisi dan situasi yang berbeda sebagai berikut.

a. Berdasarkan Prasyarat yang Diperlukan untuk Belajar

Dalam belajar siswa harus diusahakan berpartisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional. Belajar harus dapat menimbulkan reinforcement dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan intruksional. Belajar perlu lingkungan yang dapat mengembangkan kemampuan

berekplorasi dan belajar dengan efektif. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.

b. Sesuai Hakikat Belajar

Belajar merupakan proses kontinyu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi, dan discovery. Belajar adalah proses kontinguitas (hubungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain) sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan. Stimulus yang diberikakan menimbulkan respon yang diharapkan.

c. Sesuai Materi/bahan yang Harus Dipelajari

Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan intruksional yang harus dicapainya.

d. Syarat Keberhasilan Belajar

Belajar memerlukan sarana yang cukup, sehingga siswa dapat belajar dengan tenang. Repetisi, dalam proses belajar perlu ulangan berkali-kali agar pengertian/keterampilan, sikap itu mendalam pada diri siswa.

2. Media Pembelajaran

Pada proses belajar mengajar media merupakan unsur penting dalam menyampaikan materi pengetahuan kepada siswa agar terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Azhar (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu

yang digunakan untuk menyampaikan materi atau informasi kepada siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Selain itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau memberikan pengetahuan dalam pembelajaran untuk merangsang daya pikir, perasaan, dan minat belajar siswa agar mencapai tujuan kegiatan belajar yang diharapkan (Hamid, 2020).

Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung, dengan melalui guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Maka dari itu guru harus bisa menggunakan media yang tepat, karena melalui media pembelajaran akan mempermudah guru dalam mengkomunikasikan materi dan siswa akan terbantu dalam mencerna materi yang disampaikan oleh guru (Ramadani, N. F., dkk., 2023).

Menurut Diana Nur, dkk (2022) media dapat diartikan sebagai sarana yang penting untuk pendidikan Karena mempunyai peran yang strategis dalam menentukan keberhasilan belajar. Nurhikmah A, dkk (2023) juga mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan fasilitas untuk menyalurkan informasi pembelajaran dimana guru berperan sebagai penyalur dan siswa sebagai penerima. Dalam perspektif belajar mengajar media disebut sebagai pembawa informasi dari guru kepada siswa agar mencapai pembelajaran yang diinginkan (Hasan, M., 2021)

Dari pernyataan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana pendidikan untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran guru kepada siswa. Sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa serta terciptanya proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Ditinjau dari sejarah media pembelajaran terbagi atas dua fungsi utama :

- a. AVA (Audio Visual Aids atau Teaching Aids) yang berfungsi memberikan peserta didik pengalaman yang nyata. Media merupakan alat bantu yang berbentuk gambar, model, dan benda yang nyata sehingga dapat membantu pemahaman peserta didik dalam belajar. Pada dasarnya guru sangat perlu menggunakan media dalam pembelajaran agar penjelasan guru tidak bersifat abstrak.
- b. Komunikasi yang membantu komunikator atau sumber menyampaikan informasi kepada audience (pendengar) secara langsung tanpa adanya perantara apapun. Media yang biasa digunakan berupa modul, film, slide, dan lain sebagainya (Wahid, 2018).

Menurut Rusman, dkk (2013) fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas belajar dan menjadi fasilitas belajar siswa. Terdapat beberapa fungsi lainnya antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagai alat pendukung pembelajaran
- b. Sebagai bagian dari sub pembelajaran

- c. Dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar siswa
- d. Meningkatkan kualitas belajar siswa
- e. Meningkatkan tingkat kefahaman siswa
- f. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta panca indera

Menurut Rusman (2013) terdapat beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- a. Dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membuat belajar lebih menarik.
- b. Siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena media pembelajaran membuat makna dari materi menjadi lebih jelas.
- c. Siswa tidak mudah bosan saat belajar karena metode pembelajaran dapat divariasikan lebih menarik.
- d. Kegiatan belajar mengajar lebih menyenangkan, siswa akan lebih aktif di kelas karena banyak melibatkan anggota tubuh seperti mengamati, melakukan, bermain, mendemonstrasikan, dan lain-lainnya.

