

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala hal yang digunakan untuk menyampaikan ide atau informasi selama proses belajar - mengajar guna membangkitkan minat siswa terhadap apa yang dipelajarinya (Arsyad A, 2011). Untuk menyampaikan isi pelajaran secara fisik, media pembelajaran adalah teknologi yang membawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan Pendidikan (Yuliza, 2023). Media pembelajaran yang termasuk dalam teknologi perangkat keras adalah suatu bentuk komunikasi yang dapat dibaca, dilihat, atau didengar..

Segala suatu yang digunakan untuk menyalirkan pesan (isi pelajaran) yang dapat mengugah minat siswa dan mendorong gagasan, perasaan, dan perhatiannya selama kegiatan belajar mengajar agar memenuhi indikator pembelajaran, dianggap sebagai media pembelajaran (Prasasti et al., 2023). Media merupakan alat dalam bentuk sumber daya fisik maupun non fisik yang digunakan pendidik untuk memberikan pengajaran supaya lebih efektif dan efisien kepada

siswanya. agar siswa lebih cepat menyerap informasi dan termotivasi untuk belajar lebih banyak (Rissa Prima, 2022).

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memudahkan pemahaman pesan dan memungkinkan pengajar atau pembelajar mencapai tujuannya secara efektif maupun efisien (Pinkan Amita et al., 2023). Setelah proses pembelajaran selesai, siswa diberikan penilaian yang disebut dengan hasil belajar, yang meliputi evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang menunjukkan perubahan perilaku (Kurniawati, 2022). Untuk membantu mahasiswa lebih memahami konten dan membangun pengetahuannya, media pendidikan berfungsi sebagai sumber bagi mereka untuk mendapatkan pesan dan informasi dari guru (Amita Tri Prasasti, 2023).

Suatu pembelajaran dapat dikatakan berhasil jika indikator pencapaiannya sudah sesuai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan sebelumnya (Amita, 2023). Perangkat lunak yang membawa pesan dan perangkat keras yang dapat mengirimkan pesan merupakan contoh media pembelajaran. Media terdiri lebih dari sekedar sumber daya atau alat itu juga mencakup berbagai item yang membantu siswa belajar (Rissa, 2015).

Dari sudut pandang di atas jelas bahwa media adalah alat yang dipergunakan untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar. Media juga dilihat sebagai saluran

informasi antara pemberi informasi dan penerima informasi. Pembelajaran adalah proses penggunaan media untuk menghubungkan siswa dan guru. Dengan kata lain, agar pembelajaran aktif dapat terjadi, maka mata pelajaran yang dipelajari harus didukung oleh media.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Yuliza, 2023 manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan mempunyai makna lebih jelas, sehingga memudahkan siswa dalam menangkap dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Agar tetap menarik dan guru juga tidak merasa lelah, apalagi jika mengajar setiap jam pelajaran, maka akan digunakan teknik mengajar yang lebih beragam, bukan sekedar komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru.
4. Karena mengamati, mendemostrasikan, menampilkan, dan melakukan kegiatan pembelajaran lainnya selain mendengarkan penjelasan guru, siswa mampu menyelesaikan tugas belajar lebih banyak.

2. *Scratch*

a. Pengertian *Scratch*

Scratch adalah aplikasi pemrograman dengan antarmuka visual yang dirancang untuk memudahkan pemula dalam membuat cerita, permainan, dan animasi digital (Rozandy & Koten, 2021). Penggunaannya sangat intuitif karena, berbeda dengan aplikasi pemrograman lainnya yang menggunakan teks untuk menulis kode, *Scratch* menggunakan sistem yang disebut *coding block* (Nurhalizah & Jayanti, 2023). *Coding block* ini mengubah kode menjadi blok-blok yang dapat dengan mudah disusun dengan cara *drag* dan *drop*, mirip seperti menyusun potongan *puzzle*, untuk membentuk program yang diinginkan. *Scratch* dapat diakses secara *online* melalui situs web <https://Scratch.mit.edu> atau digunakan secara *offline* dengan mengunduh aplikasi *Scratch* serta aplikasi tambahan *Adobe Air* (Al Asy' Ari et al., 2021).

