

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat penunjang keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media merupakan bentuk jamak dari perantara (*medium*). Media berasal dari bahasa latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima (Smaldino, James dan Deborah, 2008: 7). Sehingga segala sesuatu dari sumber informasi kepada penerima informasi

Media menjadi salah satu penunjang pembelajaran di Sekolah Dasar. Arsyad (2017: 3) menjelaskan bahwa media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Peranan media pembelajaran akan sangat membantu proses penanaman konsep dalam pembelajaran. Media pembelajaran membantu proses penyampaian materi pelajaran dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan materi yang akan disampaikan, seperti yang dikemukakan. Solihatin dan Raharjo, (2008: 23) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang

digunakan seseorang atau guru untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan.

b. Fungsi Dan Manfaat

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga guru perlu memiliki pemahaman mengenai fungsi dan manfaat media pembelajaran. Adapun fungsi dan manfaat media pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 207-210) antara lain:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik.
- 4) Media pembelajaran memiliki nilai praktis sebagai berikut:
  - a) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
  - b) Media dapat mengatasi batas ruang kelas , sehingga media berfungsi untuk
    - (1) Menampilkan objek yang terlalu besar untuk dibawa ke kelas
    - (2) Memperbesar serta memperjelas objek yang terlalu kecil yang sulit untuk dilihat mata telanjang
    - (3) Mempercepat gerakan suatu proses yang terlalu lambat sehingga dapat dilihat dalam waktu yang lebih cepat
    - (4) Memperlambat suatu proses yang gerakannya terlalu cepat
    - (5) Menyederhanakan suatu objek yang terlalu kompleks
    - (6) Memperjelas bunyi-bunyian yang sangat lemah sehingga dapat ditangkap telinga.
  - c) Media dapat memungkinkan dapat terjadinya interaksi langsung antara peserta dan lingkungan
  - d) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan
  - e) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat
  - f) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar dengan baik
  - g) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
  - h) Media dapat mengontrol kecepatan belajar peserta didik
  - i) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak

Sejalan dengan pendapat diatas media pembelajaran memiliki fungsi menurut

Sudjana & Ahmad (2005: 2) yaitu :

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar

- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penutupan kata-kata oleh guru.
- 4) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru.

Media pembelajaran harus memberikan fungsi dan manfaat yang dapat dirasakan langsung maupun tidak langsung oleh peserta didik. Guru juga dapat merasakan fungsi dan manfaat media pembelajaran. Uraian diatas menyederhanakan suatu peristiwa sehingga fungsi dan manfaat dapat dirasakan oleh peserta didik dan guru sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar.

#### c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis-jenis media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam KBM. Sudjana dan Ahmad (2005: 3-5) menjelaskan jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain:

- 1) Media dua dimensi (media grafis) yakni media pembelajaran yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media grafis seperti ; gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartu komik dan lain-lain.
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi seperti slide, film-film strips , penggunaan OHP dan lain-lain.
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Setiap jenis media pembelajaran memiliki klasifikasi yang berbeda satu dengan lainnya. Sanjaya(2012: 211-213) mengklasifikasikan media pembelajaran dilihat dari mana sudut melihatnya.

##### a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi dalam:

- (1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman.
- (2) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya, film, foto, slide dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.

(3) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat seperti rekaman, video, berbagai ukuran film, slide suara dan lain-lain.

b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi dalam :

(1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.

(2) Media yang mempunyai daya liput sangat terbatas oleh ruang dan waktu seperti slide, film, video, dan lain sebagainya.

c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media di bagi dalam:

(1) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya.

(2) Media yang tidak di proyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain sebagainya.

Gerlach&Ely 1971 (Arsyad: 12) mengemukakan tiga ciri media yang

merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan.

#### 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media rekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer. Sehingga peristiwa yang kejadiannya hanya sekali dalam kurun waktu yang cukup lama dapat diabadikan dan dsusuk kembali. Dengan ciri fiksatif ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek rekaman dapat ditrasnportasikan tanpa mengenal waktu.

