

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

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

Kata "media" berasal dari kata Latin dan merupakan bentuk jamak "moderates", yang secara harfiah berarti mediator atau pembawa pesan. Asosiasi Pendidikan Nasional (NEA) mendefinisikan media sebagai kemampuan untuk berbicara kepada alat-alat yang telah dimanipulasi, didengarkan, dimiliki, dikuasai, atau digunakan untuk kegiatan-kegiatan tersebut.

Purbakara (2022) Media pendidikan merupakan suatu benda atau alat yang sering digunakan untuk melakukan pertukaran informasi. Selain itu, dapat digunakan untuk merangsang pikiran, emosi, dan keinginan siswa. Rahmadani (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan perantara atau pemandu yang membantu mendorong terwujudnya pesan, pikiran, emosi, perhatian, dan proses belajar serta membantu tercapainya tujuan belajarnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik untuk menyediakan bahan ajar guna memperlancar pembelajaran. Untuk mendorong sikap, pengetahuan, keterampilan dan kemampuan siswa sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik.

### **a. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Sholihah, & Supiyatus (2024) ada beberapa alat bantu pengajaran digunakan bila ada alat pendukung, namun beberapa lainnya digunakan tergantung pada kehadiran guru. Dukungan pengajaran tidak harus selalu bergantung pada kehadiran guru saat pelajaran berlangsung, tetapi dapat juga dilakukan secara mandiri oleh siswa. B. Pengajaran komputer, situs web, dan aplikasi sudah mendukung materi dan tugas pendidikan yang harus diselesaikan siswa secara mandiri.

Terdapat berbagai jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran yaitu :

#### 1) Media audio

Media audio merupakan media sebagai perantara dalam menyampaikan isi pesan yang mengandalkan suara dalam penggunaannya, seperti radio, rekam suara, piringan hitam, dan lain- lain.

#### 2) Media Visual

Media visual yaitu media yang memanfaatkan indera penglihat, Jenis media pembelajaran ini cara penyajiannya yaitu dengan menggunakan proyeksi atau proyektor.

#### 3) Media audiovisual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audiovisual diam dan media audio visual gerak.

#### 4) Multimedia

Multimedia menggabungkan beberapa jenis media, seperti gambar, audio, video, dan animasi untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik contohnya google classroom.

### **b. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran**

Husna, dkk, (2023) memaparkan manfaat dari media pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- 1) Memudahkan siswa memahami materi melalui berbagai format dan metode pembelajaran.
- 2) Membantu guru mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi secara sistematis.
- 3) Meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk memastikan bahwa siswa memiliki kemampuan berpikir cermat dan menganalisis materi pendidikan.
- 4) Membantu guru mengomunikasikan materi pendidikan dengan lebih baik.

Adapun tujuan media pembelajaran adalah:

- 1) Pemindahan media informasi memegang peranan penting dalam proses komunikasi, terutama jika menyangkut proses penerusan pesan dari pengirim ke penerima.
- 2) Memotivasi, penggunaan media yang tepat dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran
- 3) Menciptakan aktivitas belajar yang menyenangkan

### ***c. Storyboard***

#### **1) Pengertian Media *Storyboard***

Menurut Putu & Made (2021) Papan cerita adalah sketsa foto yang ditempatkan satu demi satu setelah naskah. Papan cerita memudahkan Anda menyampaikan ide cerita untuk proyek pendidikan multimedia. Hal ini karena imajinasi orang yang mengikuti gambar yang ditampilkan memungkinkan terciptanya persepsi yang sama terhadap ide cerita.

Papan cerita adalah cara alternatif untuk menguraikan seluruh imajinasi Anda melalui sketsa. Papan cerita berisi cerita dan unsur-unsur visual pada selembar kertas, dengan naskah visual yang sudah tersedia. Papan cerita ini akan membantu Anda merencanakan cerita dan ide sebelum membuatnya media sebenarnya (Arsyad 2022).

Di dalam *Storyboard* memperlihatkan semua aktivitas yang berlangsung selama proses berlangsung di dalam kelas. Contoh, jika para peserta didik akan dihadapkan dengan pembelajaran multimedia interaktif model tutorial. Maka selama peserta didik melaksanakan pembelajaran dapat dijabarkan secara jelas dan mendetail. Selain itu juga, dapat dideskripsikan isi atau pendapat ungkapan materi secara menyeluruh yang dilakukan dengan aktifitas tenaga pendidik yang berperan sebagai fasilitator.

