

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a) Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran di kelas, interaksi dilakukan tidak hanya dengan guru saja tetapi juga dengan peserta didik untuk mencapai proses belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, proses interaksi peserta didik dengan media selama proses pembelajaran juga diperlukan agar materi dapat tersampaikan dengan baik. Menurut Sadiman (2008), Media pembelajaran adalah semua yang dapat digunakan untuk menghantarkan pesan dari sumber kepada penerima pesan secara terencana, menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga peserta didik dapat melakukan proses belajar dengan efisien dan efektif. Kata "media" berasal dari bahasa Latin "medius," yang artinya perantara atau pengantar, sehingga media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara pesan dari sumber ke penerima. Dengan ungkapan yang lebih sederhana, media pembelajaran adalah alat atau perkakas yang digunakan dalam hubungan antara guru dan peserta didik untuk membantu proses belajar mengajar. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan, serta meningkatkan kualitas pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

## **b) Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran memiliki manfaat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memengaruhi proses belajar peserta didik. Media ini mampu meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Adapun manfaat media pembelajaran secara umum. Menurut Isran Rasyid Karo-Karo (2018) sebagai berikut : (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, (6) Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran, (8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

## **c) Jenis – jenis Media Pembelajaran**

Di era globalisasi saat ini, terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik, perkembangan media sangat pesat, sehingga 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 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 diatas, penulis berpendapat bahwa media wayang kartun RUMASA (Seru Main Bersama) adalah jenis media pembelajaran visual. Jenis ini dapat dilihat dari cara penggunaan media dan bentuk fisik dari media.

#### **d) Aspek Indikator Media Pembelajaran**

Aspek indikator media pembelajaran berguna untuk mengetahui apakah media tersebut dapat dikatakan baik atau tidak, ada beberapa indikator yang digunakan untuk dapat mengukur penggunaan media pembelajaran di dalam kelas menurut Purwono (2008) pada tabel 2.1 dan menurut Arsyad (dalam Fauda, 2015) pada tabel 2.2 , sebagai berikut.

**Tabel 2 1 Aspek Indikator Media Pembelajaran menurut Purwono (2008)**

<b>A. Aspek Kelayakan Penyajian</b>		
1.	Konsistensi, keruntutan dan pemahaman konsep	Penyajian konsep disajikan dengan konsistensi, keruntutan dan pemahaman konsep.
2.	Berorientasi pada peserta didik	Berorientasi pada peserta didik terdapat penyajian materi yang bersifat aktif, interaktif, dan mendorong rasa keingintahuan.
3.	Kelengkapan bagian isi	Kelengkapan bagian isi terdapat materi yang.
<b>B. Aspek Kelayakan Isi</b>		
1.	KI dan KD sesuai dengan tema	Materi yang disajikan sesuai dengan (KI) dan (KD) pada tema jual beli.
2.	Kesesuaian KI dan KD pada indikator pembelajaran	Dalam (KI) dan (KD) harus sesuai dengan indikator pembelajaran.
3.	Ketepatan pembelajaran KI dan KD pada indikator	Dalam (KI) dan (KD) harus tepat dengan indikator
<b>C. Aspek Kegrafikan</b>		
1.	Desain tampilan yang menarik	Desain yang digunakan mulai dari fisik, gambar, tulisan, warna, dan penggunaannya jelas.
2.	Penyajian media RUMASA	Wayang – wayang yang digunakan pada media modern, mempermudah penyampaian materi.
3.	Kerapihan media	Kesesuaian keamanan dan ukuran media yang dibuat sesuai dengan tingkat peserta didik.
<b>D. Kebahasaan</b>		
1.	Bahasa yang digunakan jelas	Bahasa yang digunakan baik dan jelas.
2.	Penggunaan kata yang tepat	Penggunaan kata yang tepat terdapat pada ejaan.

