

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka.

1. Tinjauan tentang Media Pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Kegiatan pembelajaran selalu didukung dengan adanya media. Media merupakan sebuah perantara yang dapat menyampaikan informasi yang dibutuhkan siswa, serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, seperti pernyataan Lesle J. Briggs (Wina Sanjaya, 2008: 204) media pembelajaran sebagai "*the physical means of conveying instructional content.....book, film, videotapes, etc.*" Dari pernyataan ini, sebuah media pembelajaran dapat berupa alat fisik yang memiliki isi pelajaran seperti buku, film, video, dan lainnya. Sejalan dengan Lesle J. Briggs, *The Association for Educational Communication and Technology* atau disingkat AECT.

Menurut Asyhar (2012: 4), menyatakan bahwa media adalah apa saja yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Pengertian media dari AECT ini menjelaskan bahwa segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi. Sadiman (2009: 7), mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Djamarah dan Zain (2006: 121), menyatakan bahwa

media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Menurut Arsyad (2003: 4), bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa atau peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Gagne (2010:98), mengatakan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sadiman (2005: 6), berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Syaodih (2003: 114), bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar dan mengajar. Pendapat tokoh yang telah dipaparkan tersebut, secara umum memiliki pemaknaan yang sama tentang media, bahwa media adalah sebuah perantara yang dapat berupa alat-alat fisik maupun non fisik atau segala sesuatu yang ada di sekitar lingkungan dan dapat menjadi perantara tersampainya pesan dan informasi dari guru kepada siswa dan dapat merangsang minat, motivasi, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Media sebagai sebuah perantara atau

saluran komunikasi, harus dapat menciptakan komunikasi interaktif dua arah antara guru dan siswa. Penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar dapat mengarahkan perhatian siswa sehingga menimbulkan motivasi untuk belajar dan materi yang diajarkan akan lebih jelas, cepat dipahami sehingga dapat meningkatkan prestasi siswa dalam belajar.

Menurut Arsyad (2002: 4), mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri antara lain: buku, tape-recorder, kaset, video, kamera, video kamera, film, slide, peta, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Leshin (2008: 81-82), mengemukakan media pembelajaran diklasifikasikan (digolongkan) sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis manusia.

Media pembelajaran berbasis manusia merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan informasi berupa pesan atau informasi. Media ini bermanfaat khususnya bila tujuan kita adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat di dalam pemantauan belajar siswa.

2. Media pembelajaran berbasis cetakan.

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenali adalah buku teks, buku penuntun, buku latihan, jurnal, skripsi, dan dalam bentuk cetakan lainnya.

3. Media pembelajaran berbasis visual

Media pembelajaran berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4. Media pembelajaran berbasis audio-visual.

Media pembelajaran visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam medi audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard*. Contoh media yang berbasis audio-visual adalah video, film, slide bersama tape, televisi.

5. Media pembelajaran berbasis komputer.

Media pembelajaran berbasis komputer dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam pendidikan dan pelatihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pembelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pembelajaran.

Komputer dapat menyajikan informasi dan tahap pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

2. Proses Belajar.

Proses dalam pengertian di sini merupakan interaksi semua komponen atau unsur yang terdapat dalam belajar mengajar yang satu sama lainnya saling berhubungan (*interdependent*) dalam ikatan untuk mencapai tujuan. Menurut Usman (2000: 5), bahwa belajar diartikan sebagai proses perubahan tingka laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Hal tersebut di atas sesuai dengan yang diutarakan Burton (2000: 7), bahwa seseorang setelah mengalami proses belajar akan mengalami perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Misalnya dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak mengerti menjadi mengerti.

Mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Mengajar pada prinsipnya membimbing siswa dalam kegiatan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan proses belajar. Hadary (2008:89), menyatakan proses belajar adalah inti aktivitas dalam pendidikan. Proses ini terjadi antara guru dan siswa serta dipengaruhi oleh hubungan yang ada dalam proses tersebut.

Proses belajar dipengaruhi antara lain oleh penggunaan metode maupun media dalam proses belajar mengajar. Seiring pesatnya kemajuan di bidang telekomunikasi yang ditandai dengan era digitalisasi tentunya proses

belajar mengajar juga menuntut adanya penyesuaian dalam penggunaan metode maupun media dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan suatu inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Menurut Usman (2000: 4), menyatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.

Sadiman (2011: 11), mengatakan bahwa proses belajar mengajar diartikan sebagai proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau pembelajaran yang ada dalam kurikulum. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu dalam pengajaran. Selain hal tersebut guru dalam proses pengajaran harus bisa membangkitkan motivasi siswa dalam belajar baik dengan kata-kata pujian atau tindakan.