*Storyboard* ini bisa berupa konsepsi seperti papan cerita yang terdapat gambaran dan sebuah alur cerita yang hampir mirip seperti komik untuk dirangkai menjadi sebuah naskah cerita dan digunakan sebagai metode dalam pembelajaran kelas. *Storyboard* dapat digunakan menjadi fasilitas pembelajaran yang berguna

untuk mengatasi kebosanan, dengan memberikan visualisasi tokoh dengan latar belakang yang unik dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk membacanya. Dengan adanya dialog antar tokoh juga bisa memberikan bayangan kepada anak-anak terkait pelajaran yang disampaikan dalam *storyboard*.

## **2) Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *storyboard***

Menurut Menurut Rustamana,dkk (2023) dalam konteks pembelajaran interaktif, *storyboard* memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:

- a) Mempermudah visualisasi cerita: Melalui rancangan sebuah gambar dapat mempermudah pembuat konten melihat bagaimana alur cerita dari awal hingga akhir;
- b) Membantu untuk merencanakan sesuatu yang mau diproses
- c) Memberikan gambaran visual yang jelas: semua orang akan terlibat dalam produksi dan memiliki pemahaman yang sama bagaimana cerita akan disampaikan.

Namun ada juga kekurangan dari penggunaan media pembelajaran *storyboard* antarlain:

- a) Proses pembuatan produk membutuhkan waktu yang lama
- b) Kurang fleksibel, dimana *storyboard* gambar bisah membuat kreator terikat pada gambar yang sudah ada sehingga tidak bisah melakukan improvisasi secara spontan
- c) Membutuhkan keterampilan mendesain: dalam pembuatan media pembelajaran *storyboard* dibutuhkan kreativitas dan desain yang mumpuni sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.

### **3) Langkah-Langkah Pembuatan Media *Storyboard***

Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang bisa dipraktekkan dalam membuat *storyboard* yaitu :

- a) Menentukan tema: tema berpengaruh pada naskah, sketsa gambar, dan penggunaan media
- b) Buat rincian naskah: buat naskah secara rinci, termasuk teks dialog dan keterangan;
- c) Buat catatan : tulislah bagian-bagian yang penting, misalnya terit ide, konsep yang bisa dimanfaatkan sebagai *storyboard*.
- d) Buat sketsa kasar: Buat gambar sementara yang berkaitan dengan tahapan cerita, kemudian berikan penjelasan dan keterangan yang berkaitan dengan sketsa tersebut.
- e) Visualisasi adegan utama : visualisasi adegan utama dengan nyata
- f) Edit *storyboard* : edit *storyboard* untuk menyempurnakan isyarat visual

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Kegiatan belajar mengajar dimana seseorang memperoleh sesuatu yang baru disebut dengan hasil belajar. Selain itu, hasil belajar juga diartikan sebagai keahlian yang ada di dalam peserta didik, setelah mereka memperoleh pengalaman yang baru. Selama proses pembelajaran berlangsung, tentu saja hasil belajar memilih peran yang sangat penting, karena guru bisa melihat sampai dimana anak-anak bisa menerima pelajaran dengan baik.

Untuk mendapatkan berbagai informasi terkait unjuk kerja (performance) melalui berbagai macam tata cara yang bersangkutan dengan anak-anak dalam mencapai target pembelajaran yang sudah disepakati disebut dengan Penilaian Hasil Belajar. Agar dengan mengenal hasil belajar yang sudah didapatkan karena ada kegiatan belajar selama kegiatan pembelajaran direalisasikan anak-anak akan lebih antusias dalam mengikutinya. Sedangkan kegiatan belajar tidak bisa dipisahkan dengan hasil belajar baik di dalam maupun di luar kelas karena proses untuk mendapatkan ilmu diperoleh dari kegiatan belajar sedangkan hasil belajar diterima setelah melalui proses belajar.

#### **b. Faktor-Faktor yang Hasil Belajar**

Adapun faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Faktor internal (dari dalam diri siswa) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa. Faktor ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar seperti minat, usaha, keterampilan, usaha, perhatian, motivasi, kelemahan serta kebiasaan anak-anak yang mengalami perubahan yang jauh lebih baik.
- 2) Faktor eksternal (dari luar diri siswa) yaitu keadaan yang berasal dari lingkungan
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning) yakni salah satu bagian dari upaya belajar anak-anak yang terdiri dari strategi, model dan metode yang dimanfaatkan anak-anak agar bisa melakukan kegiatan dalam mendalami pelajaran.

