

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### 1. Teori Media

Media merupakan sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi. Media juga dapat berupa perpaduan dari berbagai elemen informasi seperti teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan foto yang dapat memperjelas tujuan yang hendak kita sampaikan atau istilah ini disebut dengan multimedia.<sup>1</sup> Terkait hal tersebut *teori Uses and Gratifications* (Elihu Katz & Jay Blumler) menekankan bahwa penggunaan media memainkan peran aktif dalam memilih dan menggunakan media, adanya media juga bisa memudahkan untuk memahami proses pembelajaran.<sup>2</sup>

Multimedia terdiri dari beberapa gabungan aspek yaitu teks, video, gambar, audio dan animasi yang memiliki kemampuan untuk menampilkan secara jelas tujuan dari pembelajaran.<sup>3</sup>

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian materi pembelajaran,

---

<sup>1</sup>Ardiansyah Putra, "Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif IPA Berbasis Aplikasi Adobe Flash bagi Siswa Sekolah Dasar", *Jurnal Literasi Digital*, E-ISSN 2808-6406, Vol. 2, No. 1 (Maret 2022), Hal. 29. Lihat di <https://doi.org/10.54065/jld.2.1>, diakses pada tanggal 19 November 2023.

<sup>2</sup>Hans Karunia H, "Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses and Gratification", *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi Bisnis*, Vol. 3, No. 1 (Januari 2021), Hal. 93. Lihat di <https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>, diakses pada tanggal 21 November 2023.

<sup>3</sup>Herman Dwi S, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), Hal. 2. Lihat di, diakses pada tanggal 27 November 2023.

memfasilitasi pemahaman siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa terutama pada proses dan hasil belajar yang dicapainya serta mempertinggi kualitas pembelajaran. Jadi bisa disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah proses penyampaian pesan dari sumber pesan (pendidik) melalui perantara media tertentu ke penerima pesan (siswa).<sup>4</sup>

Media pembelajaran dapat berupa berbagai jenis benda fisik atau teknologi yang digunakan untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa. Secara psikologi media pembelajaran sangat membantu perkembangan anak dalam hal belajar. Secara psikologis alat bantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran karena media pembelajaran dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit (nyata).

## 2. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran mempunyai fungsi untuk membantu penyampaian materi, meningkatkan pemahaman, meningkatkan motivasi, memfasilitasi keterlibatan, mengakses informasi tambahan dan meningkatkan retensi dan pemahaman jangka panjang.

---

<sup>4</sup>Lailatul Fadhilah, *Pengembangan media Pembelajaran Berbasis Website IPA Materi Gaya dan Gerak Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV MI Imami Kepanjen*, (Skripsi, UNISMA Maulana Malik Ibrahim, 2019), Hal. 42. Lihat di, diakses pada tanggal 27 November 2023.

## **B. Media Pilar**

### a. Dasar Teori Pengembangan Media Pilar

Belajar dapat berjalan dengan baik dengan menghadirkan media yang membuat siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Terkait hal tersebut, seorang Peneliti<sup>5</sup> sejalan dengan teori Symbol Systems yang dikemukakan oleh G. Solomon tahun 1997 bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui simbol dan cara tertentu.

### b. Pengertian Media Pilar

Pilar adalah sebuah media atau sumber belajar yang disediakan dalam bentuk situs web yang memungkinkan siswa maupun guru dapat mengakses, berinteraksi, dan memahami materi pembelajaran yang interaktif. Media Pilar dirancang khusus untuk mata pelajaran IPAS tentang penjelasan materi, fungsi, beserta bagian-bagiannya dan menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan mereka belajar dengan cara yang interaktif mencakup konten belajar yang didesain dengan pertimbangan aksesibilitas, dukungan teks, panduan suara, animasi, gambar, video dan tambahan kuis sebagai latihan.

### c. Langkah Pembuatan Media Pilar

a. Menyiapkan aplikasi Visual Studio Code yang bertujuan sebagai

b. *environment coding website* Pilar.

---

<sup>5</sup>Ani Suryani Simbolon, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Bonding Board dengan Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbasis Visual, Auditori, Kinestetik (VAK) terhadap Pemahaman Siswa pada Materi Ikatan Kimia", Bivalen: Chemical Studies Journal, Vol. 1, No. 1 (Maret 2018), Hal 24. Lihat di <https://doi.org/10.30872/bcsj.v1i1.276>, diakses pada 15 November 2023.

- c. *Concepting website* Pilar mulai dari aset media yang digunakan sampai materi yang akan dibahas.
- d. *Layouting website* Pilar sebagai kerangka dasar *website* Pilar.
- e. Pembuatan transkrip untuk disisipkan dalam *website* Pilar.
- f. Penggabungan semua aset teks, media, video, dan juga materi.
- g. Implementasi *interactivity website* Pilar beserta *game* tambahan.
- h. Prose unggah *website* Pilar (*Deploy*) pada platform Verval.

### C. IPAS MI

- a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat.<sup>6</sup>

- b. Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Tujuan mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial, salah satunya adalah melatih siswa dalam mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya

---

<sup>6</sup>Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2018. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Lihat di <https://kbbi.kemdikbud.go.id>, diakses pada tanggal 27 November 2023.

dengan kehidupan manusia.<sup>7</sup>

c. Ruang Lingkup IPAS MI Kelas IV

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial mencakup aspek melihat, mendengarkan, dan mengamati. Dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan dan sosial, siswa didorong untuk aktif dalam mengidentifikasi keterkaitan antara pengetahuan – pengetahuan yang baru saja diperoleh serta mencari tahu bagaimana konsep – konsep ilmu pengetahuan alam dan sosial berkaitan satu sama lain yang ada di lingkungan sekitar dalam kehidupan sehari – hari.<sup>8</sup>

d. Indikator IPAS MI Kelas IV

Indikator-inndikator pembelajaran ilmu pengetahuan dan sosial yang berfokus pada materi IPA Panca Indra:

- a. Menganalisis hubungan antara bentuk serta fungsi bagian Panca indra.
- b. Mendeskripsikan struktur panca indra.
- c. Mengidentifikasi bagian dan fungsi panca indra.

---

<sup>7</sup>Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C*, (2022), Hal. 5. Lihat di <https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/cp/dasmen/13.%20CP%20IPAS.pdf>, diakses pada tanggal 27 November 2023.

<sup>8</sup>Dinda Melanda, “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus : SDN 02 Sumberejo)”, *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, Vol. 4, No. 1 (Maret 2023), Hal 14. Lihat di <https://doi.org/10.33365/jtsi.v4i1.2435>, diakses pada 21 November 2023.

## D. Motivasi Belajar

### 1. Teori Motivasi

Adapun teori motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori motivasi belajar yang dikembangkan oleh Hamzah B. Uno. Beliau mengatakan bahwa motivasi belajar dibedakan atas dua kelompok, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Adapun ciri-ciri (yang selanjutnya dalam skripsi ini disebut sebagai indikator) dari masing-masing kelompok motivasi ini adalah: (a) adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, (b) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (c) Adanya harapan dan cita-cita masa depan, (d) adanya penghargaan dalam belajar, (e) Adanya keinginan yang menarik dalam belajar, dan (f) Adanya lingkungan belajar yang kondusif.<sup>9</sup>

### 2. Pengertian Motivasi Belajar

Secara umum, kata "motivasi" berasal dari bahasa Latin yang memiliki arti "bergerak." Motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam pelaksanaan aktivitas manusia, karena merupakan faktor yang dapat menyebabkan, mengarahkan, dan mendukung perilaku manusia agar bersedia bekerja dengan tekun dan antusias untuk mencapai hasil yang optimal. Motivasi dapat dianggap sebagai perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai oleh timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan tertentu. Pada umumnya, motivasi didefinisikan sebagai

---

<sup>9</sup>Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar", *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, ISBN 978-623-98648-2-8, Hal. 289 (2021), dilihat [https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as\\_sdt=0%2C5&q=teori+motivasi+belajar&oq=#d=gsqabs&t=1722266705005&u=%23p%3Dc1aB7EwjuKsJ](https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=teori+motivasi+belajar&oq=#d=gsqabs&t=1722266705005&u=%23p%3Dc1aB7EwjuKsJ), diakses pada 16 juni 2024.

keinginan atau motif yang mendorong seseorang untuk berperilaku secara tertentu, serta sebagai dorongan untuk meningkatkan upaya dalam melakukan perilaku tersebut. Seseorang yang memiliki motivasi artinya telah memperoleh dorongan dan kekuatan internal untuk meningkatkan dirinya sendiri demi mencapai keunggulan dalam kehidupan.<sup>10</sup>

Motivasi belajar, khususnya, merujuk pada dorongan mental yang memotivasi perilaku manusia dalam semangat belajar dan kegiatan belajar. Ini mencakup suatu kegiatan belajar yang diarahkan menuju tujuan belajar tertentu, yang didorong oleh keinginan untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.

### 3. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar dapat diukur dengan menggunakan delapan indikator, yaitu durasi kegiatan, frekuensi kegiatan, persistensi, devosi (pengabdian), keuletan, tingkat aspirasi, tingkat kualifikasi prestasi, dan arah sikap terhadap sasaran.

- a. Durasi kegiatan mengacu pada lamanya waktu yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan.
- b. Frekuensi kegiatan mencerminkan seberapa sering suatu kegiatan dilakukan dalam periode tertentu.
- c. Persistensi pada kegiatan melibatkan ketepatan dan kelekatan pada tujuan kegiatan.

