

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORITIK**

#### **1.1 Media Pembelajaran**

##### **1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan proses pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin yaitu *medium*, yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”. Media ialah alat yang digunakan sebagai perantara. Media dapat diartikan sebagai sarana komunikasi antara pemberi dan penerima untuk merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Media merupakan bentuk komunikasi secara, baik secara audiovisual maupun cetak. Media harus dilihat, dimanipulasi, didengar dan dibaca. Sebagaimana dijelaskan oleh Sudirman dkk (2014:6) menyatakan bahwa “media ialah suatu perantara atau penghubung pesan dan informasi dari sumber sehingga sampai kepada penerima. Media dalam proses pembelajaran lebih cenderung diartikan sebagai alat-alat *fotografis*, grafis atau elektronik yang digunakan untuk menjalankan dan menata kembali informasi secara verbal dan visual”. sedangkan menurut Rohani (2006:2) “media ialah segala bentuk perantara yang digunakan orang untuk menyebarkan ide dan gagasan sehingga ide dan gagasan itu sampai kepada penerimanya”.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan oleh para ahli definisi media tersebut disimpulkan bahwa media adalah segala bentuk perantara yang

digunakan oleh pengirim pesan, ide dan gagasan agar pesan, ide dan gagasan tersebut tersampaikan dengan jelas kepada penerima.

Pembelajaran sangat erat kaitannya dengan konsep belajar dan mengajar, proses belajar mengajar berlangsung secara bersamaan. Pembelajaran bisa dilakukan tanpa ada tenaga pendidik atau tanpa kegiatan belajar formal seperti di sekolah, sedangkan mengajar mencakup segala sesuatu yang dilakukan oleh tenaga pendidik atau guru di dalam kelas.

Kata pembelajaran dalam bahasa Inggris yang berarti "*learning*" yang artinya sebagai proses saling melakukan antara tenaga pendidik atau guru dengan peserta didik atau siswa yang berlangsung secara dinamis. Sedangkan kata "*teaching*" yang berarti mengajar dalam konteks ini hanya tenaga pendidik yang berperan aktif dalam mengajar dan menyampaikan berbagai macam informasi, lalu peserta didik atau siswa bersifat mendengar dan menerima masukan materi pembelajaran saja. Sebagaimana dijelaskan oleh Asyhar (2010) "pembelajaran ialah sesuatu yang dapat memberikan pengetahuan dan informasi dalam bentuk hubungan timbal balik atau interaksi yang dilakukan secara terus-menerus antara peserta didik, pendidik atau guru".

Belajar ialah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu atau kelompok untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari dan proses belajar ini bisa dibantu oleh tenaga pendidik atau guru agar proses belajar menjadi lebih terarah dan mudah. Upaya ini dilakukan dalam proses yang sistematis dan setiap

komponen sistem sangat bermanfaat bagi keberhasilan belajar peserta didik. Dalam proses sistem ini, komunikasi merupakan elemen yang mutlak diperlukan. Dengan ini, proses belajar sebenarnya ialah guru atau tenaga pendidik memberikan materi kepada peserta didik dengan metode dan menggunakan media yang sesuai dengan konteks apa yang dipelajari.

Pembelajaran berusaha mengubah siswa atau peserta didik yang mulanya tidak terdidik menjadi peserta didik atau siswa yang terdidik. Siswa yang belum memiliki pengetahuan tentang sesuatu hal menjadi siswa yang memiliki pengetahuan yang baik mengenai semua hal apapun itu yang telah dipelajarinya.

Pendapat beberapa ahli yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan bentuk informasi dari sumber yang sudah terencana dengan baik dan menyalurkan informasi dengan membangun interaksi sehingga siswa atau peserta didik dapat menerima pembelajaran secara efektif dan efisien. Hal ini selaras dengan pendapat Febriyanti dan Mulyaningtyas (2022:55-56) “media pembelajaran merupakan suatu alat atau sarana untuk memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, mendukung proses pembelajaran dengan lancar serta tercapainya tujuan pembelajaran”.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk pembelajaran baik di dalam kelas maupun

diluar kelas yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian minat siswa untuk melakukan pembelajaran.

### **1.1.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Pelaksanaan pembelajaran diperlukan media pembelajaran karena bermanfaat untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan membantu siswa mempermudah dalam mendapatkan materi pembelajaran, beberapa macam manfaat dari media pembelajaran ialah sebagai berikut :

1. Meningkatkan kualitas mutu pendidikan dengan cara meningkatkan kecepatan belajar dengan mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan tenaga.
2. Meningkatkan rasa penasaran dan rasa ingin tahu siswa dalam proses belajar mengajar secara langsung dan memberikan pondasi pengajaran yang lebih baik.

