

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

AMELIA NURLAILI

NPM: 2014060246

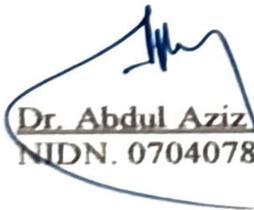
Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIANHAWA (VIDEO ANIMASI HAK DAN KEWAJIBAN) BERBASIS FLIPACLIP MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Telah Disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/ Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

Pada Tanggal : 10 Juli 2024

Pembimbing I



Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S. M. A
NIDN. 0704078402

Pembimbing II



Dr. Aprilia Dwi Handayani, M. Si
NIDN. 0721048402

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

AMELIA NURLAILI

NPM: 2014060246

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIANHAWA (VIDEO ANIMASI HAK DAN KEWAJIBAN) BERBASIS FLIPACLIP MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/ Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 19 Juli 2024

Dan dinyatakan telah memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S, M.A
2. Penguji I : Dr. Aan Nurfahrudianto, M. Pd
3. Penguji II : Dr. Aprilia Dwi Handayani, M. Si



Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Amelia Nurlaili

Jenis Kelamin : Perempuan

Tempat/ Tgl Lahir : Kediri, 02 Januari 2002

NPM : 2014060246

Fak/ Jur/ Prodi : FKIP/ SI/ Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 12 Juli 2024

Yang menyatakan



Amelia Nurlaili

NPM. 2014060246

MOTTO

**“Jangan pernah merasa paling hebat dengan apa yang telah kamu capai.
Karena semua bisa hanya atas kehendak Allah SWT”.**

(Amelia Nurlaili)

Kupersembahkan karya ini buat:

Skripsi ini merupakan hasil karya yang saya persembahkan untuk kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya serta kasih sayang tak terhingga yang telah diberikan kepada saya.

ABSTRAK

Amelia. Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa (Video Animasi Hak Dan Kewajiban) Berbasis Flipaclip Materi Hak Dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024.

Kata Kunci: Media pembelajaran vianhawa, video animasi berbasis *flipaclip*, hak dan kewajiban.

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil bahwa siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo dan SD Negeri Mejono memiliki hasil belajar yang rendah terkait materi hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan warga sekolah dikarenakan media pembelajaran yang digunakan hanya gambar yang ada pada buku. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip*. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk (1) Mengetahui kevalidan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* pada siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo dan SD Negeri Mejono (2) Mengetahui kepraktisan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* pada siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo, (3) Mengetahui media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* pada siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan R&D dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan melakukan wawancara, observasi dan angket. Angket digunakan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang telah dikembangkan, angket kevalidan diberikan kepada ahli media dan ahli materi, angket kepraktisan digunakan untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan, angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa di SD tempat penelitian dilakukan. Keefektifan dapat diketahui setelah memberikan *pre test* dan *post test* kepada siswa.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil: (1) Kevalidan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* materi hak dan kewajiban memperoleh skor 88% termasuk dalam kategori sangat valid, (2) Kepraktisan media pembelajaran vianhawa berbasis *flipaclip* materi hak dan kewajiban memperoleh nilai rata-rata angket respon guru adalah 87% dan siswa pada uji coba luas skor 90,4% termasuk dalam kategori sangat praktis, (3) Keefektifan berdasarkan uji coba luas memperoleh nilai rata-rata masuk dalam kategori sangat efektif. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran vianhawa dapat dikatakan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas kehendak-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa (Video Animasi Hak dan Kewajiban) Berbasis Flipaclip Materi Hak dan Kewajiban Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulustulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UN PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan FKIP PGSD UN PGRI Kediri;
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri;
4. Dr. Abdul Aziz Hunaifi, S.S.,M.A selaku dosen pembimbing 1;
5. Dr. Aprillia Dwi Handayani, S.S, M.A selaku dosen pembimbing 2;
6. Frans Aditya Wiguna, M.Pd selaku Dosen Validator Materi;
7. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd selaku Dosen Validator Media;
8. Choirul Hidayah, S. Pd. SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri Sukoharjo yang telah memberikan izin kepada saya untuk dapat melakukan penelitian di SD Negeri Sukoharjo.