**Tabel 2.2 Aspek Indikator Media Pembelajaran menurut Arsyad dalam Fauda (2015)**

Aspek	Keterangan
Relevan dengan tujuan belajar	Media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran, Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi, Kesesuaian gambar dengan materi, kesesuaian judul dengan isi materi, kesesuaian dengan karakteristik dan tingkat pemahaman peserta didik
Kesederhanaan	Aspek kesederhanaan berkaitan dengan media pembelajaran terlihat rapi, teratur, tidak ada objek maupun latar belakang yang mengganggu, penggunaan bahasa yang mudah dipahami peserta didik, media mudah digunakan
Tidak ketinggalan zaman	Aspek tersebut berkaitan dengan objek gambar, suara, maupun video tidak kuno
Kualitas tampilan	Penampilan media menarik perhatian, bentuk dan ukuran gambar sesuai tema
Ukuran	Media terlihat sesuai ukuran relatifnya

**e) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran yang tepat**

Dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan. Kriteria-kriteria tersebut dapat dirangkum sebagai berikut Rohani (2020) :

1. Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals)

Perlu adanya pengkajian tujuan pembelajaran berkaitan dengan apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksional khusus melalui analisis yang diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, selain itu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content)

Materi yang akan disampaikan dalam proses pembelajaran perlu selaras dengan konten yang diajarkan.

3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik. Dalam konteks ini, media harus mengenal karakteristik siswa dengan baik. Hal ini perlu diperhatikan untuk mencegah respon negatif siswa dan menghindari perbedaan pemahaman antara apa yang siswa pahami sebagai hasil dari pembelajaran.
4. Kesesuaian dengan teori. Media harus dipilih berdasarkan kesesuaian dengan teori yang didukung oleh penelitian dan riset, bukan semata-mata karena preferensi guru yang mungkin lebih suka dengan satu media tertentu. Ini memastikan bahwa pilihan media telah diuji keabsahannya dan sesuai dengan dasar-dasar teoritis yang kuat.
5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini berasal dari kondisi psikologis siswa. Siswa yang memiliki preferensi gaya belajar visual akan lebih mudah memahami materi jika media yang digunakan bersifat visual seperti TV, video, grafis, dan sejenisnya. Sebaliknya, siswa dengan preferensi gaya belajar auditif cenderung lebih suka belajar melalui pendengaran daripada membaca atau melihat tayangan. Sedangkan siswa dengan preferensi gaya kinestetik lebih condong melakukan aktivitas daripada membaca atau mendengarkan.
6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia adalah faktor penting dalam menilai efektivitas sebuah media pembelajaran. Bahkan jika sebuah media sangat baik, jika tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka penggunaannya dapat menjadi kurang efektif.

#### **f) Klarifikasi Media Pembelajaran**

Menurut arsyad (dalam rohani, 2020) setiap media memiliki spesifikasi unik, termasuk kemampuan, metode pembuatan, dan cara penggunaannya. Memahami karakteristik media pengajaran merupakan kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru, terutama dalam konteks pemilihan media pembelajaran. Hal ini juga memungkinkan guru untuk mengadopsi berbagai jenis media pembelajaran dengan beragam cara. Sebaliknya, jika guru tidak memahami karakteristik media pembelajaran, mereka akan mengalami kesulitan dan cenderung berspekulasi. Oleh karena itu, sebelum mengintegrasikan media dalam proses pembelajaran,

guru perlu memahami karakteristik, jenis, dan kategori media yang akan digunakan.

## 2. Wayang Kartun

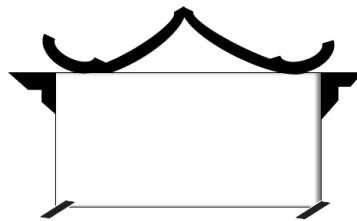
### a. Pengertian Wayang Kartun

Wayang Kartun rumasa adalah papan yang di buat dari kayu triplek, berbentuk persegi panjang, didalam papan tersebut terdapat lubang kecil yang berguna untuk menancapkan tokoh wayang kartun, Wayang kartun merupakan peran tokoh yang ada di media.

