

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. MEDIA PEMBELAJARAN**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali (Miarso, 2014). Dalam pembelajaran untuk sekolah dasar diperlukan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran seperti simbiosis mutualisme yang artinya saling menguntungkan bagi kedua belah pihak, karena media pembelajaran dapat menguntungkan bagi para guru dan bagi para peserta didik dalam menyampaikan informasi dan menerima informasi tersebut.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan (peserta didik) (Suryani dan Agung, 2012). Sedangkan menurut (Sanaky, 2013) mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat yaitu, sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam melakukan pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat merangsang peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah menerima suatu informasi. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh (Briggs, 1970) yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi peserta didik agar terjadi proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat dikatakan sebagai alat pelengkap pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk menjelaskan dan memberikan pandangan secara nyata mengenai kejadian, atau peristiwa alam lainnya. Seperti yang dinyatakan oleh (Musfiqon, 2012) media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi untuk menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal.

Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu pelengkap guru yang digunakan untuk menyampaikan pesan secara verbal kepada peserta didik agar terciptanya proses belajar mengajar yang kreatif, bermakna dan mendorong peserta didik untuk lebih tertarik pada pembelajaran.

## 2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Landasan teori yang digunakan peneliti dalam menggunakan media pembelajaran yaitu mengacu pada *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Edgar Dale)

Gambar: Kerucut Pengalaman Edgar Dale



Kerucut pengalaman Edgar Dale terdapat 10 pengalaman yang digunakan sebagai landasan teori, yaitu : a) pengalaman langsung, b) pengalaman tak langsung, c) pengalaman bermain peran, d) demonstrasi, e) karya wisata, f) pameran, g) televisi, h) gambar diam, radio dan rekaman, i) simbol visual dan j) simbol verbal.

Berikut merupakan penjelasan dari kerucut pengalaman Edgar Dale, yaitu :

### a. Pengalaman Langsung

Kerucut paling dasar ini merupakan suatu gaya belajar yang memerlukan pengalaman secara langsung. Karena otak belum mampu menerima dan menggambarkan sesuatu yang nyata hanya dalam angan saja, melainkan membutuhkan peranan indera yang dimiliki oleh manusia. Oleh karena itu maka diperlukan interaksi pembelajaran secara langsung, tidak hanya penyampaian teori saja yang diberikan melainkan juga memberikan praktik secara langsung agar informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

b. Pengalaman Tak Langsung

Pengalaman tidak langsung, dalam hal ini guru akan membuat suatu duplikasi atau tiruan dari benda aslinya. Hal ini dilakukan karena benda asli memiliki ukuran yang sangat besar atau sangat kecil, sangat jauh atau sangat dekat, dan tidak dapat dijangkau oleh manusia. Dalam membuat suatu duplikasi maka guru dapat membuat media yang menyerupai bentuk aslinya dengan menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar.

c. Pengalaman Bermain Peran

Bermain peran dapat diciptakan guru dalam melakukan pembelajaran, baik pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas ataupun di luar kelas. Dengan cara guru dapat membuat atau menyetting latar atau lokasi dengan menghadirkan suasana yang mirip dengan kejadian masa lampau. Hal ini dapat merangsang peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

d. Demonstrasi

Demonstrasi dilakukan dengan cara menunjukkan suatu cara dalam melakukan sesuatu. Kegiatan ini dilakukan dengan cara menjelaskan secara visual mengenai informasi yang bersifat nyata dan fakta yang harus dipahami oleh peserta didik. Dengan begitu maka informasi akan dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik.

e. Karya Wisata

Dalam kegiatan karya wisata yaitu melakukan kunjungan ke tempat lain dengan tujuan melaksanakan kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini merupakan agenda wajib berberapa sekolah yang terdapat di Indoensia. Dengan karya wisata maka diharapkan peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, karena peserta didik dapat bertanya secara langsung, melihat secara langsung dan mendapatkan informasi secara langsung.

f. Pameran

Pameran dimaksudkan untuk menyampaikan gagasan atau ide-ide yang dimiliki oleh peserta didik. Pameran dapat berupa produk yang dirancang oleh peserta didik seperti karya atau berupa gagasan atau ide penelitian. Guru menjadi pendamping, pembimbing dan pengarah bagi peserta didik yang sedang melakukan atau akan melaksanakan pameran yang dilakukan di dalam sekolah maupun di luar sekolah.