9. Dra. Anies Erowati selaku Kepala Sekolah SD Negeri Mejono yang telah memberikan ijin kepada saya untuk dapat melakukan penelitian di SD Negeri Mejono.
10. Titin Suciati, S. Pd selaku guru kelas III SD Negeri Sukoharjo yang telah membantu saya untuk melakukan penelitian di kelas III SD Negeri Sukoharjo.
11. Dwi Wulandari, S. Pd selaku guru kelas III SD Negeri Mejono yang telah membantu saya untuk melakukan penelitian di kelas III SD Negeri Mejono.
12. Seluruh siswa SD Negeri Sukoharjo, khususnya kelas III yaitu anak-anak hebat yang telah berperan besar pada pelaksanaan penelitian ini.
13. Seluruh siswa SD Negeri Mejono, khususnya kelas III yaitu anak-anak hebat yang telah berperan besar pada pelaksanaan penelitian ini.
14. Ibu dan ayah tercinta terimakasih atas do'a dan dukungannya agar skripsi ini cepat selesai.
15. Teman-teman Azzara Dhea Rahmawati, Yolanda Surya Rani, Elza Lukita Oktalia terimakasih atas dukungan dan semangat yang selalu diberikan untuk menyelesaikan skripsi ini.
16. M. Abdur Rahman Al K. Terimakasih atas dukungan dan bantuannya dalam menyelesaikan dalam mengembangkan media pembelajaran untuk penelitian ini.
17. Serta semua pihak yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai dengan harapan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama pada duni pendidikan meskipun hanya ibarat bintang di langit yang luas tak terhingga.

Kediri, 10 Juli 2024

AMELIA NURLAILI
NPM: 2014060246

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah Penelitian	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Sistematika Penulisan	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11

1. Hakikat Pembelajaran	11
a. Pengertian Pembelajaran Hakikat Media Pembelajaran.....	11
b. Komponen Pembelajaran.....	11
c. Evaluasi Pembelajaran.....	16
2. Hakikat Media Pembelajaran.....	17
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	17
b. Kriteria Media Pembelajaran.....	18
c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran.....	21
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	25
e. Manfaat Media Pembelajaran.....	26
f. Jenis-jenis Media Pembelajaran	27
3. Flipaclip.....	29
a. Pengertian Flipaclip	29
b. Peralatan Flipaclip.....	30
c. Sejarah Flipaclip	31
d. Kelebihan Flipaclip	32
e. Kekurangan Flipaclip	32
4. Media Pembelajaran Vianhawa	32
5. Hakikat PPKn	33
a. Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan	33
b. Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	35
c. Kompetensi Dasar PPKn Kelas III Sekolah Dasar	36
6. Materi Hak dan Kewajiban.....	38

B. Penelitian Terdahulu.....	46
C. Kerangka Pikiran.....	49
BAB III METODE PENGEMBANGAN.....	50
A. Model Pengembangan.....	50
B. Prosedur Pengembangan.....	51
C. Lokasi dan Subyek Penelitian.....	54
1. Lokasi Penelitian.....	54
2. Subyek Penelitian.....	54
D. Uji Coba Model/Produk.....	55
1. Desain Uji Coba.....	55
2. Subjek Uji Coba.....	56
E. Validasi Model/Produk.....	57
1. Validasi ahli materi.....	57
2. Validasi ahli media.....	57
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	58
1. Pengembangan Instrumen.....	58
2. Validasi Instrumen.....	59
G. Teknik Analisis Data.....	63
1. Tahapan – tahapan Analisis data.....	63
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN.....	68
A. Hasil Studi Lapangan.....	68
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	68
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	69

3. Desain Awal (<i>draft</i>) Model	70
B. Pengujian Model Terbatas.....	72
1. Uji Validasi ahli dan praktisi	72
2. Uji Coba Lapangan	81
3. Desain Model Uji Coba Terbatas	85
C. Pengujian Model Perluasan.....	86
1. Deskripsi Uji Coba Luas	86
2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	86
D. Validasi Model.....	90
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	90
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi	92
3. Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan Model	92
4. Desain Akhir Model	93
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	96
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	100
A. Simpulan.....	100
B. Implikasi.....	101
C. Saran-saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA.....	104
Lampiran – Lampiran.....	109

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Logo Flipaclip	29
2.2 Kasih Sayang Orang Tua	38
2.3 Perlindungan Orang Tua	39
2.4 Bermain	40
2.5 Mendapatkan Pendidikan	41
2.6 Belajar Di Rumah	41
2.7 Membantu Orang Tua	42
2.8 Contoh Peraturan Di Rumah	42
2.9 Mendapatkan Pengetahuan	43
2.10 Mendapatkan Kasih Sayang Di Sekolah	43
2.11 Mendapatkan Perlindungan Di Sekolah	44
2.12 Mematuhi Peraturan Di Sekolah	45
2.13 Menghormati Guru	45
2.14 Menjaga Kebersihan Sekolah	46
2.15 Kerangka Pikiran	49
3.1 Model Pengembangan ADDIE	51
4.1 Menentukan Aplikasi Untuk Mengedit	71
4.2 Mengedit Profilr Pengembang Video Pembelajaran	71

4.3 Mengedit Materi Pembelajaran	72
4.4 Pembuatan Cerita	72
4.5 Media Pembelajaran sebelum divalidasi	74
4.6 Media Pembelajaran sesudah divalidasi.....	74
4.7 Tampilan Tema dan Subtema pembelajaran	94
4.8 Tampilan Tujuan Pembelajaran	94
4.9 Tampilan Materi Hak dan Kewajiban	95
4.10 Tampilan Cerita Hak dan Kewajiban	95
4.11 Tampilan Kuis Hak dan Kewajiban	96