### **c. Indikator Hasil Belajar**

Bloom menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek (Fauziah,dkk,2024) yaitu:

- 1) Aspek pengetahuan (kognitif), adalah kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik yang terdiri dari wawasan, daya ingat, kemampuan dalam menjelaskan, mengaplikasikan dan menguraikan.
- 2) Aspek afektif, mencakup sikap menerima, dan memberikan tanggapan, nilai dan berorganisasi
- 3) Aspek keterampilan (psikomotor), yang terdiri dari keterampilan produksi, teknik, fisik, sosial dan intelektual.

### **3. Model Pembelajaran**

#### **a. *Defenisi Project Based Learning***

Project based learning merupakan salah satu dari model pembelajaran yang memiliki titik pusat pembelajaran pada konsep dan prinsip utama dalam pembelajaran (central) dari suatu disiplin yang melibatkan siswa dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas bermakna lainnya. Produk yang nilainya realistik bisa dihasilkan oleh siswa secara mandiri. Pembelajaran berbasis proyek dianggap sebagai model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mengatasi perubahan besar dalam dunia kerja.

Project based learning adalah Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode pembelajaran inovatif yang menekankan pembelajaran kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Dalam pembelajaran ini, guru sebagai pendidik diberikan kesempatan untuk mempelajari pelajaran dan meningkatkan kreativitas

dan motivasi siswa yang terlibat dalam kerja proyek.

**b. Langkah-Langkah *Project Based Learning***

Untuk mengaplikasikan model pembelajaran berbasis proyek, guru menggunakan langkah-langkah berikut:

- 1) Keputusan proyek
- 2) Rencana penyelesaian proyek
- 3) Lampiran Agenda
- 4) Monitoring dari Guru dan Penuntasan proyek
- 5) Sistematika penyusunan laporan dan Mempresentasikan hasil dari proyek
- 6) Peninjauan hasil proyek

Berdasarkan proyek tersebut, guru pertama-tama membuat rencana pembelajaran. Dalam kurikulum merdeka perencanaan pembelajaran berupa modul ajar yang disusun oleh guru, yang dipakai untuk menyusun langkah-langkah pembelajaran

**4. Pembelajaran IPAS**

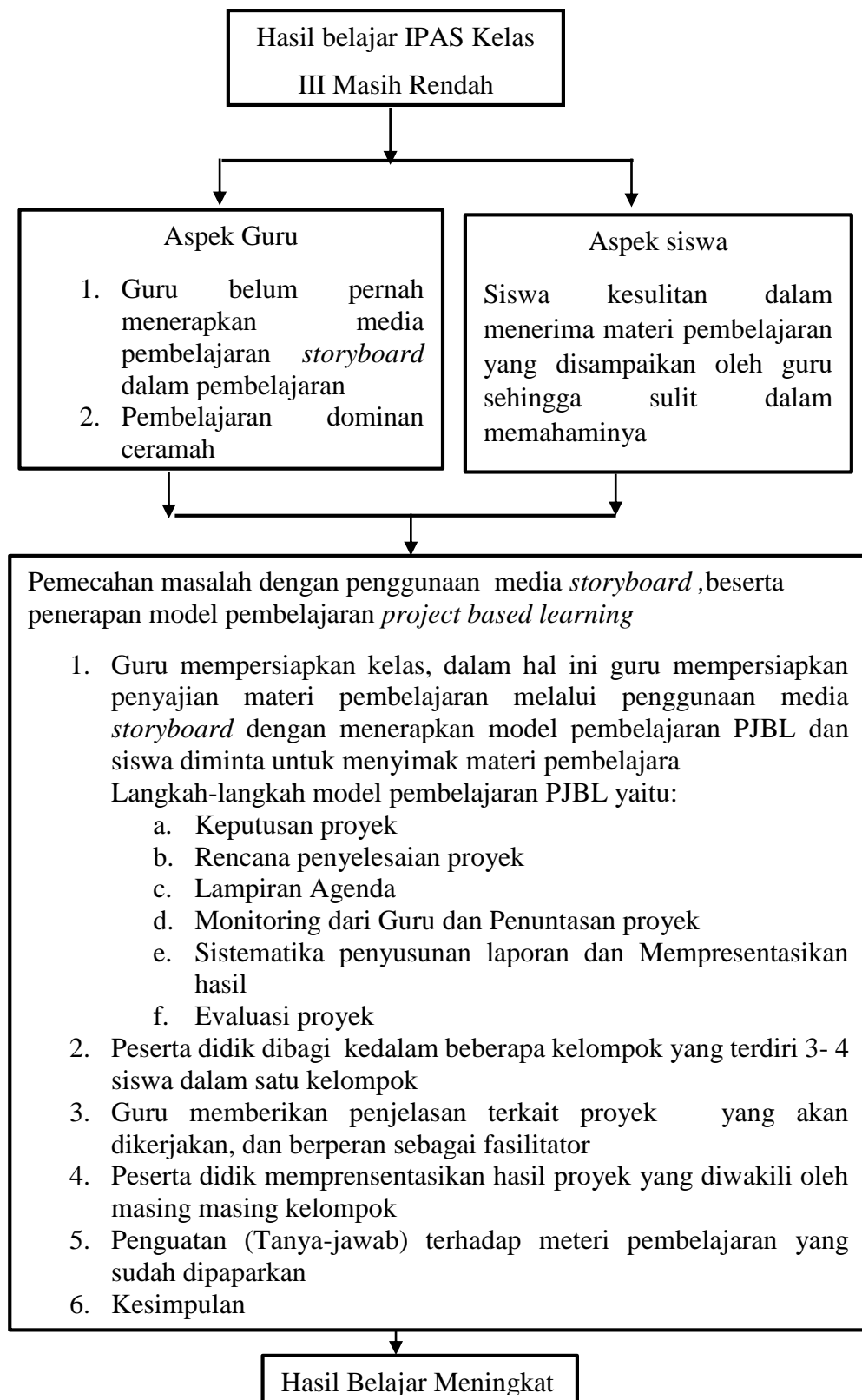
Dalam kurikulum mandiri, pembelajaran sains dan ilmu-ilmu sosial digabungkan menjadi satu mata pelajaran, yakni pengetahuan, ilmu-ilmu alam, dan ilmu-ilmu sosial (IPA). Mereka berharap anak-anak akan terdorong untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara keseluruhan. KTSP dan beberapa kurikulum awal mencakup bidang-bidang studi ilmiah dan sosial yang membutuhkan bidang proses pembelajaran di mana siswa menghasilkan pemikiran kritis dan analitis untuk memecahkan masalah yang muncul dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proses pembelajaran saintifik yang dilakukan dapat

memaksimalkan peran serta siswa dalam memahami konsep pembelajaran saintifik, dan proses pembelajaran yang dialami sangatlah penting. Topik penelitian sosial menyoroti keterampilan yang dibutuhkan siswa untuk memecahkan masalah dalam lingkup mereka sendiri dan masalah yang sangat rumit. Kedua bidang ini diajarkan secara terpisah. Kurikulum 2013 menginformasikan kedua bidang (secara umum) tentang isu-isu pembelajaran yang spesifik. Hanya penilaian yang dilakukan secara individual. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran IPAS sekolah dasar dan IPS. Pada kurikulum merdeka IPAS, konten pembelajaran IPAS sangatlah berada di sekitar kehidupan alam dan interaksi sosial sesama manusia serta pada pembelajaran perlunya dihadirkan konteks yang berkaitan dengan pelajaran dan kehidupan sehari-hari anak-anak.

## **B. Kerangka Pikir**

Rendahnya capaian pembelajaran anak-anak khususnya di pelajaran IPAS kelas III disebabkan oleh kurangnya wawasan dan pemahaman anak-anak terhadap pemahaman kelas yang direncanakan guru. Hal ini dikarenakan guru menggunakan metode tradisional seperti ceramah yang lebih mengutamakan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran yang cocok adalah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan *storyboard*.

Guru memiliki peranan sebagai pendidik dan pemimpin pembelajaran. Guru akan menjalankan perannya dengan baik dalam mendidik kelas dan mengajar kelas sesuai dengan topik materi yang telah dipelajarinya. Oleh karena itu, guru dapat melakukan penilaian dalam bentuk ujian tertulis yang digunakan di akhir kelas yang diselenggarakan selama proses pembelajaran..



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

### **C. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan audit penulisan dan sistem pemikiran di atas, maka dapat disimpulkan penelitian ini adalah: “Apabila menggunakan media pembelajaran *Storyboard* dengan melaksanakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas III di UPT SDN 4 Makale Utara.”