3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari tingkat dasar Kurikulum Merdeka di

Indonesia. IPAS merupakan mata pelajaran yang terintegrasi atau terpadu dari ilmu-ilmu Alam sosial dan kemanusiaan sehingga dapat mengembangkan kemampuan menjadi warga Negara yang baik. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di sekolah merupakan disiplin ilmu yang memadukan berbagai disiplin ilmu seperti, arkeologi, budaya, topografi (ilmu peta), geografi, sejarah, hukum, sosiologi, filsafat, psikologi, ilmu humaniora, matematika, dan ilmu alam. Somantri (2002: 92), menyatakan bahwa pendidikan IPAS di sekolah baik tingkat dasar, menengah pertama dan atas merupakan pengintegrasian dari berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan, disajikan secara ilmiah dan pedagogis untuk tujuan pendidikan. Keterpaduan berbagai disiplin ilmu ini siswa diharapkan mampu mencapai tujuan dari pendidikan itu sendiri.

Trianto (2010: 92), mengemukakan IPAS merupakan integrasi dari berbagai macam ilmu sosial yang dirumuskan atas dasar kenyataan dan fenomena sosial dan diwujudkan dalam suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang ilmu-ilmu sosial. Sapriya (2009: 20), menyampaikan bahwa materi IPAS itu sendiri untuk jenjang sekolah dari tingkat dasar sampai menengah lebih mementingkan dimensi pedagogik maupun psikologis serta karakteristik kemampuan siswa itu sendiri. Supardi (2011: 182), menyebutkan bahwa pendidikan IPAS lebih menekankan pada ketrampilan yang harus dimiliki siswa dalam memecahkan masalah, baik masalah yang ada dilingkup sendiri sampai masalah yang kompleks

sekalipun. Satriawan (2008: 56), menyatakan bahwa IPS merupakan integrasi keilmuan yang bertujuan agar siswa lebih mengenal lingkungan dimana ia hidup dan mengenal lingkungan masyarakatnya berada.

4. Media Pembelajaran Tiga Dimensi (3D).

Media pembelajaran tiga dimensi (3D) menurut Sihkabudden (2012: 47) adalah "media pembelajaran yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi atau tebal, misalnya model bangun ruang, prototipe, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung, dan alam sekitar." Sudjana (2011: 156), menyatakan bahwa media pembelajaran tiga dimensi yang seringkali digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah model dan boneka. Selanjutnya, model adalah tiruan tiga dimensi dari suatu obyek dimana obyek asli tidak memungkinkan dibawa ke kelas karena ukurannya yang besar atau terlalu kecil. Mukti (2021: 52), menyatakan bahwa model adalah perwujudan suatu benda secara terskala dengan perbandingan ukuran yang sesuai.

Rayandra (2012: 56), mensejajarkan pengertian model dengan prototipe yaitu sebagai benda tiruan berwujud tiga dimensi sebagai pengganti dari obyek aslinya. Prasetya (2000: 39), memberikan pengertian untuk model atau benda tiruan sebagai bentuk tiruan dari suatu objek yang berbentuk tiga dimensi yang dibuat sedemikian rupa dan menyerupai bentuk aslinya. Garis besar dari pengertian model oleh para ahli bahwa pengertian model adalah benda tiruan yang merupakan perwujudan dari bentuk asli, dimana dibuat sedemikian rupa mirip dan mempunyai dimensi ukuran yang

memungkinkan untuk dibawa ke dalam kelas sebagai media pembelajaran yang akan membantu kegiatan pembelajaran dan pemahaman siswa. Sudjana (2011: 156), membedakan model menjadi enam kelompok yaitu: model padat, model penampang, model susun, model kerja, *Mock-up*, dan diorama.

Media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) termasuk dalam kategori model padat. Model padat atau *solid model* menurut Sudjana (2011: 157), adalah suatu model yang memperlihatkan bagian permukaan luar dari obyek dan memperhatikan bentuk dan pewarnaannya. Media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) adalah media model padat yang merupakan tiruan pulau yang ada terdapat di dalam Negara Indonesia. Media pembelajaran ini bukan hanya memberikan informasi tentang bentuk dan struktur gugus kepulauan tetapi juga memberikan informasi tentang keberagaman budaya yang ada di pulau tersebut terutama dari masing-masing provinsi yang ada di gugus kepulauan di dalam Negara Indonesia.

5. Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

Kegiatan pembelajaran yang interaktif selalu melibatkan siswa dengan guru. Guru bukan satu-satunya sumber belajar. Seiring dengan perkembangan zaman, kurikulum yang berlaku juga mengalami perkembangan, sehingga kegiatan pembelajaran yang dahulu bertolak dari guru sebagai sumber belajar, berubah menjadi pola pembelajaran interaktif yang melibatkan siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri secara *discovery*. Setiap siswa memiliki karakter dan keunikan sebagai individu yang berkembang. Setiap keunikan dan karakter siswa, bukanlah untuk

dihindari oleh guru, tetapi sebagai pengasah kemampuan guru untuk dapat memberikan perlakuan yang sama sesuai dengan keunikan dan karakter siswa.