b. Kelebihan *Scratch*

Salah satu kelebihan penggunaan media pembelajaran *Scratch* adalah kemampuannya untuk mendukung berbagai jenis proyek seperti cerita, permainan, animasi, dan simulasi. Hal ini dapat meningkatkan minat siswa dalam menciptakan proyek mereka sendiri. Selain itu, *Scratch* memudahkan personalisasi proyek dengan memungkinkan

siswa untuk memasukkan foto dan video, merekam suara, serta membuat grafik (Lopez & Hernandez, 2015). kelebihan ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa siswa mampu menciptakan karakter animasi yang bergerak, melompat, menari, dan bernyanyi menggunakan *Scratch* sebagai media pembelajaran.

c. Kekurangan *Scratch*

Scratch juga memiliki beberapa kelemahan dalam penggunaannya. Salah satu kelemahannya adalah hasil proyek yang dibuat di *Scratch* tidak dapat diekspor ke format lain. Selain itu, *Scratch* memiliki keterbatasan dalam perintah-perintah yang dapat digunakan untuk merealisasikan algoritma. *Scratch* juga hanya tersedia untuk *Mac* dan *Windows*, tanpa versi yang kompatibel untuk Linux (Widiningrum et al., 2021).

Scratch memiliki kelemahan lain yaitu untuk versi *offline*, diperlukan program tambahan seperti *database* dan *web server*. Selain itu, juga diperlukan pencatatan aktivitas pengguna (*user*), khususnya siswa, saat menggunakan media animasi berbasis *Scratch* untuk memantau aktivitas mereka (Herawati et al., 2024).

3. Model Pembelajaran *Inquiry*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Inquiry*

Inquiry adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk menggunakan seluruh kemampuannya dalam mencari dan menyelidiki dengan cara yang sistematis, kritis, logis, dan analitis (Zaini Miftach, 2018). Tujuan akhirnya adalah agar siswa mampu merumuskan temuan mereka sendiri dengan keyakinan yang kuat.. Model pembelajaran ini mengarahkan siswa untuk benar-benar menggali masalah sendiri, sehingga mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya. Dalam proses ini, diharapkan siswa dapat menggunakan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan tantangan yang diberikan.

Beberapa definisi Model *Inquiry Learning* yaitu:

- a. Pembelajaran *inquiry* menurut Ismawati (2007) berasal dari istilah *inquiry* yang mengandung arti mencari informasi, memintanya, atau melakukan penyelidikan. Siswa diharapkan untuk mempertahankan aktivitas fisik dan mental yang konstan.
- b. Pembelajaran *inquiry* menurut Sanjaya (2008) adalah suatu pendekatan pembelajaran dimana guru memberikan banyak nasihat kepada siswa ketika mempraktikkannya.

- c. Pembelajaran *inquiry* menurut Hosman (2014) adalah serangkaian latihan pendidikan yang menonjolkan penggunaan pemikiran kritis dan analitis untuk mencari dan menyelesaikan masalah.
- d. Model pembelajaran menurut Saiful Sagala (2011) Bertujuan untuk mengembangkan fondasi berpikir ilmiah pada siswa, yang mereka jadikan sebagai fokus utama dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pandangan tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Inquiry Learning* melibatkan siswa secara aktif dalam mencari dan menemukan jawaban terhadap masalah melalui proses penyelidikan. Model ini mengajarkan siswa untuk selalu aktif dalam pembelajaran.

b. Tujuan model pembelajaran *inquiry*

Sanjaya (2015) Model Pembelajaran *Inquiry Learning* berorientasi pada siswa yang bertujuan mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian dalam pembelajaran *inquiry learning* siswa tak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat dimilikinya secara optimal (Salam, 2019). Pembelajaran yang berorientasi pada *inquiry* adalah mengembangkan sikap dan keterampilan siswa, sehingga mereka dapat menjadi pemecah masalah yang mandiri.

c. **Sintak model pembelajaran *inquiry***

Berikut merupakan tabel sintaks dalam pembelajaran *inquiry* :