#### 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktudua hingga tiga menit saja dengan teknik pengambilan *time-lapse recording*.

#### 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif memungkinkan pendistribusian media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau dua kelas melainkan bisa di distribusikan kepada siapa saja dan dimana saja.

Berdasarkan penjelasan diatas guru harus mengetahui klasfikasi dan jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal

tersebut bertujuan agar penggunaan media pembelajaran dapat digunakan secara optimal

d. Kriteria Memilih Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, guru perlu memperhatikan penggunaan media pembelajaran menurut Sudjana dan Ahmad (2005: 4) antara lain :

- 1) Guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria memilih dan menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dan tindak lanjut penggunaan media pembelajaran dalam belajar.
- 2) Guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pembelajaran, terutama media dua dimensi atau media grafis dan beberapa media tiga dimensi dan media proyeksi.
- 3) Pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, kriteria pemilihan media pembelajaran juga penting untuk diketahui oleh guru, Sudjana dan Ahmad (2005: 4) menjelaskan bahwa dalam memilih media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut;

- 1) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media pembelajaran
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik.

Selain pendapat diatas, Susilana dan Capi (2011: 69-73) menjelaskan beberapa kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran, antara lain :

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Kesesuaian dengan materi pembelajaran

- 3) Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik
- 4) Kesesuaian dengan teori
- 5) Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik
- 6) Kesesuaian dengan kondisi , lingkungan, fasilitas, dan waktu yang tersedia.

Berbagai kriteria-kriteria diatas dapat membantu guru dalam memilih media yang baik untuk menunjang tugas-tugasnya sebagai pengajar.

e. Teknik Penggunaan Media Pembelajaran

Guru perlu mengetahui efektifitas dari sebuah media pembelajaran yang digunakan, oleh karna itu guru perlu mengetahui teknik penggunaan media pembelajaran yang baik dan benar. Susilana dan Cipi (2011: 176-181) menjelaskan bahwa ada beberapa teknik menggunakan media pembelajaran, antara lain :

- 1) Penggunaan media di dalam kelas, pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaan dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam satu kelas.
- 2) Penggunaan media di luar kelas, dalam hal ini media pembelajaran tidak langsung dikendalikan oleh guru namun digunakan oleh peserta didik sendiri tanpa instruksi guru atau melalui teknik penggunaan media pembelajaran diatas sangat penting bagi guru.

**2. Media Pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)***

Mayer dan Haris (Zakiyah, Winti, dan Deti, 2015) bahwa teknik bermain *Board Game* pada dasarnya dengan menggulirkan dadu dan berpindah tempat sesuai angka yang keluar pada dadu. Berdasarkan kotak dimana pemain berhenti sesuatu akan terjadi. Ada suatu perintah, kesempatan, pertanyaan dan lain sebagainya dalam kotak tersebut. *Board Game* dimainkan minimal oleh dua orang. Permainan *Board Game* dengan papan dan bidak permainan atau penanda bergerak dan dipindahkan

sepanjang jalur permainan pada suatu papan sesuai dengan seperangkat aturan. Permainan biasanya ada beberapa aturannya dan biasanya dilakukan pemain dapat menentukan berapa jumlah langkah untuk memindahkan bidak dengan cara melempar dadu.

*Board Game* dapat digunakan sebagai media permainan dalam KBM. Alasan tersebut didukung oleh Therer (2011: 3) dalam artikel yang berjudul *Learning with Board Game Play for Performance* menjelaskan bahwa: “*Board Games are an important tool to provide hands-on and heads-on skill and knowledge development for people of all ages on all subjects.*” *Board Game* bukan sekedar permainan yang menyenangkan tetapi juga dapat dijadikan alat edukasi yang dapat melatih konsentrasi dan daya ingat peserta didik, sehingga pada penelitian ini akan dikembangkan *Board Game* sebagai pembelajaran di kelas V SD. Penelitian Nusantara dan Andjrah media (2012: 26) menyimpulkan bahwa *Board Game* memberikan stimulus belajar melalui rangkaian permainan disertai dengan peraga dan ilustrasi menarik dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada pelajaran.

