

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata "media" berakar dari bahasa Latin, yang awalnya berarti perantara atau pembawa pesan. Kata ini menggambarkan berbagai alat dan perangkat yang memungkinkan penyebaran dan penerimaan informasi, bertindak sebagai saluran komunikasi yang vital. Media memainkan peran penting baik dalam bentuk tradisional, seperti surat kabar dan radio, maupun platform teknologi modern seperti internet dan media sosial. Media-media ini sangat penting untuk menghubungkan orang, berbagi ide, dan menyampaikan pesan kepada berbagai khalayak di seluruh dunia.

Media menggabungkan teknologi dan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan manusia, khususnya di bidang pendidikan. Media berfungsi sebagai alat penting untuk menyampaikan informasi dari guru dan pengajar kepada siswa, sehingga memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efektif dan efisien. Dengan memanfaatkan berbagai platform media, konten pendidikan menjadi lebih mudah diakses, menarik, dan interaktif, yang pada akhirnya mendukung pencapaian tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil pendidikan secara keseluruhan.

Dalam kehidupan sehari-hari, media sering dikaitkan dengan sarana untuk menyampaikan informasi kepada banyak orang secara bersamaan, seperti surat kabar, televisi, radio, dan internet. Menurut (Wibawanto & Ds, 2017) Media pendidikan merujuk pada berbagai alat dan objek yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran dengan mengkomunikasikan informasi dan pesan secara efektif. Sumber daya ini mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu melibatkan peserta didik dalam proses pendidikan. Namun, terlepas dari pentingnya media ini, inti dari pendidikan yang berfokus pada transfer pengetahuan, pengembangan keterampilan, dan berpikir kritis tetap menjadi fokus utama upaya pengajaran dan pembelajaran.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media berperan penting dalam proses pendidikan dengan mendukung dan memperkaya pengalaman mengajar dan belajar. Berbagai bentuk media pembelajaran, termasuk presentasi PowerPoint, video, rekaman audio, dan film, ialah alat yang sangat diperlukan untuk mengkomunikasikan ide dan konsep secara efektif. Para pendidik didorong untuk memanfaatkan kreativitas dan keterampilan inovatif mereka untuk memilih, merancang, dan menerapkan strategi media yang tepat guna meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Strategi ini bisa mencakup penyelenggaraan seminar, memfasilitasi diskusi, melakukan simulasi, dan mengatur kunjungan lapangan. Dengan mengintegrasikan beragam media dan aktivitas interaktif, para pendidik bisa secara signifikan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan, menjadikan pembelajaran lebih dinamis, mudah diakses, dan berdampak bagi siswa (Jauhari, 2018) Media pembelajaran mencakup berbagai metode seperti seminar, diskusi, simulasi, kunjungan lapangan, dan studi untuk memfasilitasi pendidikan.

c. Tujuan dan Fungsi Media Pembelajaran

Media berperan sebagai alat yang berharga dalam pendidikan dengan secara efektif mengkomunikasikan pesan dan menarik perhatian siswa, sehingga mendorong lingkungan belajar yang lebih menarik. Ketika guru secara kreatif mengintegrasikan berbagai bentuk media, khususnya media visual seperti video, gambar, dan tampilan interaktif, mereka bisa membuat pelajaran lebih dinamis dan menyenangkan. Pendekatan ini tidak hanya membantu siswa lebih memahami materi tetapi juga mendorong partisipasi aktif dan motivasi. Pada akhirnya, penggunaan media yang bijaksana meningkatkan pengalaman mengajar dan belajar secara keseluruhan, yang mengarah pada peningkatan hasil pendidikan (Fadilah et al., 2023).