Tabel 2. 1 Sintaks model pembelajaran inquiry

| Tahap | Deskripsi |
|----------------------------------|--|
| Tahap 1 Orientasi | Guru mempersiapkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menjelaskan topik yang akan dibahas, tujuan pembelajaran, dan hasil yang diharapkan. Selain itu, guru juga menjelaskan kegiatan yang perlu dilakukan siswa untuk mencapai tujuan tersebut serta menekankan pentingnya topik dan kegiatan pembelajaran sebagai sarana untuk memotivasi siswa. |
| Tahap 2 Merumuskan masalah | Guru membimbing dan memfasilitasi siswa dalam merumuskan serta memahami masalah nyata yang telah disajikan. |
| Tahap 3 Merumuskan hipotesis | Guru membimbing siswa dalam mengembangkan kemampuan berhipotesis dengan mengajukan berbagai pertanyaan yang dapat mendorong mereka untuk merumuskan jawaban sementara atau berbagai perkiraan jawaban dari suatu permasalahan yang dikaji. |
| Tahap 4 Mengumpulkan data | Guru membimbing siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong mereka untuk berpikir dan mencari informasi yang diperlukan. |
| Tahap 5 Menguji hipotesis | Guru membimbing siswa dalam proses menentukan jawaban yang dianggap sesuai berdasarkan data dan informasi yang telah dikumpulkan. Yang terpenting dalam menguji hipotesis adalah mengukur tingkat keyakinan siswa terhadap jawaban yang mereka berikan. |
| Tahap 6 Merumuskan kesimpulan | Gurumembimbing siswa dalam mendeskripsikan temuan berdasarkan hasil pengujian hipotesis. Agar mencapai kesimpulan yang akurat, sebaiknya guru dapat menunjukkan data yang relevan kepada siswa. |

d. Karakteristik Model Pembelajaran *Inquiry*

Setiap model pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Menurut Suyono & Hariyanto, (2015), karakteristik model pembelajaran *Inquiry Learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak bertugas menyampaikan pengetahuan secara langsung, melainkan membantu siswa untuk belajar secara mandiri.
- 2) Esensi dari pembelajaran ini adalah pembelajaran terbuka (*Open Learning*).
- 3) Siswa yang menentukan topik atau masalah yang akan dipelajari serta metode yang akan digunakan untuk menjawab masalah tersebut, bukan guru.
- 4) Pendekatan ini didasarkan pada gagasan konstruktivis, di mana pengetahuan dibangun secara bertahap, dan pembelajaran akan lebih efektif jika dilakukan dalam kelompok.

e. Keunggulan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Inquiry*

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu pula dengan Model *Inquiry Learning*. Menurut Hosnan, (2015), ada empat kelebihan dari model *Inquiry Learning*:

- a. Memberikan penekanan khusus pada pertumbuhan kemampuan dasar kognitif, emosional, dan psikomotorik untuk meningkatkan signifikansi pembelajaran inkuiri.

- b. Berikan siswa ruang untuk belajar dengan cara yang sesuai dengan preferensi belajar mereka.
- c. Sejalan dengan kemajuan psikologi pembelajaran kontemporer yang memandang belajar sebagai proses mengubah perilaku melalui paparan situasi baru.
- d. Memenuhi tuntutan siswa dengan bakat di atas rata-rata.

Namun, menurut Sumantri (2014) model *Inquiry* juga memiliki empat kelemahan:

- a. Jika model pembelajaran *inquiry* diterapkan sebagai pendekatan pembelajaran, pemantauan perilaku dan kemajuan siswa merupakan tantangan tersendiri.
- b. Karena paradigma ini bertentangan dengan kecenderungan belajar siswa, maka sulit untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan paradigma ini.
- c. Karena penerapannya memakan waktu cukup lama, guru sering kali merasa kesulitan untuk mengubahnya sesuai waktu yang ditentukan.
- d. Metodologi ini sulit digunakan oleh semua guru jika standar keberhasilan ditentukan oleh seberapa baik siswa memahami materi.

Berdasarkan pendapat di atas, kesimpulannya bahwa untuk mengatasi kelemahan pendekatan pembelajaran inkuiri, pendidik harus memperhatikan protokol dan memiliki pemahaman menyeluruh tentangnya.

4. Pembelajaran IPAS

a. Hakikat IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam kosmos, serta kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun sebagai bagian dari masyarakat, dalam berinteraksi dengan lingkungannya. (Kemendikbud, 2022). Secara umum, pengetahuan diartikan sebagai alat yang mendukung berbagai jenis informasi yang dikumpulkan secara logis dan sistematis dengan memperhatikan hubungan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini mencakup pengetahuan alam dan pengetahuan sosial. Pendidikan IPAS mempunyai kemampuan dalam menjadikan Profil Pembelajar Pancasila sebagai model profil ideal siswa Indonesia. IPAS membantu siswa dalam mengembangkan kesadaran terhadap fenomena yang terjadi di lingkungan sekitarnya. Pengetahuan ini dapat membantu siswa memahami cara kerja dunia luar dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di dunia nyata.

