



## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Teori Media

Pembelajaran akan lebih efektif saat penggunaan media dalam proses belajar diterapkan pada siswa MI, dengan meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran seorang guru perlu menerapkan strategi dalam penggunaan model dan media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran. Penelitian ini searah dengan teori Gearlach & Ely, bahwa media pada dasarnya dapat dimaknai sebagai manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan suatu kondisi yang dapat memungkinkan untuk siswa mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dapat dianggap sebagai bentuk media. Lebih khusus, konsep media dalam konteks proses belajar mengajar cenderung merujuk pada alat-alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun ulang informasi visual atau verbal.<sup>18</sup>

#### 2. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan maupun dimanfaatkan untuk merangsang daya kreatifitas, fikir, perasaan, perhatian dan juga kemampuan siswa, dengan begitu media mampu mendorong

---

<sup>18</sup> Abdul Rahman dkk, *Media Pembelajaran Transformatif* (Gorontalo: Bookchpater, Juni 2020), 6.

terjadinya proses pembelajaran. Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat mendorong anak untuk belajar. Sedangkan Briggs berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan yang dapat mendorong anak untuk belajar, namun bagi seorang guru media adalah sebagai saluran dalam berkomunikasi. Media pembelajaran bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses belajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Alat bantu untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses kegiatan pembelajaran berlangsung secara efisien, pemilihan media pembelajaran yang tepat oleh guru juga akan memberi kemudahan bagi siswa untuk melaksanakan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang dalam RPP.<sup>19</sup> Media pembelajaran juga merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran berlangsung, guru memakai media sebagai perantara untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa dengan baik. Media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar bahkan bisa membawa pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang sudah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan responsiswa.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> *Ibid*, 814.

<sup>20</sup> Rizki Wahyuningtyas, dkk, “ Pentingnya Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Guna



### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam MI akan mempermudah guru dalam pengembangan kompetensi yang dimiliki siswa, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di MI penggunaan media ini bisa menjadi model pembelajaran alternatif bagi para guru dalam mencapai tujuan pembelajaran, dengan penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa tanpa merasabosan, dalam penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat penting dalam membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pada saat pembelajaran. Keberagaman media masing-masing yang mempunyai perbedaan karakteristik untuk itu perlu memilih dalam media pembelajaran dengan tepat dapat digunakan secara efektif.<sup>21</sup>

## B. Media Kursi Berdasarkan Model ADDIE

### 1. Pengertian Media Kursi

Media Kursi adalah media yang memudahkan siswa untuk memperkenalkan urutan provinsi yang ada di Indonesia suku budaya dengan bermain menggunakan gerbong kereta yang berisi kartu gambar berbagai macam kebudayaan yang meliputi: suku, bahasa, makanan khas, rumah adat, alat

---

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar”, *Jurnal ilmu pendidikan*, p-ISSN 2656-8063, e-ISSN 2656-8071, Vol. 2, No. 1, April 2020. Lihat di <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/77/pdf>, diakses pada tanggal 22 November 2023.

<sup>21</sup> *Ibid*, 2.



musik tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, dan pakaian adat dengan gerbong kereta yang sesuai urutan provinsi pertama yang berkembang di Indonesia.

## 2. Langkah Pembuatan Media Kursi Berdasarkan Model ADDIE

Model ADDIE yaitu proses pengembangan desain pembelajaran dalam pendektan yang meliputi langkah-langkah tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, tahap evaluasi.<sup>22</sup>

- a. Tahap analisis karakteristik siswa menggunakan studi literasi melibatkan pencarian referensi terkait dengan topik penelitian
- b. Tahap desain yang dimulai dari perancangan peta yang meliputi provinsi di Indonesia, perancangan miniatur kereta dengan gerbong gerbong, perancangan flash card gambar (suku, bahasa, makanan khas, rumah adat, alat musik tradisional, senjata tradisional, lagu daerah, dan pakaian adat), penyusunan penilaian evaluasi dan pengumpulan materi pendukung
- c. Tahap Pengembangan penggabungan materi pembelajaran dengan media audio untuk menjadi media yang utuh
- d. Tahap implementasi uji coba lapangan di sekolah MI Miftahul Huda Sumolawang kelas IV Tahap evaluasi untuk hasil penelitian dikelola dengan kesimpulan, pembelajaran IPS menggunakan media Kursi kelas