Menurut Sanjaya (2008:17), berpendapat bahwa siswa adalah organisme unik yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Siswoyo (2008:88), menyatakan bahwa siswa atau peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pendidikan. Tirtarahardja (2008:89), berpendapat bahwa siswa atau peserta didik merupakan:

- 1) Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang khas.
- 2) Individu yang sedang berkembang.
- 3) Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan manusiawi.
- 4) Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri.

Siswa sekolah dasar secara umum suka bermain, mencari perhatian, dan memiliki keingintahuan yang tinggi. Usia siswa sekolah dasar, termasuk kedalam masa kanak-kanak akhir yakni bekisar rentang usia 7-12 tahun. Siswa pada masa kanak-kanak akhir, mengalami masa perkembangan fisik, kognitif, bahasa, moral, emosi, dan sosial. Tahap perkembangan biologis siswa sekolah dasar menurut Sigmund Freud (2008:101), termasuk dalam fase perkembangan masa laten, dimana perubahan perilakunya berupa dorongan-dorongan yang ada pada siswa terdesak dan mengendap kedalam bawah sadar. Winataputra (2008: 14-16) mengemukakan karakteristik anak usia kelas empat sebagai berikut:

- 1) Mempergunakan pemikiran tingkat yang lebih tinggi yang terbentuk pada tahap sebelumnya.
- 2) Membentuk hipotesis, melakukan penyelidikan atau penelitian terkontrol dapat menghubungkan bukti dengan teori.
- 3) Dapat bekerja dengan ratio proporsi, dan probabilitas.
- 4) Membangun dan memahami penjelasan yang rumit mencakup rangkaian deduktif dari logika.

Sedangkan Iskandar (2007: 67), mengemukakan bahwa karakteristik siswa kelas tinggi adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya minat terhadap aktivitas yang melibatkan sesuatu yang konkret.
- 2) Cenderung membandingkan aktivitas-aktivitas praktis.
- 3) Sangat realistis, memiliki rasa ingin tahu tinggi, dan memiliki kemauan belajar yang tinggi.

Menjelang akhir masa ini, sudah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus. Sampai sekitar umur sebelas tahun memerlukan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Jadi dapat dikatakan bahwa karakteristik siswa kelas empat menurut Winataputra (2008:11), bahwa tahap operasi formal pada usia kelas empat sekolah dasar merupakan tahap perkembangan kognitif dan merupakan tahap lebih matang dan lebih kompleks daripada tahap sebelumnya. Pada tahap ini mulai berkembang pemikiran tentang masa depan. Nasution (2002:58), Pada usia Sembilan tahun proses belajar mereka tidak hanya terjadi dilingkungan sekolah tetapi juga karena mereka sudah

diperkenalkan pada kehidupan yang realitis di dalam bermasyarakat. Masa usia sekolah sekitar sembilan tahun menurut Subiyanto (2021: 2114), sebagai masa intelektual atau masa keserasian sekolah yang terbagi menjadi dua fase, yaitu kelas rendah (sampai usia Sembilan tahun) dan kelas tinggi (sembilan sampai dua belas tahun).

6. Penggolongan Media Pembelajaran.

Penggolongan media pembelajaran dapat dipandang dari sudut pandang yang berbeda sesuai dengan karakter media pembelajaran tersebut. Asyhar (2012: 46-52), membuat penggolongan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Media pembelajaran berdasarkan ciri fisik.

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan ciri fisik dibedakan menjadi 4 macam, yaitu:

1) Media pembelajaran dua dimensi.

Media pembelajaran dua dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari satu sudut pandang saja atau sisi datarnya. misalnya foto, grafik, peta, gambar, bagan, dan lainnya.

2) Media pembelajaran tiga dimensi.

Media pembelajaran tiga dimensi adalah media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (volume yang terdiri dari dimensi panjang, lebar, dan tinggi). Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah model, prototipe, bola, buah, perabotan, diorama, dan lainnya.

3) Media pembelajaran pandang diam.

Media pembelajaran pandang diam Adalah media pembelajaran yang menggunakan media proyeksi tetapi hanya untuk menampilkan gambar diam di layar, misalnya foto, tulisan, gambar, dan biasa disebut *still picture*.

4) Media pembelajaran pandang gerak.

Media pembelajaran ini disebut juga *motion picture*, yaitu menggunakan media proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak di layar, termasuk televisi, film, atau video recorder.

b. Media pembelajaran berdasarkan unsur pokoknya.

Asyhar (2012: 48), menyatakan penggolongan media pembelajaran berdasarkan unsur pokok alat indra yang digunakan untuk memahami media, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 kelompok atau golongan yaitu:

1) Media Pembelajaran Audio.

Media pembelajaran ini hanya bisa didengar, yang termasuk dalam kelompok ini adalah radio, rekaman suara, dan tape recorder.

2) Media Pembelajaran Visual.