Dengan pengetahuan ini, seseorang dapat menunjukkan beberapa masalah dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Prinsip-prinsip metodologi ilmiah dalam sains dan pendidikan sains akan mengembangkan pola pikir ilmiah pada siswa, seperti rasa ingin tahu yang tinggi, kemampuan berpikir analitis dan kritis, serta kemampuan membuat keputusan yang tepat, yang mengarah pada pengetahuan.

1. Tujuan IPAS

Menurut Agustina et al., (2022) dengan mempelajari IPAS, siswa mengembangkan diri mereka sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila.:

- a. Untuk memungkinkan siswa memecahkan masalah yang berkaitan dengan diri mereka dan lingkungan, penting untuk menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu yang akan mendorong mereka mempelajari fenomena manusia dan memahami alam semesta serta hubungannya dengan kehidupan manusia.
- b. Berperan aktif dalam melindungi, menjaga, dan mengelola lingkungan hidup.
- c. Mengasah kemampuan inkuiri untuk mengenali, merumuskan, dan menyelesaikan masalah melalui tindakan nyata.

- d. Mengidentifikasi identitas diri dan lingkungan sosial di sekitarnya.
- e. Mengetahui persyaratan yang dibutuhkan siswa untuk bergabung dalam komunitas dan kelompok nasional, serta memahami makna menjadi anggota komunitas nasional dan internasional.

5. Model Pembelajaran *Inquiry* Pada Pembelajaran IPAS

Menurut Meja, (2020) Model *inquiry* sosial adalah strategi pembelajaran dari kelompok sosial (*social family*) dan subkelompok konsep masyarakat (*concept of society*). Mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari dapat memotivasi dan meningkatkan semangat belajar dalam kelompok (Rissa Prima, 2015). pada Subbab ini didasarkan pada pemikiran bahwa pendekatan pendidikan harus berupaya untuk menciptakan warga negara ideal yang dapat hidup dan meningkatkan standar hidup dimasyarakat. Oleh karena itu, sangat penting bagi para guru untuk membekali siswa dengan pengalaman yang cukup dalam mengatasi masalah-masalah sosial. (Armianti & Pane, 2024).

B. Kajian penelitian yang relevan

Beberapa penelitian yang signifikan terkait hubungannya dengan penelitian yang dilaksanakan sbagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Putri, (2021) dengan judul pengembangan media *Game Scratch* pada pembelajaran IPA kelas V materi alat pernapasan pada hewan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi kevalidan media *Game Scratch* untuk pelajaran IPA kelas V SD dengan materi "alat pernapasan pada hewan". Media *Game Scratch* yang telah dibuat mendapatkan hasil valid dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah metode penelitian yang digunakan serta model pengembangan kontekstualnya. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti terletak pada pokok bahasan yang materi serta kemampuan yang ingin dikembangkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Damayanti & Perdana, (2024) dengan judul pengembangan media pembelajaran fisika berbantuan 3D *application Scratch* pada topik rotasi dan revolusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran fisika berbantuan 3D *Application Scratch* pada topik rotasi dan revolusi dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil dan pembahasan media pembelajaran yang dihasilkan mempunyai kategori valid. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti yaitu terletak pada materi dan tujuan pengembangan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Khalil & Wardana, (2022) dengan judul pengembangan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Scratch* untuk meningkatkan *higher order thiking skil* siswa sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model 4-D, yang merupakan model pengembangan terdiri dari tahapan *define, design, develop, dan disseminate*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran matematika menggunakan aplikasi *Scratch* untuk meningkatkan *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) siswa sekolah dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan menggunakan desain 4-D. Instrumen pengumpulan data mencakup angket validasi, angket respon guru, angket respon siswa, dan tes *Higher Order Thinking Skill*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang diteliti terletak pada materi, model pengembangan, dan tujuan pengembangan.

