

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Heinich (dalam Susilana, 2012) menyatakan bahwa, “media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*)” (h.6), sehingga media menjadi alat perantara komunikasi.

“Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan/materi pembelajaran yang ingin disampaikan guna membantu proses pembelajaran selanjutnya media secara kreatif dan interaktif akan memperbesar kemungkinan menarik perhatian bagi siswa untuk belajar” (Susilana, 2009, h.7)

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi berupa pesan pembelajaran dari guru kepada siswa guna membantu proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut *Kemp and Dayton* (dalam Arsyad, 2004) menyatakan bahwa, “media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila

media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu : memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, memberi instruksi” (h.19). Untuk memenuhi fungsi motivasi, media dibuat semenarik mungkin dari segi tampilan dan isi diharapkan dapat menarik minat dan motivasi bertindak. Untuk tujuan informasi, media dapat digunakan dalam menyajikan informasi untuk lingkup kelompok siswa sehingga informasi bersifat umum, pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Berikutnya untuk tujuan intruksi yang terdapat dalam media melibatkan siswa dalam aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale (dalam Susilana, 2009) menyatakan bahwa, “mengadakan klasifikasi menurut tingkat yang paling kongkrit ke yang paling abstrak” . Klasifikasi ini dikenal dengan nama “*kerucut pengalaman*” yang sampai saat ini digunakan secara luas dalam menentukan alat bantu yang sesuai untuk pengalaman belajar (Gambar 1). Selanjutnya pengetahuan semakin abstrak jika hanya disampaikan lewat kata-kata atau *verbalisme*, dimana siswa hanya mengetahui kata tersebut tanpa memahaminya. Pengetahuan akan semakin kongkrit bila siswa mengalami langsung pembelajarannya, dan hal tersebut meningkatkan daya serap atau *retensi belajar*” (h.8).



Gambar 2.1 *Kerucut Pengalaman Edgar Dale*

Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya alat bantu guru, namun sebagai pembawa informasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Asyhar (2012) menyebutkan “Pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia”. Berikut ini penjelasan dari masing-masing media.

1. Media Visual

Beberapa media visual antara lain: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster; (b) model dan rototype seperti globe bumi, dan (c) media realitas alam sekitar dan sebagainya”.

2. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, dan CD.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan”. Media audio visual menyajikan materi melalui indera penglihatan dan suara. Beberapa contoh media audio-visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

4. Multimedia

Multimedia memadukan beberapa unsur seperti teks, gambar, video yang digunakan untuk menyajikan materi/konsep (h.45).

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran terdiri dari beberapa jenis. Media pembelajaran yang dihasilkan dalam penelitian ini termasuk kedalam media audio visual. Sebagaimana disampaikan “Pembelajaran dengan memanfaatkan media audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta

tidak seluruh tidak bergantung pada pemahaman kata atau symbol-simbol yang serupa” (Suryani, 2018, h.53).

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang efektif dan efisien memerlukan perencanaan yang baik. Dalam hal pemilihan media pembelajaran pemilihan dan penggunaan media menjadi pertimbangan utama dengan beberapa kriteria. Media pembelajaran yang dipilih harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan siswa, praktis dalam penggunaan, tahan lama, serta guru dapat menggunakannya.

Selain itu, media pembelajaran yang baik harus memenuhi standar bahasa atau keterbacaan untuk menunjang penyampaian materi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Adapun standar bahasa yang digunakan meliputi bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan bahasa, kesesuaian bahasa yang digunakan, serta kemudahan untuk dibaca (Prastowo, 2011).

Menurut Leong & Mulyanta (dalam (Wulandari, 2016) menyatakan bahwa, “media pembelajaran yang baik harus memiliki 4 kriteria yaitu kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kemudahan dalam penggunaan, kemenarikan tampilan media, dan kemanfaatan dalam pemahaman materi pembelajaran” (h.36). Berdasarkan pendapat para ahli dan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam kriteria pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi. Berkaitan dengan penelitian ini, media yang akan

dikembangkan pada materi tema 8 subtema 1, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media tersebut dilengkapi dengan gambar, suara, dan petunjuk penggunaan sehingga memungkinkan dapat menarik perhatian dan minat siswa.

