



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Teori Media

Pembelajaran efektif saat menggunakan media yang membuat peserta didik tertarik dalam proses pembelajaran. Terkait hal ini sejalan dengan teori symbol systems yang dikemukakan oleh G.Solomoon tahun 1997 bahwa setiap media memiliki kemampuan untuk menyampaikan isi melalui symbol dan cara tertentu.<sup>20</sup> Terkait hal ini dapat di simpulkan bahwa media sangat penting saat proses pembelajaran berlangsung.

Perkembangan zaman saat ini semakin melesat,sudah banyak media pembelajaran yang berbasis elektronik, sehingga memungkinkan akses belajar tanpa terkendala waktu dan tempat. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory Of Multimedia Learning (CTML)* yang dipopulerkan oleh Richard R.Mayer pada tahun 2003. Teori ini mengembangkan prinsip-prinsip ilmu kognitif pembelajaran multimedia yang efektif dengan menggunakan teknologi pendidikan elektronik.<sup>21</sup> Hal ini menunjukkan bahwa CTLM diperlukan sebagai dasar teori untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

---

<sup>20</sup>Ani Suryani Simbolon. 2018. "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. Lihat di <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/bivalen/article/download/276/140/>, diakses pada tanggal 25 November 2023.

<sup>21</sup>Sorden, Stephen. 2013. "The Cognitive Theory of Multimedia Learning". Lihat di [https://www.researchgate.net/publication/267991109\\_The\\_Cognitive\\_Theory\\_of\\_Multimedia\\_Learning](https://www.researchgate.net/publication/267991109_The_Cognitive_Theory_of_Multimedia_Learning), diakses pada tanggal 25 November 2023.

## 2. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sebuah bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Media pembelajaran ialah proses upaya bantuan pendidik kepada peserta didik agar mereka dapat belajar dengan senang dan mudah guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>22</sup> Pendapat lain dikemukakan oleh Arsyad bahwa media pembelajaran adalah<sup>23</sup> segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau bahan pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang

---

<sup>22</sup>Nur Ulwiyah, "Integrasi Nilai-nilai Entrepreneurship dalam Proses Pembelajaran di Kelas Guna Menciptakan Academic Entrepreneur Berkarakter", *Journal Unipdu*, Vol.1 No. 2 (2012). Lihat di <https://journal.unipdu.ac.id/index.php/seminas/article/view/186>, diakses pada tanggal 05 Desember 2023.

<sup>23</sup>Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2016) 2.



ditata dan dikelola oleh guru. Menurut Sanjaya dalam Untari penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, sebagai berikut:

- a. Fungsi komunikatif; media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. Fungsi motivasi, dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa lebih termotivasi dalam belajar.
- c. Fungsi kebermaknaan, melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna.
- d. Fungsi penyamaan persepsi, melalui pemanfaatan media pembelajaran, diharapkan dapat menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga setiap siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disuguhkan.
- e. Fungsi individualitas, pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk melayani kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.
- f. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup>Daryanto. *Media Pembelajaran*. (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera. 2015), 4.



## B. Media Orgawan Berdasarkan Model ADDIE

### 1. Pengertian Media Orgawan

Media ORGAWAN adalah media pembelajaran yang berbentuk buku yang berisi tentang keterangan atau penjelasan terkait materi yang disajikan dengan gambar disertai dengan hiasan agar dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi saat pembelajaran.

### 2. Manfaat Media Orgawan

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi ketika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.<sup>25</sup>

### 3. Langkah pembuatan media Orgawan berdasarkan model ADDIE yakni:

Model ADDIE yaitu proses pengembangan desain pembelajaran dalam pendekatan yang meliputi langkah-langkah yaitu: *analiysis* (teknik analisis data), *desaign* (perencanaan), *development* (pengembangan), *implementation* (impelemtasi), *evaluations* (evaluasi).

