

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.

1. Media Pembelajaran a) Pengertian Media Pembelajaran

Dalam pengalaman pendidikan di sekolah dasar, kerjasama tidak hanya dilakukan dengan pendidik tetapi juga dengan siswa untuk melengkapi pengalaman pendidikan di kelas. Oleh karena itu, agar informasi dapat tersampaikan dengan baik, proses interaksi siswa dengan media selama proses pembelajaran juga diperlukan. Media, yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium", berasal dari bahasa Latin. Ini berarti "pengantar" atau "perantara" dalam arti literal. Konsekuensinya, media dapat dipersepsikan sebagai perantara atau prolog dari sumber pesan dengan penerima pesan. Akibatnya, media pembelajaran dapat digambarkan sebagai alat yang mendorong siswa untuk belajar. Yonaz, (2020). (Rachman, 2018) mendefinisikan media pembelajaran sebagai "segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana" guna terciptanya lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses pembelajaran. Sementara itu, Musfiqon menyatakan (dalam Kartikasari, 2020) bahwa pendidik menggunakan media pembelajaran untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran. Karena membantu dan mendemonstrasikan sesuatu selama proses pembelajaran, alat bantu ini lebih sering disebut sebagai alat peraga. Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan siswa, sesuatu yang mengandung informasi dan pengetahuan yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai proses pembelajaran.

b) Manfaat Media Pembelajaran

Media untuk pendidikan memiliki keunggulan dalam mempercepat proses pembelajaran dan pencapaian tujuan. Pembelajaran akan sangat menarik perhatian siswa, dengan media yang digunakan dapat menambah inspirasi siswa. Khususnya dalam pembelajaran di sekolah dasar. Mengenai keunggulan media secara keseluruhan, (Menurut Karo Karo & Rohani (2018): 1) Penyampaian topik dapat dibalut secara formal, (2) Pengalaman yang berkembang menjadi lebih jelas dan benar-benar memukau, (3) Pengalaman yang berkembang ternyata lebih intuitif, (4) Kecakapan dalam waktu dan tenaga, (5) Mengerjakan sifat hasil belajar siswa, (6) Media memungkinkan pengalaman berkembang dilakukan di mana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuh kembangkan cara pandang peserta didik terhadap materi dan pengalaman pendidikan, (8) Mengubah tugas pendidik menjadi lebih pasti dan bermanfaat.

c) Jenis - Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dalam era globalisasi saat ini berkembang media pembelajaran sangat pesat oleh karena itu, banyak terjadi perubahan jenis-jenis media pembelajaran. Menurut Fikri & Madona (2018) jenis-jenis media pembelajaran di antaranya:

1. Media audio, adalah media ini berpatokan pada kemampuan suara contohnya seperti kaset rekaman, radio, dan MP-3.
2. Media visual, adalah media pembelajaran yang mengandalkan indra penglihatan atau dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya seperti gambar, grafik, foto dan poster.
3. Media audiovisual, adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar contohnya seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
4. Media animasi, adalah gambar yang bisa bergerak dibuat dengan cara mengedit gambar diaplikasi tertentu sehingga dapat menghasilkan gambar yang bergerak. Adapun karakter dari animasi ini biasanya berupa orang, hewan dan objek nyata yang dituangkan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Objek

didalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek.

5. Multimedia, adalah media yang khusus dirancang dalam penggabungan beberapa unsur seperti visual, audio, audio visual dan animasi yang terdiri dari teks, audio, gambar, grafis, dll. Yang menjadi satu secara utuh sehingga memiliki potensi dan manfaat yang luar biasa.

Dari penjelasan jenis-jenis media di atas, penulis berpendapat bahwa media papimag “papan pintar magnetik” termasuk jenis media pembelajaran visual tiga dimensi. Jenis ini dapat dilihat dari cara penggunaan media dan bentuk fisik dari media tersebut.

d) Aspek Indikator Media Pembelajaran

Aspek indikator media pembelajaran berguna untuk mengetahui media tersebut dapat dikatakan baik atau tidak, ada beberapa indikator yang digunakan untuk dapat mengukur penggunaan media pembelajaran kelas menurut (Purwono, 2008) pada tabel 2.1, sebagai berikut :