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas III	36
3.1 Angket Validasi Ahli Materi	59
3.2 Angket Validasi Ahli Media	60
3.3 Validasi Respon Guru	61
3.4 Validasi Respon Siswa	62
3.5 Kriteria Validitas	64
3.6 Kriteria Respon Guru dan Respon Siswa	66
3.7 Kriteria Keefektifan	67
4.1 Angket Hasil Validasi Ahli Media	73
4.2 Angket Hasil validasi Ahli Materi	75
4.3 Hasil Uji Kepraktisan Guru SD Negeri Sukoharjo	78
4.4 Hasil Uji kepraktisan Guru SD Negeri Mejono	79
4.5 Hasil Uji Kepraktisan Siswa	80

4.6 Hasil Angket Kepraktisan Uji Terbatas	82
4.7 Hasil Uji Keefektifan dalam Uji Coba Terbatas	83
4.8 Hasil Angket kepraktisan Siswa dalam Uji Coba Luas	87
4.9 Hasil Uji Keefektifan dalam Uji Luas	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Pengajuan Judul	110
2. Berita Acara Bimbingan	112
3. Surat Pengantar / Ijin penelitian	114
4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	116
5. Surat Pemanfaatan Produk	118
6. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi	120
7. Lembar Validasi Ahli Materi	121
8. Surat Permohonan Validasi Ahli Media	124
9. Lembar Validasi Ahli Media	125
10. Perangkat Pembelajaran	128
11. Lembar Angket kepraktisan Guru	145
12. Lembar Angket Kepraktisan Siswa	151
13. Hasil <i>Pre Test</i> Uji Coba Terbatas	155
14. Hasil <i>Post tes</i> Uji Coba Terbatatas	156
15. Hasil <i>Pre Test</i> Uji Coba Luas	157
16. Hasil <i>Post tes</i> Uji Coba Luas	159
17. Dokumentasi Kegiatan Penelitian	161

18. Hasil Uji Plagiasi	162
19. Lampiran Desain Akhir Media Pembelajaran Vianhawa.....	164

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan demokratis, atau pendidikan kewarganegaraan, berupaya mengajarkan warga negara bagaimana berpikir kritis dan berperilaku demokratis. Hal ini dilakukan dengan mendidik generasi berikutnya tentang pentingnya demokrasi sebagai struktur sosial yang paling melindungi hak-hak warga negara. masyarakat pendapat tersebut menurut Zamroni (dalam Aji, 2014: 28). Menurut Aji (2013: 31) PPKn adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memajukan moralitas, etika, dan standar secara komprehensif dan berjangka panjang. PPKn berupaya mengembangkan warga negara yang baik yaitu mereka yang memahami, mau, dan sadar akan hak dan tanggung jawabnya menjadi warga negara yang baik. Dari sudut pandang kedua ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah proses pendidikan demokratis yang memperhatikan nilai-nilai, moralitas, dan konvensi nasional untuk mengembangkan warga negara yang bertanggung jawab dan memahami tugas dan tanggung jawabnya.

Menurut Ruminiati (dalam Riris, 2016) “ruang lingkup PPKn secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut: 1) Persatuan dan Kesatuan, 2) Norma hukum dan peraturan, 3) HAM, 4) Kebutuhan warga Negara, 5) Konstitusi Negara, 6) Kekuasaan politik, 7) Kedudukan Pancasila, dan 8) Globalisasi”.

Tujuan mata pelajaran PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) di Sekolah Dasar adalah, agar peserta didik mampu memahami dan dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga Negara Indonesia yang terampil, cerdas, dan berkarakter sesuai dengan Pancasila. Untuk membentuk warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran yang strategis dan penting, yaitu dalam membentuk siswa maupun sikap dalam berperilaku sehari-hari, sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik. Minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn ini perlu mendapat perhatian khusus karena minat merupakan salah satu faktor yang menunjang keberhasilan proses belajar. Di samping itu, minat yang timbul dari kebutuhan peserta didik merupakan faktor penting bagi peserta didik dalam melakukan kegiatan maupun usaha-usahanya (Susanto, 2013).