g. Televisi

Televisi media yang paling banyak dan mudah dijangkau oleh peserta didik. Setiap peserta didik akan sangat gemar dan suka menonton televisi. Televisi merupakan media yang dapat menampilkan film, iklan, animasi, cerita-cerita atau audensi berupa suara yang dihasilkan oleh televisi yang dapat didiskusikan secara bersamaan antar guru dan peserta didik secara langsung.

h. Gambar Diam, Radio dan Rekaman

Gambar diam, radio dan rekaman digunakan dalam pembelajaran baik dalam kelas maupun di luar kelas. Hal ini dilakukan agar peserta didik mampu menganalisis dan dapat memahami mengenai media gambar diam, radio dan rekaman. Dengan begitu maka ilmu yang di dapatkan akan dapat digunakan pada masa yang akan datang atau untuk memenuhi tantangan zaman.

i. Simbol Visual

Simbol visual merupakan salah satu yang harus dipahami oleh peserta didik, karena akan berguna dimasa yang akan datang. Guru menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik dengan menggunakan simbol-simbol seperti peta, grafik, dan penanda yang lain. Dengan tingkat keabstrakan yang tinggi maka peserta didik diharapkan mampu untuk memahami simbol-simbol berupa peta, grafik dan penanda yang lainnya.

j. Simbol Verbal

Pada tingkat keabstrakan ini maka peserta didik diharapkan mampu untuk memahami dan membaca simbol. Tidak hanya itu peserta didik diharapkan mampu mengerti perkataan guru yang menyebutkan benda secara nyata seperti penyebutan gajah maka yang terdapat dalam pikiran peserta didik yang terbayang ialah gajah bukan semut. Dalam hal ini maka peserta didik diharpkan mampu memahami benda secara nyata walaupun guru hanya menyebutkan tanpa menghadirkan benda secara langsung dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung.

### 3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran diperlukan suatu media pembelajaran, baik media yang digunakan dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran akan lebih menarik jika di dampingi dengan penggunaan media pembelajaran karena dapat membantu peserta didik untuk lebih berfikir kreatif, mengasah kemampuan

psikomotorik dan lebih aktif. Akan tetapi sebelum diciptakannya suatu media pembelajaran alangkah baiknya jika mengetahui macam-macam jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dikelompokkan menjadi berbagai jenis. Menurut (Arsyad, 2011) media jika dilihat dari segi perkembangan teknologi, maka akan dibagi menjadi 2 yaitu : a) media tradisional dan b) media mutakhir.

## 1. Media Tradisional

Media tradisional merupakan media pembelajaran yang memusatkan guru sebagai pendidik dan pengajar, sedangkan peserta didik hanya berperan sebagai objek dari penyampaian pembelajaran. Dengan kata lain guru akan lebih aktif dibandingkan peserta didik, dalam penggunaan media tradisional verbalisme akan lebih banyak digunakan atau ceramah.

Berikut merupakan pilihan dalam media tradisional terdapat 8 pilihan media yang dapat digunakan saat pembelajaran berlangsung yaitu : a) visualisasi diam diproyeksikan, b) visualisasi tidak diproyeksikan, c) audio, d) penyajian multimedia, e) visual dinamis yang diproyeksikan, f) cetak, g) permainan dan h) realita. Berikut merupakan penjelasan dari pemilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran :

### a. Visualisasi Diam Diproyeksikan

Visualisasi diam diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang dapat bergerak. Tidak hanya bergerak, media ini juga dapat menampilkan gambar atau suatu bayangan yang terdapat pada layar bias. Contoh dari media visualisasi diam diproyeksikan ialah proyeksi slide.

### b. Visualisasi Tidak Diproyeksikan

Visualisasi tidak diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang dapat direkayasa dalam membuat suatu gambar atau animasi. Media ini digunakan untuk menyajikan suatu informasi yang akan diterima oleh peserta didik. Contoh dari media visualisasi tidak diproyeksikan ialah gambar dan poster.