### **1.1.3 Manfaat Media Pembelajaran dan Keterbatasan Media Pembelajaran**

Pesatnya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, penggunaan media dalam dunia pendidikan di abad 21 semakin pesat dan berkembang maju sehingga memudahkan pengguna dapat benar-benar merasakan manfaatnya, seperti mempermudah dalam penjelasan materi pembelajaran, memudahkan siswa dalam mempelajari materi dan meminimalisir keterbatasan jarak dalam pembelajaran.

Menurut pendapat Ramli (2012:6-10) manfaat dan keterbatasan penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

1. Memberikan feedback untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang sedang direncanakan.
2. Media yang menggunakan listrik, maka sangat bergantung terhadap ketersediaan listrik.
3. Memberikan pengalaman pengayaan secara langsung kepada siswa terhadap apa yang telah disampaikan oleh tenaga pendidik atau guru.
4. Membiasakan siswa untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang dipelajari sehingga akan menimbulkan rasa penasaran dan ingin tahu terhadap pelajaran.
5. Perasaan siswa akan merasa senang dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan guru dengan apa yang didapatkannya diluar sekolah.
6. Secara tidak langsung guru membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.
7. Prilaku ekstra waspada harus dipahami, terutama jika memiliki komponen elektronik, agar dapat dimanfaatkan dan digunakan dalam kurun waktu yang sewajarnya.

Keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran.

1. penggunaan media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat, bukan sebagai pengganti peran guru.

2. pembahasan pokok lebih ditujukan kepada untuk peserta didik yang lebih praktis dan bermanfaat bagi mereka pribadi.
3. Terkadang ada media yang menunjukkan penataan tertentu dalam ruang bersangkutan
4. Menggunakan media pembelajaran dalam berbagai cara sangat efektif
5. Dibutuhkan banyak waktu untuk mengelola media pembelajaran
6. Jika ada sesuatu kerusakan terjadi, itu sangat berbahaya dan tidak dapat digunakan untuk tindak lebih lanjut.

#### **1.1.4 Prinsip Media Pembelajaran**

Pada dasarnya, setiap lingkungan belajar memiliki beberapa prinsip yang harus dipahami dan diperhatikan agar dapat digunakan sebagai alat untuk membantu meningkatkan proses dalam pembelajaran. Menurut Kristanto (2016:6-10) ialah sebagai berikut :

1. Penggunaan media oleh pendidik atau guru harus tepat dan diarahkan agar tujuan pembelajaran tercapai.
2. Media yang digunakan harus diadaptasikan dengan materi pembelajaran.
3. Penggunaan media harus diadaptasikan dengan keinginan, kebutuhan dan karakteristik peserta didik.
4. Penggunaan media harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
5. Penggunaan media harus diadaptasikan dengan kemampuan tenaga pendidik atau guru dalam mengoperasikannya.

## **1.2 Media Pembelajaran Interaktif**

### **1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif**

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Media dipahami secara luas adalah manusia (orang), bahan(materi) atau peristiwa (kejadian) yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, media ialah guru, buku teks dan lingkungan sekolah. Hal ini selaras dengan pendapat Azhar Arsyad (2013:3) “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”. Selanjutnya menurut Pratomo dan Irwan (2015:14-28) “media interaktif merupakan media yang dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif dan memiliki unsur audio-visual dan termasuk animasi”.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki beberapa unsur seperti audio visual termasuk animasi-animasi yang dapat digunakan sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran baik dikelas maupun diluar kelas yang dapat digunakan dengan fleksibel.

### **1.2.2 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif**

Media pembelajaran mempunyai beberapa manfaat yang bisa dijadikan pertimbangan dalam keberlangsungan proses pembelajaran secara optimal.

Menurut Sugiyarto dkk (2021:118-123) menyatakan bahwa manfaat dari menggunakan media pembelajaran interaktif yaitu :

1. Membantu mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
2. Menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.
3. Guru dan siswa ikut serta dalam memanfaatkan TIK.
4. Siswa dapat memanfaatkan TIK untuk mencari sumber ilmu dan sumber belajar.
5. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
6. memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri berdasarkan kemauan diri dan kemampuan serta minat bakat siswa.