---

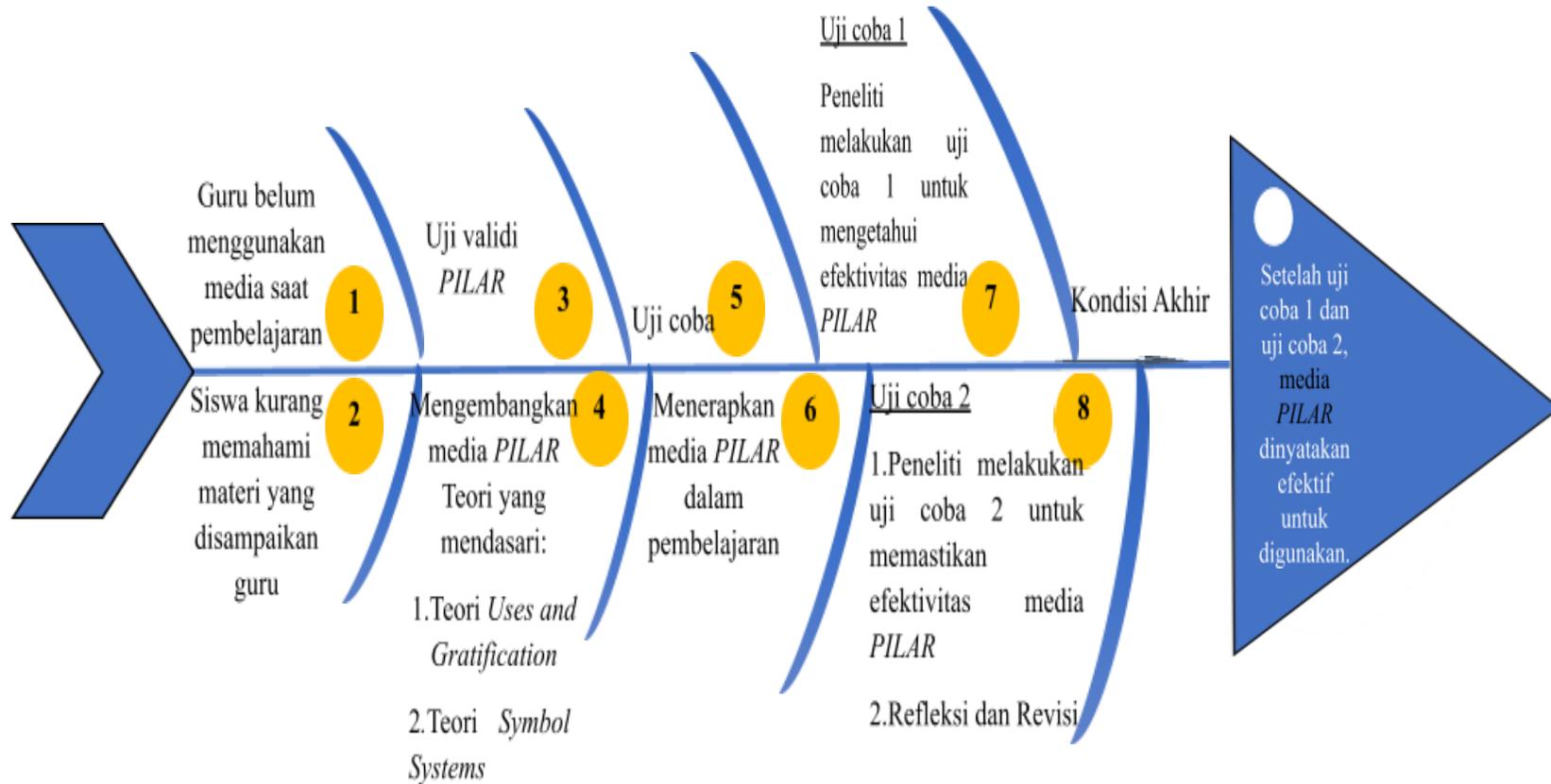
<sup>10</sup>Khemal Yuliani H, Hendri Winata, "Media Pembelajaran Mempunyai Pengaruh Terhadap Motivasi Belajar Siswa", Jurnal pendidikan Manajemen Perkantoran vol. 2 No. 1, Januari 2017, Hal 28.

- d. Devosi, dalam konteks motivasi belajar, menunjukkan tingkat pengabdian dan pengorbanan seseorang untuk mencapai tujuan belajar.
- e. Keuletan mencakup ketabahan dan kemampuan dalam menghadapi rintangan serta kesulitan untuk mencapai tujuan belajar.
- f. Tingkat aspirasi mencerminkan tingkat ambisi yang ingin dicapai melalui kegiatan belajar.
- g. Tingkat kualifikasi prestasi atau produk yang dihasilkan dari kegiatan belajar juga menjadi indikator penting.

Arah sikap terhadap sasaran kegiatan mencakup kesesuaian arah sikap dengan pelaksanaan belajar, kesesuaian arah sikap terhadap hasil yang dicapai dari kegiatan belajar, serta kesesuaian arah sikap terhadap sasaran belajar secara keseluruhan. Dengan mengukur indikator-indikator ini, kita dapat memahami dan mengevaluasi motivasi belajar seseorang dengan lebih komprehensif.

### **E. Kerangka Konseptual**

Kinerja penelitian ini dapat dilihat dari gambar kerangka konseptual sebagai berikut:



Gambar 1  
Fish bone