Media pembelajaran ini hanya bisa dilihat atau diamati dengan indra penglihatan, yang termasuk dalam kelompok visual adalah gambar, foto, tulisan, dan model.

3) Media Pembelajaran Audio-Visual.

Media ini dapat didengar dan dilihat, yang termasuk dalam kelompok audio-visual adalah video, televisi, dan film.

c. Media pembelajaran berdasarkan penggunaan.

Penggolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dibagi ke dalam 2 golongan, penggolongan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut yaitu berdasarkan jumlah penggunaannya dan berdasarkan hirarki manfaat media pembelajaran, berdasarkan penggunaannya media pembelajaran dapat dibedakan menjadi 3 kelompok, yaitu media pembelajaran individu, media pembelajaran untuk berkelompok, dan media pembelajaran untuk massal.

1) Media pembelajaran dari cara penggunaannya.

Penggolongan media pembelajaran dilihat dari cara penggunaannya dibedakan menjadi media pembelajaran tradisional atau konvensional dan media pembelajaran modern. Media pembelajaran tradisional adalah peta, *ritatoon* (simbol-simbol grafis), *rotatoon* (gambar berseri), dan lainnya. Pengguna media pembelajaran tradisional ini biasanya digunakan oleh guru kelas dan dibuat dari bahan-bahan yang ada disekitar kita dan mudah ditemukan. Media pembelajaran modern biasanya diintegrasikan dengan media-media pembelajaran elektronik lainnya, seperti ruang kelas otomatis, sistem proyeksi berganda, sistem interkomunikasi.

2) Media pembelajaran berdasarkan hirarki manfaat.

Penggolongan media pembelajaran yang termasuk dalam kelompok ini dilihat dari biaya pembuatan dan tingkat kerumitan pembuatannya. Wina Sanjaya (2008:211-212) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi beberapa kelompok, yaitu, dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:

- a) Media pembelajaran auditif, media pembelajaran yang dapat didengarkan saja, misalnya radio dan rekaman suara.
- b) Media pembelajaran visual, media pembelajaran yang hanya dapat dilihat saja, misalnya film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- c) Media pembelajaran audio-visual, yakni media pembelajaran yang mengandung unsur suara dan juga dapat dilihat, contohnya rekaman video, film *slide* suara.
- d. Pengelompokan media pembelajaran dilihat dari kemampuan jangkauannya.
 - a. Media pembelajaran berdaya input luas dan serentak, misalnya televisi dan radio.
 - b. Media pembelajaran berdaya input terbatas ruang dan waktu, misalnya film, film *slide*, video, dan lainnya.
 - e. Media pembelajaran dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya

- 1) Media pembelajaran yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan sebagainya.
- 2) Media pembelajaran yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lainnya.

Sadiman (2009: 28-81) menyatakan bahwa media pembelajaran dikelompokkan menjadi 3 kelompok besar yaitu:

1. Media pembelajaran grafis, terdiri dari foto, gambar, sketsa, bagan, diagram, grafik, peta atau globe, kartun, poster, papan buletin, dan papan flanel.
2. Media pembelajaran audio, terdiri dari radio, tape recorder, dan laboratorium bahasa.
3. Media pembelajaran proyeksi diam, film bingkai, film rangkai, media transparansi, opaque projector, mikrofis, film, film gelang, televisi, video, dan simulasi atau permainan.

Berdasarkan pemaparan pengelompokan media pembelajaran di atas, media pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia (MIBI) jika dilihat dari tinjauan fisiknya termasuk dalam media pembelajaran tiga dimensi model padat. Jika dilihat dari segi sifatnya, media pembelajaran MIBI termasuk dalam kategori media pembelajaran visual, sedangkan dilihat dari penggunaannya, media pembelajaran MIBI termasuk dalam golongan media pembelajaran tradisional. MIBI juga termasuk dalam media pembelajaran yang memberikan pengalaman yang logis atau tiruan, karena media pembelajaran MIBI masuk dalam kategori media pembelajaran

model tiruan dari bentuk yang sebenarnya. Seperti pengelompokan yang juga dinyatakan oleh Anderson di dalam Wina Sanjaya (2008: 213) dalam tabel berikut:

Tabel 2.1. Media Pembelajaran Menurut Anderson

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	Pita Audio (Rol atau Kaset), Piringan audio, Radio (Rekaman Siaran).
2	Cetak	Buku teks terprogram, Buku pegangan/manual, Buku tugas.
3	Audio-Cetak	Buku latihan dilengkapi kaset, Gambar/poster dilengkapi Audio.
4	Proyek Visual-Diam	Film bingkai (<i>slide</i>), Film rangkai(berisi pesanverbal).
6	Visual Gerak dengan Audio	Film suara, Video/ VCD/ DVD.
7	Benda	Benda nyata, Model tiruan (<i>mock up</i>), Media berbasis komputer, CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i>) dan CMI(<i>Computer Managed Instructional</i>)

