

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Kata "*medium*" adalah bentuk jamak dari kata latin "*medius*", yang berarti "tengah". Media dapat didefinisikan secara harfiah sebagai alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada guru dan siswa. Media melakukannya dengan tujuan mendorong pemikiran, emosi, perhatian, dan keinginan siswa (Daniyati et al., 2023). Media adalah gabungan komponen-komponen pembelajaran yang dimaksimalkan pemanfaatannya yang digunakan guru agar siswa dapat terlibat dalam suatu pengalaman dan perkembangan (Mustaqimah et al., 2023).

Media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan (Hutagalung, 2023). Media pembelajaran menurut Hamka, berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan cakup. Hal ini memungkinkan siswa lebih cepat memahami materi dan menarik perhatian mereka untuk mengetahui lebih lanjut (Munawarah & Bukhari, 2022). Media pembelajaran sangat penting bagi guru dan siswa karena menjadi salah satu faktor keberhasilan belajar siswa. Media memberi siswa kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif, meningkatkan motivasi mereka untuk belajar (Dewi, 2021).

Media pembelajaran memiliki banyak jenis, jenis media pembelajaran dibagi menjadi 5 jenis yaitu: media dua dimensi (gambar, bagan, grafik, dll), media tiga dimensi (model, boneka, patung peraga), media audio (radio dan tape recorder), media proyeksi (film, slide, proyektor, dan video), dan terakhir, media yang dapat digunakan dari jarak jauh yang menggabungkan audio dan gambar. Media pembelajaran sangat penting dalam proses belajar mengajar karena dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru. Prinsip pengembangan media sendiri harus didasarkan pada tujuan dan kondisi siswa, dan tidak dapat dibuat secara spontan tanpa penyelidikan sebelumnya (Utami, 2017). Media pembelajaran sendiri didefinisikan sebagai bahan dan alat bantu yang digunakan untuk mencapai tujuan dan capaian pembelajaran. Pengembangannya harus sesuai dengan materi, format media, kemampuan pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan masalah di lapangan (kondisi lapangan) (Miftah & Rokhman, 2022). Karena keberhasilan pengembangan media pembelajaran bergantung pada keberhasilan proses pembelajaran itu sendiri.

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, dan pemilihan media ini menentukan kondisi dan lingkungan kelas selama proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran membantu mempercepat proses pembelajaran. Secara umum, media memiliki fungsi berikut: membuat pesan tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra, menumbuhkan gairah belajar, dan memungkinkan siswa untuk berinteraksi lebih langsung dengan sumber belajar. Ini juga memungkinkan siswa untuk belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan bakat visual,

auditori, dan kinestetik mereka. Ini juga memberikan rangsangan yang sama, mempersamai pengalaman, dan menciptakan persepsi yang sama. (Hikmah et al., 2023). Menurut Wina sanjaya (2014) menjabarkan beberapa fungsi media pembelajaran kedalam beberapa jenis yaitu:

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran memudahkan komunikasi antara orang yang mengirim dan orang yang menerima pesan. Penggunaan media ajar yang tepat memungkinkan penyampaian pesan dari guru ke siswa menjadi lebih efisien dan terarah. Hal itu dapat memunculkan sikap berfikir kritis pada siswa sehingga siswa dapat menyampaikan persoalan yang belum dikuasai/dipahami (Retno & Yuhanna, 2016).

b. Fungsi motivasi

Siswa diharapkan lebih termotivasi untuk belajar dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran tidak hanya memasukkan unsur-unsur artistik, tetapi juga membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa untuk mempelajarinya, sehingga meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

c. Fungsi kebermaknaan

Pembelajaran melalui media tidak hanya dapat meningkatkan penambahan berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tingkat rendah, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis informasi dan menciptakan informasi sebagai aspek kognitif tingkat tinggi. Ini bahkan dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan siswa.

d. Fungsi penyamaan persepsi

Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan setiap siswa memiliki pemahaman yang sama tentang informasi yang diberikan.

e. Fungsi individualitas

Media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan semua orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda (Rahmawati, Muhammad Mutaqin, 2019).

2. *Board game*

Permainan papan telah menjadi bagian dari kehidupan manusia setidaknya selama 3500 tahun terakhir. Ketertarikan pada permainan zaman kuno telah menjadi bagian dari ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan dunia kuno dan permainan secara umum. Arkeolog telah mempelajari permainan sejak lama, setidaknya sejak abad kesembilanbelas dan awal abad kedua puluh, tetapi kemajuan metodologi dalam penelitian permainan kuno lebih lambat dibandingkan dengan studi jenis budaya material lainnya. Hanya dalam tiga puluh tahun terakhir saja penelitian terhadap permainan kuno direvitalisasi di kalangan arkeolog, dan kemajuan terus berlanjut dengan penerapan teknik kuantitatif dan ilmiah baru (Crist & Soemers, 2023).