Table 1 Aspek Indikator Media Pembelajaran dan Materi Pembelajaran

No	Indikator	Deskripsi
A. Aspek Kegrafikan (Media Pembelajaran)		
1.	Kesesuaian pemakaian warna pada media dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar	Pemakaian warna pada media sesuai dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar
2.	Penyajian media PAPIMAG	Ornamen-ornamen yang digunakan pada media lengkap, mempermudah penyampaian materi, mampu mempermudah peserta didik untuk menghafal berbagai jenis rambu lalu lintas
3.	Kerapihan media	Kesesuaian ukuran media dan keamanan bahan media yang dibuat sesuai dengan tingkat peserta didik
B. Aspek Kebahasaan (Media Pembelajaran)		

1.	Penggunaan kata yang tepat	Penggunaan kata yang tepat terdapat sesuai ejaan, keefektifan kata dan lugas
2.	Ketepatan struktur kalimat	Ketepatan struktur kalimat terdapat kalimat yang sederhana, menggunakan bahasa luwes, diksi yang tepat dan tidak ada bahasa ambigu
3.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual terdapat bahasa yang singkat, padat, jelas mudah dipahami
C.	Aspek Penyajian (Materi Pembelajaran)	
1.	Kosistensi Keruntutan dan pemahaman konsep	Penyajian konsep disajikan dengan konsistensi, keruntutan dan pemahaman materi yang sistematis, keruntutan konsep, sistematika urutan pebempatan bagian bagiannya benar adanya pendukung
2.	Berorientasi pada peserta didik	Berorientasi pada peserta didik terdapat penyajian materi bersifat aktif, interaktif, partisipatif, dan mendorong rasa keingintahuan
3.	Kelengkapan bagian isi	Kelengkapan bagian isi terdapat materi yang jelas, isi materi berurutan, ilustrasi yang ditampilkan berdasarkan materi, contoh materi dapat menambah kedalaman pemahaman peserta didik
	D. Aspek Kelayakan Isi (Materi Pembelajaran)	
1.	Kelengkapan materi	Materi yang disajikan mencakup yang terkandung dalam Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator serta tujuan pembelajaran pada materi kebersamaan di rumah
2.	Kedalaman materi	Materi yang disajikan mulai dari pengenalan konsep, definisi, tampilan media yang sesuai dengan tingkan pendidikan sekolah dasar dan Kompetensi Dasar (KD)
3.	Keakuratan Konsep	Konsep disajikan sesuai dengan kebutuhan materi, teori, contoh dan definisi, yang disajikan tidak menimbulkan banyak tafsir

e) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Rahma 2019) pemilihan media pembelajaran tidak dianjurkan secara sembarangan. Kesalahan pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian dalam penyampaian informasi yang akan disampaikan. Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media.

Menurut (Rohani, 2020) :

1. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran Penting untuk melihat apa tujuan realisasi yang harus dicapai dalam gerakan pendidikan yang unik (ICT). Hal ini dapat dilihat, dan dapat diarahkan pada tujuan taksonomi Bloom, yang dapat bersifat kognitif, afektif, atau psikomotor, serta kriteria pemilihan media dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006) berdasarkan seberapa baik mereka memenuhi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator.
2. Kemiripan dengan materi pembelajaran (substansi informatif). Isi yang akan dicakup dalam program pembelajaran harus sesuai dengan isi yang diajarkan.
3. Kesesuaian dengan karakteristik siswa atau peserta didik. Dalam hal ini, media harus mengenal karakteristik siswa. Perlu diperhatikan untuk menghindari tanggapan negatif dari siswa dan untuk menekankan hubungan antara pemahaman yang diperoleh siswa melalui pendidikan mereka.
4. Ketaatan pada teori. Media yang dipilih harus sesuai dengan teori; tidak boleh dilandasi oleh fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling baik atau paling baik diutamakan, melainkan pada teori yang diangkat melalui penelitian dan penelitian yang telah teruji validitasnya.
5. Menghargai gaya belajar siswa. Keadaan psikologis siswa berfungsi sebagai dasar untuk kriteria ini. Jika media visual seperti televisi, video, dan grafik digunakan, maka siswa dengan gaya belajar visual akan mudah memahami materi. Berbeda dengan siswa dengan tipe auditif, mereka lebih suka maju dengan mendengar daripada menulis dan melihat kesan. Daripada membaca dan mendengarkan, tipe kinestetik lebih suka melakukan.