Pengelompokkan media pembelajaran diatas menurut Anderson, menunjukkan bahwa media pembelajaran MIBI yang akan dibuat termasuk juga dalam kategori media pembelajaran benda yakni model tiruan. Bentuk

media pembelajaran model tiruan selain sesuai dengan tahap operasional konkret juga sebagai bentuk dari pengalaman tiruan.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran menempati kedudukan penting dalam ketercapaian keberhasilan pemahaman siswa. Sanjaya (2008: 208-210), menyebutkan bahwa media pembelajaran memiliki peran dan fungsi menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu yang dapat memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu untuk menambah gairah dan motivasi belajar siswa serta memiliki nilai praktis. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman siswa media dapat mengatasi batas ruang kelas. Media pembelajaran juga dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, media pembelajaran juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan media.

Media pembelajaran dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat, serta media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik. Fungsi media pembelajaran juga dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa terhadap suatu bahan pembelajaran atau mata pelajaran tertentu. Media pembelajaran dapat mengontrol kecepatan belajar siswa serta dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai pembelajaran yang abstrak. Kemp and Dayton (2008: 210-211), media

pembelajaran memiliki kontribusi dalam keberlangsungan kegiatan pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran maka penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar serta pembelajaran dapat dibuat lebih menarik, dan pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan, sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran, serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran peranan guru mata pelajaran di dalam melaksanakan pembelajaran dapat berubah ke arah yang positif.

Asyhar (2012: 29- 40), membagi fungsi media pembelajaran menjadi lima (5) kelompok, yaitu (1) media pembelajaran sebagai sumber belajar, dimaksudkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi menggantikan guru sebagai sumber informasi atau pengetahuan. fungsi semantik, bahwa melalui media pembelajaran untuk perbendaharaan kata, istilah, atau simbol dapat diselaraskan dalam satu pemaknaan. (2) media pembelajaran dapat berfungsi untuk memanipulatif, adalah kemampuan media pembelajaran dalam menampilkan kembali peristiwa, atau benda dengan berbagai cara sesuai dengan sasaran atau tujuannya. Fungsi fiksatif, adalah fungsi yang berkenaan dengan kemampuan media pembelajaran dalam menyimpan dan menampilkan kembali suatu peristiwa yang telah lama terjadi. (3) media pembelajaran berfungsi distributif, adalah fungsi yang

berkenaan dengan kemampuan media dalam menyalurkan informasi atau pengetahuan dengan jangkauan yang luas, seperti mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra manusia. Fungsi psikologis media pembelajaran, fungsi ini dapat dibagi menjadi 5 fungsi sebagai berikut:

- a) Fungsi atensi, dimaksudkan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian dan fokus siswa terhadap materi, informasi, atau pengetahuan yang diberikan dalam kegiatan pembelajaran.
 - b) Fungsi afektif, fungsi ini diartikan media pembelajaran dapat menggugah sikap penerimaan atau bahkan penolakan dari siswa terhadap materi, tetapi juga dapat merangsang minat sehingga menimbulkan sikap belajar siswa dengan baik.
 - c) Fungsi kognitif, adalah fungsi media pembelajaran dimana media pembelajaran dapat memberikan transfer informasi dan pengetahuan tentang sesuatu yang baru, sehingga siswa memperoleh pemahaman akan hal baru yang diberikan.
 - d) Fungsi psikomotorik, media pembelajaran dapat membekali siswa dengan informasi dan pengetahuan, sehingga keterampilan siswa dapat terlatih dengan baik sesuai tingkat perkembangan dan kebutuhannya.
 - e) Fungsi imajinatif, bahwa media pembelajaran dapat memberikan pengalaman bagi siswa dalam mencipta atau berkreasi sesuai dengan daya imajinasi mereka.
- (4) media pembelajran juga berfungsi untuk memotivasi, bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dalam diri siswa untuk

belajar lebih semangat terhadap suatu bahan pembelajaran, karena media pembelajaran bersifat menarik perhatian dan fokus siswa dalam kegiatan pembelajaran. (5) media pembelajaran juga dapat berfungsi sosio-kultural, bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menghilangkan batas dan hambatan sosio-kultural antar siswa. Arsyad (2011: 26-27), menjelaskan manfaat dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat menyajikan pesan dan informasi sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik dan meningkatkan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan keterbatasan indra manusia dimana pada saat:
 - a. Objek atau benda pembelajaran yang berukuran besar dan tidak mungkin dibawa ke dalam kelas, dapat digantikan dengan foto, gambar, atau media pembelajaran lainnya.
 - b. Obyek atau benda bahan pembelajaran yang mempunyai ukuran sangat kecil dan tidak dapat dilihat oleh indra manusia, dapat dilihat dengan bantuan mikroskop atau digantikan dengan slide, film, dan sebagainya.
 - c. Kejadian masa lampau yang tidak mungkin dilihat secara langsung dapat dikemas melalui rekaman video dan film.
 - d. Proses atau siklus kehidupan yang rumit dapat disajikan dalam bentuk

video, film, dan sejenisnya.