Media pembelajaran meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, dan berkontribusi pada pengembangan kepribadian, yang pada akhirnya mendukung pengalaman pendidikan yang lebih menarik dan efektif (Nurfadhillah, 2021). Pemanfaatan alat bantu pengajaran

sangat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menyenangkan di semua tingkatan dan tahapan pendidikan.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Penguasaan media pembelajaran yang efektif sangat penting bagi guru untuk secara efisien mengatur, melaksanakan, menilai, dan mengembangkan potensi penuh siswa, memastikan pengalaman pendidikan yang komprehensif dan menarik yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan di berbagai lingkungan pembelajaran. (Rivai, 1992) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yakni:

1. Pembelajaran secara alami menarik minat siswa dan secara signifikan meningkatkan motivasi mereka untuk terlibat dengan pengetahuan baru.
2. Meningkatkan kejelasan materi pembelajaran untuk memfasilitasi pemahaman siswa yang lebih baik dan mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan.
3. Metode pengajaran diharapkan berkembang melampaui komunikasi verbal tradisional, dengan menggabungkan beragam strategi untuk meningkatkan keterlibatan dan partisipasi siswa, sekaligus mengurangi kelelahan guru selama pelajaran. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan efektif bagi semua siswa.
4. Siswa berpartisipasi dalam berbagai kegiatan di luar mendengarkan, seperti mengamati lingkungan sekitar, mendemonstrasikan keterampilan atau konsep, dan memamerkan karya atau bakat mereka kepada orang lain, dll.

e. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut (Sumiati, 2007) media pembelajaran bisa dikategorikan ke dalam berbagai jenis, termasuk media visual seperti foto, gambar, dan poster, yang dipakai untuk meningkatkan proses pendidikan melalui stimulasi visual.

1. Media audio yaitu media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, MP3, dan radio.

2. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar seperti film suara, video, televisi dan sound slide
3. Multimedia mencakup beragam konten termasuk suara, animasi, video, grafik, dan film untuk menciptakan pengalaman yang menarik.
4. Media realia mencakup benda-benda nyata dari lingkungan alam, seperti tumbuhan, bebatuan, dan air, yang dipakai untuk meningkatkan pembelajaran dan memberikan pengalaman dunia nyata.

f. Urgensi Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif bergantung pada media yang menciptakan kesan abadi, menekankan peran vital dan beragam fungsinya dalam memfasilitasi pemahaman, keterlibatan, dan retensi sepanjang pengalaman pendidikan yakni (Nurdin, 2016):

1. Sederhanakan dan jelaskan pesan agar siswa bisa memahaminya dengan mudah tanpa memakai terlalu banyak kata.
2. Melampaui ruang, waktu, dan pengalaman indrawi membatasi persepsi manusia.
3. Menarik minat perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
4. Menimbulkan gairah belajar siswa.
5. Mendorong keterlibatan dan komunikasi langsung antara siswa dan lingkungan sekitarnya.
6. Mendorong eksplorasi mandiri dan pengembangan keterampilan yang didorong oleh minat dan hasrat individu.
7. Menyeimbangkan persepsi siswa terhadap pesan untuk meningkatkan pemahaman dan efektivitas komunikasi.

g. Indikator Media Pembelajaran

Indikator media yang baik pada dasarnya mencerminkan sejauh mana media tersebut mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran maupun komunikasi. Media dikatakan baik apabila memiliki relevansi dengan tujuan yang ingin dicapai, dapat menyampaikan pesan secara efektif dan efisien, serta mampu menarik perhatian pengguna sehingga menumbuhkan motivasi belajar. Selain itu,

media yang baik juga harus memiliki mutu teknis yang jelas, baik dari segi visual, audio, maupun tampilan, sehingga informasi dapat diterima dengan mudah oleh peserta didik. Aspek fleksibilitas juga menjadi penting, karena media idealnya dapat digunakan dalam berbagai situasi dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Menurut (Ramli, 2012), kriteria media pembelajaran mencakup kesesuaian materi dengan tujuan, kondisi peserta didik, kualitas teknis, serta keterjangkauan biaya sehingga penggunaannya tidak memberatkan. Hal ini sejalan dengan temuan dalam jurnal *Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar* yang menekankan bahwa media yang baik harus mampu memotivasi, memudahkan pemahaman, dan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan. Dengan demikian, media pembelajaran yang baik bukan hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai sarana interaktif yang mendorong keterlibatan aktif peserta didik.

