

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

a) Media

Media pada umumnya adalah alat saluran komunikasi atau perantara antara sumber pesan yang berkaitan dengan strategi penyampaian informasi atau materi. Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang berarti, tengah” atau perantara. Menurut Fatria (2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara.

Secara umum media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Media merupakan segala bentuk perantara yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut Susilana (2008:6) dalam bukunya media pembelajaran memiliki arti perantara atau pengantar.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan media adalah alat perantara atau saluran komunikasi yang memiliki arti untuk menyalurkan pesan, informasi atau materi pelajaran, dan yang dapat merangsang pikiran lewat perantara saluran pesan.

b) Pembelajaran

Pembelajaran merupakan penunjang pendidik agar proses perolehan pengetahuan, pengetahuan, penguasaan keterampilan, kebiasaan, pembentukan sikap, dan rasa percaya diri pada peserta didik dapat berlangsung. Menurut Dimyati dan Mudjiono Syaiful Sagala (2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi, Arshad

(2017:73). Menurut Yolandasari (2017:17) pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses perolehan ilmu yang diberikan oleh guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik sehingga pengetahuan, penguasaan materi yang dimiliki oleh siswa terbentuk dengan baik.

c) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Dadan Djuanda (2006, hlm. 102), mengacu pada pendapat Soeparno, Media pembelajaran adalah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa.

Menurut Mudlofir dan Rusydiyah (2019:124) Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

Dari pendapat diatas, dapat disimpulkan, media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai perantara pesan yang dipakai sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2.1.2 Pengertian Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk tertentu atau memperbaiki produk yang sudah ada, serta mengkaji keefektifan dan manfaat produk tersebut. Proses ini melibatkan tahap perencanaan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi untuk memastikan bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna dan mencapai tujuan pembelajaran atau aplikasi yang diinginkan..

Menurut Sugiyono dalam dan Andika Triansyah (2020:3) Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan mengkaji keefektifan produk tersebut.

Menurut Iskandar Wiyokusuma dalam Afrilianasari dan Eunike Awalla (2018). Pada hakikatnya pengembangan adalah upaya pendidikan baik formal maupun non formal yang dilaksanakan secara sadar, berencana terarah, teratur, dan bertanggung jawab dalam rangka memperkenalkan ,menumbuhkan, membimbing, mengembangkan suatu dasar kepribadian yang seimbang, utuh, selaras, pengetahuan, keterampilan sesuai dengan bakat, keinginan serta kemampuan-kemampuan sebagai bekal atas prakarsa sendiri untuk menambah, meningkatkan, mengembangkan diri kearah tercapainya martabat, mutu, dan kemampuan manusiawi yang optimal.

Menurut Sujadi (2017:6) Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru. Menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Berdasarkan teori-teori diatas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan meneliti dalam pengembangan suatu produk tertentu untuk menyempurnakannya.

2.1.3 Media *Fun Thinkers Book*

2.1.3.1 Pengertian *Fun Thinkers Book*

Fun thinkers book adalah buku yang sangat membangun keterampilan psikologi otak kiri dan kanan anak dan dikemas dengan sistem terobosan terbaru menggunakan *Match-Frame* yang membuat belajar menjadi menyenangkan sekaligus meningkatkan ketajaman berfikir anak usia 2 sampai 10 tahun, yang mana pada usia tersebut anak lebih tertarik pada hal yang berkaitan dengan bermain (Ketut,dkk., 2021). Media pembelajaran yang cocok digunakan untuk mendukung pembelajaran agar siswa bisa memahami konsep materi serta untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan media yang mengandung unsur menyenangkan yaitu bermain sambil belajar adalah media *Fun Thinkers Book*.

Menurut Anjarani (2020:102) *Fun Thinkers book* merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang dengan konsep bermain sambil belajar. Penerapan media *Fun Thinkers Book* dipandang relevan untuk proses

pembelajaran peserta didik di sekolah dasar, sebab penggunaan media ini sesuai dengan karakter siswa yang cenderung senang bermain. Hal ini diperkuat oleh pendapat Sadirman (dalam Tiarawati. 2020:48) permainan merupakan aktivitas yang menyenangkan dan menghibur untuk dilakukan, juga memungkinkan tumbuhnya partisipasi aktif peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta bisa dijadikan untuk menghilangkan atau mengalihkan rasa bosan, jenuh bahkan stress. Melalui permainan otak dan perasaan akan menjadi lebih rileks.