<sup>25</sup>Herlianus , Goldie Gunadi. Pengembangan Media Pembelajaran Organ Gerak Hewan dan Manusia Berbasis Android Menggunakan Kodular Jurnal Informatik Edisi ke-18, Nomor 1, April 2022



- a. Tahap analisis, karakteristik siswa menggunakan studi literasi melibatkan pencarian referensi terkait dengan topik penelitian.
- b. Tahap desain, dimulai dari perencanaan yang meliputi organ gerak hewan, perencanaan model dari media Orgawan, perencanaan gambar (macam-macam organ gerak hewan, pengertian organ gerak hewan, fungsi organ gerak hewan), penyusunan penelitian evaluasi dan pengumpulan materi pendukung.
- c. Tahap pengembangan, pengembangan materi pembelajaran dengan media audio untuk menjadi media yang utuh.
- d. Tahap implementasi, uji coba lapangan di sekolah MI Al-hidayah Menganto Mojowarno Jombang kelas V.
- e. Tahap evaluasi, untuk hasil penelitian dikelola dengan kesimpulan, pembahasan IPA menggunakan media Orgawan kelas V dianggap sesuai untuk digunakan, dan apakah efektif dalam penerapan.<sup>26</sup>

Adapun langkah-langkah penggunaan media pembelajaran Orgawan adalah sebagai berikut : pertama, colokan media ke listrik kemuadia sambungkan ke sound yang sudah disediakan pada media Orgawan. Kedua, tekan tombol yang ada pada media Orgawan kemudian keluar pengertian organ gerak hewan setiap tombol.

---

<sup>26</sup>Fitria Hidayat, Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam, (Bandung: Jurnal Inovasi PAI, 2021), 29-30.



Kelebihan : media mudah dibawa kemana ,

Kekurang : media tidak dapat digunakan jika tidak ada aliran listrik, media jika tidak menggunakan sound suaranya suara tidak terdengar.

#### 4. Dasar Teori Pengembangan Media Orgawan

Dengan menggunakan alat bantu berupa media upaya meningkatkan potensi belajar, yaitu bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca.<sup>27</sup> Salah satunya sarana pembelajaran yang dapat merangsang minat dan inovasi belajar siswa yang menarik dengan menggunakan Orgawan yang memberi potensi untuk siswa mengenal organ gerak hewan yang bermacam-macam organ gerak hewan yang ada dengan cara bermain sambil belajar dan siswa akan lebih cepat memahami karena siswa terlibat langsung dalam penerapan media pembelajaran tersebut akan mudah untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan oleh guru. Siswa senang dengan aktivitas tersebut, melalui permainan seperti mengetahui macam-macam organ gerak hewan melalui media Orgawan akan mendapatkan pengalaman yang menarik dan menyenangkan, sehingga bisa perkembangan pengetahuan yang dimiliki siswa. Media Orgawan mempunyai tujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru.

---

<sup>27</sup> Baig Nurul Muliani, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenali Lambang Bilangan melalui Media Model Kereta Api", Jurnal Pendidikan dan Dakwah, ISSN 2686- 2816, Vol. 1 No.



## A. IPA MI

### 1. Pengertian IPA

IPA merupakan sebuah ilmu yang mempelajari gejala – gejala melalui sebuah proses yang dikenal dengan proses ilmiah. IPA dapat diartikan sebagai kumpulan pengetahuan yang tersusun secara alam.<sup>28</sup>

### 2. Tujuan IPA MI

Tujuan pembelajaran IPA MI adalah mengembangkan potensi siswa dalam menunjukkan perilaku ilmiah seperti memiliki rasa ingin tau yang tinggi, obyektif, jujur, teliti, cermat, tekun dan tanggung jawab. Peduli terhadap lingkungan sekitar dalam aktifitas sehari-hari sehingga mewujudkan sikap dalam melakukan inkuiri ilmiah dan berdiskusi. IPA adalah ilmu tentang bagaimana cara mencari tahu hal yang berhubungan dengan alam secara runtut, bukan hanya menguasai pengetahuan berupa konsep, fakta atau prinsip saja.<sup>29</sup>

### 3. Ruang Lingkup IPA MI

Ruang lingkup IPA MI meliputi:<sup>30</sup>

- a. Makhluk hidup serta proses kehidupan yang meliputi manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.

---

<sup>28</sup>Fitriana, I.S. “Penggunaan Multi Media Interaktif Dalam Proses Pembelajaran Materi Teori Kinetic Gas Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa SMA”. *Thesis Sekolah Pascasarjana* (Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung, 2010), 89.

<sup>29</sup>Uus Toharudin., *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. (Bandung: Humaniora., 2011), 111

<sup>30</sup>Silabus Kurikulum IPA SD/MI kelas 4-5-6. Lihat di <https://bahan-ajar.esaunggul.ac.id/psd322/wp-content/uploads/sites/1663/2020/01/KURIKULUM-IPA-SD-KELAS-45-dan-6.doc>, diakses pada tanggal 5 Desember 2023.