B. Claws Box

1. Pengertian Claws Box

Media Claws Box ialah alat pembelajaran yang dikembangkan oleh para peneliti dengan menggabungkan sistem mekanik dan sistem kontrol dalam cara penggunaannya. Sistem mekanik pada alat ini memakai gearbox dan motor listrik yang berfungsi mengatur arah serta jarak gerak alat. Kedua sistem tersebut terintegrasi dalam bentuk kotak berbentuk balok vertikal, sehingga memudahkan peserta didik dalam melakukan operasi (Saraswati & Kurniawati, 2022). Kedua

Media Claws Box dibuat dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam proses belajar melalui pendekatan belajar sambil bermain. Saat dipakai, peserta didik diminta mengambil kartu yang berisi soal atau tantangan dari dalam kotak memakai alat penjepit. Kemudian, peserta didik diberi tugas atau soal untuk diselesaikan sesuai dengan kartu yang mereka bisakan. Media ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, sekaligus edukatif, terutama dalam menyampaikan materi yang bersifat nilai seperti keberagaman agama.

Mekanisme kontrol akan ditempatkan di bagian depan balok kaca agar peserta didik tidak kesulitan dalam mengendalikan capit mainan atau memakai media tersebut.

Spesifikasi produk yang dihasilkan dalam studi ini ialah media pembelajaran PPKN berupa media Claws Box. Media ini dibuat sesuai dengan materi secara rinci yakni:

- 1) Perangkat media menyederhanakan penyajian konten pendidikan dan secara signifikan meningkatkan partisipasi dan minat siswa selama proses pembelajaran.
- 2) Media ini menyediakan konten yang meningkatkan pemahaman siswa dan secara signifikan meningkatkan pengalaman bermain game mereka secara keseluruhan
- 3) Media Claws Box memiliki kombinasi material termasuk plastik, kayu, dan kayu lapis, dengan komponen kaca yang dipakai untuk menahan benda kerja dengan aman, didukung oleh struktur kayu yang kokoh untuk memastikan stabilitas dan pengoperasian yang efektif selama penggunaan
- 4) Media ini berukuran 90x50 cm dengan posisi balok meninggi

2. Kekurangan dan keunggulan

Media pembelajaran secara signifikan meningkatkan efektivitas pengajaran dengan membuat konsep-konsep kompleks menjadi lebih jelas dan mudah diakses. Media ini menarik perhatian siswa dan merangsang minat mereka, sehingga meningkatkan motivasi untuk terlibat dengan materi. Melalui beragam format seperti alat bantu visual, animasi, dan simulasi, ide-ide abstrak atau sulit menjadi lebih nyata dan mudah dipahami. Keragaman ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tetapi juga membantu siswa mengembangkan pemahaman yang lebih dalam, sehingga mendorong hasil pendidikan yang bermakna dan berkelanjutan (Salma Murodah Putri Sasa et al., 2025)

Di sisi lain, media pembelajaran juga memiliki keterbatasan yang tidak dapat diabaikan. Proses pembuatan atau persiapan media seringkali membutuhkan

waktu yang lama dan menuntut keterampilan khusus dari guru. Selain itu, media berbasis digital memiliki ketergantungan yang tinggi pada perangkat, listrik, serta jaringan internet yang memadai. Apabila infrastruktur tersebut tidak mendukung, maka pemanfaatan media tidak dapat berjalan optimal dan bahkan dapat menghambat jalannya pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media perlu disesuaikan dengan kondisi sekolah serta kesiapan sarana dan prasarana yang tersedia (Mirza Gayatri et al., 2021).

a. Kelebihan

Menurut (Saraswati & Kurniawati, 2022). Kelebihan media *Claws Box* ini adalah sebagai berikut :

1. Interaktif dan melibatkan siswa secara aktif.
2. Meningkatkan motivasi belajar melalui unsur permainan.
3. Mudah dibuat dan digunakan oleh guru di kelas tanpa alat teknologi canggih.
4. Mendorong kerja sama dan komunikasi antar siswa dalam kelompok.
5. Relevan untuk pembelajaran karakter dan nilai-nilai sosial.