Pengembangan media *Board Game* ini diberi nama media pembelajaran *Education Fun (E-Fun)*. Media *Board Game* dibuat sedemikian rupa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran dan berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Pernyataan ini didukung hasil penelitian Vikagustanti.dkk. (2014: 473) bahwa penggunaan media pembelajaran permainan monopoli menunjukkan hasil yang positif terhadap kemampuan berpikir dan dapat meningkatkan prestasi belajar

peserta didik. Pada pengembangan media *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* media yang dikembangkan termasuk kedalam jenis media tiga dimensi, diklasifikasikan kedalam media visual dan teknik pemakainnya termasuk media tidak berproyeksi.

Adapun sintak pembelajaran dengan menggunakan media permainan *E-Fun* pada pembelajaran dapat dijelaskan sebagai berikut :

**Tabel 2.1 Sintak pembelajaran menggunakan media *Board Game***

No.	Kegiatan	
	Guru	Peserta didik
1.	Guru menjelaskan materi pelajaran	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan bertanya apabila ada yang belum dipahami
2.	Guru membentuk peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 2-4 peserta didik dalam satu kelompok.	Peserta didik membentuk kelompok sesuai dengan petunjuk dari guru.
3.	Guru menjelaskan tujuan peserta didik membentuk kelompok tersebut.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan bertanya apabila ada yang belum dipahami.
4.	Guru membagikan media permainan <i>E-Fun</i> kepada masing-masing kelompok.	Peserta didik menerima media permainan <i>E-Fun</i> dengan antusias dan tertib.
5.	Guru menjelaskan nama media pembelajaran yang telah dibagikan.	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru.

6.	Guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran <i>E-Fun</i> dengan menggunakan salah satu media permainan <i>E-Fun</i>	Peserta didik memperhatikan sambil menyiapkan media permainan <i>E-Fun</i> sesuai dengan petunjuk dari guru.
7.	Guru menjelaskan aturan permainan media permainan <i>E-Fun</i> .	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dan bertanya apabila ada yang belum dipahami
8.	Setelah peserta didik memahami penjelasan dari guru. Permainan dimulai dan guru berkeliling dan mengamati peserta didik dalam menggunakan media permainan <i>E-Fun</i> .	Peserta didik mulai bermain menggunakan media permainan <i>E-Fun</i>
	Setelah selesai, guru memberi <i>reward</i> kepada peserta didik yang memperoleh poin paling banyak	Peserta didik menghitung poinnya masing-masing dan yang memperoleh poin paling banyak maka mendapatkan <i>reward</i> dari guru.
	Guru memberikan soal evaluasi kepada masing-masing peserta didik	Peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru.

### 3. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam suatu tema/topik pembahasan, Suryosubroto (2009: 133). Berdasarkan penjelasan diatas peneliti mengambil tema 8 Lingkungan Sahabat Kita . tema ini terdiri dari 3 subtema antara laian 1) Subtema 1 Manusia dan Lingkungan, 2) Subtema 2 Usaha Pelestarian Lingkungan. 3) Subtema 3 Usaha Pelestarian Lingkungan dan 4) Subtema 4 Kegiatan Berbasis Proyek dan Literasi. Peneliti mengambil subtema 1 dan subtema 2, dengan masing-masing subtema diambil pembelajaran 3 dan 4. Pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri-ciri menurut Suryosubroto (2009: 134) memiliki ciri-ciri antara lain :