Permainan kartu merupakan salah satu jenis boardgame yang salah satu komponennya berupa papan berbentuk persegi, namun biasanya terbuat dari karton tebal. Permainan papan yang sudah ada sejak lama termasuk kartu, monopoli, catur, ludo, dan ular tangga . Dalam dokumen *board game*, terdapat

tiga komponen: gambar (gambar), suara (diskusi, tanya jawab), dan emosi (sikap). Jenis-jenis *board game* permainan kartu antara lain;

- a. Media Kotak dan Kartu Misterius (KOKAMI) terdiri dari suatu kotak dan kartu misterius. Kartu dimasukkan ke dalam amplop dan kemudian diletakkan di dalam kotak, sehingga tidak ada yang tahu apa isi kartu. Namun, kartu pesan berisi materi pelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa. Materi tersebut dapat berupa gambar, pertanyaan, materi, dan instruksi. Siswa dapat mencapai hasil belajar yang baik jika media pembelajaran digunakan dengan benar selama proses pembelajaran. Dalam hal hasil belajar, seseorang akan mengalami perubahan perilaku, seperti berubah dari yang tidak tahu menjadi tahu (Siahaan et al., 2023).
- b. Kartu pintar adalah salah satu jenis game pembelajaran, kartu pintar merupakan permainan yang dirancang dan dibuat dan di implementasikan dalam bidang pendidikan, artinya kartu pintar dapat mendukung kegiatan belajar mengajar disekolah (Siahaan et al., 2023).
- c. Kartu pertanyaan adalah alat belajar yang terdiri dari kartu-kartu kecil yang biasanya terbuat dari kertas atau karton. Setiap kartu pertanyaan biasanya pertanyaan, atau informasi yang harus diingat. Kartu pertanyaan adalah jenis permainan instruktif yang menggunakan kartu yang berisi gambar dan kata-kata yang telah dirancang oleh ahlinya untuk mengajarkan berbagai perspektif, seperti: meningkatkan kemampuan mengingat (Aldya et al., 2023).

- d. Edu Card adalah jenis permainan kartu bergambar berwarna yang memiliki banyak jenis dan seri yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Edu Card adalah bentuk pembaharuan dari kartu media pecahan yang digunakan guru untuk menjelaskan konsep pecahan sederhana.
- e. Kartu Uno, yang berasal dari kata "satu" dalam bahasa Spanyol dan Italia, adalah sebuah permainan kartu yang dimainkan dengan kartu yang dicetak khusus. Lihat Mau Mau untuk permainan yang hampir sama dengan kartu remi biasa. Merle Robbins mengembangkan permainan ini pada tahun 1971. Produk ini sekarang dimiliki oleh Mattel.

Permainan kartu dimainkan secara berkelompok, dalam permainan kartu ini terdapat materi-materi yang edukatif yang menunjang proses pembelajaran (Amelia et al., 2023). Media pembelajaran dalam bentuk permainan kartu memiliki keunggulan dan kelemahan, keunggulannya antara lain: mudah untuk dibuat, digunakan, dan disimpan, efektif dan efisien karena materi tersampaikan dengan jelas dan singkat, meningkatkan partisipasi, semangat, dan motivasi belajar siswa. Adapun kelemahannya antara lain, bahan kartu dari kertas memungkinkan kartu mudah rusak, permainan terbatas pada penggunaan kartu, dan membutuhkan waktu yang cukup lama apabila guru tidak dapat membimbing siswa dengan baik selama media digunakan (Budiarti & Sadikin, 2016). Keunggulan dan fungsi dari media kartu dapat membantu siswa dalam memahami dan menangani situasi kehidupan nyata ketika mereka beranjak tumbuh dewasa. Siswa akan belajar cara menganalisis situasi tertentu dan menemukan solusi yang sesuai untuk memecahkan masalah. Selain itu,

dengan penerapan media *board games* jenis kartu diharapkan agar siswa tidak merasa bosan selama proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran kondusif dan efektif.

3. Materi Sistem Pernafasan

Sistem pernapasan manusia berfungsi untuk menghirup oksigen dari udara dan mengeluarkan karbon dioksida dan uap udara. Oksigen adalah zat yang paling penting untuk proses bernafas. Oksigen yang diperlukan untuk pernapasan berasal dari udara di sekitar kita. Proses pernapasan menghasilkan energi dengan memasukkan udara yang mengandung oksigen dan mengeluarkan udara yang mengandung karbon dioksida dan uap udara. Proses bernafas menghasilkan pelepasan energi.