### b. Karakteristik RUMASA

Karakteristik media wayang kartun rumasa adalah :

- a. Media rumasa merupakan media yang berbentuk 3 dimensi, yang dapat dilihat dari tampak depan saja dengan dimensi panjang, lebar, tinggi. Media rumasa berbentuk kotak yang berukuran 55 x 75 cm. Bahan yang digunakan dalam pembuatan wayang kartun adalah karpas talang.



Gambar 2 1 Panggung wayang kartun RUMASA



Gambar 2 2 Tokoh wayang kartun

b. Media RUMASA (Seru Main Bersama)

Media inovatif seperti "RUMASA" adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik. Media ini dapat membantu pengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Media rumasa dapat digunakan dapat kelompok ataupun individu. Wayang kartun yang digunakan menjadi atau peran dalam media tersebut. Media rumasa digunakan guru untuk menjelaskan materi jual beli, oleh karena itu media ini dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik, memberikan motivasi dalam giat belajar dari awal hingga akhir pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengetahui bagaimana cara transaksi mulai dari jual beli, tawar menawar, dan barter.

**c. Kelebihan dan Kelemahan Media RUMASA**

Adapun Kelebihan dan Kelemahan Media rumasa sebagai berikut menurut Mutangalimah (2020) :

Media wayang kartun memiliki beberapa keunggulan sebagai alat bantu pembelajaran, di antaranya:

- a. Meningkatkan minat belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
- b. Menawarkan variasi dan daya tarik yang menjadikan suasana kelas lebih beragam dan tidak monoton.
- c. Mendorong partisipasi aktif siswa dalam berkomunikasi dan berbicara dengan memerankan karakter, membantu mengatasi rasa gugup dan malu.
- d. Penggunaan simbolisme yang sesuai membantu siswa memahami materi dengan lebih baik dan memungkinkan penyampaian pesan secara etis.
- e. Media ini praktis dan ekonomis karena sudah dibuat.
- f. Bentuknya yang unik dan menarik membuatnya menarik perhatian siswa.
- g. Penggunaannya sederhana dan mudah dipahami.
- h. Memungkinkan guru untuk mengembangkan kreativitas dalam pengajaran. (Wuriyani, dkk, 2013: 8).



Terdapat beberapa kekurangan dalam penggunaan media wayang kartun, dan berikut adalah beberapa solusi untuk mengatasi kekurangan tersebut.

- a. Wayang kartun memiliki kelemahan terhadap air, oleh karena itu, disarankan untuk menempatkan media ini di lokasi yang aman dari risiko paparan air. Cara mengatasi kelemahan ini adalah dengan melaminasi gambar-gambar yang terbuat dari kertas tersebut, sehingga gambar tersebut menjadi lebih tahan terhadap kelembaban dan tidak mudah rusak akibat kontak dengan air.
- b. Dalam konteks penelitian ini, penggunaan media wayang kartun tidak dapat diterapkan oleh semua siswa di kelas saat pelajaran berlangsung, dikarenakan kendala seperti waktu pembelajaran yang terbatas, jumlah siswa yang banyak, serta kendala waktu penelitian yang terbatas. Untuk mengatasi keterbatasan ini, penggunaan media tersebut sebaiknya diintegrasikan ke dalam pembelajaran mandiri siswa di rumah, yang artinya siswa dapat membuat media ini sendiri dan berlatih secara independen di rumah agar dapat mencapai hasil yang optimal. Selain itu, guru juga dapat mempertimbangkan penggunaan media wayang kartun sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat disesuaikan untuk mengkaji materi lanjutan dalam pembelajaran (Sumariyanti, 2017: 3).