6. Menghargai lingkungan, fasilitas, dukungan, dan waktu yang tersedia. Sebagus apa pun sebuah media, efektivitasnya akan menurun jika tidak didukung oleh sumber daya dan waktu yang dimilikinya.

f) Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Rohani, 2020) setiap media memiliki pengelompokan tertentu, baik dalam kapasitas maupun cara pemanfaatannya. Memahami kualitas media tayangan yang berbeda merupakan kemampuan mendasar yang harus digerakkan oleh pendidik sebanding dengan kemampuan memilih media pembelajaran. Selain itu, memungkinkan pendidik untuk memanfaatkan berbagai media pengajaran dalam berbagai cara. Sedangkan jika tidak memahami karakteristik media, pengajar akan menghadapi tantangan dan cenderung mencari spekulasi. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru perlu mengenal karakteristik, jenis, dan pengelompokan media yang akan digunakan. Perlu diyakinkan bahwa media akan meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Papan Magnetik a) Pengertian Papan Magnetik

Papan magnet adalah sepotong logam yang memiliki lapisan putih di atasnya sehingga benda ringan dapat menempel di permukaannya melalui gaya tarik magnet. Inti papan magnetik mirip dengan papan tulis, tetapi lembaran baja yang menutupi bagian atas belakang mengikat bahan yang melekat pada papan, baik itu bahan magnet atau dilapisi bahan magnet. Papan tulis putih atau papan magnet adalah nama yang lebih umum untuk papan magnet. Yonaz, 2020)

b) Karakteristik PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik)

Karakteristik media PAPIMAG Papan Pintar Magnetik adalah :

- a. Merupakan media 3 dimensi yaitu dapat dilihat dari arah mana saja yang memiliki dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal. Media papimag berbentuk kotak yang memiliki ruang dengan papan yang beralaskan lempengan baja atau lembaran magnet, media papimag berukuran 35cm x 45cm tepak media berisikan elemen-elemen rambu lalu lintas. Bahan-bahan pembuatan media

antara lain kayu, kain flanel, lembaran magnet putih, magnet double tipe, karton ornamen rambu lalu lintas, dan lem tembak.

b. Media PAPIMAG (Papan Pintar Magnetik)

Merupakan suatu inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik karena media PAPIMAG dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik guna tercapainya tujuan pembelajaran. Media tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok ataupun Individu. Desain media beralaskan gambar sesuai kriteria simbol rambu-rambu lalu lintas. Media ini dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, memberikan motivasi belajar sambil bermain, dan dapat membedakan simbol rambu lalu lintas seperti rambu larangan, rambu peringatan, rambu petunjuk dan rambu perintah.

Dengan karakteristik media Papan Magnetik di atas penulis berharap media dapat membantu guru sebagai perantara dalam menyampaikan materi pembelajaran dan dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di kelas yang masih bersifat abstrak menjadi konkrit agar mudah dipahami oleh siswa, menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan media yang berisi informasi mengenai simbol rambu lalu lintas.

3. Materi Simbol Rambu Lalu Lintas a) Pengertian Rambu lalu lintas

Menurut Keputusan Menteri Perhubungan, rambu-rambu lalu lintas yang ditetapkan sebagai berikut: 61 Tahun 1993 menetapkan: salah satu perlengkapan jalan yang berfungsi sebagai peringatan, larangan, perintah, atau petunjuk bagi pengendara yang berupa lambang, huruf, angka, kalimat, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut. Sementara itu, menurut (Iftah, 2019) Rambu lalu lintas adalah kerangka yang terdapat pada suatu konvergensi atau sepanjang lalu lintas yang digunakan untuk memberikan petunjuk arah kepada pengguna jalan, baik dari titik persilangan maupun pada jalan lurus.

b) Jenis Rambu Lalu Lintas

Terdapat jenis-jenis rambu lalu lintas sesuai kebutuhan dan fungsinya, antara lain :

1) Rambu Peringatan

Jenis tanda ini digunakan untuk memperingatkan kemungkinan adanya risiko atau tempat berbahaya di hadapan pelanggan jalan. Rambu peringatan biasanya berwarna kuning dengan tulisan atau simbol berwarna hitam. Adapun beberapa contoh rambu peringatan :

Persimpangan kiri, Persimpangan kanan, Persimpangan (Ke kiri kanan), Tikungan ke kanan, Tikungan ke kiri, Tikungan ganda, Tikungan tajam, Banyak tikungan, Turunan, Persimpangan.