Ruminiati (2009) membedakan jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media Nonproyeksi

Media nonproyeksi disebut juga media pameran atau displayed media. Media yang termasuk media nonproyeksi sebagai berikut.

1) Model

Model adalah gambaran tiga dimensi dari sebuah benda nyata. Model dapat berukuran lebih besar, lebih kecil atau berukuran sama persis dengan benda aslinya, dan dapat menampilkan bentuk yang lengkap dan rinci dari benda aslinya. Sebagai salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, model memiliki keunggulan dan keterbatasan.

2) Grafis

Ada lima jenis media grafis yang memiliki keunggulan yang cukup tinggi dalam proses pembelajaran yaitu: graft, chart atau diagram, kartun, poster, peta atau globe. Masing-masing media grafis memiliki keunggulan dan keunikan sendiri-sendiri.

b. Media Proyeksi

Media yang termasuk sebagai media proyeksi sebagai berikut.

1) Overhead Transparansi (OHT)

OHT merupakan media yang paling banyak digunakan karena relatif mudah dalam penyediaan materinya, karena hanya dibutuhkan bahan transparansi dan alat tulis. Namun untuk hasil yang bagus sebaiknya alat tulis yang digunakan khusus untuk overhead transparansi. Beberapa cara mempersiapkan OHT sebagai berikut:

- a) Handmade transparencies, yaitu transparansi dengan buatan tangan.
- b) Thermal film process, salah satu cara untuk membuat transparansi dengan cara menggunakan acetate film yang diletakkan di atas

master materi yang akan disajikan, kemudian dimasukkan alat khusus yang dinamakan thermal copier.

- c) Electrostatic film process, merupakan cara membuat transparansi dengan jalan menggunakan teknologi xerography. Persiapan untuk menggunakan jenis transparansi ini cukup sederhana. Bahan yang ingin dipresentasikan dapat berasal dari kertas biasa baik sebagai tulisan tangan, hasil cetakan komputer maupun buku teks.

Penyampaian informasi dengan menggunakan transparan yang direncanakan dan didesain dengan baik akan sangat membantu kelancaran kegiatan pembelajaran. Ada beberapa cara penyajian transparansi, yaitu:

- a) Overlay adalah cara penyajian transparansi untuk menampilkan sebuah materi yang berurutan.
- b) Cover sheet adalah cara penyajian transparansi menggunakan satu lembar kertas penutup yang bersifat tidak permanen.
- c) Mask adalah cara penyajian transparansi menggunakan penutup yang biasanya diletakkan pada bingkai transparansi secara permanen.

2) Slide

Slide adalah media visual yang penggunaannya diproyeksikan ke layar lebar, dengan menggunakan slide gambar yang disampaikan sangat realistis. Hal itu disebabkan materi atau bahan slide adalah film fotografi yang berbentuk transparan.

c. Media Audio

Media audio merupakan media yang fleksibel karena bentuknya yang mudah dibawa, praktis, dan relatif murah (misalnya tape compo, penguat suara). Penggunaan media audio dibedakan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Media audio yang dipakai untuk mendengarkan misalnya tape compo dan berdiri sendiri tanpa ada fasilitas yang lain.
- 2) Media audio vision yang dipakai untuk mendengarkan dan melihat disebut active audio vision. Bentuk penyajian audio vision yang dikombinasikan dengan kemampuan melakukan sesuatu tersebut mampu menstimulir siswa tidak hanya untuk mendengar dan melihat melainkan juga secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- 3) Media audio visual apa yang didengar dan dilihat oleh siswa berkaitan satu dengan yang lain dan saling memperkuat, atau lebih dikenal dengan sebutan terintegrasi.

d. Media Video

Media video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang studi. Hal itu disebabkan oleh kemampuan video untuk memanipulasi kondisi waktu dan ruang sehingga peserta didik atau siswa dapat diajak untuk melihat objek yang sangat kecil maupun objek yang sangat besar, objek yang berbahaya, objek lokasinya jauh di belahan bumi lain, maupun objek yang ada di luar angkasa.

e. Media Berbasis Komputer

Media komputer saat ini sudah sangat luas dimanfaatkan oleh dunia pendidikan. Menurut Hannafin dan Peek dalam Ruminiati (2009), potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran sangat tinggi. Hal ini antara lain dikarenakan terjadi interaksi langsung antara siswa dengan materi pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran dapat berlangsung secara individual dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing siswa sehingga potensi siswa dapat lebih tergali.