- e. Percobaan yang berbahaya dalam pembelajaran tertentu juga dapat dikemas melalui video, film, dan lainnya, seperti instruksi teknik tertentu, intruksi kimia, dan lain sebagainya.
- f. Peristiwa-peristiwa alam atau proses kehidupan yang berlangsung di alam, dapat dikemas juga dalam bentuk film dan video.

Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang serupa antara siswa dan menciptakan komunikasi interaktif antara guru dan siswa. Sudjana (2011: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat mempertinggi pemahaman siswa dalam proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa dan menimbulkan motivasi siswa.
3. Media pembelajaran dapat memperjelas bahan pelajaran yang diberikan oleh guru mata pelajaran.
4. Media pembelajaran dapat membantu terciptanya metode pembelajaran yang lebih bervariasi.
5. Media pembelajaran dapat mengaktifkan aktivitas belajar siswa di kelas menjadi aktivitas positif.

Fungsi dan manfaat media pembelajaran yang disampaikan beberapa ahli tersebut di atas menyimpulkan fungsi utama media pembelajaran adalah menarik perhatian siswa saat pembelajaran

berlangsung, sehingga motivasi belajar siswa muncul, ketika itulah siswa dapat memahami bahan pelajaran yang diberikan karena guru menggunakan media pembelajaran dalam penyampaian. Media pembelajaran dapat menggantikan objek yang sebenarnya dan dapat memungkinkan guru memvariasikan metode pembelajaran. Media pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia (MIBI) dilihat dari segi fungsinya, berfungsi sebagai sumber belajar, fungsi manipulatif, fungsi distributif, fungsi psikologis, dan fungsi sosio-kultural.

e. Prinsip Pemilihan Media.

Sanjaya (2008: 224), menyatakan beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- b. Media pembelajaran harus sesuai dengan konsep yang jelas sesuai pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter siswa.
- d. Media pembelajaran harus disesuaikan dengan gaya belajar siswa, gaya mengajar guru, dan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.
- e. Media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi lingkungan, waktu, dan ketersediaan fasilitas pembelajaran.

Rayandra (2012: 82-85), mengemukakan 11 prinsip dalam pemilihan media yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yaitu:

- 1) Kesesuaian, media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Kejelasan sajian, media pembelajaran yang dipilih harus dapat menyajikan materi pembelajaran sesuai dengan konteks dengan memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya.
- 3) Kemudahan akses, media pembelajaran yang dipilih harus menimbang ketersediaan fasilitas pembantu dalam penggunaannya.
- 4) Keterjangkauan, media pembelajaran yang dipilih harus memperhatikan keterjangkauan pembiayaan, baik pembuatan, pengadaan, maupun perawatannya.
- 5) Ketersediaan, media pembelajaran yang dipilih harus dipertimbangkan ketersediaannya di lingkungan.
- 6) Kualitas, media pembelajaran yang dipilih untuk digunakan sebagai perantara atau sumber informasi, harus terjamin kualitasnya.
- 7) Ada alternatif, media pembelajaran yang dipilih haruslah dapat digantikan dengan media alternatif, jika media utama sulit diadakan, diakses, atau dijangkau.
- 8) Interaktivitas, media pembelajaran yang dipilih dapat menciptakan sebuah interaksi dua arah antara guru dan siswa.
- 9) Organisasi, dalam pengadaan media pembelajaran dukungan organisasi harus dipertimbangkan, karena dukungan organisasi dapat membantu pengadaan ataupun perawatan media pembelajaran.

10)Kebaruan, media pembelajaran yang dipilih untuk digunakan sebaiknya harus mengalami pembaruan, karena media yang baru lebih menarik perhatian siswa.

11)Berorientasi siswa, media pembelajaran haruslah sesuai dengan karakteristik siswa, kemampuan siswa, dan tingkat perkembangan siswa.

Sadiman (2009: 86), menyatakan terdapatnya beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebelum digunakan, sebagai berikut:

- a. Kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
- b. Ketersediaan sumber setempat.
- c. Ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas.
- d. Kesesuaian keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media pembelajaran dengan waktu yang lama.
- e. Efektivitas pembiayaan dalam kurun waktu yang panjang.

Sudjana (2011: 4-5), menyebutkan 6 kriteria pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Ketepatan atau kesesuaian media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian media pembelajaran terhadap isi bahan pelajaran.
3. Kemudahan memperoleh media pembelajaran.
4. Keterampilan dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.
5. Ketersediaan waktu.