### c. Audio

Audio merupakan media pembelajaran yang berupa suara-suara atau bunyi. Informasi yang akan di dapat hanya di terima oleh indera pendengaran saja. Contoh dari media audio ialah rekaman.

d. Penyajian Multimedia

Penyajian multimedia merupakan media pembelajaran yang meliputi berbagai macam elemen yang dapat menggabungkan pesan berupa teks, gambar dan suara. Penggabungan ini bertujuan untuk memudahkan proses penyampaian suatu informasi yang akan diberikan kepada peserta didik. Contoh dari media penyajian multimedia slide dengan suara.

e. Visual Dinamis yang Diproyeksikan

Visual dinamis yang diproyeksikan merupakan media pembelajaran yang dapat direkayasa pembuatannya. Terdapat suara, gerak dan peran di dalamnya yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Contoh dari media visual yang diproyeksikan ialah film.

f. Cetak

Cetak merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi pada khalayak publik yang tidak hanya terbatas pada satu orang. Media ini dapat disebarluaskan secara luas tidak hanya pada dan untuk peserta didik melainkan untuk guru pula. Contoh dari media cetak ialah modul.

g. Permainan

Permainan merupakan media pembelajaran yang digunakan antara satu orang dengan orang lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ini yaitu untuk mencapai suatu keberhasilan dan mendapatkan suatu informasi. Contoh dari permainan media yaitu permainan papan.

h. Realita

Realita merupakan media pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan suatu informasi yang akan diterima oleh peserta didik yang memanfaatkan objek asli atau memiliki kesamaan dengan objek aslinya. Maka dengan begitu peserta didik tidak akan bingung lagi untuk mendapatkan informasi. Contoh dari media realita ialah *spesimen* (contoh).

1. Media Mutakhir

Media mutakhir merupakan media pembelajaran yang mengacu pada suatu produk layanan digital dengan menggunakan sistem berbasis

komputer, laptop, ponsel canggih dan *tablet* atau tab yang dapat menyajikan suatu informasi.

Berikut merupakan pilihan dari media mutakhir yang digunakan dalam pembelajaran berlangsung yaitu : a) media berbasis telekomunikasi dan b) media mikroprosesor.

Berikut merupakan penjelasan dari media mutakhir yang dapat digunakan dalam pembelajaran :

a. Media Berbasis Telekomunikasi

Media berbasis telekomunikasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan layanan *digital*. Komunikasi yang dilakukan tidak harus memiliki lokasi geografis yang sama artinya komunikasi dapat dilakukan pada lokasi yang berbeda. Dalam menggunakan media telekomunikasi maka dapat dilakukan suatu diskusi dan pembelajaran jarak jauh yang bertujuan untuk menyamapaikan suatu informasi dari tenaga ahli (guru) dan mendapatkan suatu informasi (peserta didik). Contoh dari media telekomunikasi ialah kuliah jarak jauh, dengan menggunakan aplikasi seperti *zoom*.

b. Media Berbasis Mikroprosesor

Media berbasis mikroprosesor merupakan media pembelajaran yang merancang suatu sistem yang di dalamnya terdapat pembelajaran yang sudah direncanakan atau dirancang dalam sistem. Contoh dari media berbasis mikroprosesor ialah *compact* (video).

## 2. Tujuan Media Pembelajaran

Dalam menggunakan suatu media pembelajaran maka tidak hanya perlu mengetahui jenis-jenis media pembelajaran yang ada, melainkan harus mengetahui pula tujuan. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran yaitu untuk di dapatkanya suatu informasi, mempermudah terjadinya proses belajar, mempermudah proses belajar dan memfasilitasi komunikasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan apa yang disampaikan (Smaldino dkk, 2008) tujuan media pembelajaran yaitu untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran. Sedangkan menurut (Sanaky, 2013) tujuan dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

a. Mempermudah Proses Pembelajaran di Kelas

Dengan adanya media pembelajaran maka proses pembelajaran dalam kelas ataupun di luar kelas akan lebih mudah dilakukan karena peserta didik akan lebih mampu berfikir kreatif, kritis dan peserta didik akan mendapatkan informasi secara lebih *detail* (lengkap).

b. Meningkatkan Efisiensi Proses Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran maka akan dapat meningkatkan efisiensi yang akan didapatkan antara hasil dan proses pembelajaran. Efisiensi berarti melakukan secara akurat dan tepat.