### **1.3 Model Pembelajaran Berbasis *Website***

#### **1.3.1 Definisi Media Pembelajaran Berbasis *Website***

Media pembelajaran berbasis *website* telah banyak dipakai dalam kegiatan belajar disekolah dengan pembelajaran berbasis *website* ini mempermudah guru dalam menyampaikan informasi materi dan bahan ajar secara efektif dan efisien. Pembelajaran yang memanfaatkan media *situs* bisa di akses melalui jaringan internet ini sangat mempermudah guru dan siswa karena, bisa di akses dimana saja dan kapan saja. Hal ini selaras dengan pendapat Wahyuni (2020:17) “media pembelajaran berbasis *website* merupakan media yang digunakan untuk memanfaatkan *web* yang tersedia pada *situs* internet, media pembelajaran ini bisa di akses secara langsung

melalui koneksi internet dan dalam bentuk file atau gambar”. Selanjutnya, menurut pendapat Ma’aruf dkk (2017:50-51) menjelaskan bahwa “sistem pembelajaran berbasis *website* adalah sistem pendukung yang diharapkan dapat memberi jalan pintas atau memudahkan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran yang dibutuhkan untuk memenuhi indikator-indikator kurikulum dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website* merupakan suatu perantara dalam menyampaikan pesan yang menggunakan *software* berbasis *website* sehingga dapat mempermudah tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran.

### **1.3.2 Manfaat Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Website***

Penggunaan media di dalam kegiatan belajar mengajar merupakan langkah menuju sistem pembelajaran yang menyenangkan, terutama menggunakan media pembelajaran berbasis *website* sebagai media yang terbaru dan mudah di akses. Hal ini selaras dengan pendapat Dewi (2013:4) “manfaat dari media pembelajaran berbasis *website* yaitu pendidikan dapat mengunggah peta konsep, tujuan pembelajaran dan beberapa pertanyaan apresiasi dalam satu situs, sehingga siswa dapat mengaksesnya sebelum proses kegiatan belajar dan mengajar secara langsung”.

## **1.4 Pembelajaran Berbasis Website**

### **1.4.1 Pengertian Website**

*Web* adalah salah satu layanan informasi yang mudah dan cepat diakses. *Web* dikembangkan sesuai dengan perkembangan teknologi dan informasi. Hal ini selaras dengan pendapat Rusman (dalam pribadi 2017:17) “*world wide web (www)* disebut juga *web, site, website* atau situs adalah aplikasi dan layanan internet yang mencakup sumber daya multimedia”. Selanjutnya, menurut pendapat Oetomo (dalam pribadi 2017:17) “*web* secara fisik adalah kumpulan komputer pribadi, *web, browser*, koneksi ke *ISP*, komputer server, *router* dan *switch* yang digunakan untuk mengalirkan informasi dan menjadi wahana pertama berbagai pihak terkait”. Selanjutnya, menurut Bulow (2020:16) menjelaskan “pembelajaran *web* merupakan perkembangan dari pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning-CBL*) atau *Computer Assisted Learning (CAL)*.”

Berdasarkan uraian teori yang telah dijelaskan dapat disimpulkan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman-halaman *situs* atau layanan internet yang mencakup sumber multimedia yang digunakan untuk menyebarkan informasi berbentuk digital.

### **1.4.2 Fungsi Website**

Website merupakan salah satu media yang paling sering dan paling banyak digunakan untuk diakses dan digunakan dalam mencari berbagai informasi dan sarana komunikasi. Faktor yang menjadi penunjang utama terjadinya yaitu akibat dari perkembangan internet dan teknologi informasi

dan komunikasi yang dari tahun ke tahun begitu pesat mengalami peningkatan. Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan fungsi *website* secara umum yaitu :

1. *Website* memberikan fungsi untuk berkomunikasi seperti *chatting* dan *web base email*.
2. *Website* memberikan fungsi untuk informasi berita, profil, dan referensi.
3. *Website* memberikan hiburan seperti *game online* dan *music*.

## **1.5 Wondershare Filmora**

### **1.5.1 Pengertian Wondershare Filmora**

*Wondershare filmora* video editing adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk pengeditan video menjadi sederhana dan mudah, namun memiliki kualitas yang cukup mumpuni. *Software* ini sangat kompatibel dengan semua format video, gambar dan audio yang populer, perangkat ini mendapatkan media ke proyek apapun. Aplikasi filmora ini memiliki ratusan efek transisi dan dapat tersambung ke media sosial langsung. Hal ini selaras dengan pendapat Rike (2017) “*software wondershare filmora* mempunyai fasilitas yang simpel yang dapat digunakan dengan mudah dan mampu menghasilkan video yang menarik seperti efek, musik, suara, *font*, *transisi*, *filter*, *overlay* dan element yang dapat menghasilkan hasil video yang menarik dengan fitur greenscreen yang mampu menghasilkan video yang menarik, selain itu video yang diambil dalam keadaan tidak stabil dapat menggunakan fitur video stabilitas yang akan menghasilkan gerakan video yang tidak stabil”.

