

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar.¹ Media pembelajaran juga diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Atau juga alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik memahami materi secara lebih efektif dan efisien.

2. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam yaitu media yang dapat didengar (audio), media yang dapat dilihat (visual) dan media yang dapat dilihat dan di dengar.² media berdasarkan perkembangan teknologi dibagi

¹Sadiman, Arief S., dkk. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.

² Najwa Rohima and Fakultas Keguruan, "Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa" 1 (2023): 1–12.

menjadi dua yaitu media dengan teknologi tradisional dan mutakhir. Media dengan teknologi tradisional seperti slide, gambar, film, rekaman piringan, papan permainan, manipulatif (miniatur, boneka). Sedangkan media dengan teknologi mutakhir seperti pembelajaran berbasis Web dan lain-lain.

Jenis-jenis media berdasarkan jumlah audiens terbagi menjadi beberapa yaitu: massal, klasikal, dan individu. Yang termasuk media untuk masa antara lain televisi, radio, dan internet. Media untuk klasikal adalah HP, papan tulis, slide, vidiotape, poster, foto dan lain-lain. Sedangkan media yang bersifat individu dapat berupa hand out, telepon.

3. Fungsi dan Manfaat Media pembelajaran

Fungsi media pembelajaran ada empat yaitu sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan media yang ditampilkan atau menyertai teks pelajaran.
- b. Fungsi afektif dapat terlihat dari tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.
- c. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahan lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks

bantuan siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.³

Ada beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Pembelajaran cenderung menjadi lebih menarik
- b. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
- c. Lama waktu pembelajaran dapat dikurangi
- d. Kualitas hasil belajar lebih meningkat
- e. Pembelajaran dapat berlangsung kapan dan dimana saja.⁴

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat salah satunya untuk memperjelas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar apa yang disampaikan tidak bersifat abstrak hanya dalam bentuk lisan dan tulis saja.

4. Kelebihan dan Kekurangan

- a. Kelebihan media gambar
 - 1) Sifatnya konkret; gambar/foto lebih realistis menunjukan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
 - 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu

³ Yusufhadi Miarso, "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan Edisi Kedua," *Prenadamedia Group*, no. 2 (2004): 95–105,

⁴ Della Regita Ardhia Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran Rotar (Roda Putar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Viii Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Negeri 02 Sukodono Lumajang Tahun Pelajaran 2023 / 2024," 2024.

anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut.

- 3) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar/foto
- 4) Gambar/foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Kekurangan media gambar

Selain kelebihan yang ada, gambar juga memiliki beberapa kelemahan antara lain:

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata,
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.⁵

c. Solusi Mengatasi Kekurangan

Adapun solusi mengatasi kekurangan adalah gunakan dan pilih media gambar yang mudah dalam pembuatannya. Gambar dibuat secara sederhana serta ukuran yang relatif yang sesuai dengan keadaan serta kebutuhan.

⁵ Dedeh Setiasih and Afiyatun Kholifah, "PELAKSANAAN METODE PEMBELAJARAN PKN MENGGUNAKAN" 02, no. 02 (2021): 1–10.

B. Game Based Learning

Game-Based Learning (GBL) adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan unsur-unsur permainan untuk meningkatkan pengalaman belajar. Prananda mendefinisikan GBL sebagai proses menggali potensi permainan untuk memperoleh pengalaman edukatif melalui tantangan, aturan, tujuan, dan interaksi yang disajikan dalam suatu game⁶. GBL berbeda dengan permainan biasa karena dirancang memiliki tujuan instruksional tertentu.

Pendekatan GBL memiliki keunggulan dalam meningkatkan motivasi belajar karena memberikan perasaan fun, kompetisi, dan rasa penasaran. Game dapat meningkatkan keterlibatan dan memicu cycle of learning yang meliputi terlibat, otonomi, dan kemajuan, sehingga siswa terdorong untuk terus belajar melalui interaksi berulang.⁷

GBL juga meningkatkan partisipasi siswa karena menuntut keterlibatan aktif dalam proses belajar. Siswa bereksperimen, membuat keputusan, mengatasi tantangan, dan menerima umpan balik langsung. Dalam pembelajaran IPA, GBL efektif untuk memperkenalkan konsep sains melalui eksperimen virtual, kuis interaktif, atau permainan edukatif yang menggabungkan unsur visual dan kinestetik.