Sedangkan menurut Nuansa (2020:19) “*Fun Thinkers Book* adalah buku berpikir menyenangkan merupakan sebuah media berbentuk buku yang dibuat dari bahan kayu triplek, dikemas dalam sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik.” Isi dari media tersebut ialah permainan dan kuis yang menarik sehingga menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, media *Fun Thinkers Book* ini juga berisi materi yang sesuai dengan tema yang dipelajari.

Dapat disimpulkan bahwa, media *Fun Thinkers Book* adalah seperangkat buku dan bingkai peraga yang dikemas dalam bentuk kegiatan bermain sambil belajar yang dilengkapi dengan cerita, soal, game pada setiap pembelajaran didalam bukunya memuat materi pembelajaran untuk mengasah kemampuan berfikir kreatif dan perkembangan intelektual siswa sehingga dapat membantu siswa belajar secara mandiri. Pada penelitian ini Media *Fun Thinkers Book* terdiri satu set buku dan bingkai, beserta ubin bernomor 1 sampai dengan 9, dikemas dalam bentuk materi , terbagi dalam bentuk level 1-6 sesuai dengan pembelajaran pada materi kekayaan budaya di Indonesia. Setiap level diisi dengan materi dan kuis yang menyenangkan. *Fun Thinkers Book* ini bertujuan agar siswa dapat tertarik, bermain secara berkelompok serta menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

2.1.3.2 Karakteristik Media *Fun Thinkers Book*

Menurut Anjarani (2020:108) Media pembelajaran *fun thinkers book* dibuat dengan tampilan menarik supaya siswa senang menggunakannya. Adapun karakteristik perangkat media tersebut terdiri atas:

1. Media pembelajaran berupa buku yang terdapat berbagai level mata

pelajaran dan dilengkapi dengan bingkai peraga.

2. Sebuah bingkai peraga beserta ubin bernomor 1 sampai 9 dengan sisi belakang memiliki warna (3 kuning, 3 berwarna biru, 3 berwarna hijau).
3. Sebuah buku petunjuk (manual penggunaan).

2.1.3.2 Langkah-langkah Menggunakan *Fun Thinkers Book*

Menurut Anjarani (2020:109) Media *Fun thinkers book* dirancang untuk dapat digunakan dengan mudah. Namun demikian media ini tetap dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaannya. Adapun langkah-langkah cara penggunaannya yaitu:

1. Buka buku *fun thinkers* sesuai materi yang akan dipelajari.
2. Buka bingkai peraga dan ditempatkan di atas buku yang telah terbuka, pastikan bahwa jendela-jendela terbuka pada bingkai berada tepat diatas buku.
3. Tempatkan ubin nomor 1 sampai 9 secara berurutan pada bingkai sebelah kiri, sesuai nomor yang tertera pada buku.
4. Baca petunjuk pada bagian atas kiri halaman buku.
5. Letakkan ubin tersebut pada jawaban yang benar yang ada di sisi kanan.
6. Ulangi langkah tersebut sampai dengan ubin ke 9.
7. Tutup dan balikkan bingkai peraga, maka akan dilihat tiga baris ubin berwarna
8. Untuk mengetahui jawaban sudah benar atau belum, bandingkan pola ubin berwarna yang terbentuk dari jawaban dengan pola ubin yang tergambar di sisi kanan atas setiap halaman pelajaran.
9. Jika pola yang terbentuk telah sama berarti jawaban sudah benar, tetapi jika belum sama berarti jawaban masih ada yang salah.

2.1.3.3 Keunggulan *Fun Thinkers Book*

Menurut Riani,dkk. (2019), Keunggulan produk media *fun thinkers book* terletak pada sifatnya yang mudah dibawa kemanapun, dengan tampilan yang menarik dan disertai dengan gambar dan media *fun thinkers book* sesuai

untuk usia anak pada rentang sekolah dasar.