6. Kesesuaian media pembelajaran dengan perkembangan taraf berpikir siswa.

Arsyad (2011: 75-76), mengemukakan beberapa kriteria dalam pemilihan media sebagai berikut:

- Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- Media pembelajaran harus sesuai dengan isi atau materi pelajaran.
- Media pembelajaran harus praktis, luwes, dan dapat bertahan untuk jangka waktu yang lama.
- Media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.
- Media pembelajaran harus sesuai dengan pengelompokkan sasaran dan mutu teknis.

Sukmadinata (1991: 83-84), menyebutkan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) Jenis media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat menjangkau ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa;
- 2) Kegunaan media pembelajaran itu sendiri harus tepat guna.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.
- 4) Media pembelajaran harus luwes dan fleksibilitas dalam penggunaannya.
- 5) Kesesuaian media pembelajaran dengan alokasi waktu dan sarana pendukung yang ada.

- 6) Ketersediaan media pembelajaran serta biaya pembuatan atau pengadaan media pembelajaran tersebut..

Benang merah kriteria pemilihan media pembelajaran adalah media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, isi atau materi bahan pelajaran, karakter dan perkembangan siswa, kemampuan guru dalam menggunakannya, menarik, sesuai dengan ketersediaan dana, dan ketersediaan waktu.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian yang penulis teliti ini, sudah pernah diteliti dan dikaji oleh peneliti lainnya dalam tempat yang berbeda dalam topic pembahasan yang sama atau mirip dan dengan hasil penelitian yang masih relevan sehingga menghasilkan hasil yang masih relevan juga, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a) Yharsal Dinda, 2022. Jurnal PGSD, Universitas Muhammadiyah Cirebon dengan judul “Pengembangan Media MIBI Tema Indahnya Kebersamaan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 066 Medan Denai Tahun Pelajaran 2021/2022” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development, R&D). dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Molenda. Hasil validasi dari uji coba pemakaian dengan prosentase 94,11% dengan kategori “sangat valid” dari perolehan tersebut artinya media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik.

- b) Ariyanti Ayu Herlina, 2014. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Media MIBI Tema Indahnya Kebersamaan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kepatihan Tahun Pelajaran 2013/2014.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D). dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Boerg and Gall. Hasil validasi dari uji coba pemakaian dengan kategori “baik” dengan nilai 3,75 dari perolehan tersebut artinya media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik.
- c) Wahyudi, 2022. Skripsi Universitas Nusantara PGRI, Kediri dengan judul “Pengembangan Media MIBI pada Pembelajaran IPS Tema Keragaman Budaya Provinsi Jawa Timur siswa kelas IV Sekolah Dasar Islam Al Badar Tahun Pelajaran 2021/2022.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D). dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari uji coba pemakaian dengan prosentase 85,5% dengan kategori “sangat valid” dari perolehan tersebut artinya media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik.
- d) Islamiati Elly, 2021. Skripsi Universitas Muhammadiyah Mataram dengan judul “Pengembangan Media Miniatur Budaya NTB untuk meningkatkan motivasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 20 Ampenan Tahun

Pelajaran 2020/2021.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D). dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi dari uji coba pemakaian dengan prosentase 96% dengan kategori “sangat efektif” dari perolehan tersebut artinya media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajran tematik.