- a. Berpusat pada peserta didik  
Proses pembelajaran yang dilakukan harus menempatkan siswa sebagai pusat aktivitas dan harus mampu memperkaya pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut dituangkan dalam kegiatan belajar yang menggali dan mengembangkan fenomena alam di sekitar peserta didik.
- b. Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik  
Agar pembelajaran lebih bermakna maka siswa perlu belajar secara langsung dan mengalami sendiri. Atas dasar ini maka guru pelajaran menciptakan kondisi yang kondusif dan memfasilitasi tumbuhnya pengalaman yang bermakna.
- c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas  
Mengingat tema dikaji dari berbagai mata pelajaran saling berkaitan maka batas mata pelajaran tidak begitu jelas.
- d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran.
- e. Bersifat fleksibel  
Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak terjadwal secara ketat antar mata pelajaran
- f. Hasil pembelajaran dapat berkembang sesuai dengan minat, dan kebutuhan siswa.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian tentang *Board Game* , berupa ular tangga yang dilakukan oleh Afandi(2015: 88) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dan hasil belajar IPS di SD” dari penelitian menunjukkan bahwa implementasi penggunaan media pembelajaran permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan kriteria sangat tinggi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Penelitian selanjutnya tentang *Board Game* pernah dilakukan oleh Nusantara dan Andjrah (2012: 26) yang berjudul “Perancangan *Board Game* sebagai media

pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk peserta didik SD kelas 1”, dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media *Board Game* dapat mencakup tugas modalitas belajar dari peserta didik yaitu *visual* (gambar) , *audio* (diskusi), dan *kinestetik* (peragaan). *Board Game* IPA ini memberikan stimulasi belajar melalui rangkaian permainan disertai dengan peraga dan ilustrasi menarik yang diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi.

3. Penelitian tentang *Board Game* selanjutnya berupa monopoli yang pernah dilakukan oleh Soegeng dan Sri (2013: 7) yang berjudul “keefektifan metode permainan monopoli operasi hitung terhadap minat dan hasil belajar peserta didik kelas 1 SD N 1 Kedungsuren Kendal. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan metode permainan dengan media monopoli dapat membuat peserta didik menjadi terbiasa dan memecahkan sebuah masalah baik individu maupun kelompok sehingga dapat meningkatkan kemampuan kognitif yang dimilikinya dan dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Beberapa penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media *Board Game* berupa monopoli dan ular tangga dapat digunakan disegala jenjang pendidikan dari SD bahkan SMP dengan mata pelajaran yang berbeda. Media *Board Game* selain meningkatkan motivasi belajar peserta didik menjadi aktif, pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan pemahaman terhadap materi sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Selain meningkatkan aspek kognitif, media *Board Game* juga dapat meningkatkan aspek afektif dan psikomotorik.

