

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

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

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Selama proses belajar, terjadi interaksi antara guru dan siswa. Guru sebagai sumber informasi, dan siswa bertindak sebagai penerima. Efektivitas proses ini bergantung pada kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi, serta kemampuan siswa dalam menerima dan memahami informasi. Penggunaan alat komunikasi atau media pendukung diperlukan untuk meningkatkan kualitas komunikasi antara keduanya. Ini akan membuat komunikasi lebih efektif dan efisien.

Segala bentuk alat atau sarana yang digunakan oleh guru untuk membuat proses belajar lebih efisien dan menarik bagi siswa dikenal sebagai media pembelajaran. Jenis media ini termasuk benda nyata, teknologi informasi, gambar, video, dan audio, serta berbagai jenis media lainnya. Semua media ini dimaksudkan untuk membantu proses di mana pengetahuan dan informasi ditransfer dari guru ke siswa, Aisyah & Haryudin (2020) menyatakan peran media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar dan pengajaran di sekolah. Media pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar berjalan

dengan lancar dan sesuai dengan tujuan.

Hasan dkk., (2021) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk mengaktifkan indra siswa, termasuk peraba, pendengaran, penciuman, pengecap, dan penglihatan. Alat ini berfungsi sebagai media pembelajaran dan menyampaikan informasi untuk mencapai tujuan tertentu selama proses pembelajaran. Pujiono (2021) menyatakan media pembelajaran adalah berbagai sumber daya dan alat yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami dan berinteraksi dengan pelajaran.

Menurut teori di atas, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa untuk belajar dengan cepat, tepat, mudah, dan benar. Media pembelajaran dapat berupa media pendengaran (audio), media penglihatan (visual), atau keduanya, yang biasanya disebut sebagai media audiovisual. Siswa harus dimotivasi untuk mengikuti proses belajar secara menyeluruh dan signifikan.

#### **b. Ciri-ciri media pembelajaran**

Tafonao (2018), ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merujuk pada perangkat, instrumen, atau objek yang dapat dijangkau dan dirasakan secara langsung oleh indra-indra manusia.

2. Media pembelajaran secara non-fisik yang lebih memahami pesan yang dikirim melalui *hardware* atau *software*.
3. Media pembelajaran adalah alat atau bantuan dalam pembelajaran.
4. Media pembelajaran dapat digunakan kegiatan berinteraksi antara guru dan siswa, serta dalam interaksi dan proses komunikasi.
5. Dapat digunakan secara luas, seperti media komunikasi seperti radio dan televisi, serta secara individu, seperti modul.

**c. Fungsi media pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa selama kegiatan pembelajaran. Levie & lentz (dalam Abdullah, 2017), mengemukakan fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi Atensi, ini dapat menarik perhatian siswa dan mengarahkan mereka ke materi pelajaran yang berkaitan dengan visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif, dapat mendorong siswa untuk merasa senang dengan pembelajaran.
3. Fungsi Kognitif, dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi.
4. Fungsi Kompensatoris, fungsi ini dapat membantu siswa dengan memberikan contoh atau memberikan pemahaman yang lebih baik tentang materi pada media yang disajikan.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dan hasil belajarnya (Wulandari dkk., 2023). Adapun manfaat penggunaan media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas pesan agar tidak ambigu, sehingga lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya.
2. Metode pembelajaran lebih bervariasi yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa.
3. Memicu perkembangan anak agar mandiri dengan bakat dan skill yang dimilikinya.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, pikiran, dan perasaan dengan cara yang menarik sekaligus mendukung proses belajar. Media visual, khususnya, dapat menarik perhatian siswa, mendorong emosi dan sikap mereka, meningkatkan pemahaman mereka, dan membantu mereka meminta permisalan.