Kelebihan dan kekurangan dari penelitian ini sebagai berikut:

**1) Kelebihan**

- a. Media terbuat dari bahan yang ramah anak dan aman serta dapat digunakan berulang atau berkali-kali. Media ini mudah karena memiliki berat dan ukuran yang mudah digunakan. mudah dipindahkan, serta dapat memenuhi aktivitas dalam pembelajaran.
- b. Media memenuhi kebutuhan belajar, selain itu media RUMASA, dapat digunakan dalam kegiatan belajar dan bermain dalam kelompok dan dapat digunakan guru untuk menjelaskan materi.
- c. Media sangat sederhana, tidak memerlukan listrik atau baterai untuk menggunakannya. sehingga dapat digunakan untuk keperluan

pembelajaran di sekolah dengan atau tanpa sarana dan prasarana yang kurang memadai.

## 2) Kelemahan

Selain kelebihan diatas, media RUMASA mempunyai kelemahan sebagai berikut :

- a. Media hanya bisa digunakan 2 orang saja.
- b. Media tersebut sederhana, hanya terlihat tampak depan saja.

## 3. Materi Jual Beli

### A. Pengertian Jual Beli

Jual beli adalah kegiatan membeli atau menjual barang dan jasa. Aktivitas penjualan pembelian terjadi karena kondisi tertentu terpenuhi. Syarat penjualan adalah adanya penjual dan pembeli. Selain itu, ada barang. Ada diskon untuk aktivitas jual beli. Harga barang bisa didiskon. Itu terjadi ketika ada perdagangan kesepakatan harga antara penjual dan pembeli.

### B. Macam-Macam Kegiatan Jual Beli

Kegiatan jual beli dapat terjadi di berbagai tempat, termasuk warung, toko, dan pasar, baik itu pasar tradisional atau pasar swalayan. Berikut adalah lokasi-lokasi di mana aktivitas jual beli berlangsung.

#### 1) Warung

Warung adalah lokasi transaksi jual beli yang menyediakan barang-barang kebutuhan sehari-hari seperti beras, minyak, gula, kopi, teh, sayuran, sabun, pasta gigi, sampo, dan berbagai keperluan lainnya. Warung sering ditemukan di tingkat rumah tangga dan biasanya menawarkan beragam barang dengan stok yang terbatas.

#### 2) Toko

Toko memiliki inventaris barang yang lebih luas daripada warung. Terdapat berbagai jenis toko, seperti toko sembako, toko pakaian, toko sepatu, toko mainan, dan sebagainya, yang khusus menjual satu jenis kebutuhan. Harga barang di toko biasanya sudah ditetapkan dan tidak dapat dinegosiasikan. Di toko, pelanggan memiliki kebebasan untuk memilih barang yang mereka inginkan dan membayar sesuai dengan harga yang tertera.

### 3) Pasar

Pasar adalah lokasi pertemuan antara pedagang dan pembeli yang menawarkan beragam kebutuhan sehari-hari. Pasar ini terdiri dari sejumlah kios yang menyediakan berbagai jenis barang, termasuk sayuran, daging sapi, ayam, buah-buahan, serta kebutuhan pokok dan barang lainnya. Di pasar, pembeli memiliki kebebasan untuk memilih dan bernegosiasi harga barang yang ingin dibeli, memungkinkan mereka untuk mendapatkan barang-barang kebutuhan dengan harga yang lebih terjangkau.

### 4) Supermarket

Supermarket adalah tempat di mana pelanggan memiliki kebebasan untuk memilih dan mengambil barang yang ingin mereka beli. Di supermarket, harga barang sudah ditentukan dan tidak dapat dinegosiasikan. Stok barang di supermarket lebih beragam dibandingkan dengan toko konvensional. Setelah mengambil barang-barang yang dibutuhkan, pembeli membawa mereka ke kasir. Kasir akan menghitung total jumlah barang yang dibeli dan menginformasikan jumlah harga yang harus dibayar oleh pembeli. Supermarket biasanya menyediakan beberapa titik pembayaran untuk menghindari antrian panjang.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Ada beberapa penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Penelitian yang penulis rencanakan harus memiliki keterkaitan dengan penelitian-penelitian terdahulu, meskipun penulis tetap berusaha untuk menjaga keaslian dan keunikan dalam pengembangan media ini. Berikut adalah perbedaan dan persamaan antara penelitian-penelitian sebelumnya dan penelitian saat ini:

1. Penelitian yang dilakukan Seka Andrean (2019). “ Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD/MI Bandar Lampung”. Penelitian ini dimotivasi oleh masalah yang muncul dalam proses pembelajaran di mana guru masih menggunakan media-media sederhana seperti buku paket dan

gambar-gambar. Selama proses pembelajaran, guru memberikan waktu singkat, yakni lima menit, kepada peserta didik untuk membaca materi yang ada di buku paket sesuai dengan topik yang sedang diajarkan. Selanjutnya, guru menggunakan metode ceramah dengan bantuan media papan tulis. Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi proses pengembangan media pembelajaran dalam bentuk wayang kartun pada pembelajaran tematik di kelas IV semester I. Evaluasi oleh dua ahli materi menunjukkan hasil yang cukup positif, dengan penilaian sebesar 80% untuk aspek kurikulum, kesesuaian isi, penyajian, dan keterlaksanaan. Jika di rata-ratakan dari ke empat aspek di atas maka mendapatkan nilai 80% masuk ke dalam kriteria “sangat baik”. Keterkaitan dengan penelitian kali ini adalah media yang digunakan sama yaitu media pembelajaran wayang kartun.

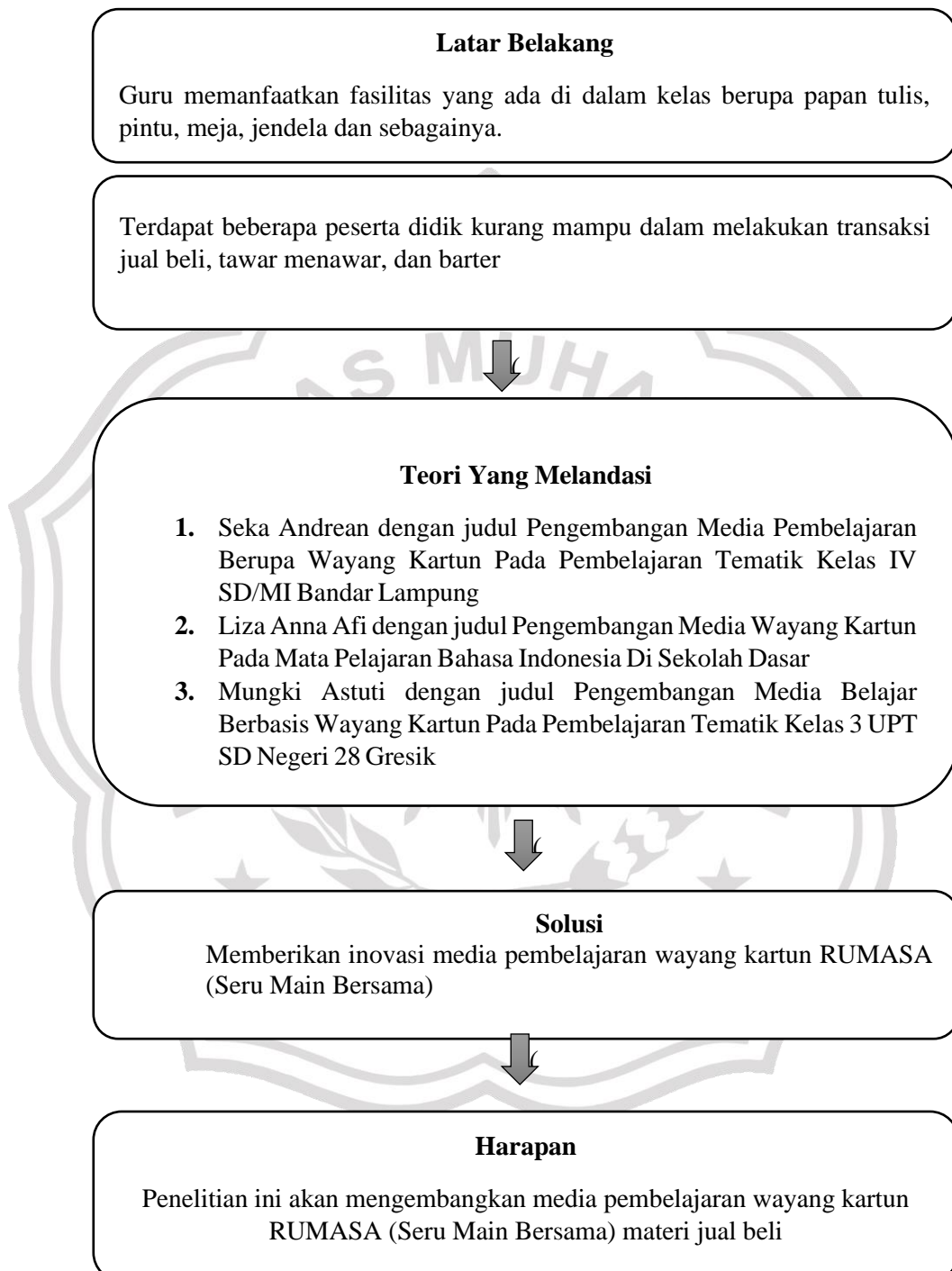
2. Penelitian yang dilakukan Liza Anna Afi (2020). “ Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar” dalam penelitian ini didasari oleh masalah yaitu Guru menginginkan media baru yang lebih menarik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kurang berminat dalam pembelajaran menyimak cerita. Ketika guru mendongengkan sebuah cerita, lama kelamaan peserta didik merasa bosan dan konsentrasi menjadi mudah teralihkkan karena peserta didik tidak tertarik dengan pembelajaran. Hal ini juga dikarenakan guru tidak pernah menggunakan media dalam mendongengkan cerita. Padahal penggunaan media dapat menarik perhatian peserta didik dan memudahkan peserta didik dalam mengingat. Dengan tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana Pengembangan Media Wayang kartun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Dengan Hasil penilaian hasil dari validasi dapat disimpulkan penilaian dari ahli materi memperoleh persentase rata-rata 93,75% dengan kriteria “sangat baik”. Hasil validasi ahli media bagian background memperoleh nilai rata-rata 94,23% dan bagian wayang kartun memperoleh nilai rata-rata 95%