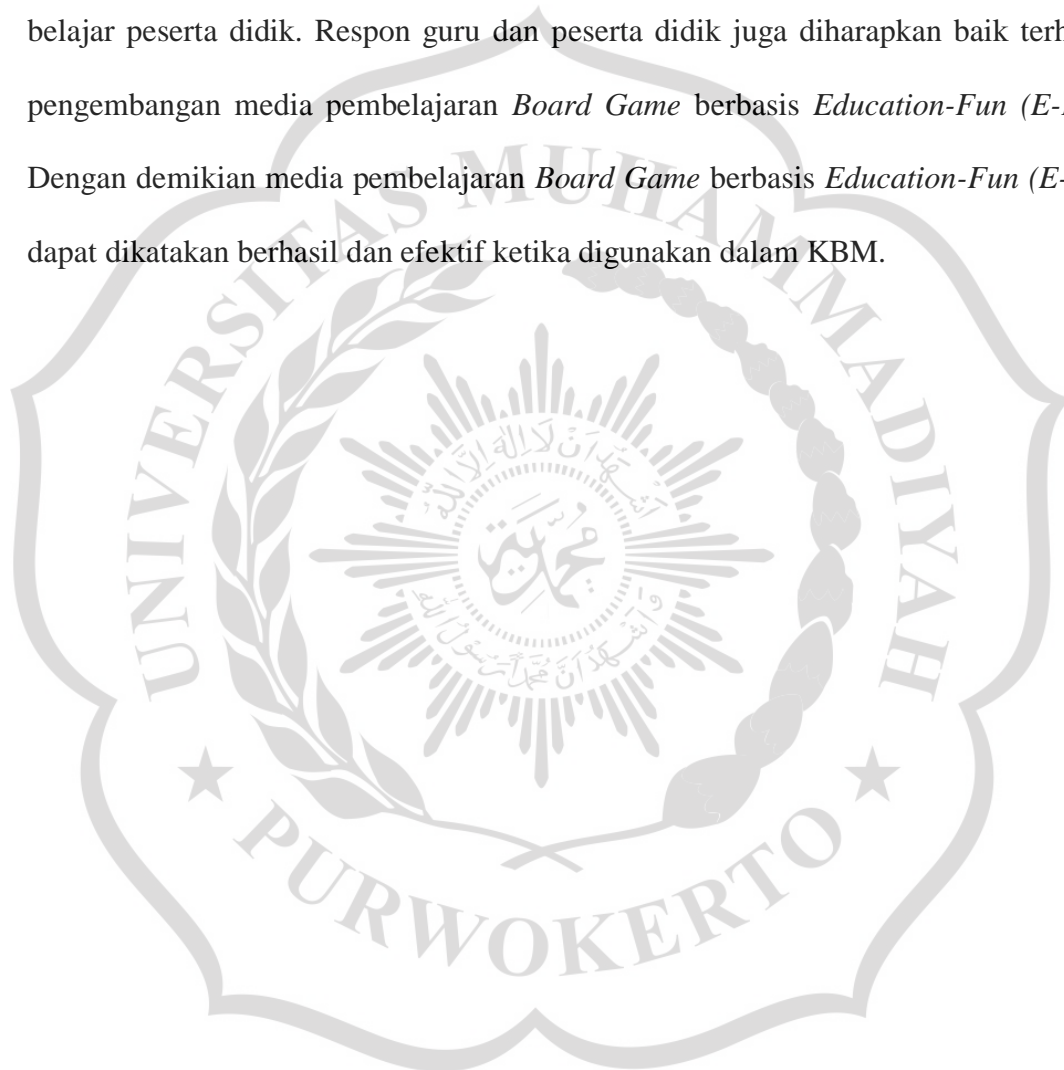
Penelitian diatas memiliki variabel yang sama dengan penelitian ini, yaitu mengenai pengembangan media *Board Game*. Media *Board Game* dikembangkan sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Sudjana dan Ahmad (2005: 4) serta Susilana dan Cepi(2011: 69-73) sehingga pembelajaran akan menjadi berkualitas dan tujuan akan tercapai. Media *Board Game* yang dikembangkan diberi nama media *Board Game* berbasis *Education Fun* . Media permainan tersebut berbeda dengan media *Board Game* yang sudah ada, yang berbeda adalah bentuk penyajian, tampilan dan isi media.

