

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Media

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, baik fisik maupun teknis, yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Firmansah & Firdaus, 2021). Media merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Ani Daniyati et al., 2023). Menurut Guspa Eliza et al., (2024), media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar secara terstruktur, guna menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan cara yang efektif dan efisien.

Berdasarkan definisi media yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai sarana penyampai informasi kepada peserta didik guna memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta mendukung tercapainya tujuan dalam proses pembelajaran.

2. Jenis Media Pembelajaran

Berikut ini merupakan jenis dan klasifikasi media yang berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran:

- a. **Media proyeksi**, contohnya perangkat LCD yang digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual.
- b. **Media non-proyeksi**, seperti gambar, diagram, model, serta bahan pameran yang tidak memerlukan alat proyeksi dalam penyajiannya.
- c. **Media visual bergerak** atau video, meliputi DVD, VCD, maupun Blu-ray Disc yang menampilkan kombinasi gambar dan suara.
- d. **Media audio**, yaitu media yang hanya mengandalkan suara, seperti kaset dan CD yang berisi rekaman musik atau ceramah dari narasumber.
- e. **Media berbasis jaringan komputer**, yaitu media yang memanfaatkan teknologi komputer dan koneksi internet dalam proses pembelajaran.

- f. **Pembelajaran berbasis komputer (Computer-Assisted Instruction/CAI)**, yakni pendekatan pembelajaran yang melibatkan program komputer sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan materi (Ibrahim et al., 2022)

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif. Menurut Marini & Turnip, (2021) mengklasifikasikan media ke dalam beberapa jenis, yaitu: 1) media visual atau yang dapat dilihat, 2) media audio atau yang dapat didengar, 3) pengalaman langsung dan simulasi, 4) media cetak, 5) pembelajaran terprogram, dan 6) pembelajaran berbasis komputer (Computer Instructional Aids/CIA).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua pada anak usia dini membuat proses tersebut menjadi lebih bermakna. Melalui media, orang tua dan lingkungan sekitar dapat menyampaikan gagasan atau konsep kepada anak secara lebih jelas, sehingga anak dapat memahami maksud dari orang-orang di sekitarnya. Selain itu, media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Fungsi media ini meliputi aspek komunikatif, motivasional, memberi makna, serta membantu menyamakan persepsi antara anak dengan keluarga dan lingkungannya (Nurrita, 2018).

Dengan fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang efektif dalam mendukung proses pemerolehan bahasa kedua pada anak usia dini. Adapun manfaat dari media pembelajaran antara lain:

1. Memberikan panduan bagi guru dalam hal ini termasuk keluarga dan lingkungan sekitar anak untuk mencapai tujuan pembelajaran secara terarah.
2. Meningkatkan motivasi dan minat belajar anak dengan menumbuhkan rasa ingin tahu, sehingga mendorong perkembangan daya pikir dan imajinasi anak terhadap suatu objek atau konsep.

4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Berikut adalah beberapa pandangan para ahli mengenai kriteria dalam memilih media pembelajaran. Dalam proses pemilihan dan penggunaannya, terdapat sejumlah aspek yang perlu diperhatikan, yaitu: motivasi, perbedaan individu, indikator dan tujuan pembelajaran, struktur materi inti, perencanaan sebelum pembelajaran dimulai,

keterlibatan peserta didik, aspek emosional, pemberian umpan balik, latihan, pemahaman mendalam (wawasan), pengulangan materi, serta penerapan konsep yang telah dipelajari (Syafi & Rapi, 2022). Berikut adalah beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, baik dalam ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotorik (keterampilan), atau gabungan dari ketiganya.

2. Tepat untuk isi materi

Media yang dipilih harus relevan dengan jenis materi yang disampaikan, apakah itu berupa konsep, fakta, prinsip, atau generalisasi. Media yang sesuai akan membantu proses pembelajaran berjalan lebih efektif, karena mampu mendukung kebutuhan mental peserta didik serta tujuan tugas belajar.

3. Fleksibel, tahan lama, dan praktis

Media sebaiknya mudah digunakan, dapat dibawa atau dipindahkan dengan mudah, serta dapat dimanfaatkan kapan pun dan di mana pun dengan fasilitas yang tersedia.

4. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media

Guru harus memiliki keterampilan dalam menggunakan media tersebut selama proses pembelajaran agar penggunaannya optimal.

5. Keselarasan dengan karakteristik peserta didik

Efektivitas media bergantung pada kelompok sasaran. Media yang cocok untuk kelas kecil belum tentu sesuai untuk kelas besar, begitu pula media yang efektif untuk kelompok individu belum tentu cocok untuk kelompok belajar lainnya.

6. Kualitas teknis

Aspek visual seperti gambar atau foto harus memenuhi standar teknis, yakni memiliki kejernihan dan kejelasan, serta mampu menyampaikan pesan atau informasi secara efektif kepada peserta didik.