Berdasarkan teori yang telah diuraikan terkait definisi *wondershare filmora* dapat disimpulkan bahwa *wondershare filmora* merupakan aplikasi untuk editing video yang mempunyai banyak efek dan transisi yang dapat menghasilkan sebuah video yang cukup bagus dan menarik. Aplikasi ini juga mudah untuk di akses dan digunakan serta bisa mengimput banyak file video sekaligus.

### **1.5.2 Manfaat Wondershare Filmora**

Pelaksanaan proses pembelajaran sekarang pada zaman era *modern* saat ini sangat diperlukannya sistem pembelajaran yang praktis dan mempermudah pembelajaran serta dapat berinovasi dengan mempermudah guru dalam pembelajaran yakni salah satunya dengan menggunakan aplikasi *wondershare filmora* sebagai aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran baik berupa foto, video dan audio.

## **1.6 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

### **1.6.1 Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Hakikat pembelajaran ilmu pengetahuan alam dapat diartikan sebagai ilmu alam yang dalam bahasa Indonesia disebut ilmu pengetahuan alam dapat diklasifikasikan atau digolongkan menjadi 3 bagian yaitu: sebagai produk, proses dan sikap. Menurut pendapat Sutrisno (dalam Susanto 2007) menambahkan bahwa dalam IPA juga sebagai prosedur dan IPA sebagai teknologi. Penambahan tersebut merupakan pengembangan dari ketiga komponen diatas, yaitu pengembangan atau *evolusi* dari prosedur dari proses, sedangkan teknologi berasal dari penerapan aplikasi konsep IPA sebagai

produk. Sikap untuk mengikuti pembelajaran ipa adalah sikap ilmiah. Dengan mempelajari ipa di sekolah, siswa diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiahnya layaknya seorang ilmuwan. Jenis sikap yang dimaksud adalah rasa ingin tahu, percaya diri, jujur tidak terburu-buru dan objektivitas terhadap fakta.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, secara umum ilmu pengetahuan alam ialah pengetahuan yang diperoleh dari kegiatan ilmiah tentang fenomena yang ada di alam. Kegiatan ilmiah dapat berupa kegiatan pengamatan atau percobaan, dari kegiatan sains tersebut, anak-anak mengetahui konsep dan teori dari objek sains atau ipa itu sendiri. Selain itu juga diharapkan dapat memberikan pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotorik*) dan sikap ilmiah (*afektif*).

### **1.6.2 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Tujuan pembelajaran ipa di sekolah dasar menurut pendapat Muslich (2017:109) menjelaskan bahwa pembelajaran ipa bertujuan agar siswa :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran tuhan YME berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaannya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep ipa yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Peningkatan kesadaran untuk berperan serta memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.

4. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan ipa sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah menengah pertama (SMP).
5. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

### **1.7 Penelitian Relevan**

Penelitian relevan ialah penelitian yang terdahulu yang memiliki hubungan dengan penelitian yang sedang dilakukan penulis. Penelitian terkait dimaksudkan untuk menjadi acuan dan sarana penunjang penelitian ini. Berikut penelitian-penelitian sebelumnya terkait pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif yang dijadikan acuan dalam penelitian ini :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mahmud Rafi Al\_Ghani (2017) Pengembangan Media Berbasis *Web (virtual map)* pada pembelajaran Pkn Materi NKRI kelas V Sekolah Dasar, menjelaskan bahwa media virtual map efektif digunakan pada pembelajaran Pkn materi NKRI kelas V Sekolah Dasar Negeri Wionerojo. Terbukti terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 29,57% dari 7,14%.

Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang dikembangkan yakni media berbasis *website* namun pada penelitian untuk media yang dikembangkan bukan media yang bersifat interaktif, sedangkan yang dikembangkan peneliti yakni media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, persanaannya terletak pada basis yang digunakan untuk mengembangkan media yaitu sama-sama berbasis *website*.

Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran dan kelas yang diteliti serta *web* yang digunakan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Suanah (2019) yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Web Desain Wix* Materi Bangun Ruang Matematika Sekolah Dasar kelas V, menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Web Desain Wix* masuk kedalam kriteria baik.