2. *Powerpoint Animasi*

a. *Pengertian Powerpoint Animasi*

Menurut Wright (dalam Luhulima, 2017) menyatakan bahwa, “animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti menghidupkan atau memberi nafas” (h.4), Sesuatu yang dimasukan dalam media bergerak bisa dinamakan animasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Luhulima (2017) menyatakan bahwa, “Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman tentang pembelajaran dapat meningkat” (h.4). Pendapat diatas dapat disimpulkan animasi adalah proses perubahan gambar secara berurutan dan menghasilkan ilusi gerak dari gambar yang diam. Media pembelajaran, pemberian animasi memudahkan dalam penanaman konsep abstrak dan meningkatkan pemahaman. Media dapat memaparkan materi rumit atau kompleks bisa dijelaskan dengan gambar dan kalimat yang tidak terlalu panjang.

b. **Karakteristik *Powerpoint* Animasi**

Menurut Ploetzner dan Lowe (dalam Ploetzner, 2019) agar dianggap sebagai file animasi, representasi eksternal harus memenuhi karakteristik diantaranya:

1. Bersifat visual yaitu animasi yang dibuat bersifat visual, gambar yang ada divisualkan sehingga seolah-olah bergerak atau hidup.
2. Adanya persepsi berkelanjutan perubahan yaitu animasi yang dibuat dapat memicu beberapa persepsi atau tanggapan untuk kelanjutan perubahan dari animasi tersebut
3. Dibuat dari model entitas yaitu animasi yang dibuat berwujud atau dapat dikenali bentuk dan terlihat nyata.
4. Hanya memvisualisasikan perubahan yang ditampilkan yaitu animasi hanya memvisualisasikan perubahan yang ditampilkan melalui urutan yang ditentukan sebelumnya dari gambar yang sedikit berbeda (h.2).

Dengan demikian dapat disimpulkan dengan membuat media pembelajaran berbasis *Powerpoint* animasi membantu siswa membayangkan bentuk dan pesan dari setiap animasi yang dibuat sehingga tujuan pembelajaran tersampaikan.

c. ***Powerpoint Animasi Sebagai Media Pembelajaran***

Menurut Daryanto, (2016) menyatakan bahwa, “*Microsoft powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media” (h.18). Dalam program komputer, *powerpoint* dikelompokan dalam program *Microsoft office* yang dimana program ini dibuat khusus untuk menyampaikan informasi melalui presentasi yang dapat megolah teks, warna, gambar, serta animasi. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam penyampaian materi terlebih terjadinya interaksi antar siswa dan guru, ini menunjukan bahwa, “Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan/materi pembelajaran yang ingin disampaikan guna membantu proses pembelajaran” (Susilana, 2009, hal.7).

Selain itu, menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2013) menyatakan bahwa, “Penggunaan media pengajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran” (h.3). Dengan demikian media pembelajaran sebagai alat yang dapat membantu proses pembelajaran dan ketercapaian tujuan pembelajaran.

d. ***Keunggulan dan Kelemahan Powerpoint***

Daryanto (2010), mengemukakan keunggulan dan kelemahan dari *Powerpoint* yaitu:

- 1) Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun gambar atau foto.
- 2) Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3) Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 4) Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan dan dapat dipakai berulang-ulang.
- 5) Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik sehingga praktis atau dibawa kemana-mana.
- 6) Dapat menyajikan berupa teks, gambar, video dan audio sehingga tampilan menarik.
- 7) Durasi dan tampilan bisa disesuaikan pengguna
- 8) Pengoperasiannya mudah karena dilengkapi menu-menu dan tombol toolbar.
- 9) Penyajiannya bisa jarak jauh maupun tatap muka
- 10) Presentasi lebih atraktif (h.182).