Sedangkan menurut (Arsyad, n.d.) kelebihan media ini ialah menyampaikan pesan pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

b. Kelemahan :

Menurut (Arsyad, n.d.) kelemahan media ini adalah memerlukan persiapan dan pengelolaan yang baik serta kurang fleksibel dibandingkan dengan media digital dengan sebagai berikut :

1. Membutuhkan waktu persiapan yang cukup untuk merancang dan mengisi materi soal.
2. Kurang efektif jika tidak diatur dengan baik, bisa menimbulkan keributan atau distraksi.
3. Hanya cocok untuk jumlah siswa yang tidak terlalu besar, agar aktivitas lebih terkontrol.

4. Efektivitasnya bergantung pada kreativitas guru dalam menyusun soal dan skenario bermain.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Claws Box* ialah media yang interaktif dan menarik karena mampu melibatkan peserta didik secara aktif serta meningkatkan motivasi belajar melalui unsur permainan dan kerja sama dalam kelompok. Media ini relatif mudah dibuat dan digunakan oleh guru tanpa memerlukan teknologi canggih sehingga efektif diterapkan di sekolah dasar. Namun penggunaan *Claws Box* memerlukan persiapan dan pengelolaan kelas yang baik agar tidak menimbulkan distraksi, serta efektivitasnya bergantung pada kreativitas guru dan kondisi kelas.

C. Tinjauan Materi Keberagaman Agama

1. Pengertian Keberagaman Agama

Materi keberagaman agama ialah bagian dari pembelajaran *Pendidikan Pancasila* pada fase B (kelas V) dalam **Kurikulum Merdeka** (Kemendikbudristek., 2022). Materi ini berfokus pada penanaman nilai toleransi, saling menghormati, dan bekerjasama dalam keberagaman. Siswa diharapkan mampu memperlihatkan sikap menghargai perbedaan agama, suku, budaya, dan kepercayaan dalam kehidupan sehari-hari sebagai wujud nilai kebhinekaan dan toleransi.

Keberagaman agama ialah kondisi ketika di suatu masyarakat ada berbagai macam agama yang dianut oleh orang-orang berbeda. Di Indonesia, keberagaman agama ialah sesuatu yang nyata karena masyarakat menganut agama-agama seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Bagi siswa sekolah dasar, keberagaman agama bisa dipahami sebagai “perbedaan keyakinan yang harus saling dihargai agar kita bisa hidup rukun”. Menurut (Maemunah & Darmiyanti, 2023) penelitian pendidikan multikultural, keberagaman agama bukan hanya soal adanya banyak agama, tetapi juga tentang bagaimana setiap orang belajar menghargai, menerima, dan bekerja sama dengan teman yang berbeda keyakinan. Hal ini penting karena sejak usia dini anak-anak perlu ditanamkan sikap toleransi dan penghargaan terhadap perbedaan agar tercipta suasana kelas yang harmonis dan damai

2. Jenis-Jenis Keberagaman Agama

Keberagaman agama di Indonesia mencakup banyak jenis, seperti agama besar (Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha)(Fitriani, 2020), keyakinan lokal/tradisional, dan perbedaan internal dalam satu agama (aliran atau praktik yang berbeda). Misalnya dalam jurnal *Keberagaman dan Toleransi Antar Umat Beragama* dijelaskan bahwa selain agama-agama resmi, ada juga keyakinan lokal yang ikut memperkaya lanskap keagamaan masyarakat. Juga dalam kajian *Religiositas Agama-agama di Indonesia*, dicatat bahwa meskipun ajaran dogmatis dan ritual berbeda, semua dianut oleh individu-individu yang meresapi agama sebagai bagian dari identitas, sehingga muncul variasi dalam cara beragama, frekuensi praktik, dan interpretasi ajaran.