Sistem pernapasan manusia terdiri dari saluran pernapasan, proses pernapasan, dan gangguan. Saluran pernapasan, juga dikenal sebagai traktus respiratorius, adalah bagian tubuh manusia yang berfungsi untuk mengangkut dan mengubah gas yang diperlukan untuk proses pernapasan. Saluran ini bermula di mulut atau hidung dan akhirnya mencapai paru-paru. Rongga hidung, faring, laring, trakea, bronkus, bronkiolus, alveolus, dan pulmo adalah urutan saluran pernapasan. Alveoli, yang memiliki luas permukaan sekitar 160 meter persegi, atau sekitar satu kali luas lapangan tenis atau seratus kali luas kulit kita, adalah satu-satunya tempat pertukaran udara yang sebenarnya terjadi. Jumlah alveoli dalam paru-paru orang dewasa sekitar 300 juta. Dalam hal materi sistem pernapasan pada manusia, guru harus membantu siswa memperoleh kemampuan yang sesuai dengan pencapaian dan tujuan pembelajaran. Hal ini

dapat dicapai dengan menyusun materi secara sistematis sesuai dengan panduan yang sudah ada tentang pencapaian dan tujuan pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

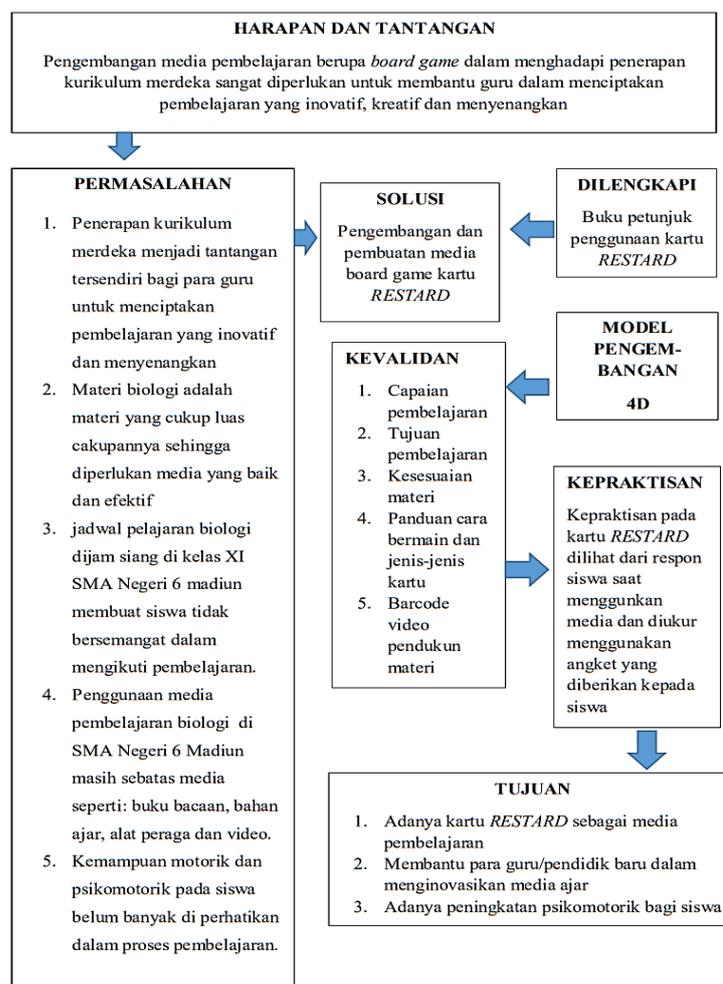
Berikut adalah beberapa contoh penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang telah digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media ajar:

- a. Penelitian yang dilakukan (Roshidah, 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kartu pintar make and match layak dipergunakan untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- b. Penelitian yang dilakukan oleh (Larasati, 2023) dengan menggunakan media kartu semesta ternyata efektif untuk menambah glosarium siswa. Perbedaan ini dapat dilihat dari peningkatan glosarium siswa yang mencapai 40 glosarium.
- c. Penelitian yang dilakukan oleh (Ismail, & taufiq 2020) menunjukkan bahwa media kartu kuartet pada materi sistem reproduksi dinilai valid dan efektif untuk dipergunakan dalam meningkatkan hasil belajar.
- d. Penelitian yang dilakukan oleh (Halisa & Saleh, 2023) menunjukkan bahwa media kartu *quartet card* (BQC) dinyatakan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar.
- e. Penelitian yang dilakukan oleh (Wahyuni et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media kartu KAPAS (kartu pasangan) dinyatakan valid, praktis. Media KAPAS juga efektif dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.

- f. Penelitian yang dilakukan oleh (Misram, 2023) menunjukkan hasil bahwa penggunaan jenis media pembelajaran kartu indeks dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kesimpulan dari latar belakang yang didapatkan dari hasil observasi langsung disekolah. Permasalahan-permasalahan yang didapatkan dari hasil observasi di sekolah yang selanjutnya disusun menjadi kerangka berfikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

1. Media kartu RESTARD yang dikembangkan memenuhi syarat kevalidan dan layak digunakan sesuai dengan penilaian oleh ahli media dan materi.
2. Media kartu RESTARD yang dikembangkan memenuhi syarat kepraktisan yang dinilai oleh siswa.