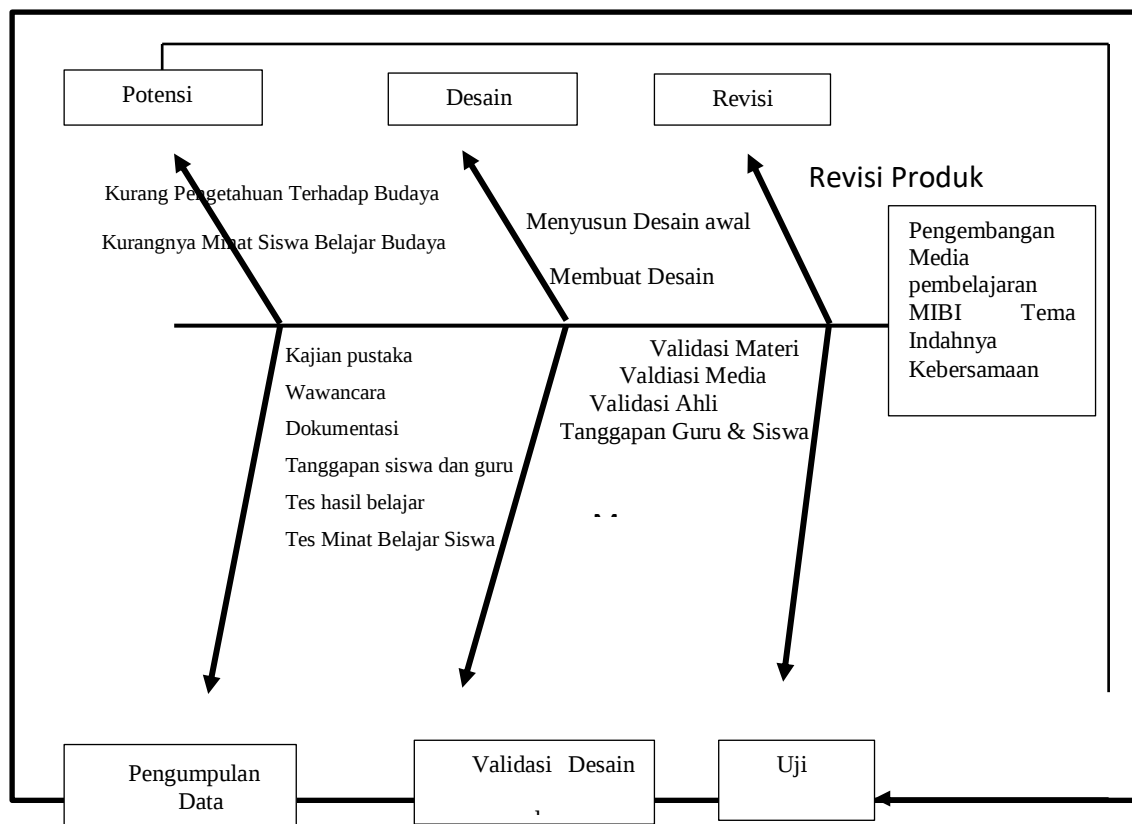
- e) Hassanah Siti, 2017. Skripsi Universitas Jember, dengan judul “Pengembangan Media MIBI dengan tema Kebersamaan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 02 Jember Lor Tahun Pelajaran 2016/2017.” Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D). dengan model pengembangan yang dikembangkan oleh Boerg and Gall. Hasil validasi dari uji coba pemakaian dengan prosentase 89,56% dengan kategori “sangat efektif” dari perolehan tersebut artinya media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) ini sangat layak untuk digunakan pada pembelajran tematik.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah suatu cara yang menggambarkan di mana seorang peneliti yang dalam hal ini adalah penulis sendiri menjelaskan bagaimana cara kerja serta isi penelitiannya, maupun hal-hal yang akan dilakukan secara singkat yang bertujuan untuk mempermudah pembaca memahami alur dari proses penelitiannya. Sesuai dengan Silabus Kurikulum

Merdeka, dengan media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) diharapkan siswa dapat mempelajari dan mengidentifikasi lingkup budaya yang terdapat di Negara Indonesia yang didalamnya terdapat rumah adat, pakaian adat, makanan tradisional dan sebagainya. Media pembelajaran Miniatur Budaya Indonesia (MIBI) dapat digunakan sebagai media pembelajaran IPAS.

Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan agar siswa mengetahui asal kebudayaan benda atau fisik dan nyata yang sesuai dengan provinsi dari mana suatu kebudayaan itu berasal. Selain itu, dengan media pembelajaran MIBI, siswa dapat mengetahui bentang alam Indonesia. Dengan memakai media pembelajaran MIBI diharapkan terjadi perubahan kualitatif pada peserta didik. Perubahan kualitatif tersebut sangat dipengaruhi oleh banyak faktor untuk membantu proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran yang disampaikan oleh guru mata pelajaran. Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini dapat dilihat pada bagan Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis atau anggapan dasar sementara adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat pra-duga karena masih harus dibuktikan kebenarannya melalui pengkajian yang terdalam. Sri Hartatati (2019: 78), menyatakan hipotesis adalah satu kesimpulan sementara yang belum final; jawaban sementara; dugaan sementara; yang merupakan konstruk peneliti terhadap masalah penelitian. Arikunto (2020: 68), menyatakan hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Gulo (2002: 90), menyatakan hipotesis

dibentuk dari maksud awal penelitian yaitu untuk mengetahui sesuatu yang ada pada tingkat tertentu dipercaya sebagai sesuatu yang benar dengan menyusun masalah penelitian dalam bentuk pertanyaan, kemudian dijawab dengan pemikiran awal dan dibuktikan melalui penelitian empiris.

Dengan kata lain hipotesis merupakan sebuah istilah ilmiah yang digunakan dalam rangka kegiatan ilmiah yang mengikuti kaidah-kaidah berpikir biasa, secara sadar, teliti, dan terarah. Teori yang tepat akan menghasilkan hipotesis yang tepat untuk digunakan sebagai jawaban sementara atas masalah yang diteliti atau dipelajari di dalam suatu penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, peneliti menguji suatu teori. Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development* (R& D) atau pengembangan dengan pendekatan kuantitatif, oleh karena itu maka dirumuskan suatu hipotesis seperti di berikut ini:

$$H_0 \neq H_a$$

Dimana:

- H₀:** Hipotesis dalam penelitian ini adalah tidak ada efektifitas Pengembangan media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) untuk pembelajaran Tema Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.
- H_a:** Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada efektifitas Pengembangan media pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) untuk pembelajaran Tema Indonesiaku Kaya Budaya siswa kelas IV Sekolah Dasar.