Pendidikan kewarganegaraan juga memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga negara Indonesia yang memiliki komitmen yang kuat dan komitmen untuk mempersiapkan Negara Kesatuan Republik Indonesia (Akbal, 2016). Pendidikan Kewarganegaraan memiliki banyak tujuan karena mata pelajaran ini berhubungan dengan negara. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan salah satunya ada di kelas IV dengan materi hak dan kewajiban. Materi hak dan kewajiban tersebut memiliki tujuan yaitu, agar peserta didik mampu mengerti dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya menjadi warga negara Indonesia,

agar peserta didik tidak menyalahgunakan hak dan kewajibannya, sehingga peserta didik mampu menjadi warga negara Indonesia yang baik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada guru dan siswa kelas III SD Negeri Sukoharjo dan SD Negeri Mejono ditemukan bahwa, terdapat permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran PPKn pada materi “Hak dan Kewajiban”. Permasalahan yang ditemukan adalah media yang digunakan oleh guru hanya gambar yang ada pada buku tema dan kurang pemahamannya siswa terkait materi hak dan kewajiban, sehingga hasil belajar peserta didik kurang baik atau masih di bawah KKM, karena peserta didik tidak tertarik untuk belajar mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

Menurut Nusarastrya (2013) yang menyatakan bahwa PPKn sering dipandang sebelah mata dan diremehkan serta terkesan kurang menarik bahkan dirasa membosankan karena terkesan hanya hafalan sehingga tidak tercipta suasana belajar yang menggembirakan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut penelitian yang telah dilakukan oleh (Lisnawati et al., 2022) memaparkan beberapa masalah yakni yang pertama guru hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar mengajar. kedua, kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar, ketiga guru hanya mengajar berdasarkan buku teks (*textbook center*). Keempat praktek mengajar PPKn menggunakan pendekatan konvensional. Kelima pembelajaran tidak kontekstual. Keenam evaluasi cenderung mengarah pada aspek kognitif.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, ada beberapa solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, yaitu dengan cara guru memilih model pembelajaran yang menarik, guru tidak hanya menggunakan metode ceramah, membuat rencana pelaksanaan pembelajaran yang menarik agar menumbuhkan minatsiswa untuk belajar. Selain itu, permasalahan tersebut juga dapat diatasi dengan media pembelajaran. Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam semua mata pelajaran tak terkecuali pada materi hak dan kewajiban pada mata pelajaran PPKn. Secara umum, media pembelajaran ada 3 macam yaitu media visual, audio, dan audiovisual.

Permasalahan yang terjadi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, media pembelajaran yang digunakan guru kurang menarik peserta didik untuk mengikuti pembelajaran karena, media pembelajaran yang digunakan hanya gambar.kurangnya motivasi dari guru sehingga minat peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran PPKn sangat minim, peserta didik tidak bersemangat untuk mempelajari PPKn sehingga hasil belajar peserta didik kurang baik dan sebagian nilai peserta didik ada yang belum mencapai KKM.

Pada penelitian ini salah satu solusi yang dapat dikembangkan untuk materi hak dan kewajiban adalah menggunakan media pembelajaran *Vianhawa* (Video animasi Hak dan Kewajiban) berbasis *Flipaclip*. Tujuan adanya media video pembelajaran adalah agar peserta didik mampu memahami materi yang telah disampaikan oleh guru.

Sukiman (2012:32) berpendapat bahwa “kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera penglihatan, dan hanya 5% yang diperoleh melalui indera pendengaran dan 5% dengan indera lainnya”. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran Vianhawa (Video animasi Hak dan Kewajiban) adalah *Flipaclip* karena aplikasi ini mudah untuk membuat animasi 2D dan mudah diakses di Handpone.

Aplikasi *Flipaclip* adalah alat menggambar komprehensif untuk membuat cerita diponsel dengan cara yang nyaman, cepat, dan sederhana namun mendetail dengan banyak alat berbeda. *Flipaclip* adalah aplikasi yang digunakan untuk menggambar sesuai keinginan dengan menggunakan berbagai kuas dan warna yang akan menghidupkan ide dan membebaskan imajinasi. *Flipaclip* sangat berguna untuk siapa saja yang ingin membuat sketsa, atau hanya ingin menggambar dengan alat yang dibutuhkan untuk menggambar sesuka hati dalam lapisan dan fungsi intuitif lain yang akan membantu. Sesuai keinginan dengan menggunakan berbagai kuas dan warnayang akan menghidupkan ide dan membebaskan imajinasi.

Hal ini juga diperkuat dengan pendapat Kemp dan Daytn (dalam Arsyad 2016:25) bahwa alasan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yaitu: pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian agar siswa menjadi fokus untuk terus belajar, pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif di kelas, lama pembelajaran juga dapat dipersingkat, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan apabila sinergis dan

adanya integrasi antara materi dan media, peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Menurut beberapa penelitian sebelumnya video animasi banyak digunakan untuk media pembelajaran di sekolah dasar oleh (Fauziah & Ninawati, 2022) tersebut menunjukkan bahwa “Penggunaan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn Kelas III di SDN Cengkareng Barat 03 Pagi” sangat efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian juga dilakukan oleh (Nuswantoro & Wicaksono, 2019) menunjukkan hasil “Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya” juga efektif dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penelitian terdahulu sudah terbukti bahwa penggunaan media video animasi sangat signifikan untuk digunakan dalam pembelajaran, oleh karena itu penelitian ini sangat layak untuk dilakukan agar dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di tempat yang diteliti.

