

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran merupakan suatu alat untuk memberikan stimulus kemampuan diri sehingga memunculkan rasa keinginan terlihat dalam mengikuti kegiatan belajar dikelas. kegiatan belajar didasari oleh suatu komunikasi sehingga media yang dipakai dalam kegiatan belajar. Berikut adalah pengertian media dalam proses pembelajaran antara lain:

Media pembelajaran memiliki berbagai pengertian menurut para ahli. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat metode, dan bahan yang dipakai untuk memberikan pesan atau informasi ke siswa. Media ini membantu dalam penyampaian materi pelajaran serta meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Sementara itu Molenda, Russell, dan Smaldino mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membawa informasi pembelajaran kepada peserta didik yang mencakup berbagai bentuk seperti teks, grafik, audio, video, dan animasi. Menurut Sadiman dan rekan-rekannya media pembelajaran mencakup segala hal yang bisa menyalurkan pesan atau informasi yang mampu merangsang pikiran, perasaan,

perhatian, dan minat peserta didik guna mendorong proses belajar. Briggs menambahkan media pembelajaran alat fisik yang berfungsi menyampaikan materi pelajaran secara lebih efektif, seperti buku, film, video, gambar, atau suara yang bisa meningkatkan minat belajar. Sedangkan menurut Arsyad, media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa dimanfaatkan ketika belajar untuk menyampaikan informasi, baik dalam bentuk visual maupun audio, guna memberikan pemahaman kepada siswa apa yang diberikan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga mempermudah peserta didik dalam menggunakan motoriknya selama belajar di kelas, memanfaatkan media yang disiapkan oleh guru.

2. Soundbook Digital

a. Pengertian *Soundbook* Digital

Soundbook adalah buku digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau smartphone. Dalam konteks pendidikan, *Soundbook* memiliki beberapa keunggulan, seperti mudah diakses, lebih hemat ruang, dan fleksibel dalam penggunaan. *Soundbook* memungkinkan integrasi elemen multimedia yang bisa meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik.

b. Teori Relevan Mengenai *Soundbook* Digital

Berdasarkan Teori Pembelajaran yang Relevan dengan *Soundbook* berbasis digital yaitu.

- Teori Kognitivisme

Menjelaskan bagaimana informasi diproses dalam pikiran manusia, yang dapat diterapkan untuk memahami bagaimana *Soundbook* dengan fitur multimedia dapat meningkatkan proses pembelajaran.

- Teori Konstruktivisme.

Menyatakan siswa dapat menumbuhkan pengetahuannya dengan interaksi dan pengalaman. *Soundbook* digital yang interaktif dapat mendukung pembelajaran yang lebih bermakna.

- Teori Multimedia

Berdasarkan teori Mayer, penggunaan multimedia yang efektif (teks, gambar, dan suara) dapat membantu proses pembelajaran *Soundbook* digital dengan elemen multimedia dirancang untuk memanfaatkan teori ini dalam meningkatkan hasil belajar.

c. Fungsi dan Manfaat Media *Soundbook* Digital

Menurut Sudrajat, (2008) mengemukakan fungsi media diantaranya yaitu:

- 1) Media pembelajaran bisa mengatasi kelemahan pengalaman yang dipunya siswa.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan kelas.
- 3) Media pembelajaran ini bisa interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.

- 4) Media menghasilkan kesamaan dalam penglihatan.
- 5) Media memberi konsep dasar yang benar, kongkrit , dan realistis.
- 6) Media memberikan motivasi dan minat belajar menjadi baik.
- 7) Media memberikan pengalaman menyeluruh yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Fungsi media yang disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi dalam membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas.

Derek Rowntree dalam Karo-Karo & Rohani, (2018) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberi umpan balik dan melatih dengan serasi. Pendapat Derek Rowntree, Karo-Karo & Rohani, (2018) di atas tentang fungsi media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan minat dan memberi rstimulus siswa untuk belajar.

Ramadhani & Muhroji, (2022) menyatakan bahwa semua jenis media pembelajaran akan terus berkembang dan memberi manfaat dalam proses belajar. Menggunakan media pembelajarn dapat membuat belajar menjadi optimal. Pernyataan disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat untuk guru dan siswa.

Manfaat media media pengajar dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

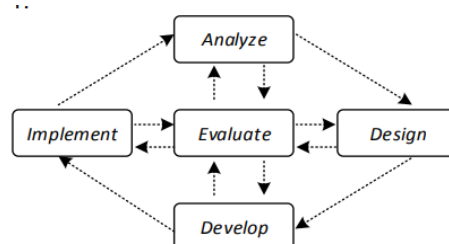
1. Penelitian Pengembangan Media *Soundbook* Digital

Menurut Ahdan et al., 2021) Tujuan penelitian dan pengembangan adalah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas V Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini, media pembelajaran berbasis digital yang dikembangkan memiliki elemen interaktif yang membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

Media *Soundbook* digital adalah media yang menyajikan buku berupa digital, audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang didalamnya terdapat konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

2. Penelitian Model Pengembangan ADDIE dalam Pendidikan

Menurut Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini dipilih karena model ADDIE sering digunakan karena tahapan model ADDIE menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Adapun prosedur pengembangan produk.



Gambar 2. 1 Prosedur Pengembangan Produk

C. Kerangka Berpikir

1. Identifikasi Masalah

Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran karena media pembelajaran yang kurang menarik dan interaktif. Hasil wawancara dengan siswa kelas V SDN Gempol 1, Kecamatan Karangjati, Kabupaten Ngawi bahwa siswa jika dalam proses pembelajaran hanya dijelaskan saja dalam menyampaikan materi dan hanya menggunakan buku LKS siswa tersebut merasa jenuh karena proses pembelajaran hanya monoton. Selain itu guru sebagai pendidik dituntut untuk mengikuti perkembangan zaman dimana sekarang sudah memasuki zaman semuanya sudah modern berupa digital. Oleh karena itu peneliti ingin membuat media pengembangan pembelajaran yang berguna untuk guru menambah inovasi media pembelajaran berbasis digital yang didalamnya terdapat materi, soal latihan, dan kuis selain itu, juga didalamnya terdapat penggabungan teks, gambar, suara serta video. Dari beberapa gabungan itu akan dikemas menjadi satu media belajar berbasis digital agar siswa lebih mudah untuk belajar.

2. Pengembangan Media

Menggunakan model ADDIE, pada *Soundbook* digital akan dikembangkan agar sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Bermanfaat dalam membantu belajar siswa untuk mempermudah dalam memahami materi.

3. Implementasi dan Evaluasi

Media pembelajaran *Soundbook* digital yang sudah dikembangkan akan diuji cobakan kepada siswa. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui keefektifan media tersebut dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian ini, diharapkan bahwa penggunaan *Soundbook* digital yang interaktif dan sesuai dengan teori pembelajaran multimedia serta model ADDIE dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.