## **2. Media Pembelajaran Nearpod**

*Nearpod* adalah aplikasi pendukung berbasis *software* yang memiliki *banyak* fitur menarik yang mendukung pembelajaran interaktif dan memungkinkan guru dan siswa mengaksesnya secara gratis kapan saja dan dari mana saja tanpa terbatas waktu atau ruang

(Ami, 2021). *Nearpod* menawarkan variasi dalam pembelajaran aktif di kelas yang mendorong siswa untuk berpartisipasi selama pembelajaran dan memberikan *feedback* yang menunjukkan seberapa puas siswa dengan pelajaran mereka. Selain itu, ratusan materi pembelajaran terbaik dalam bentuk modul, video, animasi bergerak, dan berbagai jenis lainnya tersedia di media ini (Oktafiani & Mujazi, 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *nearpod* memiliki efek positif pada peningkatan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan meningkatkan hasil belajar mereka (Pramesti dkk., 2023). Membuat media pembelajaran yang mendorong siswa untuk memahami modul pendidikan dan meningkatkan keinginan mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti memberi tahu pendidik bahwa alat pembelajaran dekat akan membantu selama proses pembelajaran.

*Nearpod* terdapat beragam fitur seperti perpustakaan konten, simulasi materi, berbagai aktivitas, serta kuis dan permainan yang mendukung proses belajar mengajar. *Nearpod* menawarkan berbagai jenis pembelajaran interaktif dan memungkinkan untuk memberikan respons atau umpan balik secara real-time. Dengan fitur-fitur ini, seorang guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang melibatkan materi, pertanyaan, kuis, atau permainan yang menarik dan seru bagi siswa (Faradisa dkk., 2021). Dengan menggunakan fitur media: *Create* atau *Interactive* dari *Nearpod*, guru dapat menggunakan presentasi

sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan fitur *Create*, dapat membuat berbagai pilihan seperti *Slides*, *Slides (Classic)*, *Slideshow*, *Sway*, *PDF*, *Powerpoint*, Gambar, dan Audio. Fitur Interaktif menawarkan opsi seperti Video, Konten *Web*, *BBC Video*, *Nearpod 3D*, *Simulasi*, dan *Fieldtrip VR*. Guru dapat menggabungkan berbagai elemen ini untuk membuat presentasi yang interaktif.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan *nearpod* sebagai media pembelajaran dapat membantu memperjelas materi dan menjadikan siswa tertarik memahami materi melalui tampilannya yang interaktif. Selain itu, *nearpod* menjadi sangat penting sebagai alat pendukung yang mendukung pembelajaran. Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa *nearpod* sangat membantu guru dalam mengatur pembelajaran untuk mengatasi minat belajar siswa.

### **3. Problem Based Learning (PBL)**

#### **a. Pengertian Problem Based Learning**

*Problem based learning*, juga dikenal sebagai pembelajaran berbasis masalah. PBL memenuhi tiga kriteria penting yang mendukung pembelajaran yang optimal. Pertama PBL menyediakan lingkungan dimana siswa terlibat dalam aktivitas praktis dan berkelanjutan, serta menerima umpan balik dari teman sekelas dan guru. Kedua, siswa mendapat bimbingan dan dukungan dari teman belajar mereka. Pembelajaran mengambil banyak bentuk, dengan guru dan siswa lain berpengaruh. Dalam lingkungan belajar,

berbagai interaksi menyebabkan pembelajaran terjadi. Ketiga, pembelajaran berbasis masalah didasarkan pada kerja sama dan integrasi dalam kelompok kecil. Dengan kata lain, PBL bergantung pada kemampuan siswa untuk bekerja sama dan menganalisis masalah serta menemukan solusinya. Ini membuat pembelajaran bersifat fungsional (Peterson, 2016).

Proses Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL), fokus utamanya adalah pada pengembangan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah dan berpikir kreatif. Metode PBL menekankan pada pentingnya mendorong siswa untuk melakukan penyelidikan dengan semangat kerja sama tim. Pengetahuan tidak hanya diharapkan dari guru semata, tetapi siswa juga harus berusaha memperolehnya sendiri (Ersoy & Başer, 2014).

Model berbasis masalah adalah suatu metode pembelajaran di mana siswa menyelesaikan masalah untuk meningkatkan pemahaman mereka, keterampilan berpikir kritis, kemandirian, dan rasa percaya diri (Nugraha, 2018).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis masalah (PBL) adalah pendekatan yang berfokus pada siswa. dan menggunakan metode inkuiri. Pembelajaran didorong dengan adanya masalah yang perlu dipecahkan, sehingga siswa mampu mengembangkan wawasan serta keahlian serangkaian kegiatan dengan memecahkan masalah.