Berdasarkan pemaparan permasalahan yang ada di atas, judul penelitian yang akan dikembangkan adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Vianhawa (Video Animasi Hak dan Kewajiban) materi pelajaran hak dan kewajiban berbasis Flipaclip untuk siswa kelas III Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang peneliti dapat diidentifikasi antara lain sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya gambar sehingga kurang menarik siswa.
2. Peserta didik tidak tertarik dengan materi yang akan dipelajari.
3. Hasil belajar siswa masih rendah di materi hak dan kewajiban.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah penelitian yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran Vianhawa materi pelajaran hak dan kewajiban.
2. Peserta didik yang diteliti adalah kelas III SD Negeri Sukoharjo dan SD Negeri Mejono.
3. Materi yang diteliti adalah materi hak dan kewajiban.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media pembelajaran Vianhawa materi pelajaran hak dan kewajiban menurut ahli media dan ahli materi?
2. Bagaimana kepraktisan penggunaan media pembelajaran Vianhawa materi pelajaran hak dan kewajiban menurut guru di Sekolah Dasar?
3. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran Vianhawa pelajaran hak dan kewajiban menurut siswa di Sekolah Dasar?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas. Berikut ini adalah tujuan penelitian yang telah dilakukan :

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media pembelajaran Vianhawa materi pelajaran hak dan kewajiban menurut ahli media dan ahli materi.
2. Mengetahui kepraktisan penggunaan media pembelajaran Vianhawa materi pelajaran hak dan kewajiban menurut guru di Sekolah Dasar.
3. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran Vianhawa materi pelajaran hak dan kewajiban menurut siswa di Sekolah Dasar.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Media pembelajaran Vianhawa yang telah dikembangkan, dapat berguna untuk guru dan dapat mempermudah untuk melakukan pembelajaran dan dapat menarik peserta didik untuk belajar mengenai materi pelajaran hak dan kewajiban.

2. Bagi Kepala Sekolah

Bagi Kepala Sekolah dapat memberikan manfaat yakni dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengoptimalkan pembelajaran di lembaga yang dipimpinnya.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, skripsi ini dapat memberikan manfaat yaitu dapat digunakan untuk referensi untuk membuat skripsi, dan dapat digunakan untuk contoh membuat skripsi.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan kerangka dan pedoman penulisan skripsi yang berfungsi untuk mempermudah melihat dan mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi ini secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

Bab I ini berisikan tentang dasar-dasar penulisan skripsi seperti latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II ini berisi tentang teori yang dimasukkan untuk digunakan sebagai landasan dalam memecahkan permasalahan yang timbul atau dalam mengembangkan media pembelajaran yang diharapkan.

Bab III ini membahas tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subjek penelitian, uji coba model atau produk (desain uji coba, subjek uji coba), validasi model/ produk dan instrumen pengumpulan data.

Pada bab IV ini membahas mengenai hasil dan pembahasan mengenai penelitian pengembangan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Pada bab V ini membahas mengenai kesimpulan dari hasil dan pembahasan, selain membahas kesimpulan, pada bab ini juga membahas mengenai saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah kegiatan atau proses seorang pendidik untuk membantu peserta didik dalam meraih ilmu agar dapat belajar dengan baik. Menurut Susanto (2016:18) pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Belajar cenderung lebih dominan pada siswa, sedangkan mengajar dilakukan oleh guru. Jadi istilah pembelajaran adalah ringkasan dari kata belajar dan mengajar. Sedangkan menurut Sagala (2013:61) menyatakan bahwa pembelajaran adalah siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

b. Komponen Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berkaitan dan berhubungan. Komponen-komponen tersebut yaitu tujuan, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media dan evaluasi menurut Sanjaya (2011:59). Sedangkan menurut Rusman (2011:1)

komponen pembelajaran meliputi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan evaluasi pembelajaran.

Menurut Suardi (2018:7) mengatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran ada komponen-komponen yang harus diperhatikan yaitu tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan dari komponen-komponen tersebut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah sesuatu yang harus dicapai setelah melakukan pembelajaran. Menurut Rusman (2011:86) tujuan pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dan harus ditetapkan dalam proses pembelajaran karena, tujuan pembelajaran merupakan tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sudjana (2014:30) tujuan dalam proses pembelajaran adalah komponen utama yang harus ditetapkan dalam proses pengajaran yang berfungsi sebagai indikator keberhasilan dalam pembelajaran. Isi tujuan pembelajaran pada hakikatnya adalah hasil yang diharapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas, tujuan pembelajaran adalah komponen utama yang harus ada di dalam proses pembelajaran karena tujuan pembelajaran berfungsi sebagai indikator dan tolak ukur dalam keberhasilan pembelajaran.