---

<sup>22</sup>Elza Izzaturrahma, dkk, “ Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal Edutech Undiksha*, PISSN 2614-8609, EISSN 2615-2908, Vol. 9, No. 2, Tahun 2021, Hal 220. Lihat di <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/38646/20852> , diakses pada tanggal 21 November 2023.



IV dianggap sesuai untuk digunakan, dan apakah efektif dalam penerapan

### 3. Dasar Teori Pengembangan Media Kereta Urut Provinsi (Kursi)

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>23</sup> Salah satu sarana pembelajaran yang dapat merangsang minat dan inovasi belajar siswa yang menarik dengan menggunakan kereta urut yang memberi potensi untuk siswa mengenal urutan provinsi yang ada di Indonesia dengan suku budaya yang ada di Indonesia dengan cara bermain sambil belajar dan siswa akan lebih cepat memahami karena siswa terlibat langsung dalam penerapan media belajar tersebut akan mudah untuk mencapai pembelajaran yang diharapkan oleh guru.

Siswa senang dengan aktivitas tersebut, melalui permainan seperti mengetahui provinsi pertama yang berkembang serta suku budaya melalui media Kursi akan mendapatkan pengalaman yang menarik dan menyenangkan, sehingga bisa perkembangan pengetahuan yang dimiliki siswa. Media Kursi mempunyai tujuan untuk memudah siswa dalam memahami pelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru.

<sup>23</sup> Baiq Nurul Muliani, "Meningkatkan Kemampuan Kognitif dalam Mengenal Lambang Bilangan melalui Media Model Kereta Api", *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, ISSN 2686-2816, Vol. 1, No. 1, September 2019, Hal 30. Lihat di <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa/article/view/314/260> , diakses pada tanggal 22 November 2023.



#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Media Kereta Urut Provinsi (Kursi)

Dalam setiap media pembelajaran memiliki karakteristik yang berbeda- beda yang akan berdampak pada kelebihan dan kekurangan pada media pembelajaran<sup>24</sup>. Kelebihan pada media Kereta Urut Provinsi ( Kursi) yaitu siswa dapat berinteraksi langsung untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dalam penggunaan media, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, dan siswa akan cenderung lebih mudah memahami materi. Adapun kekurangannya pada media Kereta Urut Provinsi (Kursi) yaitu guru akan lebih ekstra untuk mengkondisikan kelas, membutuhkan tempat yang lebih luas dan membutuhkan waktu lama untuk menggunakan media secara individu.

### C. IPS MI

#### 1. Pengertian IPS

Ilmu pengetahuan sosial yaitu penyederhanaan ilmu sosial dan kegiatan dasar manusia yang disajikan secara ilmiah untuk tujuan pendidikan, pendidikan IPS sudah diajarkan sejak lama. Pendidikan IPS pertama kali di Indonesia dikenalkan pada tahun 1975, perkembangan pendidikan IPS banyak mengelola pemikiran sosial dengan berjalannya waktu perubahan terjadi pada pendidikan IPS yang dirasakan pergeseran kurikulum 2013,

---

<sup>24</sup>Hayu Ika Anggraini, dkk, “Penerapan Media Pembelajaran Game matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Gamebased Learning (Dgbl) Di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Indonesia (Japendi)*, p-ISSN : 2745-7141 e-ISSN :2746-1920, Vol.2, No.11, tahun 202. Lihat di <https://japendi.publikasiindonesia.id/index.php/japendi/article/view/356/789> , diakses pada tanggal 15 Agustus 2024.



