

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Riyana (2009) “media adalah kata yang berasal dari bahasa latin yaitu bentuk jamak dari kata medium dan secara harfiah, media memiliki arti perantara atau pengantar”. Menurut Sadiman (2007) “media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi”.

*National Education Association (NEA)* dalam Arsyad (2011) mengartikan media pembelajaran sebagai macam-macam bentuk komunikasi benda yang dapat dilihat, dibaca, didengar dan dimanipulasi beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam proses pembelajaran yang bisa mempengaruhi efektifitas program instruksional.

Menurut Hamalik (1982) yang menyatakan bahwa “media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar”. Secara lebih khusus Arsyad (2011) menyatakan pengertian “media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

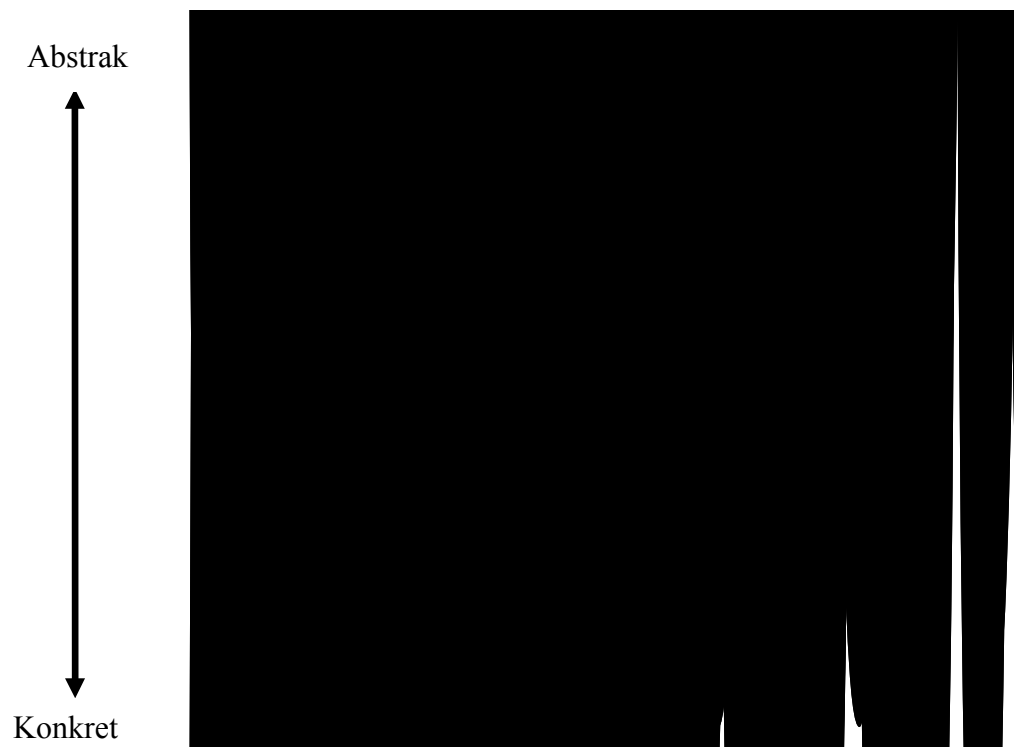
Selain dianggap sebagai benda atau sesuatu yang dijadikan perantara pengirim pesan atau informasi, di dalam penelitian ini media pembelajaran merupakan bentuk media cetak yang berfungsi sebagai pengantar informasi dari guru kepada peserta didik, sehingga pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih efektif.

###### b. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Pengetahuan, keterampilan, perubahan cara dalam berbicara maupun sikap kita dalam berperilaku diperoleh dari pengalaman. Brunner (1966) dalam Arsyad (2011) ada tiga tingkatan utama dalam modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar, dan pengalaman abstrak. Ketiga tingkatan pengalaman ini saling berhubungan dan mengakibatkan interaksi dalam upaya memperoleh

pengetahuan, keterampilan, perubahan cara dalam berbicara maupun sikap kita dalam berperilaku yang baru.

Dale (1969) dalam Sanjaya (2008) menggambarkan tingkatan pengalaman pemerolehan hasil belajar sebagai suatu proses komunikasi. Gambar yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar mengajar ini bernama *Dale's Cone of Experience* atau biasa disebut kerucut pengalaman dale Arsyad (2011). Berikut ialah gambar Dale's Cone of Experience (kerucut pengalaman Dale):



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Sumber [ CITATION Ars11 \l 1033 ]

Kerucut diatas menjelaskan bahwa suatu pembelajaran dimulai dari pengalaman langsung (konkret), yang kemudian diteruskan sampai ke puncak kerucut yaitu lambang kata (abstrak). Dari gambar tersebut juga dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dimulai dari sesuatu yang bersifat konkret menuju ke sesuatu yang bersifat abstrak, akan tetapi

tidak semua proses pembelajaran dimulai dari pengalaman langsung. Dasar dari pengembangan kerucut diatas bukan dari tingkat kesulitan, tetapi dari tingkat keabstrakan, karena semakin abstrak maka akan semakin minim penggunaan alat indera kita, dan semakin berkembang imajinatif kita.