Gambar 1 Rambu Peringatan

Sumber gambar : (Humas Polres Bantul, 2014)

2) Rambu Perintah

Tanda ini mengungkapkan permintaan yang harus dilakukan oleh pengguna jalan. Tanda order berupa lingkaran biru dan gambar atau tulisan berwarna putih dan merah untuk garis menyamping sebagai batas waktu permintaan. Beberapa contoh rambu perintah adalah sebagai berikut: tempat parkir, jalur sepeda, jalur pejalan kaki, batas kecepatan, ikuti kiri, ikuti jalur, dan ikuti kiri adalah contohnya.



Gambar 2 Rambu Perintah

Sumber gambar : (Humas Polres Bantul, 2014) 3)

Rambu Larangan

Tindakan yang tidak boleh dilakukan oleh pengendara ditandai dengan tanda larangan. Jenis tanda ini memiliki tulisan hitam atau merah dan putih sebagai warna utamanya. Adapun beberapa contoh rambu-rambu yang melarang: Batas kecepatan maksimal, berhenti, masuk, parkir, belok, dan memperbolehkan sepeda masuk ke dalam gedung semuanya dilarang.



Gambar 3 Rambu Larangan

Sumber gambar : (Humas Polres Bantul, 2014) 4)

Rambu Petunjuk

Digunakan untuk memberikan informasi tambahan kepada Pengguna Jalan atau mengarahkan mereka selama perjalanan. Tanda persegi panjang biru atau hijau dengan jalan putih di tengah adalah contoh tanda arah. Tanda itu menunjukkan bahwa ada jalan tol di depan.



Gambar 4 Rambu Petunjuk

Sumber gambar : (Humas Polres Bantul, 2014)

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Fauzan, Yonaz (2020) “Peningkatan media papan atraktif level untuk siswa kelas 3 SD” dalam eksplorasinya melihat suatu permasalahan, khususnya dalam materi bentuk level ada beberapa siswa yang masih kurang mampu mengenal beberapa macam bangun datar, misalnya bangun persegi dengan jajar genjang, segitiga dengan layang-layang, dan sebagainya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk: 1) mengembangkan produk media yang dikenal dengan nama “Papan Magnet Datar”; dan 2) mendeskripsikan respon siswa terhadap produk media yang dikenal dengan “Papan Magnet Datar” yang memiliki hasil penelitian yang memiliki nilai uji validasi sebesar 80% dan uji validasi ahli media sebesar 81,8% dengan kualifikasi sangat baik sesuai saran. Respon siswa terhadap media Papan Magnet Bentuk Datar mendapatkan persentase 100% yang menunjukkan bahwa media Papan Magnet Lingkungan menarik. Menggunakan penelitian pengembangan media dan model ADDIE melalui lima tahapan sama halnya dengan keterkaitan antara penelitian dan penelitian yang akan dilakukan.
2. Ukhti, Fadhilah (2017, “Pengembangan Media Ponet (Magnetic Point Boards) Sub Tema Kegiatan Siang Hari di Kelas 1 SDN Tlogomas 1 Malang”) melakukan penelitian yang bersangkutan. Masalah bahwa siswa tidak memahami instruksi yang diberikan oleh guru mereka — yaitu, cara menempatkan angka — menjadi dasar penelitian ini. Dengan adanya tahapan revisi dikatakan dapat menghasilkan media ponet. Kuesioner respon siswa uji

coba kelompok kecil mendapat skor 100 persen, sedangkan uji coba kelompok besar mendapat skor 99 persen. Siswa secara aktif berpartisipasi dalam penggunaan media dan merespon secara positif, sesuai dengan temuan penelitian dan prosedur pengembangan. Keterkaitan eksplorasi tersebut setara dengan memanfaatkan penelitian tentang peningkatan media papan atraktif.

3. Nining melakukan penelitian (2020). Memperluas gerak bicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melalui pemanfaatan model pembelajaran Endless picture”. Dalam ujian ini tergantung pada hal bahwa pada contoh siswa pada umumnya akan laten, siswa hanya memperhatikan penjelasan dari guru dan tidak adanya respon antara guru dan guru. siswa, dengan tujuan eksplorasi untuk menggambarkan “memperluas animasi berbicara dalam mata pelajaran bahasa Indonesia melalui penggunaan model pembelajaran tanpa henti gambar. Dengan hasil akhir tingkat ketuntasan KKM siklus II, bercerita dengan menggunakan model pembelajaran endlessly picture untuk siswa kelas III telah membuahkan hasil atau terjadi peningkatan hasil belajar berbicara bahasa Indonesia dengan model pembelajaran endlessly picture untuk siswa kelas III 378. Kaitannya dengan eksplorasi ini adalah materi yang digunakan setara khususnya pembelajaran gambar dan gambar rambu lalu lintas di kelas 3 SD.