⁶ Prananda, G., Judijanto, L., Ramadhona, R., & Lestari, N. C. (2024). Evaluasi literatur terhadap pengaruh game-based learning dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 388-401.

⁷ Noven Indra Prasetya and Shofiya Syidada, "Meningkatkan Student Engagement Dan Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Pemrograman Berbasis Game," 2025, 45.

Selain itu, GBL dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui konteks permainan yang menyenangkan, seperti memahami tekanan, gaya, atau hukum Newton melalui teka-teki fisika atau kuis roda putar digital. Pendekatan ini sejalan dengan karakteristik siswa SMP yang menyukai aktivitas kompetitif dan kolaboratif.

Dengan demikian, GBL menjadi pendekatan ideal dalam pembelajaran IPA karena memadukan unsur edukatif dan hiburan sehingga pembelajaran terasa lebih bermakna dan tidak monoton.

C. Spin Wheel

Spin Wheel atau roda putar merupakan media berbasis permainan yang menggunakan mekanisme pemilihan acak untuk menentukan pertanyaan, tantangan, atau pilihan tertentu. Media ini banyak digunakan dalam aktivitas ice breaking, kuis kelas, maupun kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan antusiasme siswa. Penggunaan Spin Wheel memberikan elemen kejutan dan kompetisi, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif.

Dalam pembelajaran IPA, Spin Wheel dapat digunakan untuk memilih pertanyaan secara acak, mengacak kelompok, menampilkan kategori materi, atau menentukan aktivitas belajar tertentu. Mekanisme pemilihan acak ini memberikan pengalaman berbeda bagi siswa, karena setiap putaran menghasilkan tantangan baru yang tidak dapat diprediksi. Kejutan inilah yang

membantu memfokuskan perhatian siswa dan mengurangi kebosanan selama pembelajaran.⁸

Namun, Spin Wheel manual memiliki beberapa keterbatasan, antara lain praktikalitas yang rendah, waktu penggunaan yang lebih lama, serta daya tarik visual yang terbatas. Oleh karena itu, pengembangan Spin Wheel Remote Control menjadi solusi inovatif karena menggabungkan unsur permainan dengan teknologi sederhana berbasis remot. Spin Wheel tipe ini memungkinkan guru mengendalikan roda secara praktis tanpa menyentuh alat secara langsung, sehingga lebih efisien digunakan di kelas.

Spin Wheel Remote Control juga dapat dikombinasikan dengan kartu soal yang disusun berdasarkan kompetensi dasar sehingga mendukung pembelajaran yang lebih terarah. Dengan desain yang lebih menarik, siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan termotivasi mengikuti pembelajaran.

Dengan demikian, Spin Wheel Remote Control dapat menjadi alternatif media interaktif berbasis permainan yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan pemahaman konsep siswa, terutama dalam pembelajaran Fisika yang menuntut aktivitas praktik dan pengalaman belajar konkret.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup ranah kognitif, afektif,

⁸ Zulul Lailatul Masruroh, ““Pengembangan Media Spinning Wheel Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Mi Ar Rahman Lojejer Wuluhan Jember Tahun Pelajaran 2023/2024,” 2024.

dan psikomotor.⁹ Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar.¹⁰ Hasil belajar menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran dan menunjukkan sejauh mana tujuan instruksional telah tercapai.

Menurut taksonomi bloom pada ranah kognitif, hasil belajar berkaitan dengan kemampuan memahami, mengingat, menganalisis, dan menerapkan konsep. Ranah ini sangat penting dalam pembelajaran IPA karena siswa dituntut memahami prinsip-prinsip ilmiah secara logis. Pada ranah afektif, hasil belajar mencakup minat, sikap, motivasi, dan kepercayaan diri siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sementara itu, ranah psikomotor berkaitan dengan keterampilan melakukan percobaan, menggunakan alat, serta mengamati fenomena ilmiah.¹¹

Berdasarkan uraian klasifikasi hasil belajar di atas, peneliti dalam kajian ini membatasi hasil belajar pada ranah kognitif dalam proses pembelajaran untuk mengevaluasi capaian yang diperoleh selama proses tersebut. Hal ini sejalan dengan konsep Taksonomi Bloom, yang membagi tingkat kognitif menjadi dalam kategori : mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3), dan menganalisis (C4).

⁹ Ulfah, Opan Arifudin, "Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik."

¹⁰ Deisye Supit et al., "Gaya Belajar Visual, Auditori, Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 6994–7003, <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1487>.

¹¹ Ina Magdalena et al., "Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan" 2 (n.d.): 132–39.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar mencakup faktor internal seperti motivasi, minat, dan kesiapan belajar, serta faktor eksternal seperti metode pembelajaran, media, lingkungan belajar, dan peran guru.¹² Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan hasil belajar karena dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, mengurangi kebosanan, dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna. Ketika siswa merasa tertarik dan terlibat aktif, maka mereka cenderung memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Dalam konteks pembelajaran Fisika, hasil belajar sering kali rendah karena materi yang bersifat abstrak dan sulit divisualisasikan. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Spin Wheel Remote Control mampu meningkatkan partisipasi dan fokus siswa sehingga berpengaruh langsung pada peningkatan hasil belajar. Melalui aktivitas berbasis permainan, siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan, dan pemahaman konsep menjadi lebih kuat.

E. Kemampuan Pemecah Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki siswa dalam pembelajaran IPA. Kemampuan ini membantu siswa memahami suatu permasalahan, merancang strategi penyelesaian, melaksanakan penyelesaian, serta mengevaluasi hasil yang

¹² Sudirman Serlin Isini, Meluzubaida Mahmud, Ardiansyah, Roy Hasiru, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo," no. 3 (2025).

diperoleh. Kemampuan pemecahan masalah diperlukan karena dalam kehidupan sehari-hari setiap individu dihadapkan pada berbagai permasalahan yang memerlukan solusi secara tepat dan logis.¹³

Dalam pembelajaran IPA, kemampuan pemecahan masalah memiliki peranan yang sangat penting karena peserta didik tidak hanya dituntut menguasai konsep, tetapi juga mampu menerapkan konsep tersebut untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang berkaitan dengan fenomena alam. Pembelajaran IPA menekankan pada proses berpikir kritis, logis, sistematis, dan ilmiah sehingga siswa mampu menemukan solusi terhadap suatu permasalahan berdasarkan konsep yang telah dipelajari.¹⁴

Kemampuan pemecahan masalah memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada siswa karena siswa secara aktif terlibat dalam menemukan dan menerapkan konsep-konsep yang dipelajari. Oleh karena itu, kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu indikator penting dalam keberhasilan pembelajaran IPA, khususnya pada materi tekanan zat cair yang banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut prosedur Polya, terdapat empat tahapan dalam kemampuan pemecahan masalah, yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan penyelesaian, (3) melaksanakan rencana penyelesaian, dan (4) memeriksa

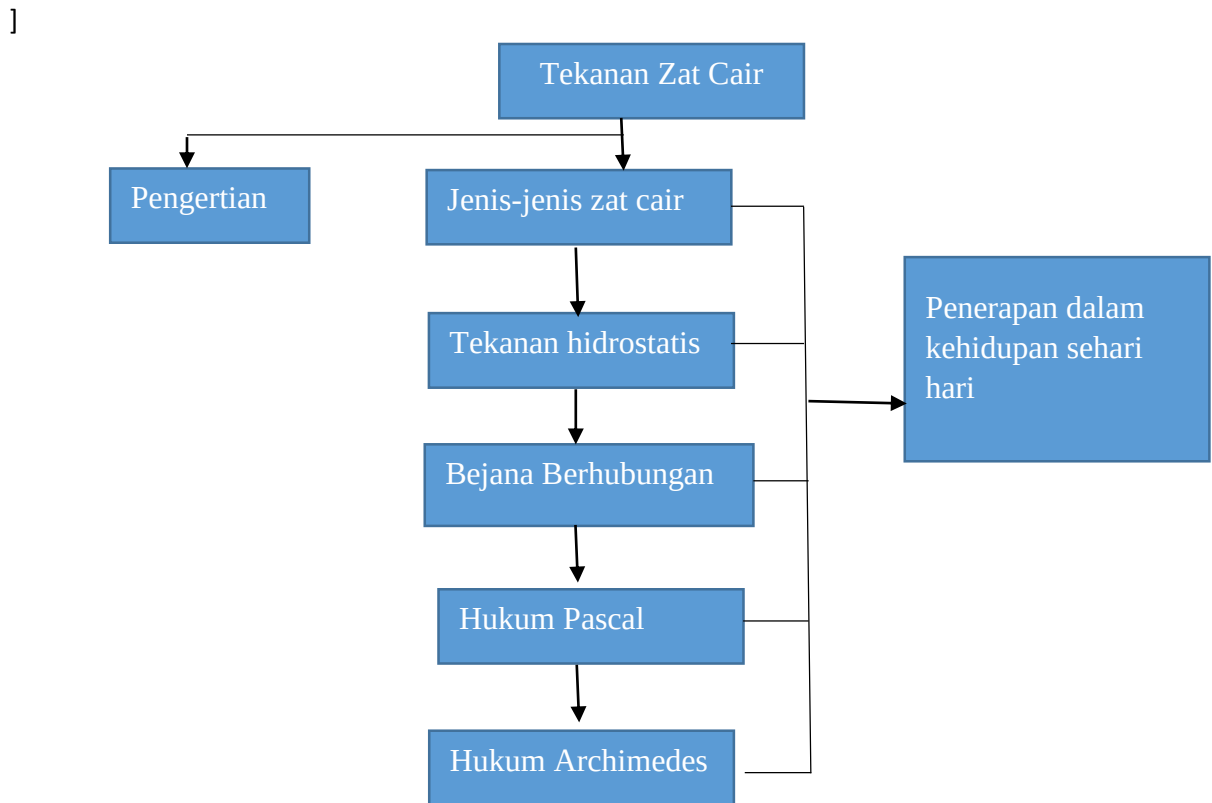
¹³ Siska Permata Sari, "Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dan Tipe Group Investigation (GI) Pada Materi SPLDV" (Panyabungan, 2024).

¹⁴ Nurul Hidayati, "Hasil Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Madrasah Tsanawiyah Dalam Pembelajaran IPA Melalui Kerja Ilmiah Learning Outcomes and Critical Thinking Skills Madrasah Tsanawiyah Students in Learning Science Through Scientific Working" 13, no. 1 (2016): 118–27.

kembali hasil penyelesaian.¹⁵ Keempat tahapan tersebut dijadikan dasar dalam penyusunan instrumen tes kemampuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

F. Materi Tekanan Dalam Pembelajaran IPA

Gambar 2. 1 Peta Konsep Materi Tekanan Zat cair



(Sumber: Dokumen pribadi penulis)

Tekanan merupakan salah satu materi dalam bidang Fisika yang diajarkan di kelas VIII SMP/MTs, mencakup konsep tekanan tekanan zat cair (hidrostatik), Hukum Pascal, dan Hukum Archimedes. Materi ini memiliki tingkat abstraksi yang cukup tinggi karena melibatkan hubungan matematis,

¹⁵ Mawardi, Turmuzi, and Azmi, "Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Soal Cerita Ditinjau Dari Tahapan Polya."

pemahaman konsep gaya, luas permukaan, kedalaman, massa jenis, serta fenomena fisika yang tidak selalu terlihat secara langsung. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antar variabel maupun penerapan konsepnya dalam kehidupan sehari-hari.

Tekanan hidrostatik mengacu pada tekanan yang diberikan oleh zat cair pada kedalaman tertentu dan dipengaruhi oleh massa jenis serta percepatan gravitasi. Materi ini menuntut kemampuan siswa dalam mengamati fenomena seperti bejana berhubungan, perubahan tekanan pada kedalaman air, hingga prinsip kerja alat seperti hidrolik. Selain itu, Hukum Pascal dan Hukum Archimedes yang juga merupakan bagian dari materi tekanan menunjukkan hubungan antara gaya dan perpindahan fluida, yang memerlukan alat peraga agar lebih mudah dipahami. Tanpa media yang sesuai, siswa hanya mengandalkan imajinasi untuk memahami bagaimana tekanan merambat ke segala arah atau bagaimana benda dapat tenggelam, melayang, atau terapung. Oleh karena itu, pembelajaran tekanan sangat membutuhkan media demonstratif, interaktif, dan berorientasi visual.

Banyak penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konkret, simulasi, dan permainan edukatif pada materi tekanan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan. Spin Wheel Remote Control yang dipadukan dengan kartu soal atau kartu aktivitas dapat menjadi alternatif media inovatif untuk mengajak siswa berpikir, berdiskusi, dan menjawab pertanyaan secara aktif. Media ini juga dapat memuat kategori seperti Tekanan Hidrostatik, Bejana Berhubungan, Pascal, serta Archimedes yang dipilih secara

acak melalui putaran roda, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menantang.

G. Teori Belajar Yang Mendukung

Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Spin Wheel Remote Control didukung oleh beberapa teori belajar modern yang menekankan pentingnya aktivitas, pengalaman, dan interaksi dalam proses pembelajaran. Teori-teori tersebut memberikan landasan filosofis dan psikologis bahwa siswa belajar paling baik ketika mereka terlibat secara aktif, berpartisipasi dalam permainan edukatif, dan mendapatkan umpan balik langsung.

1) Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruktivisme menyatakan bahwa pengetahuan dibangun oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi mengonstruksi sendiri pemahamannya melalui aktivitas berpikir.¹⁶ Dalam konteks ini, Spin Wheel Remote Control memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi, memilih tantangan, menjawab soal, serta menghubungkan konsep materi tekanan dengan pengetahuan yang sudah dimiliki sebelumnya.

Aktivitas berbasis permainan mendorong pembelajaran aktif (active learning), di mana siswa belajar dengan melakukan, bukan hanya

¹⁶ Emilia Susanti Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M.Tizani Nawa Bik, "TEORI BELAJAR KONTRUKTIVISME" 4, no. 4 (2025): 6867–82.

mendengarkan. Hal ini sejalan dengan pandangan Vygotsky mengenai zone of proximal development (ZPD), bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa dibimbing melalui aktivitas yang menantang sesuai kemampuan mereka.¹⁷

2) Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme yang dikemukakan oleh B.F. Skinner menjelaskan bahwa proses belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi akibat adanya hubungan antara stimulus, respons, dan penguatan (reinforcement).¹⁸ Menurut Skinner, perilaku yang memperoleh penguatan positif akan cenderung diulang kembali, sedangkan perilaku yang tidak mendapatkan penguatan akan berangsur-angsur berkurang. Oleh karena itu, pemberian penguatan berupa pujian, penghargaan, poin, atau hadiah menjadi faktor penting dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Penerapan teori behaviorisme pada media pembelajaran Spin Wheel Remote Control terlihat dari adanya stimulus berupa putaran roda, pertanyaan, dan tantangan yang harus diselesaikan oleh siswa. Respons siswa ditunjukkan melalui aktivitas menjawab pertanyaan, berdiskusi, serta memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi tekanan. Ketika siswa mampu memberikan jawaban yang benar atau menyelesaikan

¹⁷ Proses Scaffolding and Adi Nur Cahyono, "Vygotskian Perspective : Proses Scaffolding Untuk Mencapai Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik Dalam Pembelajaran Matematika," no. November (2010).

¹⁸ Ida Ayu et al., "Aliran Behaviorisme Dalam Psikologi" 02, no. 1 (2025): 31–39.

tantangan dengan baik, guru memberikan penguatan positif berupa pujian, poin, atau penghargaan. Penguatan tersebut mendorong siswa untuk terus berpartisipasi aktif dan mengulangi perilaku belajar yang diharapkan. Dengan demikian, penggunaan media Spin Wheel Remote Control sejalan dengan prinsip operant conditioning yang dikemukakan oleh B.F. Skinner, yaitu pembentukan perilaku belajar melalui pemberian penguatan secara langsung dan berulang sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar serta kemampuan pemecahan masalah siswa.