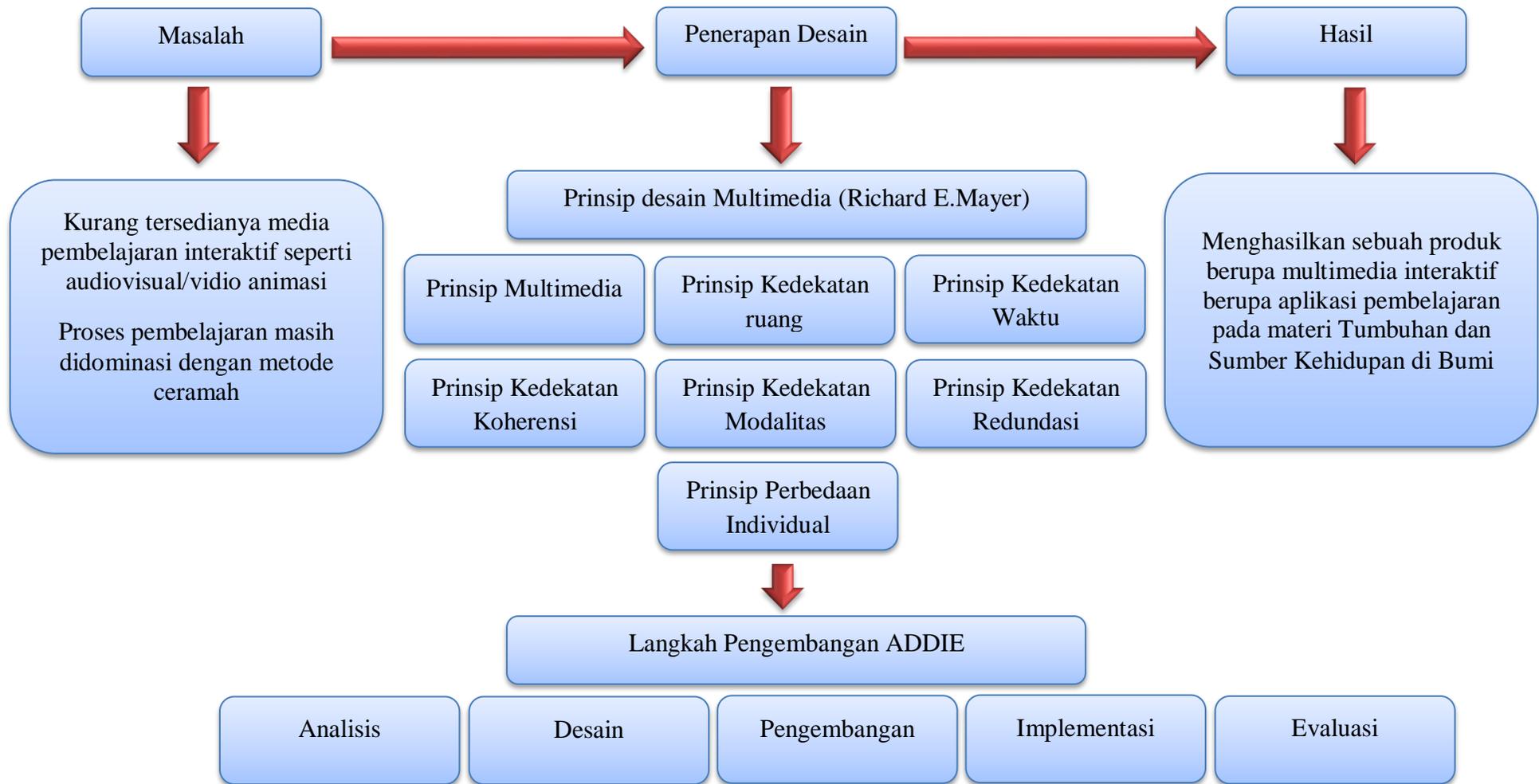
Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis *website* namun pada penelitian ini untuk media yang dikembangkan bukan media yang bersifat interaktif, sedangkan peneliti mengembangkan media pembelajaran interaktif. Selanjutnya, persamaan terletak pada basis yang digunakan untuk mengembangkan media yaitu sama-sama menggunakan *website*. Perbedaannya terdapat pada mata pelajaran yang berbeda dan kelas yang diteliti serta *web* yang digunakan berbeda.

## **1.8 Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran dimaksud untuk membantu siswa mencapai tujuan belajarnya. Dengan *multimedia* interaktif sebagai aplikasi pembelajaran, guru dapat lebih mudah memberikan materi kepada siswa sehingga siswa dapat lebih mudah memahami keseluruhan materi pembelajaran yang diberikan.

Dari pengembangan media tersebut diharapkan akan menghasilkan *multimedia* interaktif berupa aplikasi pembelajaran yang layak digunakan.

Memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran, mempermudah proses pembelajaran, pembelajaran lebih bermakna dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini :



**Gambar 2.1 Kerangka Berpikir**