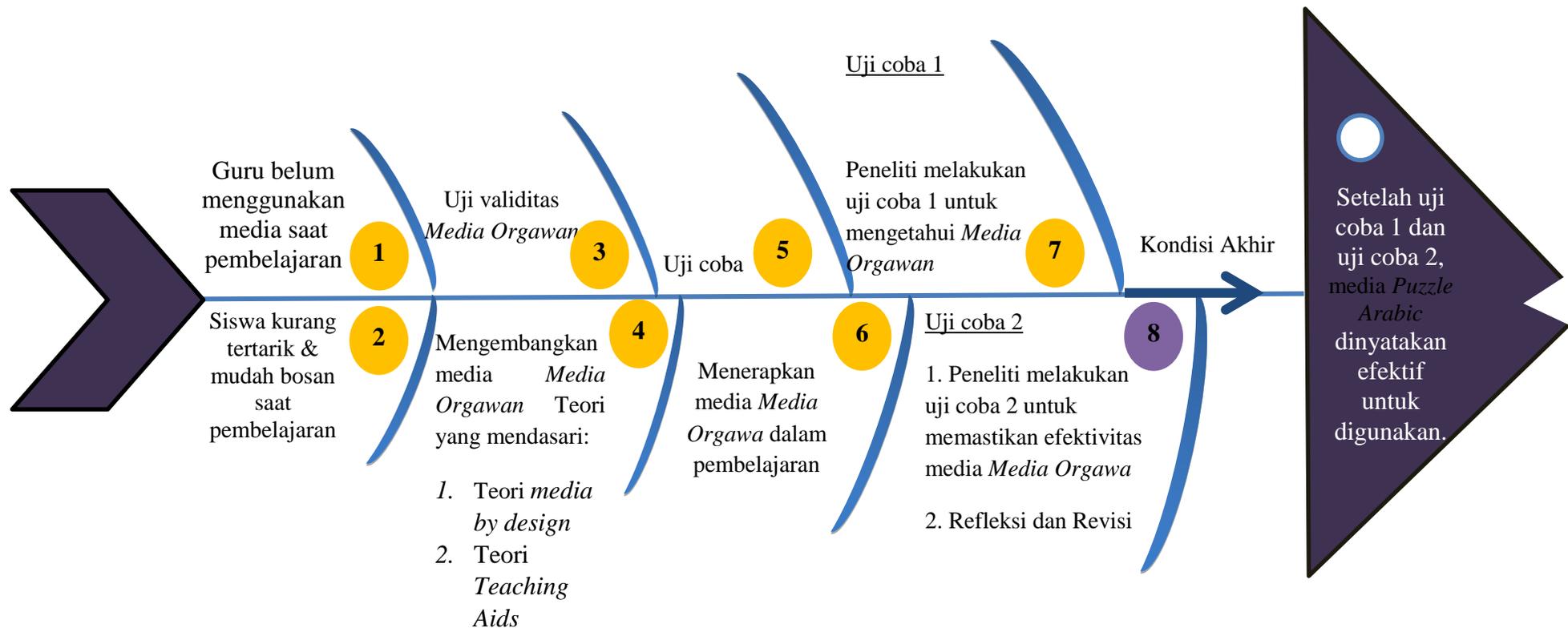
- b. Benda/materi, sifat-sifat serta kegunaannya yang meliputi: cair, padat dan gas.
  - c. Energi serta perubahannya yang meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
  - d. Bumi dan alam semesta yang meliputi: tanah, bumi, tata surya, serta benda-benda langit lainnya.
4. Indikator IPA MI<sup>31</sup>
- a. Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan.
  - b. Menyebutkan hewan yang termasuk hewan vertebrata serta hewan invertebrate.
  - c. Menghafal alat gerak serta fungsinya pada hewan.

---

<sup>31</sup>Silabus Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI), Kurikulum 2013, Tematik Terpadu Kelas 5, Hal. 3. Lihat di <https://www.gurutiknesia.id/2023/05/download-silabus-tematik-kelas5-sdmi.html?m=1>, diakses pada tanggal 05 Desember 2023.

### D. Kerangka Konseptual

Kinerja penelitian ini bisa dilihat dari kerangka konseptual sebagai berikut:



Bagan 2. Kerangka Konseptual Model fish bone