Adapun kelemahan *Microsoft Powerpoint* diantaranya menyatakan bahwa,

- 1) Media *powerpoint* tidak selalu cocok untuk semua jenis dan tujuan pembelajaran.
- 2) Ketergantungan pada arus listrik.

- 3) Penggunaan media tergantung pada penyaji.
- 4) Masih terbatas pada guru yang mampu membuat media presentasi.

e. **Indikator Membuat Media Presentasi *Powerpoint***

Indikator membuat media presentasi *powerpoint* yang menarik menurut Batubara (2020) diantaranya:

- 1) Penggunaan teks harus terbaca dengan baik
- 2) Penggunaan latar belakang jangan mengalihkan fokus siswa
- 3) Konsisten dengan tata letak judul dan gunakan dengan kata-kata yang singkat
- 4) Gunakan kolom catatan kaki sebagai tempat catatan tambahan
- 5) Rancang slide master untuk membuat layout yang konsisten
- 6) Pilih gambar yang sesuai dengan materi slide
- 7) Perhatikan tata letak konten slide
- 8) Gunakan audio dengan cermat dengan tepat
- 9) Gunakan transisi dengan cermat untuk menarik perhatian
- 10) Gunakan animasi yang cermat (h.134)

Dengan demikian, sebelum membuat media *powerpoint* perlu memahami karakteristik media *powerpoint* agar dapat memanfaatkan media tersebut dengan semaksimal mungkin.

f. **Indikator Kelayakan Media dalam Pembelajaran**

Pembuatan media pembelajaran, sebelum media tersebut digunakan perlu adanya indikator penilaian dalam segi materi. Sebagaimana Winarto (2009) ada beberapa aspek untuk menilai suatu multimedia pembelajaran, diantaranya aspek *subject matter*, *auxiliary information*, *affective considerations*, *interface*, *navigation*, *pedagogy*, dan *robustness* (Ernawati, 2017).

- 1) *Subject Matter* (materi pembelajaran), yaitu apakah materi yang disajikan dalam media sudah mendalam sesuai dengan tingkat pengguna produk media tersebut serta apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Apakah materi, urutan materi, pemilihan gambar, tulisan, serta penggunaan bahasa sudah tepat atau belum.
- 2) *Auxiliary information* (informasi tambahan), yaitu informasi yang ditambahkan pada media seperti pendahuluan, petunjuk dan kesimpulan yang tidak berkaitan langsung dengan materi.
- 3) *Affective Considerations* (pertimbangan efektif), berkaitan dengan bagaimana hasil pembuatan media efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar lebih banyak.
- 4) *Interface* (antarmuka), karena media yang akan dikembangkan sangat erat dengan menggunakan indera penglihatan, tampilan produk harus memperhatikan penulisan teks, animasi, grafik, audio dan video yang akan digunakan.

- 5) *Navigation* (navigasi), merupakan petunjuk yang ditambahkan dalam produk guna memudahkan dalam mengakses *slide* (halaman) dan pembuatan navigasi harus dibuat mudah, jelas serta konsisten.
- 6) *Pedagogy* (pedagogi), pada aspek ini ada beberapa yang harus diperhatikan di antaranya: kapasitas kognitif, interaktivitas, kontrol pengguna, tingkat penguasaan materi, kualitas umpan balik serta pertanyaan dan menjawab pertanyaan.
- 7) *Robustness* (kekokohan), yaitu produk yang dihasilkan memiliki ketahanan sehingga tidak akan *error* atau gagal.

Dengan demikian, dalam menyusun materi perlu memahami karakteristiknya, sehingga media pembelajaran diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran.

3. Tema 1 Subtema 1

Menurut Direktorat Pembinaan PAUD (2018) menyatakan bahwa, “Tema adalah gagasan utama yang digunakan untuk membingkai seluruh muatan/materi pembelajaran selama anak mengikuti kegiatan dan sub tema adalah penjabaran dari gagasan utama yang telah ditetapkan sebagai tema”(h.2).