## **b. Karakteristik Problem Based Learning**

Pembelajaran berbasis masalah berpusat pada masalah untuk mengajarkan cara berpikir kritis dan menyelesaikan masalah. Tujuannya adalah agar siswa memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang ide-ide yang relevan dengan materi pelajaran (Maya & Pasundan, 2018).

Berdasarkan Hotimah (2020) berikut ini adalah merupakan karakteristik model pengajaran berdasarkan *problem*:

- a. Siswa dapat mengajukan masalah yang terjadi di dunia nyata untuk menciptakan pertanyaan terkait dan menemukan berbagai solusi dari masalah tersebut.
- b. Pembelajaran melibatkan hubungan antara berbagai disiplin ilmu sehingga siswa dapat menangani masalah dari berbagai sudut pandang yang terkait dengan subjek yang mereka pelajari.
- c. Siswa melakukan penelitian yang sebenarnya dan menggunakan metodologi ilmiah selama proses pembelajaran.
- d. Hasil pembelajaran dapat berupa karya nyata atau demonstrasi yang menggambarkan cara penyelesaian masalah.
- e. Memotivasi siswa untuk bekerja sama dan berbagi dalam memecahkan masalah meningkatkan keterampilan sosial mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwasanya PBL adalah pembelajaran yang memanfaatkan masalah sebagai

focus pokoknya. Pembelajaran ini akan meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.

**c. Tahapan Pembelajaran Problem Based Learning**

Ada lima tahapan pembelajaran berbasis masalah (Devi & Bayu, 2020), yaitu sebagai berikut:

- a) Menunjukkan masalah kepada siswa.
- b) Mengorganisasikan siswa untuk belajar tugas.
- c) Membimbing penyelidikan individual dan kelompok.
- d) Membuat dan menampilkan hasil karya.
- e) Menganalisis dan mengevaluasi metode pemecahan masalah.

**d. Kelebihan dan Kekurangan Problem Based Learning**

Masrinah dkk., (2019) mengemukakan beberapa kelebihan dan kekurangan model PBL sebagai berikut.

Kelebihan:

- a. Siswa berpartisipasi dalam proses belajar, untuk meningkatkan penyerapan pengetahuan.
- b. Siswa diajarkan untuk bekerja sama dengan siswa lain.
- c. Siswa memiliki kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dari berbagai sumber.

Kekurangan:

- a. Ketika siswa kurang bersemangat, maka tujuan dari pembelajaran sulit untuk dicapai.
- b. Membutuhkan banyak waktu dan sumber daya.

c. Metode ini tidak berlaku untuk semua subjek.

#### 4. IPAS

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa, guru, dan bahan pelajaran di ruang belajar. Materi belajar sangat penting dalam proses pembelajaran karena memfasilitasi penerimaan informasi dan instruksi guru oleh siswa. Untuk memastikan pembelajaran berhasil, guru harus menggunakan media dan materi pembelajaran dengan benar dan membuat lingkungan pembelajaran yang nyaman, menyenangkan, dan menarik bagi siswa.

Kurikulum Merdeka, yang digagas oleh Mendikbudristek Nadhiem Makarim, mulai beroperasi di sekolah pada tahun ajaran 2022/2023 dengan tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi siswa, tetapi hanya dimulai pada kelas 1 dan kelas 4. Misalnya, mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPAS, Matematika, Bahasa Inggris, PJOK, Pancasila, Agama Islam, dan Budi Pekerti diajarkan di sekolah. Tidak seperti kurikulum 2013 yang memiliki tema. Platform Mengajar Merdeka adalah aplikasi yang memungkinkan untuk mendapatkan buku-buku tersebut, yang memiliki berbagai fitur yang membantu guru menerapkan kurikulum merdeka (Budiwati dkk., 2023).

Kurikulum 2013 mengajari IPA dan IPS secara terpisah. Namun, kebijakan baru Kurikulum Merdeka menggabungkan IPA dan IPS menjadi IPAS. Penggabungan tersebut didasarkan pada asumsi bahwa

sekolah dasar melihat segala sesuatu secara menyeluruh dan terintegrasi. Penggabungan ilmu alam dan sosial diharapkan akan mempersiapkan siswa untuk menangani lingkungan sosial dan alam. Dijelaskan oleh Marwa dkk., (2023) para ahli berpendapat bahwa diperlukan penelitian tambahan tentang sikap guru sekolah dasar tentang mata pelajaran sains. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa guru memainkan peran penting dalam mencapai keberhasilan kurikulum di setiap jenjang pendidikan.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Peneliti berusaha untuk mengumpulkan literatur dan studi sebelumnya yang terkait dengan subjek penelitian saat ini untuk mendukung topik bahasan yang dipilih. Ini dilakukan untuk menegaskan posisi penelitian dan menggunakan teori yang mendukungnya untuk membangun konsep penelitian.