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran adalah komponen kedua yang harus ada dalam proses pembelajaran karena, materi pembelajaran adalah sebuah informasi atau sesuatu yang akan dibahas dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran adalah komponen yang sangat penting dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran, karena materi pembelajaran adalah kajian yang harus disampaikan oleh pendidik atau pengajar dengan bentuk bahan ajar dalam berlangsungnya proses pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran cara-cara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Menurut Ahmadi & Prasetyo (2015:52) Metode pembelajaran adalah metode yang dikuasai guru untuk menyajikan materi pembelajaran kepada siswa di

kelas baik secara individu atau kelompok yang dapat diserap dengan baik dan dimanfaatkan oleh peserta didik.

Sedangkan menurut Amri (2013:113) metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan untuk menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah, di rumah, di pondok dan lain-lain. Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan oleh guru atau pendidik untuk menyampaikan pengetahuan dan materi kepada peserta didik melalui kegiatan belajar mengajar di sekolah, di rumah, atau di pondok.

4) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran secara umum adalah suatu acuan dalam melakukan tindakan untuk mencapai sasaran yang diinginkan. Jika dihubungkan dengan pembelajaran strategi dapat diartikan sebagai pola umum kegiatan antara guru dan murid dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dituliskan.

Menurut Kemp (dalam Ngilimun 2017:6), menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar tujuan dalam pembelajaran dapat dicapai

secara efektif dan efisien. Selain itu, ada pula pendapat Sanjaya (dalam Ngalimun 2017:7) yang mengatakan bahwa, strategi pembelajaran adalah setiap kegiatan yang dipilih, yaitu yang dapat memberikan fasilitas atau bantuan kepada peserta didik untuk menuju tercapainya tujuan pembelajaran tertentu.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa, strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang telah dipilih dan harus dikerjakan oleh guru untuk membantu peserta didik dalam belajar agar mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

5) Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai sumber belajar yang dapat membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan. Menurut Djamarah dan Zain (2020:121) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan sebagai penyalur pesan agar tercapainya tujuan pembelajaran. sedangkan menurut Asyhar (2020) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan atau mentransfer dari sumber belajar secara terencana, sehingga memungkinkan penerimanya menyelesaikan proses

pembelajaran secara efektif dan efisien dalam lingkungan belajar yang mendukung.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan pendidik untuk membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami pesan dan materi yang telah disampaikan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efisien dan efektif.

c. Evaluasi Pembelajaran

Menurut (Sutrisno, 2022) Evaluasi pembelajaran adalah suatu proses berkelanjutan tentang pengumpulan dan penafsiran informasi, dalam menilai (*assesment*) keputusan yang dibuat untuk merancang suatu sistem pembelajaran. Sedangkan menurut Ralph Tyler (dalam Arikunto 2016:3) evaluasi pembelajaran adalah sebuah proses pengumpulan data untuk menemukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan untuk mengumpulkan data atau informasi dari pembelajaran yang telah dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar yang dapat digunakan untuk menarik peserta didik agar peserta didik lebih tertarik untuk mengikuti proses belajar mengajar hal ini, juga didukung oleh pendapat para ahli. Menurut Fatria (2017:140) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Sedangkan menurut Djamarah dan Zain, (2020:121) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat digunakan atau dijadikan sebagai penyalur pesan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran dari para ahli dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat berupa apa saja yang dapat digunakan untuk membantu jalannya proses kegiatan belajar mengajar agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk menyalurkan informasi kepada peserta didik dan mendorong peserta didik pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat bertujuan untuk membantu dan merangsang minat peserta didik untuk dalam melakukan kegiatan

belajar mengajar. Media pembelajaran diharapkan untuk mencapai keefektifan pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

b. Kriteria Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu alat perantara yang diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pembelajaran. Untuk hal tersebut, media pembelajaran harus memiliki kualitas yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat menjadikan media pembelajaran yang efektif digunakan dan tidak sia-sia jika di terapkan di kelas. kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Maka ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Muali, 2018:9-10) adalah sebagai berikut:

- 1) Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media pembelajaran harus dipilih berdasarkan tujuan pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. media pembelajaran yang dipilih, hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan peserta

didik dalam mendalami dan memahami isi dari materi yang akan disampaikan.

- 2) Praktis dan dapat bertahan lama. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaannya, biaya yang dibutuhkan terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan terus-menerus, patut menjadi salah satu untuk pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran.
- 3) Mampu dan terampil untuk menggunakannya. Media pembelajaran apapun yang dipilih guru, guru harus mampu untuk menggunakan atau mengaplikasikan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran yang dipilih tersebut. keterampilan media penggunaan media pembelajaran ini nantinya juga dapat diturunkan kepada peserta didik sehingga, peserta didik juga mampu terampil untuk menggunakan media pembelajaran yang dipilih.
- 4) Sesuai dengan keadaan Peserta didik. Kriteria pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media pembelajaran yang dipilih tidak sesuai dengan keadaan peserta didik maka media

pembelajaran tersebut tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan.