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran untuk tema 1 “organ gerak hewan dan manusia” pada subtema 1 “organ gerak hewan”. Adapun muatan kompetensi dasar yang terdapat di dalam subtema 1 dijabarkan pada Tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1
Kompetensi Dasar Subtema 1 “Organ Gerak Hewan”

No	Kompetensi Dasar
Bahasa Indonesia	
1.	3.1 Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan tulisan. 4.1 Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dan lisan secara lisan.
IPS	
2.	3.1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosila, budaya, komunukasi serta transportasi. 4.1 Menyajikan hasil identifakasi karakteristik geografis Indonesia sebagai Negara kepulauan/maritime serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosila, budaya, komunikasi serta transportasi
IPA	
3.	3.8 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia. 4.8 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.
SBdP	
4.	3.1 Memahami gambar cerita. 4.2 Membuat gambar cerita.
5.	PPKn

3.1. Mengidentifikasikan nilai-nilai Pancasila.

4.3 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Subtema ini terdapat 5 pembelajaran dengan konten materi beserta indikator dan tujuan pembelajaran yang dijabarkan pada tabel yang terdapat pada lampiran 1.

4. Penelitian yang relevan

Sebagai acuan penelitian ini, terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Wina Sae Mutia tentang pengembangan media pembelajaran melalui animasi *powerpoint* pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Bangun Ruang Melalui Animasi *Powerpoint* terhadap siswa kelas V SDN Parung Panjang” menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan berada pada kategori “sangat layak” dengan hasil uji validitas ahli media 92,5 % dan ahli materi 98,3 %. Persamaan pada penelitian ini menggunakan dan memanfaatkan animasi dalam *powerpoint* dan perbedaanya terletak pada pemeliharaan materi yang dikembangkan, dimana peneliti sebelumnya mengembangkan media pada materi matematika sedangkan peneliti mengembangkan pada materi tematik. Penelitian lain yang dilakukam oleh Irni Agustina Dwi Astuti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada tahun 2019 yang

berjudul "Pengembangan Media Smart *Powerpoint* berbasis Animasi dalam Pembelajaran Fisika" menunjukkan bahwa hasil penelitian tersebut memperoleh rata-rata presentasi sebesar 77,75 % dan termasuk pada kriteria "cukup baik" sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran smart *powerpoint* animasi dapat digunakan dalam pembelajaran fisika.

5. Kerangka Berpikir

Media menjadi komponen penting dalam pembelajaran di era 21 sekarang ini, guru dituntut untuk kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik dapat menumbuhkan minat serta ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan membantu daya serap serta retensi belajar siswa (Sadiman, 2014).

. Mempelajari materi tema 1 subtema 1 diperlukan media yang menarik yang dapat menyampaikan materi yang diberikan kepada siswa. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media berbasis *powerpoint* animasi. Media tersebut bisa digunakan guru dalam penyajiannya terdapat gambar-gambar bergerak dan bersuara sehingga siswa mudah memahami materi yang ada didalam *powerpoint*. Dengan animasi yang diterapkan memberikan ilustrasi gerak suatu gambar, seperti lukisan atau kartun yang bergerak, disertai dengan suara untuk menambah dan membantu dalam penyampaian pesan yang lebih menarik pada media pembelajaran. SDIT AL Mumtaz Pontianak sudah menggunakan *powerpoint* dalam proses

pembelajaran namun dalam menyajikan materi *powerpoint* yang diberikan dari segi tampilan kurang menarik karena sedikitnya animasi serta tulisan yang padat sehingga gaya belajar siswa yang berbeda-beda belum semuanya terpenuhi.

Media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi yang dikembangkan berisi muatan materi pembelajaran dengan tombol petunjuk penggunaan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Media ini memungkinkan siswa lebih termotivasi dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang disajikan. Tidak hanya itu, media pembelajaran berbasis *powerpoint* animasi juga mudah digunakan siswa karena dirancang berdasarkan kemampuan pengguna untuk pembelajaran siswa khususnya kelas V.