c. Menjaga Relevansi antara Materi Pelajaran dengan Tujuan Belajar

Dengan adanya media pembelajaran maka akan dapat menjaga keterkaitan antara materi yang disampaikan oleh guru dan tujuan yang ingin dicapai oleh guru dalam proses pembelajaran.

d. Membantu Konsentrasi Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran

Dengan adanya media pembelajaran maka peserta didik akan mampu berkonsentrasi pada materi atau pembelajaran yang disampaikan oleh guru, karena peserta didik akan tertarik dengan penggunaan media nyata, rekayasa dan belum pernah dilihat sebelumnya.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, lingkungan, yang ditata dan diciptakan oleh guru (Suryani & Agung S, 2012).

Sedangkan mendurut (Asyhar, 2011) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran sebagai berikut : a) fungsi semantik, b) fungsi manipulatif, c) fungsi fiksiatif, d) fungsi distributif, e) fungsi sosiokultural dan f) fungsi psikologis.

Berikut merupakan penjelasan dari fungsi-fungsi media pembelajaran :

a. Fungsi Semantik

Fungsi semantik merupakan penyajian media pembelajaran secara lebih konkret atau nyata. Yang memberikan suatu kejelasan pembelajaran yang disampaikan oleh guru, agar informasi yang di dapatkan peserta didik akan lebih jelas dan mudah untuk dipahami.

b. Fungsi Manipulatif



Fungsi manipulatif merupakan penyajian media pembelajaran yang dimanipulasi dalam menggambarkan suatu benda yang tidak dapat dijangkau dan dihadirkan dalam proses pembelajaran.

c. Fungsi Fiksiatif

Fungsi fiksiatif merupakan penyajian media pembelajaran yang menampilkan kembali objek atau suatu kejadian yang telah berlangsung yang belum diketahui atau diterima informasi tersebut oleh peserta didik.

d. Fungsi Distributif

Fungsi distriutif merupakan penyajian media pembelajaran yang menampilkan suatu kemampuan media dalam mengatasi keterbatasan manusia dalam jumlah besar. Seperti pembelajaran di aula sekolah yang diikuti oleh beberapa kelas maka akan digunakan proyeksi slide dengan tujuan untuk menjangkau seluruh peserta didik.

e. Fungsi Sosiokultural

Fungsi sosiokultural merupakan penyajian media pembelajaran yang dapat menjelaskan secara keseluruhan mengenai materi pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada peserta didik dengan waktu yang singkat untuk mendapatkan suatu informasi.

f. Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis merupakan penyajian media pembelajaran yang didalamnya akan didapatkan suatu informasi mengenai proses perkembangan peserta didik, sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran.

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam menggunakan media pembelajaran tentu saja tidak hanya perlu diketahui berbagai macam jenis media pembelajaran. Melainkan pula harus diketahui manfaat yang akan didapatkan dalam menggunakan media pembelajaran.

*Encyclopedia Of Education Research* dalam Hamalik (Sundayana, 2014) mengatakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir dan mengurangi *verbalisme*
- b. Menarik perhatian peserta didik
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar

- d. Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada peserta didik
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan (kehidupan sehari-hari)
- f. Membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- g. Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran

Senada dengan apa yang disampaikan oleh (Sudjana & Rivai, 1991) media pembelajaran bermanfaat untuk membuat pengajaran lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar pada peserta didik, memperjelas makna bahan pengajaran agar lebih mudah dipahami sehingga guru menguasai tujuan pengajaran dengan baik, menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi, dengan mengkombinasikan komunikasi verbal dari guru dengan media lain sehingga peserta didik tidak bosan, serta membuat peserta didik lebih banyak terlibat dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga berbagai aktivitas lain, seperti mengamati, mendemonstrasikan, presentasi dan lain-lain.

## 5. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media pembelajaran sangatlah penting untuk dipahami oleh seorang guru karena akan memudahkan guru dalam menggunakan suatu media pembelajaran. Menurut (Bates, 2015) karakteristik media pembelajaran diidentifikasi sebagai berikut: a) disiarkan (satu arah) vs komunikatif (dua arah), b) sinkron (*live*) vs asinkron (direkam sebelumnya) dan c) media tunggal vs media karya (multimedia).