perubahan besar terdapat pada bagaimana komposisi pendidikan IPS disajikan secara tematik terpadu. Pengajaran yang memerlukan inovasi baru karena pembelajaran IPS harus menyesuaikan diri. IPS menjadi salah satu mata pelajaran wajib pada jenjang sekolah dasar, keterampilan yang berkaitan pada aspek sosial juga diperlukan untuk membantu siswa dalam beradaptasi pada situasi baru, fleksibel, dan mampu menganalisis informasi yang didapat dengan bijak.<sup>25</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran IPS MI

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di madrasah ibtida'iyah salah satu pembelajaran umum yang bermanfaat dalam pengembangan konsep pemikiran berdasarkan realita kondisi sosial di lingkungan dan masyarakat yaitu tentang hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, maupun sejarah. Dengan adanya pembelajaran IPS MI ini dapat mencetak warga negara yang bertoleransi terhadap bangsa dan lingkungan sekitar.<sup>26</sup> Pembelajaran IPS banyak mempelajari tentang hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, karena setiap manusia membutuhkan manusia yang lain untuk berinteraksi dengan itu pembelajaran IPS guna

---

<sup>25</sup> Arif Widodo, dkk, “ Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21 Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Ilmu- Ilmu Sosial*, P-ISSN 2715-7555, E-ISSN 2716-1226, Vol.2, No.2, Desember 2020, hal 186. Lihat di <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/entita/article/view/3868/2119>, diakses pada tanggal 20 November 2023.

<sup>26</sup>Nur Ulwiyah, “ Penerapan Metode Sugestopedia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS di MIN Rejoso Peterongan Jombang”, *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, ISSN (Online):2579-5589;ISSN (Print):1481-3551-83, Vol 1, No.2, Oktober 2019. Lihat di file:///C:/Users/RESKRIM/Downloads/Jurnal%20Bu%20ulwi%20ips.pdf, diakses pada tanggal 20 November 2023.



untuk membekali siswa dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi disekitar mereka maka dalam hal tersebut siswa diberikan belajar berpikir kritis dalam pembelajaran IPS, sehingga mampu memiliki karakteristik dalam hal mental yang positif dan mampu berkompetisi dalam kreativitas tinggi.

### 3. Ruang Lingkup IPS MI

Ruang lingkup IPS terdiri atas pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang dapat dikembangkan oleh masyarakat dan disiplin ilmu sosial, dalam penguasaan keempat komponen ini yang dapat dilakukan untuk proses pembelajaran yang terintegrasi dalam kajian melalui edukasi pengetahuan. Secara rinci, materi IPS dirumuskan sebagai berikut:

- a. Pengetahuan: tentang kehidupan masyarakat di sekitarnya, bangsa, dan masyarakat dalam aspek kehidupan dengan lingkungannya
- b. Keterampilan: berpikir logis dan kritis dalam memecahkan masalah, berkomunikasi dan bisa bekerja sama untuk kehidupan bermasyarakat berbangsa.
- c. Nilai : nilai-nilai kejujuran, sosial, budaya, kerja keras, kebangsaan, dan kemanusiaan dalam kepribadian yang didasarkan pada nilai-nilai tersebut.
- d. Dapat disimpulkan dari penjabaran di atas ruang lingkup IPS untuk mengatasi dalam kehidupan sehari-hari dibutuhkan pengetahuan yang luas, terampil dan mempunyai nilai-nilai kehidupan.