C. Kerangka berfikir

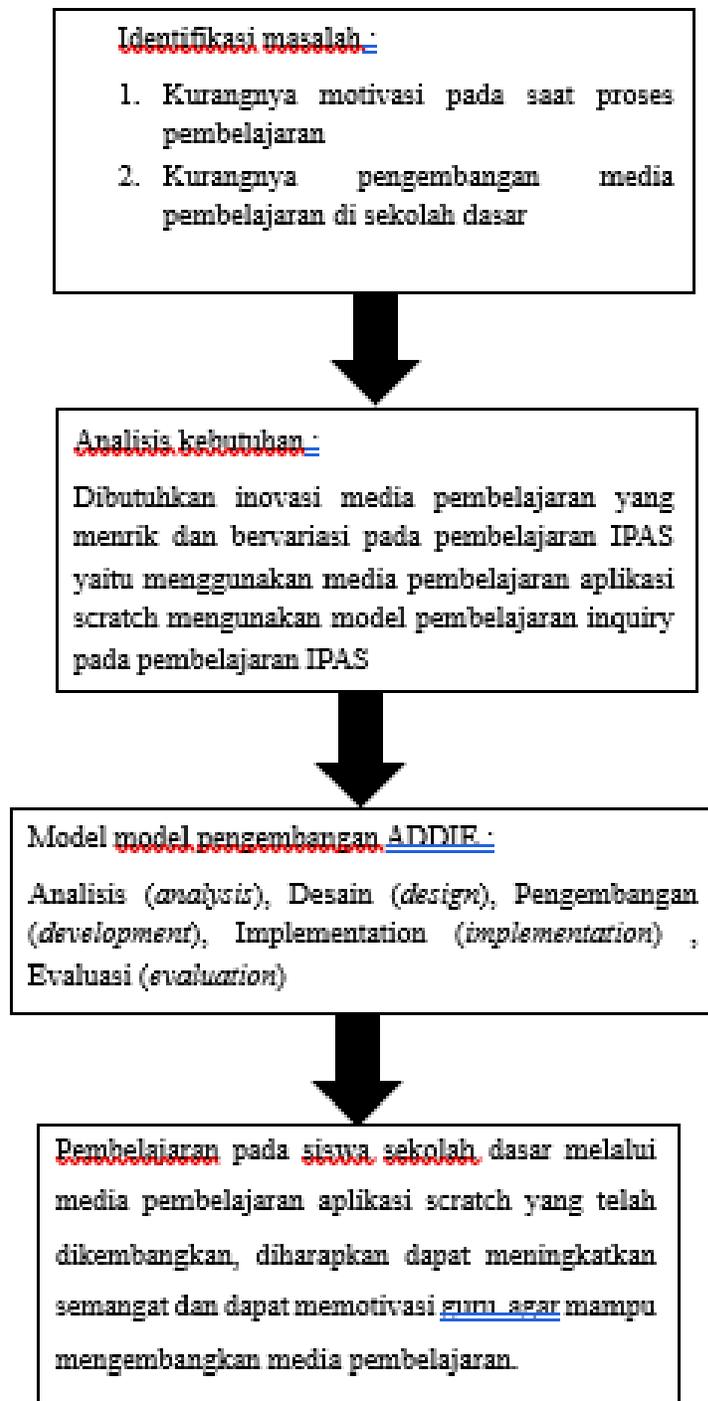
Disusunnya penelitian ini dikarenakan ada beberapa permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi di SDN 3 Sambongrejo. Masalah yang timbul adalah kurangnya pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). hal yang lebih menarik minat siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi digital. Perkembangan

teknologi yang pesat dan potensi penggunaannya, guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik yaitu dengan menggunakan aplikasi *Scratch*.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mencoba memberikan solusi dengan membuat produk berupa media pembelajaran menggunakan aplikasi yaitu *Scratch*. Produk ini dibuat dengan tujuan agar siswa lebih semangat dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran yang diterangkan oleh guru.

Penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Scratch* dengan model pembelajaran *inquiry*. Penelitian ini dilakukan dikelas IV SDN 3 sambongrejo. Pengembangan ini diharapkan dapat meningkatkan semangat dalam proses pembelajaran serta menjadi motivasi untuk guru-guru di SDN 3 sambongrejo agar mampu mengembangkan media pembelajaran sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Adapun bagan kerangka berpikir seperti berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir