

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses menciptakan, mengembangkan, dan menyusun berbagai jenis media atau alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dikenal sebagai pengembangan media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah tengah, perantara, dan pengantar. oleh karena itu media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan. kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran

Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya agar mereka dapat belajar sesuai kebutuhan dan minatnya. dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. dalam proses pembelajaran siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif¹²

¹² Sadiman, 2023, *konsep dasar media pembelajaran*, journal of student research (jsr), 1(1), 282

Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik manusia benda, atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada kegiatan belajar. Sedangkan Hamka berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan siswa memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut¹³

Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik

1) Tujuan Media Pembelajaran

Pada saat proses mengajar, para guru sering dihadapkan pada persoalan-persoalan yang berkaitan dengan bagaimana cara untuk mempermudah belajar siswa. guru juga perlu memberikan kemudahan dan fasilitas dalam menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar. dalam upaya membantu siswa untuk memperoleh kemudahan belajarnya, ada unsur-unsur yang perlu

¹³ Daryanto dan Hamka, 2023, *konsep dasar media pembelajaran*, journal of student research (jsr), 1(1), 284

diperhatikan. unsur-unsur itu adalah tujuan yang ingin dicapai, karakteristik siswa, isi bahan yang dipelajari, cara atau metode atau strategi yang digunakan, alat ukur atau evaluasi, walaupun semua unsur telah dipilih akan tetapi tujuan akhir yang akan menentukan dan menjadi tumpuan akhir aktivitas pembelajaran¹⁴

Pengembangan media pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang dapat membantu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. tujuan utama dari pengembangan media pembelajaran adalah:

- a) Meningkatkan pemahaman: media pembelajaran dirancang untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Ini dapat mencakup penyajian informasi secara visual, auditif, atau interaktif untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.
- b) Memfasilitasi pembelajaran aktif: media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. ini bisa melibatkan tugas interaktif, simulasi, atau permainan yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
- c) Memotivasi siswa: media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Mereka dapat merasa lebih tertarik dan terlibat dalam materi pembelajaran.

¹⁴ Ani daniyanti,2023,*konsep dasar media pembelajaran*,journal of student research(jsr), 1(1), 285

- d) Menyediakan pengalaman praktis: dalam beberapa kasus, media pembelajaran dapat memberikan pengalaman praktis yang sulit ditemui dalam pembelajaran tradisional. Misalnya, melalui simulasi komputer, siswa dapat mengalami eksperimen ilmiah atau situasi dunia nyata tanpa risiko fisik atau biaya yang tinggi.
- e) Menyediakan ketersediaan fleksibel: media pembelajaran dapat diakses oleh siswa kapan saja dan di mana saja. ini meningkatkan fleksibilitas pembelajaran, memungkinkan siswa belajar sesuai dengan jadwal dan tingkat kenyamanan mereka sendiri.
- f) Memudahkan diferensiasi instruksi: media pembelajaran dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan individu siswa. ini memungkinkan guru untuk memberikan instruksi yang lebih diferensiasi dan menyesuaikan pembelajaran dengan tingkat keterampilan siswa.
- g) Meningkatkan retensi informasi: penggunaan elemen visual, audio, dan interaktif dalam media pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi. siswa lebih mungkin mengingat informasi yang diajarkan melalui pengalaman yang kuat dan berkesan.
- h) Mengukur kemajuan: media pembelajaran sering dilengkapi dengan alat evaluasi yang dapat membantu guru atau instruktur mengukur kemajuan siswa. ini dapat membantu

dalam pemantauan perkembangan belajar siswa dan mengidentifikasi area yang memerlukan perhatian tambahan.

- i) Mendukung pembelajaran mandiri: media pembelajaran juga dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mandiri dan penguasaan mandiri materi. ini memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan keterampilan belajar seumur hidup.
- j) Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran: dengan memanfaatkan teknologi dan metode media pembelajaran yang canggih, pengembangan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran dengan menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efisien dan efektif.

Tujuan pengembangan media pembelajaran dapat bervariasi tergantung pada konteks pembelajaran dan tujuan spesifik dari materi yang diajarkan. namun, pada dasarnya, tujuan utama adalah meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

2) Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a) Fungsi informatif: media pembelajaran berfungsi sebagai sumber informasi dan pengetahuan bagi siswa.
- b) Fungsi instruktif: media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran secara sistematis dan efektif.

- c) Fungsi motivasional: media pembelajaran berfungsi sebagai pendorong dan pemacu minat, perhatian, dan semangat belajar siswa.
- d) Fungsi interaktif: media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa, maupun antara siswa dengan siswa.
- e) Fungsi kreatif: media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi siswa.

Media dapat menjadi penentu kesuksesan tercapainya tujuan pembelajaran, media berfungsi secara efektif dan konteks pembelajaran yang berlangsung tanpa menuntut kehadiran guru. dan hal situasi ini, tujuan telah ditetapkan, petunjuk atau pedoman kerja mencapai tujuan yang diberikan, bahan-bahan atau material telah tersusun rapih, dan alat ukur atau evaluasi juga telah disertakan. media pembelajaran yang mempersyaratkan situasi seperti diatas dapat berwujud modul, buku paket belajar. di dalam kondisi seperti ini, guru atau pendidik berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran ¹⁵

15 Ricken Wijaya, 2023, *konsep dasar media pembelajaran*, journal of student research (jsr), 1(1) , 289

3) Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a) Manfaat bagi guru: media pembelajaran dapat membantu guru dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan sumber daya yang ada.
- b) Manfaat bagi siswa: media pembelajaran dapat membantu siswa dalam memperoleh, memahami, mengingat, dan menerapkan materi pembelajaran. media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir, bersikap, dan bertindak sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹⁶

Media pembelajaran yang layak digunakan adalah media yang dapat membantu proses belajar-mengajar secara efektif. Media ini harus memenuhi beberapa kriteria berikut:

1) Menarik

Media memiliki tampilan yang menarik dan mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran

¹⁶ Khairul ikhsan,2023,pengembangan media pembelajaran, 10

2) Membantu Pemahaman Materi

Media memudahkan siswa untuk memahami materi, terutama materi yang sulit jika hanya dijelaskan secara lisan atau melalui teks.

3) Dapat Digunakan Berulang Kali

Siswa bisa mengakses media tersebut berkali-kali untuk memperdalam pemahaman.

B. Media Roda Gambar

a. Pengertian media roda gambar

Roda gambar merupakan permainan yang berbentuk lingkaran dan terdapat berbagai gambar lambang Pancasila di dalamnya. Tujuan permainan ini adalah untuk membuat siswa lebih tertarik dalam belajar sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah. Pemain memutar lingkaran dan berhenti di salah satu gambar.. media roda gambar yang di kembangkan peneliti adalah media pembelajaran yang di kembangkan untuk pembelajaran PPKn kelas 1 materi simbol pancasila . materi ini tergolong sulit untuk dipahami siswa kelas 1, maka dari itu diperlukan adanya media untuk mempermudah pemahaman siswa pada pembelajaran PPKn kelas 1

b. Langkah-langkah penggunaan media roda gambar

1) Penempatan Media Roda Gambar:

Sebelum memulai pelajaran, guru memastikan bahwa media pembelajaran berupa roda gambar sudah ditempatkan dengan benar di dalam kelas. Roda gambar diposisikan sedemikian

rupa agar bagian depannya menghadap langsung ke arah murid, sehingga semua siswa dapat melihat dengan jelas isi roda tersebut.

2) Pembukaan Kelas oleh Guru:

Guru membuka kegiatan pembelajaran dengan memperkenalkan atau membahas isi materi pelajaran yang akan disampaikan hari itu. Dalam pembahasan ini, guru mengacu pada CP (Capaian Pembelajaran) dan TP (Tujuan Pembelajaran) agar siswa memahami kompetensi yang diharapkan dan tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran tersebut.

3) Penggunaan Media:

Setelah pembukaan, guru memberikan demonstrasi secara langsung di depan kelas mengenai cara menggunakan media roda gambar. Demonstrasi ini bertujuan agar siswa mengetahui cara kerja media tersebut dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar yang menggunakan alat bantu tersebut.

Aturan Bermain :

1) Pembagian Kelompok

Siswa dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing kelompok akan bergiliran maju untuk mengikuti permainan.

2) Pemutaran Roda Gambar

Kelompok yang maju memutar sebuah roda yang berisi gambar-gambar simbol Pancasila. Roda tersebut berputar dan anak panah akan berhenti pada salah satu gambar.

3) Pengambilan Soal

Setelah roda berhenti, siswa mengambil satu soal dari kantong Pancasila yang berkaitan dengan gambar yang ditunjuk oleh anak panah.