2.1.3.4 Kelemahan *Fun Thinkers Book*

Menurut Riani,dkk. (2019), Media *fun thinkers book* memiliki beberapa kelemahan, antara lain terbatas pada materi tertentu yang mengurangi fleksibilitas penggunaannya di berbagai topik pembelajaran, dan dalam penggunaan media ini tidak cocok untuk pembelajaran online karena kurang interaktif.

2.1.4 Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif antara IPA dan IPS (selanjutnya disebut IPAS) menjadi salah satu solusi pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi literasi dan numerasi.

Penerapan materi IPAS diharapkan dapat membekali siswa untuk dapat menyelesaikan permasalahan pada kehidupan sehari-hari baik yang berkaitan dengan gejala alam di sekitar maupun yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Mengingat hal tersebut, maka materi IPAS merupakan salah satu materi yang dikembangkan khususnya pada kurikulum merdeka.

Pada kurikulum merdeka, materi IPAS mengarahkan siswa salah satunya untuk dapat mengerjakan suatu proyek yang bertujuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan di bidang IPA dan Sosial. Proyek tersebut diterapkan sebagai salah satu bukti pencapaian ketuntasan belajar.

Materi IPAS pada hakikatnya mengharapkan supaya siswa dapat memahami materi dengan baik dan juga dapat menerapkan atau mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari (Astuti, 2022).

Dalam kehidupan sehari-hari, permasalahan yang dihadapi tidak hanya terbatas pada aspek sosial atau alam saja, tetapi seringkali keduanya saling terkait. Hal ini membuat integrasi antara ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS) menjadi relevan dan penting. Sebagai contoh, materi tentang kekayaan budaya Indonesia dapat diintegrasikan dalam pembelajaran IPAS, yang menggabungkan pemahaman ilmiah dengan aspek sosial.

Dengan mengajarkan tentang kekayaan budaya Indonesia, siswa tidak hanya mempelajari aspek sosial seperti keragaman adat istiadat, tradisi, dan nilai-nilai budaya yang ada di berbagai daerah, tetapi juga diajak untuk menganalisis bagaimana lingkungan alam turut membentuk kekayaan budaya tersebut. Misalnya, keberadaan sungai, pegunungan, atau laut di suatu wilayah berperan dalam pembentukan budaya setempat, seperti dalam cara masyarakat bercocok tanam, berlayar, atau membangun rumah.

Melalui pembelajaran ini, siswa dapat memahami bahwa kekayaan budaya Indonesia tidak bisa dilepaskan dari kondisi geografis dan sumber daya alam yang ada. Dengan demikian, mereka diajak untuk melihat keterkaitan antara alam dan budaya serta menghargai kekayaan budaya sebagai bagian dari identitas nasional. Pembelajaran ini juga mendorong siswa untuk melihat bagaimana kekayaan budaya dapat dilestarikan di tengah tantangan perubahan zaman dan lingkungan.

2.1.5 Materi Kekayaan Budaya Indonesia

Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda.

Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.

Letak Indonesia sangat strategis karena terletak diantara 2 benua yaitu benua Asia dan Australia. Selain itu, Indonesia terletak diantara 2 samudera yaitu Samudera Hindia dan Samudera Pasifik. Oleh karenanya, Indonesia mudah dikunjungi para pendatang. Akibatnya budaya yang dibawa bangsa lain yang

datang ke negara kita juga ikut memengaruhi keanekaragaman budaya Indonesia. Beberapa pakaian dan makanan tradisional Indonesia dipengaruhi budaya bangsa lain.

Suku bangsa ini tersebar di berbagai pulau yang ada di Indonesia. Dalam satu pulau saja kita dapat menemukan lebih dari dua suku bangsa yang berbeda karakteristiknya. Tiap-tiap suku bangsa mempunyai ciri khas yang membedakan dengan suku bangsa yang lain. Ciri suku bangsa yang didasarkan atas ciri fisik disebut ras.

Beragam ras di Indonesia menjadikan masyarakat yang memiliki beraneka ragam suku bangsa, agama dan budaya. Sebagai masyarakat Indonesia yang baik, sudah seharusnya kita saling menghormati dan menghargai perbedaan yang ada di Indonesia. Jadi, setiap suku bangsa mempunyai ras masing-masing. Oleh karena itu, tercipta keragaman ras.