Dalam memilih media pembelajaran, terdapat beberapa kriteria penting yang perlu diperhatikan agar media yang digunakan benar-benar efektif dan efisien dalam mendukung proses belajar mengajar. Pertama, media harus selaras dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai sehingga mampu menunjang keberhasilan pencapaian hasil belajar. Kedua, karakteristik peserta didik seperti usia, latar belakang, dan kemampuan belajar juga perlu menjadi pertimbangan dalam pemilihan media. Ketiga, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, apakah bersifat audio, visual, atau gabungan

keduanya, serta kondisi lingkungan dan apakah media tersebut bersifat statis atau dinamis, harus diperhitungkan. Selain itu, ketersediaan sumber daya lokal juga menjadi aspek penting, karena media yang mudah diperoleh atau dikembangkan dari lingkungan sekitar akan lebih praktis dan relevan. Media pembelajaran juga perlu dilihat dari segi kesiapan, apakah sudah tersedia dan siap digunakan atau masih perlu dirancang terlebih dahulu. Selanjutnya, kepraktisan dan daya tahan media harus dipertimbangkan, seperti kemudahan penggunaan, fleksibilitas dalam pemindahan, serta ketahanannya. Terakhir, efektivitas biaya dalam jangka panjang juga menjadi pertimbangan penting, di mana media pembelajaran diharapkan mampu memberikan hasil maksimal dengan biaya yang efisien sepanjang penggunaannya (Guspa Eliza et al., 2024).

Menurut Miftah & Nur Rokhman, (2022) terdapat delapan kriteria penting dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu: (1) tujuan instruksional yang hendak dicapai, (2) sasaran didik atau peserta belajar yang menjadi target penggunaan media, (3) karakteristik media yang digunakan, (4) alokasi waktu yang tersedia, (5) biaya yang diperlukan, (6) ketersediaan media, (7) konteks penggunaan dalam kegiatan pembelajaran, serta (8) menyampaikan lima kriteria utama yang juga perlu diperhatikan, yaitu: (1) kesesuaian (*appropriateness*) media dengan tujuan dan materi pembelajaran, (2) tingkat kesulitan (*level of sophistication*) yang sesuai dengan kemampuan peserta didik, (3) biaya (*cost*) yang efisien, (4) ketersediaan (*availability*) media untuk digunakan kapan pun diperlukan, dan (5) kualitas teknis yang baik agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif.

5. Media Animasi

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik, diperlukan adanya sarana pendukung agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana sejalan dengan target atau sasaran yang telah dirancang sebelumnya. Media pembelajaran merupakan salah satu fasilitas utama yang berperan penting dalam mendukung proses belajar. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang signifikan karena dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, kreatif, menarik, serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa.

Salah satu bentuk media yang efektif adalah video animasi, yaitu media pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak disertai dengan suara, menyerupai tayangan video atau film, sehingga mampu menarik perhatian dan meningkatkan

pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Menurut Rahmayanti & Istianah, (2018) media video animasi merupakan media audio visual yang mengombinasikan gambar animasi bergerak dengan audio yang disesuaikan dengan karakter animasi tersebut. Media ini memadukan unsur visual dan suara untuk menyampaikan informasi secara lebih menarik dan interaktif.

Adapun pengertian media video animasi menurut Pransiska & Rapita, (2023) video animasi merupakan pergerakan antara satu frame dengan frame lainnya yang berbeda dan ditampilkan dalam durasi waktu tertentu, sehingga menimbulkan kesan gambar yang bergerak. Selain itu, video animasi juga dilengkapi dengan elemen suara yang mendukung pergerakan gambar tersebut, seperti suara percakapan, dialog, maupun efek suara lainnya, sehingga membuat penyampaian pesan menjadi lebih hidup dan menarik.

Menurut Nuswantoro & Wicaksono, (2019) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar”.

Animasi sangat efektif untuk menyampaikan informasi yang kompleks atau abstrak kepada siswa. Dengan bantuan animasi, siswa dapat melihat representasi visual dari konsep yang sulit dijelaskan hanya melalui teks atau gambar statis. Contoh penggunaan animasi dalam media pembelajaran dapat dilihat pada video “Gaya di Sekitar Kita (Materi IPAS Kelas 4 Fase B Kurikulum Merdeka)” oleh Indah Dwi Apriani, yang menggunakan animasi sederhana dan menarik untuk menjelaskan konsep gaya, jenis-jenis gaya, dan pengaruh gaya terhadap benda dalam kehidupan sehari-hari.