Berikut merupakan penjelasan dari karakteristik media pembelajaran sebagai berikut :

### 1. Disiarkan (Satu Arah) VS Komunikatif (Dua Arah)

Media disiarkan satu arah merupakan media pembelajaran yang dikendalikan oleh suatu lembaga formal tertentu (konten). Sedangkan media pembelajaran yang disiarkan dua arah (komunikatif) merupakan media pembelajaran yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik, yang di dalamnya terdapat interaksi seperti forum diskusi.

### 2. Sinkron (*Live*) VS Asinkron (Direkam Sebelumnya)

Media yang disiarkan secara sinkron (*live*) atau langsung merupakan media pembelajaran yang dapat menarik partisipan seseorang dalam forum tersebut walaupun orang tersebut tidak berada di tempat yang sama. Media yang disiarkan secara langsung seperti video konferensi.

Sedangkan media asinkron (direkam sebelumnya) merupakan media pembelajaran yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun, seperti video *YouTube*.

### 3. Media Tunggal VS Media Kaya (Multimedia)

Media tunggal merupakan media pembelajaran yang sangat mudah digunakan dan sangat sederhana dalam proses pembelajaran. Sedangkan media kaya atau multimedia merupakan media pembelajaran yang berhubungan erat dengan teknologi.

## 6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam memilih media pembelajaran guru tidak boleh memilih media hanya karena merasa suka dengan media tersebut, melainkan harus sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung dan pesan tersebut dapat disampaikan kepada peserta didik. Menurut (Arsyad, 2016) menjelaskan bahwa kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari suatu sistem intruksional secara keseluruhan. Adapun yang perlu diperhatikan dalam memilih suatu media pembelajaran, diantaranya yaitu a) sesuai dengan tujuan, b) tepat untuk mendukung materi yang bersifat fakta, konsep, prinsip dan generalisasi, c) praktis, luwes dan bertahan, d) guru mampu menggunakan dan terampil dalam menggunakan media, e) pengelompokan sasaran dan f) mutu teknis

Dalam memilih media juga perlu diperhatikan manfaatnya, karena tidak semua media dapat digunakan tepat sasaran. Adapun media yang memerlukan biaya yang cukup tinggi untuk alasan tersebut maka sangat perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan oleh (Musfiqon, 2012) yang menyatakan bahwa kriteria dalam memilih media pembelajaran sebagai berikut : a) kesesuaian dengan tujuan, b) ketepatangunaan, c) keadaan peserta didik, d) ketersediaan, e) biaya kecil, f) keterampilan guru dan g) mutu teknis.

## 7. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna. Dengan menggunakan media pembelajaran maka diharapkan pembelajaran dapat dilakukan dengan lebih mudah dalam menyampaikan suatu informasi kepada peserta didik. Meskipun demikian dalam pemanfaatan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran agar tujuan pembelajaran tidak menyimpang. Menurut (Wahab, 2011) menjelaskan berberapa prinsip penggunaan media pembelajaran sebagai berikut : a) motivasi, b) perbedaan individual, c) tujuan pembelajaran, d) organisasi isi, e) persiapan sebelum belajar, f) emosi, g) partisipasi, h) umpan balik, i) penguatan, j) latihan dan pengulangan dan k) penerapan.

Berikut merupakan penjelasan dari berberapa prinsip penggunaan media pembelajaran :

a. Motivasi

Kebutuhan, minat belajar, dan keinginan yang dimiliki oleh peserta didik harus didukung oleh motivasi dari penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian maka peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang bermakna dan relevan. Motivasi tidak hanya diberikan pada penggunaan media pembelajaran melainkan untuk juga untuk memunculkan keinginan belajar pada diri peserta didik.

b. Perbedaan Individual

Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda, baik dari kemampuan intelektualnya maupun tingkatan kecepatan dalam memahami materi pembelajaran. Gaya belajar peserta didik pun berbeda-beda, maka media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik.

c. Tujuan Pembelajaran

Guru wajib memberitahu peserta didik mengenai tujuan pembelajaran, agar dapat tercapai suatu pembelajaran yang diinginkan dan tidak menyimpang dari tujuan awal pembelajaran. Dengan begitu maka guru akan lebih mudah dalam merancang materi pembelajaran.