2.1.6 Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan dalam konteks ini bertujuan untuk menggambarkan hubungan antara konsep-konsep dasar yang melandasi penelitian, yaitu penelitian pengembangan, media pembelajaran, Fun Thinkers Book, pembelajaran IPAS, serta materi kekayaan budaya Indonesia. Penelitian ini berangkat dari masalah utama yang dihadapi dalam pembelajaran, yaitu kurangnya motivasi belajar siswa dan kesulitan siswa dalam memahami konsep materi pelajaran, terutama yang berhubungan dengan pembelajaran seperti kekayaan budaya Indonesia dalam konteks IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Selain itu, pembelajaran yang bersifat teoretis sering kali menyebabkan siswa kehilangan minat, dan guru kesulitan dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan interaktif.

Penelitian pengembangan menjadi solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan menghasilkan media pembelajaran inovatif yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu mengajar, tetapi juga merangsang minat dan motivasi siswa. Menurut Sugiyono dan Andika Triansyah (2020), penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan atau menyempurnakan suatu produk, dalam hal ini

media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara dalam menyampaikan pesan-pesan pendidikan kepada siswa. Berdasarkan pendapat Mudlofir dan Rusydiyah (2019), media pembelajaran dapat berbentuk cetak maupun non-cetak yang dirancang untuk memotivasi siswa dalam proses belajar.

Salah satu solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah penggunaan media *Fun Thinkers Book*. Media ini dirancang dengan konsep bermain sambil belajar, yang sangat relevan untuk siswa sekolah dasar yang cenderung lebih suka belajar melalui permainan. *Fun Thinkers Book* diharapkan dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Anjarani (2020) menyatakan bahwa media ini berfungsi sebagai alat untuk merangsang keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, dengan bentuk yang menarik dan interaktif, seperti permainan dan kuis yang disesuaikan dengan tema pembelajaran.

Selain itu, penggunaan *Fun Thinkers Book* dapat mendukung pembelajaran IPAS, yang merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS.

Materi kekayaan budaya Indonesia, sebagai bagian dari IPAS, sering kali memerlukan pemahaman mendalam dan keterlibatan aktif siswa. Namun, materi ini dapat menjadi membosankan jika disampaikan secara monoton. Dengan penggunaan media yang menarik seperti *Fun Thinkers Book*, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga mereka lebih mudah memahami konsep-konsep bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda terhadap kehidupan berbangsa di Indonesia.

Secara keseluruhan, penelitian ini mengintegrasikan teori-teori tentang pengembangan media pembelajaran, konsep bermain sambil belajar, serta pentingnya pembelajaran interaktif dalam memecahkan masalah kurangnya motivasi dan pemahaman siswa. *Fun Thinkers Book* diharapkan menjadi media pembelajaran yang mampu menjawab tantangan dalam pembelajaran IPAS, khususnya dalam topik kekayaan budaya Indonesia, dengan cara yang lebih inovatif dan menyenangkan, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

2.1.7 Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian Pengembangan adalah suatu metode penelitian yang berfokus pada proses perencanaan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi produk pembelajaran untuk menghasilkan media yang efektif dan efisien. Tujuannya adalah untuk menciptakan atau memperbaiki alat pembelajaran yang memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Media pembelajaran adalah setiap perangkat lunak dan/atau perangkat keras yang berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari pengirim ke penerima pesan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa.
3. Media *Fun Thinkers Book* adalah media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk buku dan bingkai peraga, yang mengintegrasikan permainan dan kuis untuk mendukung proses pembelajaran secara menyenangkan. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pembelajaran dan kemampuan berpikir kreatif.
4. Pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah proses pembelajaran interdisipliner yang menggabungkan elemen dari ilmu alam dan sosial, bertujuan untuk mengembangkan pemahaman kritis siswa terhadap fenomena alam dan sosial di sekitarnya.
5. Materi Kekayaan budaya Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Banyak suku bangsa dengan bahasa, pakaian, rumah, makanan, dan kesenian yang berbeda-beda. Keragaman ini salah satunya disebabkan karena tempat tinggal yang berbeda-beda. Setiap pulau di Indonesia mempunyai perbedaan keadaan alam. Bahkan, kondisi alam dalam satu pulau bisa saja berbeda-beda. Perbedaan kondisi alam ini memengaruhi cara hidup, kebiasaan, serta budaya penduduknya.