- 5) Ketersediaan. Walaupun suatu media pembelajaran dinilai sangat tepat untuk digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika media pembelajaran tersebut tidak tersedia di sekolah, media pembelajaran dibutuhkan untuk memenuhi keperluan guru dan peserta didik.

Sedangkan menurut Azhar Arsyad (dalam Anggraeni, 2015:32) kriteria pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut (1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan pembelajaran agar media pembelajaran tidak sia-sia dalam penggunaannya. (2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya, konsep, dan prinsipnya. (3) Media pembelajaran harus praktis dan dapat bertahan lama. (4) Guru harus terampil dalam penggunaannya. (5) Media yang dipilih dan dibuat, harus sesuai dengan kemampuan guru. (6) Mutu teknis. Kualitas visual dari media yang dipilih dan dibuat harus jelas dan rapi, tidak boleh terganggu oleh yang lain, contohnya *layout* atau *background* media pembelajaran tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran juga memiliki beberapa kriteria

yang harus dipenuhi antara lain: 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) Praktis untuk digunakan dan dapat bertahan lama, 3) Dapat mendukung kegiatan pembelajaran, 4) Media dapat dengan mudah digunakan oleh guru atau media harus sesuai dengan keterampilan guru dalam menggunakan, 5) Media pembelajaran disesuaikan dengan keadaan peserta didik, 6) Media pembelajaran disajikan semenarik mungkin agar siswa tertarik, 7) Media pembelajaran ditata dengan rapi agar informasi yang didapatkan oleh siswa mudah dipahami.

c. Prinsip – prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Prinsip pemilihan media pembelajaran sangatlah penting dikarenakan akan berpengaruh pada hasil atau *output* pembelajaran yang telah dilakukan. Ketepatan pemilihan media pembelajaran harus memenuhi beberapa prinsip. Menurut Astriani (2018 : 6-9) prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran ada beberapa prinsip. Berikut ini adalah prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran:

- 1) Prinsip efektifitas dan efisiensi dalam konsep pembelajaran, efektifitas merupakan keberhasilan pembelajaran yang diukur berdasarkan tingkat keberhasilan dan ketercapaian tujuan setelah kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Sehingga, selain murah dan mudah untuk digunakan media

pembelajaran harus dapat dijangkau baik dilihat dari segi waktu penggunaan, maupun dari segi hasil.

- 2) Prinsip taraf berfikir siswa, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam memotivasi peserta didik dalam belajar. memperjelas, dan mempermudah konsep kompleks dan menjadi sederhana, konkrit dan mudah untuk dipahami. sehingga, media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik baik secara efektif, kognitif, dan psikomotor.
- 3) Prinsip interaktivitas media pembelajaran prinsip ketiga yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran di kelas adalah interaktivitas. Jika media pembelajaran semakin interaktif, maka semakin bagus pula media pembelajarannya karena dapat mendorong peserta didik untuk dapat terlibat aktif dalam kegiatan belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran harus menciptakan interaksi siswa dalam belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.
- 4) Ketersediaan Media Pembelajaran. Guru harus memperhatikan ketersediaan media yang akan digunakan.

jika media tidak tersedia di sekolah, maka semua yang telah direncanakan akan sia-sia, dan tujuan pembelajaran pun tidak akan pernah tercapai. Jadi media pembelajaran harus tersedia di sekolah maupun disediakan oleh guru sehingga, dalam pelaksanaan dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran. Selain tersedia, media pembelajaran juga harus dapat digunakan atau dioperasikan oleh guru. Media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kemampuan guru baik dari pengayaan, penggunaan dan pengoperasian media pembelajaran. Sehingga keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran juga perlu dipertimbangkan, agar nantinya dalam pelaksanaan berjalan dengan efektif dan efisien.
- 6) Alokasi Waktu. Guru selalu dikejar waktu untuk menyelesaikan tuntutan kurikulum yang sangat kompleks, selain itu juga ada administrasi lain yang harus dikerjakan. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan berbagai kelebihan lain pun kadang-kadang terpaksa harus dikembangkan bila alokasi waktu menjadi pertimbangan yang penting.