d. Organisasi Isi

Guru mengorganisasikan isi materi dengan prosedur pembelajaran yang akan dipelajari dalam urutan yang bermakna dengan begitu peserta didik akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan lebih lama, karena susunan materi sesuai dengan tingkat kesulitan yang diberikan oleh guru kepada peserta didik.

e. Persiapan Sebelum Belajar

Peserta didik diharapkan telah memiliki pengalaman sebelumnya dalam melihat atau menggunakan materi pembelajaran. Dengan begitu maka pembelajaran akan mudah dilakukan karena peserta didik telah atau pernah melihat dan mencoba media pembelajaran.

f. Emosi

Emosi yang dimiliki peserta didik akan dapat dieksplor dengan menggunakan media pembelajaran. Emosi itu berupa rasa cemas, empati, gembira, dan sebagainya. Kesenangan akan muncul dengan sendirinya ketika menggunakan media pembelajaran. Emosi yang dikeluarkan oleh peserta didik berupa respon emosional yang ada dalam diri setiap peserta didik.

g. Partisipasi

Peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan yang diberikan oleh guru, melainkan harus adanya interaksi yang melibatkan aktivitas langsung antara peserta didik dengan guru. Dengan begitu maka akan terciptalah pembelajaran yang bermakna.

h. Umpan balik

Umpan balik yang diberikan antara guru dan peserta didik akan membantu proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan begitu guru akan mengetahui kebutuhan apa yang akan dibutuhkan oleh peserta didik dan guru akan lebih mudah untuk memberikan saran perbaikan pembelajaran dengan melakukan evaluasi pembelajaran.

i. Penguatan

Penguatan diberikan oleh guru kepada peserta didik ketika peserta didik mengalami kegagalan ataupun keberhasilan dalam proses pembelajaran. Penguatan tersebut berupa dorongan untuk tetap terus melanjutkan pembelajaran. Dengan begitu peserta didik akan dapat membangun

kepercayaan diri secara positif yang dapat mempengaruhi perilaku di masa mendatang.

j. Latihan dan Pengulangan

Latihan dan pengulangan akan sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Karena suatu kecakapan intelektual harus diasah atau diulangi dengan begitu maka pengetahuan atau kecakapan intelektual dapat tinggal dalam ingatan jangka panjang.

k. Penerapan

Penerapan hasil belajar peserta didik berupa kemampuan diharapkan akan dapat di transfer atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya penerapan keterampilan yang telah di dapatkan di sekolah. Diharapkan pula kemampuan itu mampu digunakan untuk mengatasi suatu permasalahan baru dalam kehidupan sehari-hari.

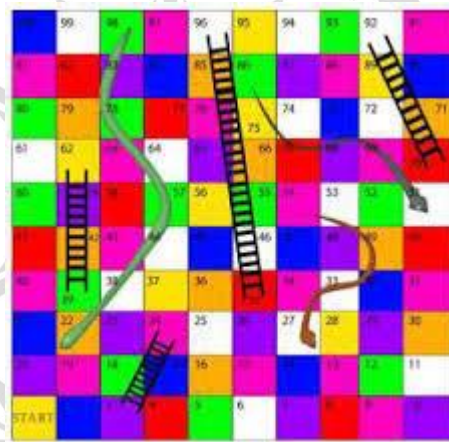
## **B. Hakikat Pembelajaran IPA Di SD**

Hakikat pembelajaran IPA di SD merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan untuk mempersiapkan peserta didik untuk masa yang akan datang. Pembelajaran merupakan suatu proses penyampaian pengetahuan, yang dilaksanakan dengan menuangkan pengetahuan kepada peserta didik (Oemar Hamalik, 2008 : 25). Ilmu pengetahuan alam merupakan pelajaran yang wajib diberikan di SD, yang bertujuan untuk membentuk pengetahuan, gagasan, sikap dan konsep tentang alam sekitar. IPA tidak hanya pengetahuan mengenai konsep melainkan suatu proses observasi dan eksperimen. Dalam pembelajaran IPA memiliki tujuan, yaitu :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaNya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan.

- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MI (Standar Isi yang ditetapkan oleh Depdiknas)

### C. Ular Tangga



Ular tangga merupakan permainan yang digemari oleh anak-anak, remaja, bahkan orang tua. Dalam permainan ular tangga terdapat gambar “ular” dan “tangga” yang dihubungkan dengan bidak kotak didalamnya. Menurut (Melsi, 2015 : 10) ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan 2 orang atau lebih. Sedangkan menurut, (Ratna Ningsih, 2014 :5) ular tangga adalah permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang dijalani bidak. Dalam permainan ular tangga tidak ada standar khusus dalam pembuatan permainan ular tangga, baik dalam ukuran dan jumlah bidak semua ditentukan oleh pembuat permainan ular tangga. Terdapat 1 buah dadu dalam permainan ular tangga, dalam setiap bidak kotak terdapat gambar hewan dan makanannya dan menggunakan gambar hewan yang berbeda di setiap bidak kotak. Gambar tangga dapat memindahkan pemain untuk

menaiki bidak kotak, sedangkan gambar ular dapat memindahkan pemain mundur beberapa bidak kotak. Untuk menentukan siapa yang mendapatkan giliran pertama bermain maka dilakukan dengan cara melemparkan dadu dan yang mendapatkan angka terbesar maka akan menjadi pemain pertama yang bermain. Semua pemain akan memulai permainan dari bidak angka nomor 1 (*start*) . Kemudian untuk pemain pertama akan melemparkan dadu, dan akan melangkah ke bidak selanjutnya sesuai dengan angka yang di dapatkan. Dalam setiap bidak kotak permainan ular tangga terdapat pertanyaan yang disiapkan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya. Pemenang ialah yang mencapai garis *finish* (akhir atau selesai) atau angka nomor 15.

Dalam membuat media pembelajaran ular tangga polwan (penggolongan hewan) maka peneliti perlu mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut :

1. Papan permainan ular tangga

Papan permainan ular tangga berjumlah 15 bidak kotak dengan ular, tangga dan kartu soal di dalam kotak permainan.

### **2.3 Gambar Media Pembelajaran Papan Permainan Ular Tangga Penggolongan Hewan**



2. Kartu soal

Kartu soal berisi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru berdasarkan materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.



3. Kartu jawaban

Kartu jawaban di pegang oleh guru berisi kunci jawaban atas pertanyaan yang diberikan guru untuk peserta didik.

4. Dadu

Dadu sebagai penentu dan digunakan sebagai undian dalam permainan ular tangga.

**2.5 Gambar Dadu Media Pembelajaran Ular Tangga Penggolongan Hewan**



**D. Aturan Main Permainan Ular Tangga**

Dalam permainan ular tangga maka memiliki beberapa aturan-aturan permainan yang sudah ditetapkan dan harus disepakati oleh peserta didik, yaitu :

1. Guru menentukan peserta didik yang akan bermain
2. Setiap peserta didik melakukan lempar dadu untuk menentukan giliran pertamayang bermain.
3. Permainan dimulai dari kotak *start* dan berakhir pada kotak *finish*.
4. Jika pemain mendapatkan gambar tangga maka pemain dapat menaiki tangga dan melaju ke bidak yang sesuai dengan tangga. Dan jika pemain mendapatkan gambar ular maka pemain harus turun atau melangkah mundur beberapa bidak kotak
5. Setiap bidak kotak berisi pertanyaan yang disiapkan oleh guru

6. Setiap kotak terdapat gambar hewan, makanan dan memiliki warna yang berbeda di setiap bidak kotak
7. Jika peserta didik menginjak bidak kotak maka akan mendapatkan pertanyaan, pertanyaan itu kemudian wajib dijawab oleh peserta didik kemudian setelah menjawab pertanyaan itu maka peserta didik dapat mengambil kartu jawaban dan membacakan jawaban yang akan di dampingi oleh guru
8. Jika peserta didik tidak dapat menjawab pertanyaan yang disiapkan oleh guru, maka peserta didik akan mendapatkan hukuman berupa tidak boleh bermain sekali
9. Peserta didik yang mencapai bidak kotak *finish* pertama atau angka 15 merupakan pemenang permainan ular tangga