dengan kriteria “sangat baik. Adapun hasil ujicoba skala kecil respon guru memperoleh nilai persentase 89,20% dikategorikan sangat baik, hasil persentase respon peserta didik memperoleh nilai 88,57% dikategorikan sangat baik. Keterkaitan dengan penelitian kali ini adalah media yang digunakan sama yaitu media pembelajaran wayang kartun.

3. Penelitian yang dilakukan Mungki Astuti (2020) “Pengembangan Media Belajar Berbasis Wayang Kartun Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 UPT SD Negeri 28 Gresik” dalam penelitian ini didasari oleh masalah yaitu didapati bahwa media belajar yang digunakan tidak begitu menarik bagi peserta didik sehingga proses belajar menjadi kurang menyenangkan. Dengan tujuan penelitian untuk Mendeskripsikan proses pengembangan media belajar berbasis wayang kartun pada pembelajaran tematik kelas 3 semester 1 UPT SD Negeri 28 Gresik. Dengan Hasil penilaian dari ahli materi memperoleh rata-rata 91,6% “Sangat Valid”. Hasil penilaian dari ahli media memperoleh rata-rata 94,6% “Sangat Valid”. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk digunakan sebagai media belajar. Dengan adanya produk ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan untuk peserta didik, sebagai tambahan media bagi pendidik, dan untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media wayang kartun agar lebih edukatif serta inovatif. Keterkaitan dengan penelitian kali ini adalah media yang digunakan sama yaitu media pembelajaran wayang kartun.

### C. Kerangka Berfikir

Berikut merupakan kerangka berfikir atau rancangan yang telah digagas oleh peneliti sebagai berikut :



**Bagan 2 1 Kerangka Berfikir**