Menurut Piaget (1983) “Peserta didik sekolah dasar yang rata-rata berusia 7-12 tahun memasuki tahap operasional konkret”. Ulfaeni (2017) “operasional konkret yaitu telah memiliki kemampuan berfikir logis akan tetapi dibantu dengan benda-benda yang bersifat konkret atau nyata”. Sehingga dalam proses pembelajaran sangat membutuhkan media agar memudahkan pemahaman peserta didik.

Peserta didik kelas 4 SD masuk ke dalam tahap operasional konkret, peserta didik sudah mampu untuk berfikir secara abstrak akan tetapi masih membutuhkan media untuk memperoleh hasil belajar maksimal. Peneliti menggunakan media Monopoli Sarauke yang berbentuk konkret, sehingga daya serap yang didapatkan peserta didik tinggi dan semakin mudah dalam memahami pembelajaran

**c. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa ciri-ciri yang menjadi petunjuk dalam pembuatan maupun penggunaan media. Menurut Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011) ada tiga ciri-ciri media yaitu diantaranya:

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam dapat digunakan setiap saat.

Adanya ciri fiksatif ini, dapat memungkinkan suatu rekaman pada masa lampau ditransortasikan menjadi suatu media tanpa mengenal waktu. Contoh dari media ini yaitu peristiwa alam yang hanya terjadi setiap satu abad sekali, kegiatan peserta didik dalam

melakukan organisasi maupun suatu prosedur laboratorium, dan masih banyak lagi

Pada era globalisasi sekarang ini, sangat mudah untuk mendapatkan media, serta informasi yang memiliki ciri fiksatif yang berguna untuk proses belajar mengajar. Contohnya rekaman video perkembangan hewan atau tumbuhan yang ada banyak sekali di internet atau youtube, segala macam informasi yang selalu tersedia di web browser seperti google, yahoo, dll.

2) Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif ialah ciri media yang dapat dimanipulasi, karena adanya ciri ini, maka untuk menampilkan media berbentuk video dari suatu proses yang panjang, dapat diedit dan diperpendek sehingga bisa ditampilkan secara efisien.

Akan tetapi dalam melakukan pengeditan, sangat perlu ketelitian agar dapat menghasilkan video atau audio yang sesuai dengan urutan kejadian. Jika dalam melakukan pengeditan terdapat kesalahan tata letak proses, maka akan terjadi kesalahan penafsiran dan menjadikan peserta didik menjadi kebingungan diwaktu yang akan datang, karena apa yang telah mereka pelajari berbeda dengan kejadian sesungguhnya.

Beberapa contoh dari ciri manipulatif adalah proses metamorfosis hewan, pertumbuhan manusia, perkembangan tumbuhan dan bunga, dll.

3) Ciri Distributif

Sesuai dengan artinya distributif yaitu penyebaran, maka pada ciri distributif ini menyatakan bahwa media dapat disebarluaskan ke berbagai daerah dalam bentuk salinan video atau audio. Konsistensi informasi media yang telah disalin akan terjmin sama dengan aslinya.

**d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Kemp & Dayton (1985) dalam Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media harus memenuhi tiga fungsi utama, jika akan disajikan kepada pendengar dalam jumlah besar, diantaranya:

1) Memotivasi minat atau tindakan

### C. Kerangka Berfikir

#### Latar belakang

1. Kebutuhan akan penggunaan media pembelajaran, sehingga dalam prose pembelajaran akan mudah dipahami.
2. Media pembelajaran dari monopoli belum pernah digunakan.
3. Meniadikan neserta didik lebih bersem[ ] dalam nroses nembelairan.

#### Tujuan

Mengembangkan media pembelajaran monopoli sarauke pada sub tema keragaman suku bangsa dan agama di negeriku untuk peserta didik kelas 4 SD Negeri Culomantung

#### Peneliti terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Muhajir & Hidayat, 2015) yang berjudul Pengembangan Permainan Monopoli sebagai Media Pembelajaran Batik Kelas V SD Siti Aminah Surabaya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmawati, 2017) dengan judul Keefektifan Media Monopoli Desicaper pada Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.
3. Penelitian yang dilakukan (Suciati, 2016) dengan judul Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (MONOSA) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD kelas IV.
4. Penelitian yang dilakukan [ CITATION Suc16 \l 1033 ] dengan judul Efektivitas Media Monopoli Berbahasa (MONOSA) dalam Pembelajaran Tematik Integratif di SD kelas IV

#### Referensi

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektipkan proses belajar mengajar, menurut Oemar Hamalik dalam Media Pendidikan (1982).
2. Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal menurut Azhar Arsyad dalam Media Pembelajaran (2011).
3. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat

**Media permainan monopoli sarauke untuk peserta didik kelas 4 SD Negeri  
Culomantung**