Media komputer juga mampu menampilkan unsur audiovisual yang bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa, atau yang dikenal dengan program multimedia. Media komputer pun dapat memberi umpan balik bagi respon siswa dengan segera setelah diberi materi. Jenis media inilah yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

Kemp dkk dalam Ruminiati (2009) menjabarkan peran media di dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

- a. Penyajian materi ajar menjadi lebih standar.
- b. Penyusunan media yang terencana dan terstruktur dengan baik membantu pengajar untuk menyampaikan materi dengan kualitas dan kuatitas yang sama dari satu kelas ke kelas yang lain.
- c. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
- d. Kegiatan belajar dapat menjadi lebih interaktif.

- e. Materi pembelajaran dapat dirancang, baik dari sisi pengorganisasian materi maupun cara penyajiannya yang melibatkan siswa, sehingga siswa menjadi lebih aktif di dalam kelas.
- f. Media dapat mempersingkat penyajian materi pembelajaran yang kompleks, misalnya dengan bantuan video. Dengan demikian, informasi dapat disampaikan secara menyeluruh dan sistematis kepada siswa.
- g. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- h. Penyajian pembelajaran dengan menggunakan media yang mengintegrasikan visualisasi dengan teks atau suara akan mampu mengkomunikasikan materi pembelajaran secara terorganisasi. Dengan menggunakan media yang lebih bervariasi, maka siswa akan mampu belajar dengan lebih optimal.
- i. Dengan media yang makin lama makin canggih maka kegiatan pembelajaran tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja tetapi dapat di mana saja. Misalnya, dengan teleconference pengajar dari luar kota dapat memberikan materinya, atau dengan CD peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran melalui media secara mandiri sesuai dengan kebutuhan mereka.

Sudirman dalam Ruminiati (2009) mengemukakan tiga kategori prinsip pemilihan media pembelajaran sebagai berikut.

a. Tujuan Pemilihan

Pemilihan media yang akan digunakan harus didasarkan pada maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dan segi keampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya.

c. Alternatif Pilihan

Pada hakikatnya, memilih media merupakan suatu proses membuat keputusan dan berbagai alternatif pilihan.

Prinsip pemilihan dan penggunaan media, menurut Sudjana (1991) adalah sebagai berikut.

- a. Menentukan jenis media dengan tepat.
- b. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat.
- c. Menyajikan media dengan tepat.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat, perlu memperhatikan faktor dan kriteria tertentu. Adapun faktor-faktor yang perlu diperhatikan menurut Ruminati (2009) dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut.

a. Objektivitas

Seorang guru harus objektif, yang berarti guru tidak boleh memilih suatu media pembelajaran atas dasar kesenangan pribadi.

b. Program Pembelajaran

Program pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isi, struktur, maupun kedalamannya.

c. Sasaran Program

Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu siswa mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikir, daya imajinasi, kebutuhan, maupun daya tahan siswa dalam belajarnya.

d. Kualitas Teknik

Dari segi teknik, media pembelajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat atau belum.

e. Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan yang dimaksud di sini berkenaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efisiensi yang dimaksud di sini berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Ada enam langkah yang dapat ditempuh saat mengajar mempergunakan media yaitu: merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media, persiapan guru, persiapan kelas, langkah penyajian materi ajar dan pemanfaatan media, langkah kegiatan belajar siswa, langkah evaluasi pembelajaran.

Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahami konsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa. Ketidakmampuan guru dalam menjelaskan sesuatu materi ajar dapat diwakili oleh peranan media. Dalam hal ini, media bernilai

praktis bagi siswa dan guru dalam kegiatan pembelajaran (Ruminiati, 2009).

3. Media Pembelajaran *E-book* Berbasis *Website*

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi memengaruhi dunia pendidikan saat ini. Semakin canggihnya media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga semakin mudah untuk dijangkau dan dimanfaatkan. Salah satu contohnya adalah media buku cetak menjadi media buku digital atau disebut dengan buku elektronik yang dapat diakses dengan perangkat digital (komputer, smartphone, dll) baik didalam kelas maupun di luar kelas (Aghni, dkk, 2018).