Peneliti menemukan bahwa beberapa penelitian terkait dengan penelitian yang dilakukan penulis, berdasarkan analisis penelitian sebelumnya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fareza & Zuhi (2022), yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Nearpod* Dalam Materi Perkembangbiakan Pada Tumbuhan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” berdasarkan hasilnya disimpulkan bahwa *nearpod* adalah media pembelajaran yang bagus untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar. Karena mendapatkan nilai sebesar 90% untuk validasi

materi dan 92% dalam validasi media, penelitian tersebut dianggap “valid”.

2. Jurnal penelitian berjudul “Media Interaktif *Nearpod Guan* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” oleh (Pramesti dkk., 2023). Penelitian menunjukkan pengembangan media pembelajaran *nearpod* untuk kelas V dapat digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi 88% dan ahli media 77% menyatakan hasil uji pengembangan media dinyatakan layak. Selain itu, media pembelajaran *nearpod* meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Jurnal penelitian dengan judul “Penerapan Model PBL Pada Pembelajaran IPA Siswa Kelas V SD” oleh (Wulandari dkk., 2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA kelas V semester II di SD Negeri Mudal, Purworejo, dapat ditingkatkan dengan menggunakan model PBL. Ini ditunjukkan oleh skor yang diperoleh peneliti atas penggunaan langkah PBL, tingkat kemampuan siswa dalam proses IPA dan tingkat ketuntasan mereka. Penggunaan langkah PBL oleh peneliti menghasilkan skor yang lebih baik.
4. Penelitian dari Wulandari dkk., (2023) yang berjudul “Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar” Penelitian tersebut, telah ditemukan bahwa media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran juga dapat membantu guru menjelaskan pelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu komunikasi baik bagi komunikator maupun penerima

5. Pada penelitian dari Dewi Rahmawati Noer Jannah (2022) yang berjudul "Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berfikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar" Singkatnya, media pembelajaran digital menggunakan komunikasi, teknologi, dan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA. Media digital membantu menarik perhatian siswa, membantu mereka memahami konsep yang kompleks atau abstrak dalam materi IPA, dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, salah satu dari 4C.