4) Menjawab Soal

Kelompok yang maju diberi kesempatan untuk menjawab soal tersebut.

5) Penilaian Jawaban

Jika jawaban kelompok benar, maka soal dianggap gugur atau selesai dan tidak perlu dijawab lagi. Jika jawaban salah, maka kesempatan menjawab diberikan kepada kelompok lain.

C. Kajian Minat Belajar

a. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka atau ketertarikan yang lebih pada suatu hal dan aktivitas tanpa ada yang menyuruh.¹⁷ Sedangkan Lusi Nuryanti dalam Ryan Anggoro Hidayat menjelaskan bahwa, minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu untuk dilakukan karena kesukaan pada hal tersebut.¹⁸ Abdul Rahman dalam Iman Septia menyatakan minat adalah kecenderungan individu

¹⁷ Slameto, 2018, *minat Belajar dan Faktor- Faktor yang mempengaruhi minat belajar*, 180-181

¹⁸ Ryan Anggoro Hidayat, 2014, *Hubungan Fasilitas Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Kewirausahaan Siswa Kelas Xi SMK YPP Purworejo*, Universitas Muhammadiyah Purworejo, 29

untuk memberikan perhatian dalam sebuah situasi atau aktivitas serta bertindak terhadap individu lain dengan perasaan senang.¹⁹ dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa adalah kecenderungan individu untuk menyukai hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar dengan ditandai adanya perubahan perilaku pada individu tersebut dan biasanya ditandai dengan perasaan senang dan selalu memberikan perhatian pada pelajaran tertentu sebagai pengalaman sendiri maupun interaksi dengan lingkungannya. Minat belajar pada diri seseorang bukan bawaan sejak lahir, melainkan dipelajari melalui proses penilaian kognitif dan afektif seseorang yang dinyatakan dalam sikap. Dengan kata lain, jika proses penilaian kognitif dan afektif seseorang terhadap objek minat belajar adalah positif maka akan menghasilkan sikap yang positif dan dapat menimbulkan minat belajar.

b. Faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Variabel minat dapat dibagi menjadi dua kategori besar: pengaruh eksternal, yang berasal dari luar diri siswa, dan pengaruh internal, yang berasal dari dalam diri siswa. Berikut ini adalah beberapa faktor yang memengaruhi minat belajar siswa:

- 1) Keluarga
- 2) Peranan guru
- 3) Sarana dan prasarana
- 4) Teman pergaulan

19 Iman Setia Putra Jaya Gulo, 2018, *Hubungan Antara Minat Belajar, Cita- Cita Siswa, Kompetensi Guru, Komunitas Teman Sebaya Dengan Motivasi Belajar Siswa SMA Negeri Di Kabupaten Sleman*. Sannata Dharma Yogyakarta, 21

5) Media Pembelajaran

c. Fungsi Minat

Minat siswa memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran mereka karena jika konten yang mereka pelajari tidak sesuai dengan minat mereka, mereka tidak akan termotivasi untuk belajar sebagaimana mestinya. Namun, siswa akan merasa pelajaran lebih mudah dipahami dan diingat jika materi pembelajaran menarik, yang akan meningkatkan minat mereka dalam kegiatan belajar mengajar.

Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka tertarik dengan apa yang mereka pelajari. Berbeda dengan siswa yang hanya tertarik untuk menerima pelajaran, yang hanya termotivasi untuk ingin belajar, siswa yang tertarik dengan pelajaran akan terinspirasi untuk terus belajar dengan saksama. Siswa perlu tertarik dengan pelajaran agar termotivasi untuk belajar lebih giat agar pembelajaran dapat berjalan efektif. Adapun fungsi Minat adalah sebagai berikut :

- 1) Minat melahirkan perhatian yang serta merta
- 2) Minat memudahkan tercapainya konsentrasi.
- 3) Minat mencegah gangguan perhatian dari luar
- 4) Minat memperkuat pelekatnya bahan pelajaran dalam ingatan
- 5) Minat memperkecil kebosanan studi dalam diri sendiri ²⁰

²⁰ Andi akhru p,2019, *pengembangan minat belajar dalam pembelajaran*. Jurnal idarah, 9

d. Indikator minat

Indikator dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat memberikan atau menjadi petunjuk atau keterangan. salah satu yang berpengaruh dalam minat yaitu indikator, dalam minat terdapat beberapa indikator. minat dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto yaitu ketertarikan, perhatian, motivasi dan pengetahuan.²¹

1) Ketertarikan

Diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap sesuatu maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap hal tersebut. ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti kegiatan dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya

2) Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam hal yang dilakukan, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3) Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi.