### 5. Indikator Kemampuan Keragaman Suku Budaya



Indikator-indikator pembelajaran keberagaman suku budaya yaitu:<sup>27</sup>

- a. Mengidentifikasi suku budaya yang ada di Indonesia seperti mengenal rumah adat, senjata tradisional, makanan khas, alat musik tradisional, bahasa, pakaian adat dan makan khas.
- b. Menyebutkan macam- macam suku budaya yang ada di Indonesia tanpa melihat buku catatan
- c. Menunjukkan sikap toleransi dalam keberagaman suku budaya di Indonesia
- d. Menunjukkan kebudayaan yang ada di provinsi melalui peta

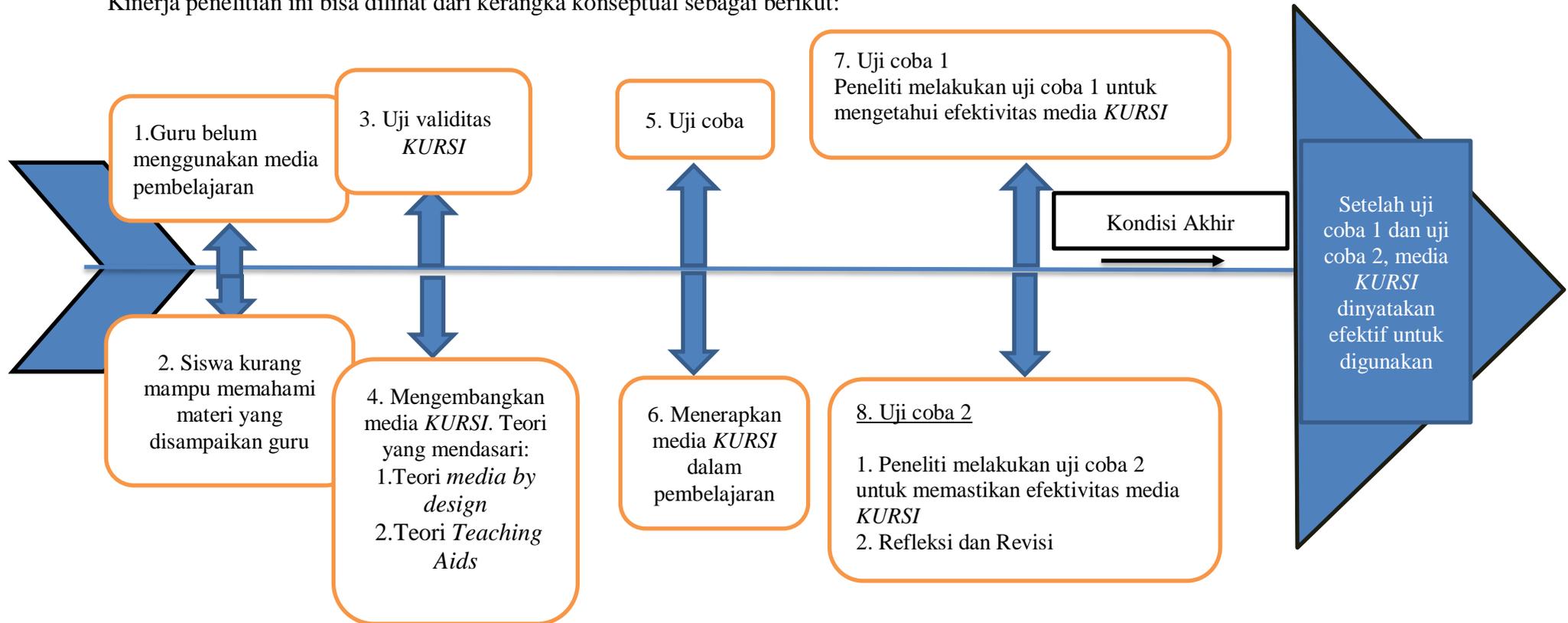
---

<sup>27</sup> Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Silabus Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyyah Kurikulum 2013 Revisi 2020 Tematik Terpadu Kelas 4 Semester 2*. Lihat di <https://www.centralpendidikan.com/2021/11/perangkat-pembelajaran-k13-kelas-4-sdmi.html> , diakses pada tanggal 10 Desember 2023.



## D. Kerangka Konseptual

Kinerja penelitian ini bisa dilihat dari kerangka konseptual sebagai berikut:



Bagan 2.1  
Kerangka Konseptual Model Fishbone