Menurut Admin (2021) media pembelajaran *E-book* adalah bibit media yang akan banyak dikembangkan di masa yang akan datang, karena *E-book* ini lebih menarik, mudah digunakan dan tidak membutuhkan biaya yang mahal sehingga guru dapat menyampaikan ilmu-ilmunya kepada siswa dengan mudah. Terdapat berbagai macam jenis *E-book*, diantaranya yaitu HTML, PDF, Azw, EPUB, KF8, Mobi, PDB, PRC, TPZ, CHM, XHTML, XML, DjVU, Doc, LIT, Fictionbook, Comic Book Archive.

Media pembelajaran *E-book* berbasis *website* merupakan buku berbentuk digital yang di dalamnya terdapat gambar, tulisan, dan beberapa soal latihan yang dapat diakses menggunakan perangkat elektronik. Buku ini dapat memudahkan seseorang dalam belajar, menambah ilmu baru serta memperluas wawasan. Media pembelajaran *e-book* berbasis *website* dapat disimpan dengan menggunakan format

tertentu agar lebih mudah diakses dalam perangkat digital, media ini berguna untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa (Wulandari, Abidin, & Praherdhiono., 2019).

Buku merupakan media yang biasa digunakan seseorang dalam belajar. Buku dikategorikan kedalam beberapa jenis yang salah satunya adalah buku elektronik (electronic book). Buku elektronik berbentuk digital yang dapat diakses dengan menggunakan smartphone, laptop, komputer, dan lain-lainnya. Menurut Budi Sutedjo Dharma Oetomo “Buku elektronik merupakan buku tanpa kertas dan diakses dengan menggunakan Personal Digital Assistant (PDA)”. *E-book* berbentuk soft file yang dikembangkan dari buku cetak yang telah ada. Dengan adanya e- book ini, pembelajaran jarak jauh jadi lebih optimal (Alwan, 2018).

Website merupakan kumpulan dari sejumlah web yang saling berhubungan lalu dihubungkan dengan jaringan internet. *Website* biasa ditulis dengan WWW set (World Wide Web) meliputi seluruh *website* yang ada didunia. HTML merupakan bentuk dokumen dari halaman web yang mempunyai alamat biasa disebut dengan URL (Sumaryadi, A., Azzahra, I. S. S., 2014).

Peneliti menyimpulkan bahwa *E-book* berbasis *website* merupakan media berbentuk digital dari buku cetak yang dapat diakses dengan perangkat lunak (handphone, laptop, komputer, tab, dll). *E-book* berbasis *website* diharapkan mampu membangkitkan semangat

belajar siswa sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di Indonesia.

Menurut Haris (2011) manfaat pengembangan *E-book* adalah sebagai berikut :

- a. Tidak memakan banyak ruang karena ukuran fisiknya kecil sehingga dapat disimpan dalam perangkat penyimpanan data.
- b. Mudah dibawa kemana saja karena menggunakan penyimpanan digital seperti handphone.
- c. Tidak mudah rusak karena buku elektronik bertahan lama, berbeda dengan buku cetak yang mudah rapuh.
- d. Mudah untuk diakses.
- e. Harga yang relative murah.
- f. Mudah untuk disebar, jadi jarak dalam pembelajaran tidak menjadi halangan.
- g. Bersifat interaktif yang membuat pembacanya tidak mudah bosan.
- h. Dapat dipublikasikan dengan cepat.
- i. Dapat dibaca melalui handphone, komputer, laptop dan lain sebagainya.
- j. Mudah dibacakan orang lain bagi seseorang yang belum bisa membaca melalui handphone, laptop, ataupun komputer dengan baik.

Kelebihan dan kekurangan *E-book* berbasis *website* adalah sebagai berikut (Elnumeri et al., 2014).

1) Kelebihan *E-book* Berbasis *Website*

- a. Dapat dipesan, diunduh, dan dibaca secara langsung.
- b. Dapat dibaca di tempat gelap karena kecerahan dari alat digital.
- c. Secara otomatis teks dari buku elektronik dapat diambil melalui hyperlink.
- d. Dapat berpindah ke akhir halaman yang dibaca.
- e. Produksi yang tidak terbatas.
- f. Dalam pembuatan buku elektronik tidak menggunakan kertas, tinta, dan alat lain seperti dalam pembuatan buku cetak.

2) Kekurangan *E-book* Berbasis *Website*

- a. Dalam membaca ebook memerlukan alat elektronik dan perangkat lunak serta membutuhkan daya listrik jika baterai habis.
- b. Membutuhkan jaringan internet untuk mengakses video, game, dan kuis.
- c. Jika terdapat kesalahan pada alat perangkat keras dan perangkat lunak, dapat terjadi kerusakan pada *ebook* dan memungkinkan semua datanya hilang.

4. Pendidikan Pancasila

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang memusatkan pada pembentukan warga negara yang terampil, cerdas, dan berkarakter serta dapat memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya.

Hakikat pendidikan pancasila di sekolah dasar adalah sebagai program pendidikan yang berdasarkan nilai-nilai pancasila untuk memajukan dan melindungi nilai luhur serta moral dan budaya bangsa yang ditanamkan dalam dirinya untuk membentuk perilaku yang baik (Adristi, A. S. dkk, 2024).

Menurut Depdiknas (2006) pendidikan pancasila mempunyai tujuan untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a) Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
- b) Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab.
- c) Bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
- d) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- e) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Maftuh, B & Sapriya (2005) tujuan negara dalam mengembangkan pendidikan pancasila adalah agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (to be a good citizens), warga negara yang memiliki kecerdasan (civics inteliegence), baik intelektual, emosional, sosial, dan spiritual, serta memiliki rasa bangga dan tanggung jawab (civics responsibility), dan mampu mengikuti kegiatan dalam bermasyarakat.

Pendidikan pancasila adalah mata pelajaran yang mempunyai fungsi sebagai alat dalam membentuk siswa agar menjadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya, berkomitmen, dan setia kepada bangsa dan negara Indonesia sehingga menjadi warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan amanat pancasila dan UUD 1945.

B. Kajian Penulisan yang Relevan

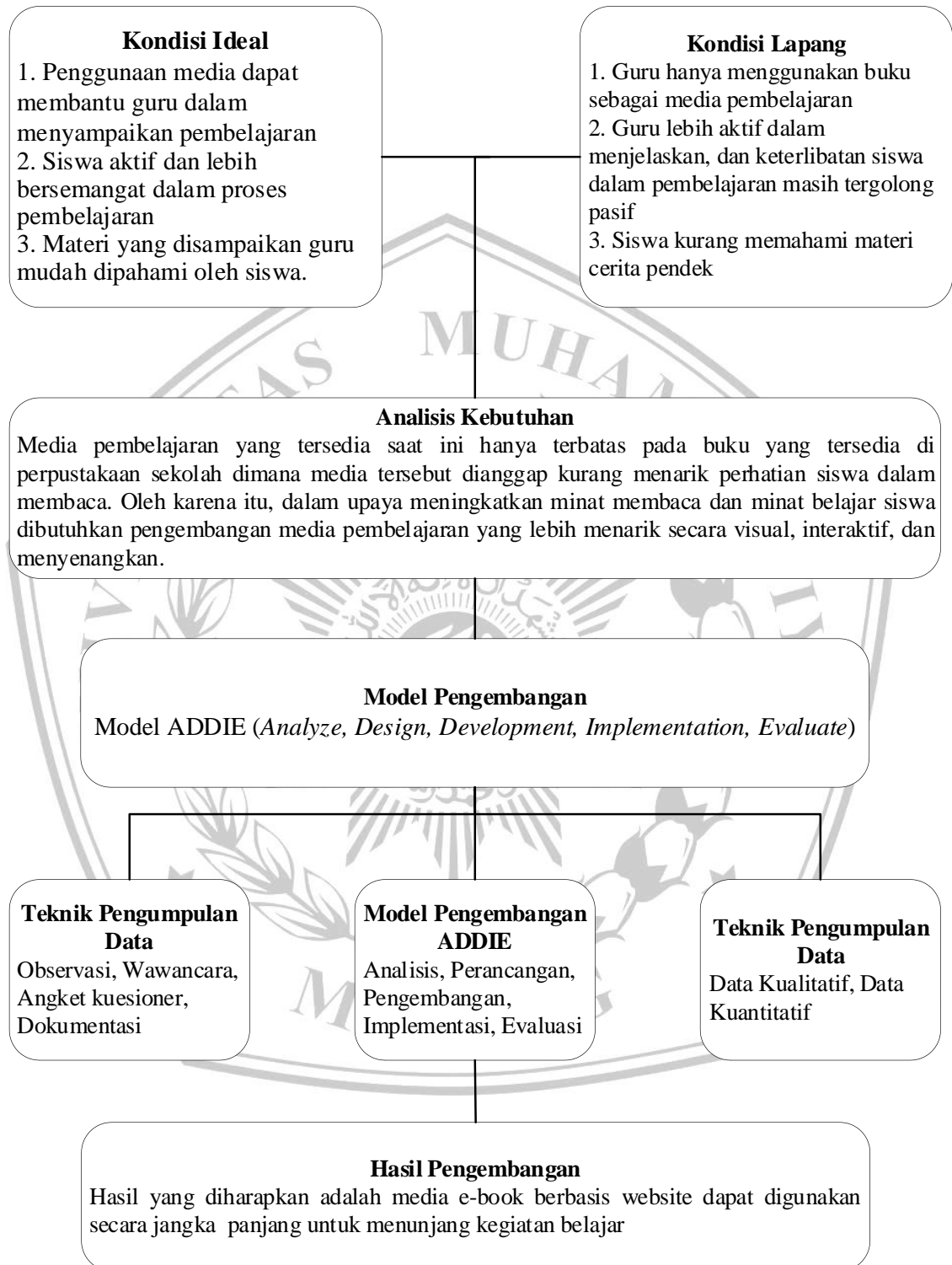
Penulisan yang relevan merupakan penulisan terdahulu yang telah dilakukan sebelum penulisan ini. Penulisan terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penulisan. Adapun penulisan terdahulu yang telah dilakukan adalah:

Tabel 2.1 Kajian Penulisan yang Relevan

No.	Nama, Tahun	Judul	Hasil
1	Via Wulandari, Zainul Abidin, Praherdhiono, 2019	Pengembangan Media Pembelajaran <i>E-book</i> Sebagai Penguatan Kognitif Siswa X MIA.	Via Wulandari, Zainul Pengembangan Media Hasil penelitian yaitu memperoleh presentase 95,34% dengan kriteria sangat efektif, serta 93,35% dari ahli materi, dan sebanyak 99,26% hasil dari ahli media. Persamaan yaitu mengembangkan media yang mendekati sama. Perbedaannya adalah Menggunakan mata pelajaran yang berbeda yakni pada penelitian tersebut sebagai penguatan kognitif siswa, serta menggunakan model sadiman, dan kelas X sebagai target penelitian.
2	Ashfa Diniyyah Assabilah, 2022	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengetahui Pengamalan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas V SDN Sumokali Candi.	Hasil penelitian yaitu memperoleh presentase 82% dengan kategori sangat layak, penilaian oleh guru kelas sebesar 75% dan tergolong dalam kategori layak, penilaian ahli materi sebanyak 81,8% yang termasuk golongan sangat valid, serta penilaian ahli media sebesar 80,5% atau termasuk golongan valid. Persamaan dalam penelitian ini, mengembangkan mata pelajaran yang sama yakni mata pelajaran PPKn, menggunakan model ADDIE. Perbedaannya yaitu menggunakan materi yang berbeda yakni materi mengenai pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan target penelitian yang berbeda yakni kelas V SD, menggunakan media interaktif
3	Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati, 2022	Pengembangan Media Audio Visual (Vidio) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar.	Hasil penelitian yaitu memperoleh presentase 91% dengan kategori sangat baik, dan kelayakan produk dari hasil validasi sebesar 97% dengan kategori sangat baik oleh ahli materi, serta sebanyak 81% dengan kategori sangat baik oleh ahli media. Persamaannya adalah, mengembangkan mata pelajaran yang sama yakni mata pelajaran PPKn Sekolah Dasar. Perbedaannya yaitu Mengembangkan media audio visual berbasis dooratoon, menggunakan model penelitian 4-D yang melalui 4 tahapan yaitu, Pendefinisian, Perancangan, pengembangan, penyebaran mengembangkan materi yang berbeda yaitu materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi

(Sumber: Olahan peneliti)

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir Penulisan