²¹ Slameto, 2016, indikator minat, hal 11-12

4) Pengetahuan

Diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu hal maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang hal tersebut serta bagaimana manfaat hal tersebut dalam kehidupan sehari-hari.²²

Ketercapaian indikator minat dalam penelitian ini dapat dilihat dari empat aspek utama, yaitu ketertarikan, perhatian, motivasi, dan pengetahuan.

Ketertarikan peserta terhadap materi yang disajikan tercermin dari antusiasme mereka dalam mengikuti setiap sesi, serta adanya rasa ingin tahu yang tinggi terhadap topik yang dibahas. Perhatian peserta juga terjaga dengan baik, ditunjukkan melalui keterlibatan aktif dalam diskusi, respon yang cepat terhadap instruksi, serta minimnya gangguan atau distraksi selama kegiatan berlangsung. Dari segi motivasi, peserta menunjukkan dorongan internal yang kuat untuk memahami materi secara lebih mendalam, baik melalui inisiatif pribadi untuk mencari informasi tambahan maupun keinginan untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Sementara itu, aspek pengetahuan terlihat dari peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep-konsep yang diajarkan, yang dibuktikan melalui hasil evaluasi, kemampuan mengaitkan materi dengan pengalaman pribadi, serta kemampuan menjelaskan kembali informasi yang telah dipelajari dengan bahasa mereka sendiri."

²² Slameto, 2016, indikator minat, hal 130

D. Kajian Pembelajaran PPKn

a. Pengertian Pembelajaran PPKn

Mata pelajaran PPKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu diproses guna melatih para siswa untuk berfikir kritis, analitis, bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup demokratis yang berdasarkan Pancasila dan UUD 1945. PPKn di Indonesia bertujuan untuk menjadikan siswa mampu berkembang menjadi pribadi yang cerdas, dan menggunakan kecerdasannya tersebut untuk memajukan diri sendiri dan lingkungan. PPKn yang berhasil diterapkan akan mampu untuk mengembangkan sikap moral yang cerdas, penuh tanggung jawab dalam diri siswa.

Moral dapat dikaitkan dengan istilah etika, kesusilaan dan budi pekerti. Moral merupakan nilai tentang baik dan buruknya kelakuan manusia. Oleh karena itu moral berkaitan dengan nilai terutama nilai efektif. Moralitas merupakan aspek kepribadian seseorang dalam kaitannya dengan kehidupan sosial secara harmonis, adil dan seimbang perilaku ketertiban dan keharmonisan. Pendidikan moral merupakan pendidikan yang harus diperoleh oleh anak sejak dini. pendidikan moral sejak dini akan membekali moral anak sepanjang rentang kehidupan yang dilalui dalam berinteraksi dengan orang lain. pendidikan nilai moral adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh manusia (orang dewasa) yang terencana untuk memberikan

kesempatan kepada peserta didik. (anak, generasi penerus) menanamkan ketuhanan, nilai-nilai estetik dan etik, nilai baik dan buruk, benar dan salah, mengenai perbuatan, sikap dan kewajiban, akhlaq mulia, budi pekerti luhur agar mencapai kedewasaannya dan bertanggung jawab.²³

b. Kajian materi PPKn

Tabel 2. 1
Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran

Muatan	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
PPKn	1.1 Peserta didik dapat mengenali simbol-simbol Pancasila dan lambang Negara Garuda Pancasila, serta menceritakan hubungan simbol-simbol Pancasila dengan sila-sila dalam Pancasila. Peserta didik juga dapat mengidentifikasi tugas dan peran dirinya dalam kegiatan bersama. Ia dapat mengidentifikasi hal-hal yang di anggap berharga dan penting bagi dirinya dan orang lain serta mulai bertanggung jawab untuk menjaga hal yang berharga dan penting bagi dirinya tersebut	1.1.1 Peserta didik dapat mengenali dan menceritakan simbol-simbol sila Pancasila pada lambang Negara Garuda Pancasila 1.1.3 peserta didik dapat menyebutkan peran simbol pamcasila dalam kehidupan sehari-hari.

²³ Ahmad Nawawi, 2010, Pendidikan moral anak usia dini, hal 16