C. Kerangka Berfikir

Berikut merupakan kerangka berfikir atau rancangan yang telah digagas oleh peneliti dalam merancang proses penelitian pada tabel 2.1 sebagai berikut :

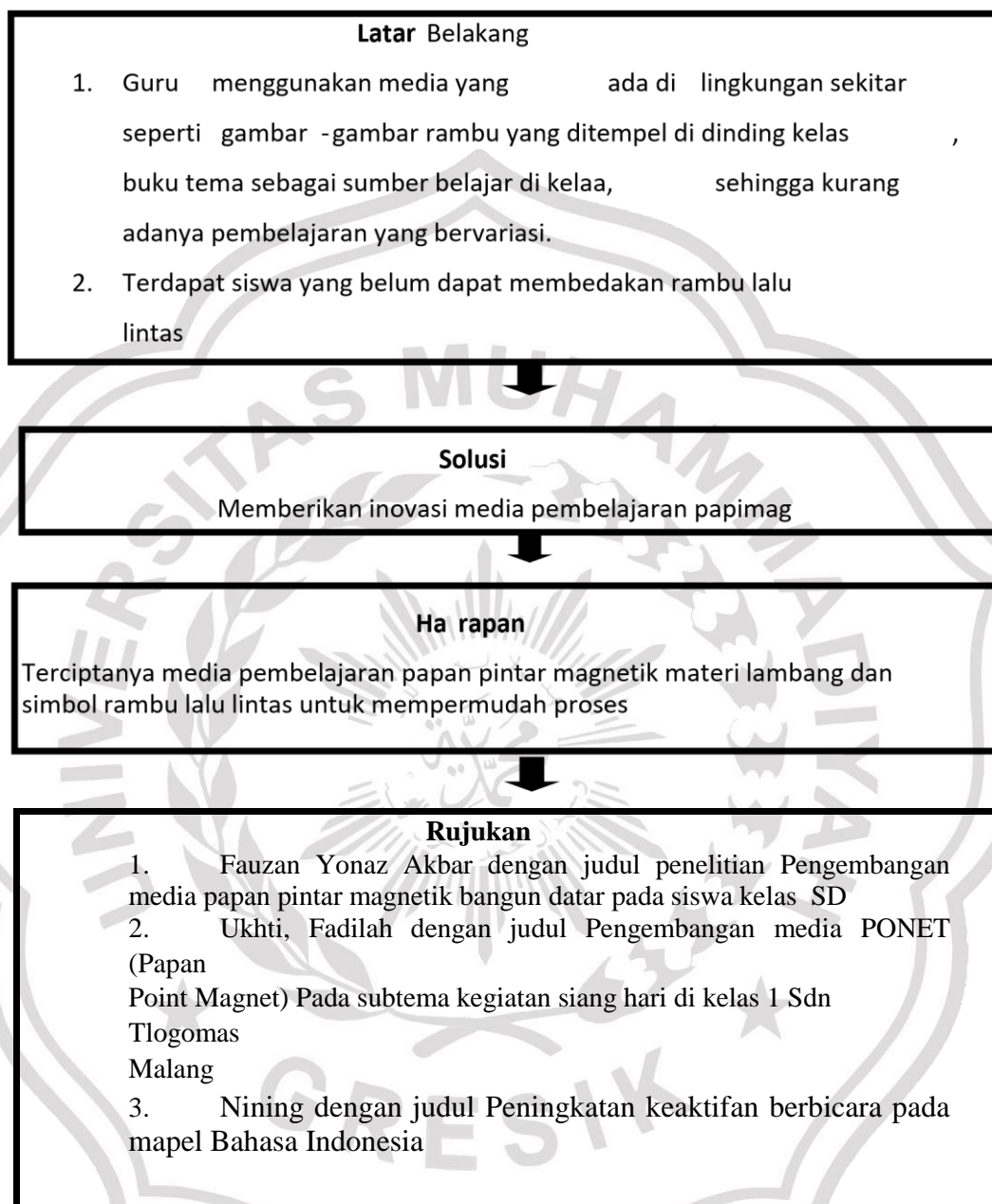


Table 2 Kerangka Berpikir