### **C. Kerangka Pikir**

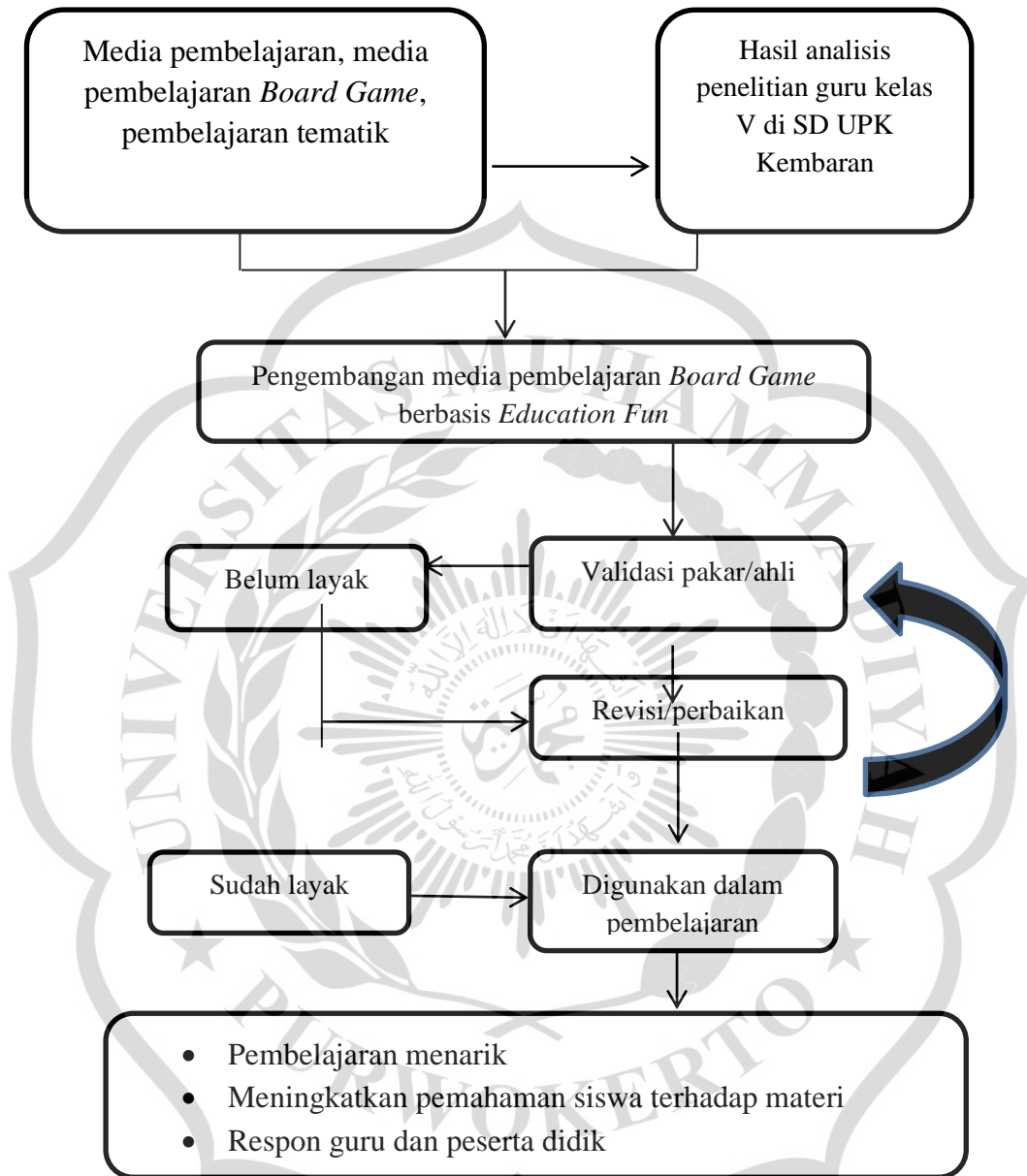
Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran sehingga pesan yang diterima peserta didik sesuai dengan apa yang menjadi tujuan guru. Penggunaan media pembelajaran dalam KBM akan melibatkan peran aktif peserta didik sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru namun juga dapat berlatih mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Pengembangan media *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* berangkat dari permasalahan di Sekolah Dasar kemudian dilakukan pengembangan sesuai dengan kebutuhan peserta didik di Sekolah Dasar. Pengembangan dibantu oleh validator-validator di masing-masing ahli bidang. Dilakukan beberapa kali validasi untuk mendapatkan hasil pengembangan media *Board Game* berbasis *Education Fun (E-Fun)* yang baik.

Pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi menarik sehingga peserta didik dapat aktif dan termotivasi dalam KBM serta meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan sehingga dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik. Respon guru dan peserta didik juga diharapkan baik terhadap pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)*. Dengan demikian media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education-Fun (E-Fun)* dapat dikatakan berhasil dan efektif ketika digunakan dalam KBM.



**Bagan 2.2 Kerangka Pikir**



#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan hasil kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Bentuk pengembangan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* di kelas V SD
2. Kelayakan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* di kelas V SD
3. Respon guru setuju terhadap penggunaan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* di kelas V SD
4. Respon peserta didik sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* di kelas V SD
5. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Board Game* berbasis *Education Fun* terhadap prestasi belajar peserta didik di kelas V SD.