Pentingnya toleransi antarumat beragama menjadi sangat krusial guna menjaga kerukunan sosial, mencegah konflik, serta memperkuat persatuan nasional. Dalam jurnal *Pentingnya Toleransi dan Kerukunan Antar Umat Beragama di Indonesia*, penulis menekankan bahwa toleransi memungkinkan perbedaan keyakinan diakui, dihormati, dan tetap bisa bekerjasama dalam kebaikan tanpa merusak iman masing-masing. Kajian *Esoterisme, Toleransi dan Dinamika Keagamaan* jugamemperlihatkan bahwa kecenderungan pemahaman agama yang eksoteris (yang lebih terlihat dan institusional) bisa memengaruhi bagaimana toleransi dijalankan dalam praktek sehari-hari, terutama hubungan mayoritas-minoritas(Fitriani, 2020)

D. Penelitian Yang Relevan

No.	Judul Penelitian	Tahun Penelitian	Jenis Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kekurangan
1.	Pengembangan media pembelajaran Claws Box Pelajaran matematika materi bangun ruang dan bangun datar di kelas II SDN Plumbungan	2022	Research and Development (R&D)	Sama-sama menggunakan metode R&D. Menguji kelayakan melalui validasi ahli dan uji coba siswa. Media interaktif berbasis permainan.	Materi: Matematika (Bangun Datar/Bangun Ruang). Tujuan meningkatkan pemahaman konsep numerik, bukan keberagaman agama.	Belum mengukur aspek afektif siswa seperti kerjasama atau toleransi. Terbatas pada kemampuan kognitif matematis. Uji coba hanya pada satu sekolah dengan jumlah responden terbatas.
2.	Pengembangan media pembelajaran Jigsaw Puzzle untuk materi keberagaman agama SD.	2023	R&D (Model 4-D: Define, Design, Develop, Disseminate)	Sama-sama bertujuan meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa SD. Menggunakan media permainan interaktif. Melibatkan validasi ahli media dan materi.	Materi: Keberagaman agama. Media berbentuk puzzle, bukan Claws Box.	Media mudah rusak jika sering digunakan (berbahan karton/puzzle fisik). Kurang fleksibel dalam penerapan di kelas besar. Belum terdapat versi digital atau adaptasi un-

						tuk pem- belajaran daring.
3.	Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Materi Keberagaman Agama SD	2024	R&D (Modifikasi Borg & Gall / 4-D)	Sama-sama dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman keberagaman agama. Melibatkan validator ahli untuk menilai kelayakan. Media berbasis cetak/fisik.	Bentuk media: buku interaktif (pop-up). Lebih menekankan aspek visual (gambar timbul), bukan permainan kotak.	Kurang interaktif dibandingkan media berbasis permainan. Membutuhkan biaya dan waktu lebih untuk produksi. Sulit direplikasi dalam jumlah besar karena pekerjaan manual.
4.	Development of Catholic Religious Learning Media for Elementary Students	2022	R&D (Model Dick & Carey)	Sama-sama berbasis media pembelajaran agama. Menggunakan langkah R&D dengan validasi ahli. Sasaran penelitian: siswa SD.	Fokus khusus pada pendidikan agama Katolik. Media yang dikembangkan berupa modul/lembar ajar, bukan permainan.	Kurang menarik bagi siswa usia dasar karena dominan berbasis teks. Tidak mencakup nilai-nilai keberagaman lintas agama. Terbatas pada konteks keagamaan tertentu, sehingga kurang universal.

E. Kerangka Berpikir