- 7) Fleksibilitas (Kelenturan) media pembelajaran yang dipilih oleh guru untuk kegiatan belajar mengajar di kelas seharusnya, memiliki fleksibilitas yang baik. Media pembelajaran dapat dikatakan mempunyai fleksibilitas yang baik, dapat digunakan di berbagaisituasi, konsisi, tempat dan waktu.
- 8) Keamanan penggunaan media pembelajaran, dalam memilih media pembelajaran sebaiknya, seorang guru memperhatikan keamanan dalam pengoperasian media pembelajaran dan memastikan keamanan bagi peserta didik. Selain itu, guru juga harus memastikan media pembelajaran tersebut tidak membahayakan bagipeserta didik.

Dari pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa, prinsip yang harus diperhatikan sebelum memilih atau menentukan media pembelajaran antara lain: a) Prinsip efektifitas dan efisiensi, b) Prinsip taraf berfikir peserta didik, c) Prinsip interaktifitas media pembelajaran, d) Prinsip ketersediaan mediapembelajaran, e) Kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, f) Prinsip Alokasi waktu, g) Prinsip fleksibilitas media pembelajaran, h) Prinsip keamanan penggunaan media pembelajaran. Beberapa prinsip tersebut merupakan hal-hal yang perlu diperhatikan dalam memilih atau membuat media pembelajaran.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi untuk membantu proses pembelajaran. Fungsi media pembelajaran yaitu (1) mengatasi keterbatasan yang dimiliki oleh peserta didik, (2) memperoleh gambaran secara jelas tentang benda yang sulit diamati langsung, (3) memungkinkan peserta didik berinteraksi langsung dengan lingkungannya, (4) menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan realistik, (5) menumbuhkan keinginan dan minat baru peserta didik, (6) menumbuhkan motivasi dan merangsang peserta didik untuk belajar, (7) peserta didik diberikan pengalaman yang menyeluruh yaitu dari yang nyata sampai abstrak, (8) memudahkan peserta didik dalam membandingkan, mengamati, mendeskripsikan benda (Haryono 2015:49-50).

Fungsi media pembelajaran menurut Sanjaya (2017:73-77) dijelaskan bahwa, media pembelajaran sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat memberikan memotivasi peserta didik karena bermakna isi media yang diciptakan atau dikembangkan dalam menyampaikan materi dengan menarik dan tersampaikan dengan baik. Penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran dapat menyatukan pemahaman informasi yang sama.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu dapat membantu pendidik

dalam menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan mudah diterima oleh peserta didik. Menjadikan peserta didik tidak mudah bosan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan peserta didik termotivasi untuk belajar.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik bukanlah sesuatu yang mudah. Hal ini karena tidak semua pengalaman langsung dapat dipelajari oleh peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran yang bersifat abstrak bisa menjadi nyata. Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat (Haryono, 2014:49), diantaranya: 1) Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, karena pengalaman setiap peserta didik berbeda-beda dan tergantung faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak; 2) Memperoleh gambaran dengan jelas tentang benda-benda yang sulit diamati secara langsung, karena: objek terlalu besar, objek terlalu kecil, objek bergerak terlalu lambat, objek bergerak terlalu cepat, objek terlalu kompleks, objek yang bunyinya terlalu halus, objek yang letaknya terlalu jauh, objek berbahaya; 3) Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan guru serta lingkungannya; 4) Menghasilkan keseragaman pengamatan; 5) Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis; 6) Membangkitkan keinginan dan minat baru; 7) Membangkitkan

motivasi dan merangsang anak untuk belajar; 8) Memberi pengalaman yang menyeluruh mulai dari yang konkret sampai dengan abstrak; 9) Memudahkan peserta didik untuk membandingkan, mengamati dan mendeskripsikan suatu benda;

Adapun menurut Syafi'i (dalam Sumanto 2020:50) menyatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk hal sebagai berikut: 1) Membangkitkan perhatian peserta didik; 2) Memperjelas informasi yang disampaikan; 3) Menstimulasi ingatan tentang konsep; 4) Memotivasi peserta didik untuk mengikuti materi pelajaran; 5) Menyajikan bimbingan belajar; 6) Membangkitkan performansi peserta didik yang relevan dengan materi; 7) Memberikan masukan performansi peserta didik yang benar; 8) Mendorong ingatan, mentransfer pengetahuan keterampilan sikap yang sedang di pelajari.

f. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran sangatlah beragam sehingga dapat digunakan unuk memudahkan guru dalam melalukan proses mengajar dikelas. Media pembelajaran tersebut tersedia mulai dari yang murah hingga yang mahal harganya. Selain itu,ada media pembelajaran yang sudah tersedia di lingkungan sekitar dan media pembelajaran yang harus dirancang untuk keperluan dalam proses mengajar.

Menurut Asyhar (2012:44-45) pada dasarnya media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual dan multimedia. Berikut ini penjelasan keempat jenis media pembelajaran tersebut:

- 1) Media visual, yaitu jenis media pembelajaran yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Media pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya.
- 2) Media audio adalah jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disampaikan melalui media ini berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia yaitu media pembelajaran yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran