

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

Penggunaan media memiliki nilai dan fungsi sebagai perantara dalam proses belajar mengajar yang bermakna dan perantara bagi terciptanya proses pembelajaran yang kondusif (Ilahi, 2014:175). Media pembelajaran mampu memotivasi peserta didik karena perannya sebagai perantara dari guru. Proses pembelajaran yang tidak bervariasi akan membuat peserta didik bosan dan tidak fokus. Proses belajar mengajar yang bervariasi dengan media yang beragam mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Menurut Lestari (2019:2), dua peranan penting media dalam proses pembelajaran, diantaranya: 1) *Dependent Media* artinya alat bantu mengajar yakni sebagai alat bantu dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, 2) *Independent Media* artinya sumber belajar yang digunakan peserta didik untuk belajar sesuai gaya belajar peserta didik. *Independent Media* dirancang dengan sistematis sehingga informasi yang disampaikan akan terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Keterbatasan pengalaman peserta didik dapat diatasi dengan pemanfaatan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bentuk dari efisiensi dalam pembelajaran antara guru dengan peserta didik. Penggunaan media mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik. Hal tersebut karena dengan penggunaan media pembelajaran akan menarik

serta membuat pembelajaran semakin kompleks dan dapat menunjang pembelajaran secara maksimal. Banyak jenis-jenis media yang dapat digunakan oleh guru. Ada berbagai jenis media yang dapat digunakan oleh guru.

Menurut Satrianawati (2018:10) secara umum, jenis-jenis media diantaranya ialah: 1) Media Visual merupakan media yang penggunaannya menggunakan indra penglihatan. Contohnya adalah poster, media majalah, gambar, komik, gambar tempel, buku, alat peraga, miniatur, foto, dan sebagainya. 2) Media Audio merupakan media yang penggunaannya menggunakan indra pendengaran yakni telinga. Diantaranya ialah lagu, alat musik, suara, siaran radio, musik, CD. 3) Media Audio Visual merupakan media yang penggunaannya dapat dilihat dan didengar dengan bersamaan. Diantaranya ialah media film, drama, televisi pementasan, dan yaitu VCD. 4) Multimedia merupakan media dengan semua jenis yang di kolaborasikan sebagai satu kesatuan. Diantaranya ialah belajar dengan penggunaan media internet dengan menggunakan semua media yang ada, termasuk pembelajaran *daring* atau jarak jauh.

B. Multimedia Interaktif

Salah satu faktor keberhasilan belajar bagi peserta didik adalah guru. Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran dengan penggunaan IPTEK. Penggunaan IPTEK tentunya membutuhkan komputer dan berbagai perangkat lainnya. Dengan pemanfaatan teknologi, pendidik dapat membuat dan menerapkan sendiri multimedia khususnya video animasi

dengan mudah dan menarik sesuai kebutuhan materi yang akan kita ajarkan kepada peserta didik (Lestari, 2019:2). Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Multimedia dipilih untuk solusi bagi efisiensi media pembelajaran.

Keunggulan multimedia jika dibandingkan media-media yang ada seperti televisi, audio, buku, atau video (Oka, 2017:12). Multimedia interaktif merupakan salah satu multimedia yang dirancang oleh pendesain untuk menampilkan fungsi untuk memberikan informasi berupa pesan kepada pengguna. Penggabungan tersebut membuat belajar menjadi lebih bervariasi dan menantang. Peserta didik akan mudah kehilangan fokus ketika pembelajaran yang berlangsung sangat monoton dan tidak mempunyai variasi. Tentunya variasi dilakukan dengan penambahan elemen lain sebagai penunjang pembelajaran.

Multimedia interaktif merupakan salah satu alternatif dalam pengembangan IPTEK di dunia pendidikan. Dalam dunia pendidikan, multimedia penggunaannya ialah sebagai alat bantu mengajar untuk pembelajaran, secara individu atau otodidak baik dalam kelas maupun di luar kelas (Limbong & Simarmata, 2020:3). Multimedia memiliki elemen-elemen yang disatukan. Elemen-elemen yang disatukan dapat menjadi sebuah kesatuan yang menarik. Penggunaan multimedia interaktif sesuai dengan gaya belajar audio-visual peserta didik. Peserta didik yang cenderung belajar dengan cara melihat dan mendengarkan sangat cocok dengan penggunaan multimedia interaktif. Multimedia interaktif yang

menarik akan memicu peserta didik untuk belajar. Sehingga motivasi tersebut erat kaitannya dengan keberhasilan belajar karena motivasi yang didapat membuat peserta didik terdorong untuk belajar dan memahami lebih dalam.

C. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA menjadi salah satu pembelajaran yang dapat membuat peserta didik mampu berpikir kritis. Alasan mengapa pembelajaran IPA ada pada tingkat Sekolah Dasar adalah sebagai dasar pembelajaran yang bisa mengembangkan daya pikir kritis dan objektif. Proses pembelajaran IPA harus disediakan serangkaian pengalaman berupa pengalaman nyata yang masuk akal atau dapat dimengerti peserta didik yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial menurut pandangan *konstruktivis* (Rustaman, dkk. 2014:2.17).

Model pembelajaran IPA sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran Interaktif

Tahap persiapan dilakukan dengan cara guru mempersiapkan pembelajaran dengan menugaskan peserta didik membawa dan menceritakan hewan peliharaannya. Kemudian peserta didik lain boleh mengamati peliharaan teman dan mengajukan pertanyaan tentang pemeliharaan hewan. Setelah itu, pertanyaan dieksplorasi dan dilakukan refleksi untuk mengetahui pematapan yang telah dilakukan sejauh mana.

2. Model Pembelajaran Terpadu (*Integrated*)

Model Pembelajaran Terpadu (*Integrated*) dilakukan dengan mengumpulkan hewan, tumbuhan, benda pada dua buah meja. Susunlah dengan rapi ketiga macam yang telah dibawa peserta didik dengan komposisi yang sama dalam dua meja berbeda. Siswa harus mengisi lembar pengamatan secara berkelompok seakan akan berjalan dalam kebun binatang. Secara berkelompok, peserta didik mendiskusikan hasil pengamatan dan diawasi oleh guru dan dilakukan penilaian.

3. Model Pembelajaran Siklus Belajar (*Learning Cycle*)

Langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran siklus belajar ialah pada tahap awal, eksplorasi peserta didik diberi kesempatan mengeksplorasi. Dengan mengeksplorasi, peserta didik mampu berinteraksi sosial serta memberikan pengalaman yang baru. Selanjutnya ialah pengenalan konsep dengan cara metode yang sesuai dengan konsep dan teori yang dapat membantu peserta didik dalam menemukan jawaban dan gagasan.

Tahap terakhir ialah penerapan konsep yakni dengan menggunakan konsep yang dikuasai oleh peserta didik untuk memecahkan masalah dengan memberikan kesempatan untuk mencobanya. Guru harus mampu memberikan problematika yang dapat diselesaikan sesuai dengan hasil dari peserta didik dalam tahap sebelumnya.

4. Model Pembelajaran Belajar IPA atau CLIS (*Children Learning In Science*)

Model Pembelajaran Belajar IPA atau CLIS (*Children Learning In Science*) dimulai dengan tahap orientasi. Tahap tersebut dilakukan dengan cara memusatkan perhatian peserta didik. Setelah itu, pemunculan gagasan dilakukan dengan cara memunculkan konsep awal peserta didik dengan menuliskan pemahaman peserta didik sebelumnya mengenai materi yang dibahas. Dilanjut dengan penyusunan ulang gagasan yakni dengan mengungkapkan dan bertukar gagasan untuk menuju konflik. Pengaplikasian untuk memecahkan isu atau permasalahan peserta didik diminta menjawab pertanyaan melalui konsep ilmiah yang dikembangkan. Pada tahap terakhir, pemantapan gagasan dilakukan umpan balik oleh guru untuk memperkuat konsep yang telah dicapai.

Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dapat memberikan efisiensi dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran IPA dapat digunakan dengan layak pada proses belajar mengajar. IPA sebagai cerminan dikarenakan produk pengetahuan, nilai sikap, metode ilmiah saling berkaitan. Dalam pembelajaran IPA dibutuhkan upaya agar semua hal yang ada dalam pembelajaran IPA atas kognisi, aplikasi sains, sikap sains keterampilan proses sains, dan pengembangan kreativitas sains dapat tergabung dan sejalan bersamaan (Wedyawati & Lisa, 2019:5).

D. AutoPlay Media Studio 8

Pembuatannya dibutuhkan aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk pembuatan media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dapat membantu perkembangan pendidikan di Indonesia. IPTEK yang selalu dikembangkan akan mengarah pada kemajuan teknologi dan sangat berdampak baik bagi kehidupan. Penemuan-penemuan IPTEK yang beragam mampu dikembangkan dan diinovasikan kembali. Diantaranya ialah penemuan mesin kertas, tape recorder, mesin cetak, radio, video, film, televise, *overhead projector* (OHP), dan komputer baik bentuk *assisted instruction* (CAI), *computer based instruction* (CBI) maupun *e-learning* yang banyak digunakan di dunia pendidikan (Simarmata, dkk. 2020:9).

Menurut Mudinillah (2021:1), *Software* adalah istilah khusus untuk program komputer, filenya, dan berbagai informasi, data yang diformat dan disimpan secara digital yang dapat terbaca oleh komputer. Salah satu solusi belajar dengan gaya belajar audio visual adalah AutoPlay Media Studio 8. AutoPlay Media Studio adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat produk multimedia, multimedia interaktif, presentasi bisnis, CD instalasi yang dijalankan secara otomatis, dan lain-lain (Mudinillah, 2021:110). Di dalamnya terdapat penggabungan gambar, audio, video.

Penggunaan aplikasi Autoplay Media Studio 8 merupakan suatu media pembelajaran berbasis multimedia dan *e-learning*. Oleh karena itu, penggunaannya sangat cocok bagi kondisi saat ini. Hal tersebut berarti bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis AutoPlay Media Studio 8

dapat memberikan dampak positif. Apabila pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan bermakna, maka keberhasilan belajar peserta didik dapat meningkat.

E. Keterampilan Vokasional

Sebagai generasi muda, tentunya kita sebagai insan pembangun kemajuan negeri haruslah mampu mengembangkan sumber daya manusia dengan baik. Banyak langkah yang dapat diambil sebagai bentuk upaya pembangunan nasional. Dalam merealisasikan pembangunan yang telah direncanakan, sumber daya manusia yang berkualitas merupakan langkah awal supaya dapat bersaing dengan negara di dunia yang terlebih dulu mengalami kemajuan (Ilahi, 2014:133).

Masalah multidimensi dalam pengelolaan sumber daya alam melibatkan kepentingan berbagai aspek kehidupan, baik aspek politik, aspek ekonomi, serta aspek sosial budaya (Sudjoko, dkk. 2014:18). Pemanfaatan sumber daya alam oleh manusia haruslah seimbang. Manusia membutuhkan alam untuk memenuhi kebutuhan hidup. Oleh karena itu, manusia haruslah mampu mengembangkan dan mengolah sumber daya alam dengan baik. Menurut Taufiq (2014:14), pemanfaatan kemampuan dan keterampilan dasar yang dapat meningkatkan perkembangan peserta didik tingkat Sekolah Dasar dimensinya, meliputi kemampuan dan keterampilan personal, sosial, moral, intelektual, serta spiritual. Banyak keterampilan yang dapat diajarkan kepada peserta didik secara langsung maupun tidak langsung.

Fungsi pendidikan menurut para pakar pendidikan diantaranya ialah: (1) fungsi humanisasi, (2) fungsi sosialisasi, (3) fungsi individuasi dan yang terakhir ialah (4) fungsi nasionalisasi, (Taufiq, 2014:19). Fungsi humanisasi dalam pendidikan merupakan fungsi untuk menumbuhkembangkan peserta didik dengan baik dan mampu menjadi manusia yang berguna tanpa membeda-bedakan. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan adalah keterampilan vokasional. Keterampilan Vokasional diartikan sebagai salah satu keterampilan hidup yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu. Berdasar atas hasil penelitian diatas, disimpulkan bahwa keterampilan vokasional termasuk kategori sangat valid.

Pengembangan keterampilan vokasional peserta didik diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau wawasan yang luas untuk meningkatkan keterampilan vokasional. Meskipun hubungan yang erat antara intelegensia dan kreativitas masih banyak dipermasalahkan, namun dalam kenyataannya kreativitas didapatkan melalui pengalaman hidup serta pengetahuan (Taufiq, 2014:17). Pengembangan keterampilan vokasional peserta didik dilakukan dengan pemanfaatan multimedia interaktif sebagai pemanfaatan kemajuan teknologi. Pada penelitian yang dilakukan peneliti, pengembangan keterampilan vokasional dikembangkan melalui multimedia interaktif yang berisikan tentang pengelolaan sampah daun bambu. Sampah daun bambu yang tidak memiliki nilai jual dapat diolah menjadi pupuk kompos dengan cara mencampurkannya dengan komponen lain.