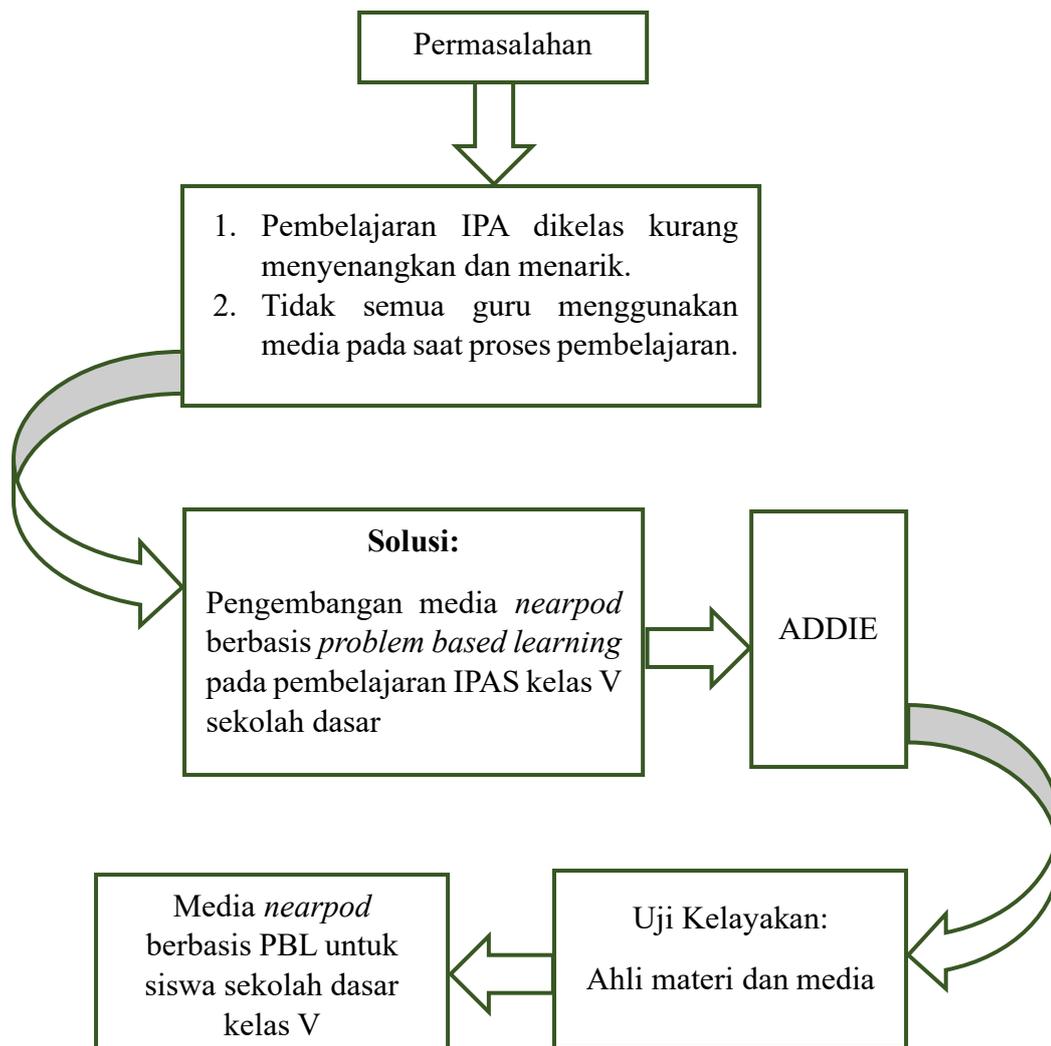
Dapat disimpulkan dari penelitian-penelitian terdahulu bahwa pengembangan media *nearpod* pada siswa kelas V SDN 01 Josenan yang penulis teliti relevan dengan peneliti terdahulu. Namun, terdapat perbedaan dari peneliti terdahulu diantaranya yaitu, perbedaan materi, objek, penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori yang sudah dijelaskan bahwa pendidikan berkembang sesuai dengan era dimana semuanya harus menggunakan teknologi. Pengembangan media pembelajaran di zaman sekarang sangat penting untuk meningkatkan pembelajaran, terutama untuk siswa sekolah dasar.

Kerangka berfikir adalah bagaimana suatu masalah penting mengenai teori dapat berhubungan dengan factor yang diidentifikasi. Biasanya kerangka berfikir dinyatakan dalam bentuk diagram, sehingga mudah dipahami apa yang dikemukakan oleh peneliti.

Masalah yang terjadi saat ini adalah pembelajaran yang harus berkaitan dengan teknologi. Tidak semua guru mmeberi materi pengantar pembelajaran, siswa mudah bosan untuk belajar dan mengerjakan tugas yang akan menjadikan pembelajaran kurang bermakna dan kurang menyenangkan. Di SDN 01 Josenan pelajaran IPA dirasa kurang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Dikarenakan penggunaan media pembelajaran yang masih monoton sebab kurangnya kreatifitas guru dalam membuat sebuah media pembelajaran. Oleh karena itu, media nearpod diperlukan untuk kegiatan pembelajaran IPA agar siswa dapat mengaitkan pengetahuan yang mereka pelajari ke masalah lingkungan selepas sekolah. Peneliti akan mengembangkan produk pembelajaran yaitu sebuah media pembelajaran berupa *Nearpod* berbasis *Problem Based Learning* untuk siswa sekolah dasar kelas V.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

#### D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dan diuji kebenarannya adalah:

1. Media *nearpod* berbasis *problem based learning* materi siklus air praktis saat diimplementasikan dalam pembelajaran.
2. Media *nearpod* berbasis *problem based learning* materi siklus air pada siswa sekolah dasar kelas V dikatakan sangat layak digunakan berdasarkan penelitian dari validator.