6. Media Video Pembelajaran

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video diartikan sebagai rekaman gambar bergerak atau siaran televisi yang dapat ditampilkan melalui perangkat televisi. Dengan demikian, video merupakan media visual yang dilengkapi dengan elemen audio. Secara etimologis, istilah "video" berasal dari bahasa Latin *video-vidi-visum* yang berarti "melihat" atau "mampu melihat." Video termasuk dalam jenis media audio-visual karena melibatkan dua indera sekaligus, yakni indera pendengaran dan penglihatan, sehingga penyampaian informasi dalam pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

Media audio visual merupakan salah satu sarana yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran menyimak. Penggunaan media ini mampu meningkatkan minat belajar siswa karena memungkinkan mereka untuk menyimak sambil melihat visualisasi berupa gambar (Barokah et al., 2024). Gambar-gambar yang ditampilkan dalam setiap frame diproyeksikan secara mekanis melalui lensa proyektor sehingga menghasilkan tayangan gambar bergerak di layar. Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video termasuk jenis media audio visual yang mampu menampilkan objek bergerak disertai dengan suara alami atau suara yang relevan. Kemampuan video dalam menghadirkan kombinasi antara gambar hidup dan suara menjadikannya memiliki daya tarik tersendiri dalam proses pembelajaran.

Hal tersebut diperkuat oleh Pakaya et al., (2024) yang menyatakan bahwa media video pembelajaran merupakan media yang menyajikan tampilan gambar dan suara secara bersamaan dengan bantuan perangkat tertentu, seperti *LCD, DVDs, VCD da blue Rays disc*. Selanjutnya menurut Eldarni, dkk (Adha & Akmam, 2020) mengemukakan bahwa media video pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menampilkan audio dan visual yang memuat konsep, materi kajian, serta unsur-unsur penting dalam sebuah proses pembelajaran.

Video memiliki kemampuan untuk menyampaikan informasi, menggambarkan suatu proses, menjelaskan konsep-konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan, mempercepat atau memperlambat waktu penyajian, serta membentuk sikap peserta didik. Penggunaan media video dalam pembelajaran bertujuan untuk mencapai berbagai aspek pembelajaran, yaitu ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan).

a. Tujuan Kognitif

- 1) Video dapat mengembangkan kemampuan kognitif peserta didik, khususnya dalam hal mengenali kembali informasi serta memberikan rangsangan berupa gerakan dan sensasi visual.
- 2) Meskipun kurang ekonomis, media video juga dapat menampilkan rangkaian gambar diam tanpa suara, seperti halnya media foto atau film bingkai.
- 3) Video sangat efektif digunakan untuk memperlihatkan contoh sikap atau perilaku dalam situasi tertentu, terutama yang berkaitan dengan interaksi antar manusia, sehingga peserta didik dapat memahami dan meniru perilaku yang diharapkan.

b. Tujuan Afektif

Melalui penerapan berbagai efek dan teknik visual, video memiliki potensi besar sebagai media yang efektif dalam membentuk sikap serta memengaruhi emosi audiens.

c. Tujuan Psikomotorik

- 1) Video menjadi media pembelajaran yang efisien dalam menyajikan demonstrasi keterampilan yang membutuhkan unsur gerakan. Melalui tayangan video, gerakan dapat ditampilkan secara lebih jelas, baik dengan teknik memperlambat maupun mempercepat gerakan, sehingga siswa dapat memahami proses keterampilan secara lebih rinci.
- 2) Penggunaan video memungkinkan peserta didik memperoleh umpan balik dalam bentuk visual yang merefleksikan pencapaian kemampuan mereka. Dengan demikian, siswa dapat langsung mencoba dan menyesuaikan keterampilan yang berkaitan dengan gerakan berdasarkan tayangan yang mereka amati.

Melalui berbagai tujuan yang telah dijelaskan sebelumnya, peran video dalam pembelajaran menjadi sangat nyata. Media ini dapat dimanfaatkan secara luas untuk berbagai jenis topik dan dapat diterapkan dalam beragam model pembelajaran. Selain itu, video juga mampu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran di ketiga ranah, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), sehingga menjadikannya sebagai media yang fleksibel dan efektif dalam menunjang proses belajar mengajar (Barokah et al., 2024).

Dalam ranah kognitif, peserta didik mampu mengamati rekonstruksi dramatis peristiwa sejarah masa lalu maupun dokumentasi aktual kejadian masa kini. Hal ini dimungkinkan karena kombinasi warna, suara, dan gerak dalam video mampu menghadirkan tokoh atau peristiwa secara lebih nyata. Selain itu, menonton video baik sebelum maupun sesudah membaca materi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pelajaran. Sementara dalam aspek afektif, media video berkontribusi dalam membangun respons emosional siswa serta mendukung pembentukan sikap melalui pembelajaran yang lebih bermakna.

Dalam ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam menampilkan cara kerja atau proses suatu kegiatan secara nyata. Video pembelajaran yang menampilkan aktivitas motorik atau gerakan memberikan peluang bagi peserta didik untuk melakukan pengamatan, memahami, serta meninjau kembali gerakan tersebut secara lebih mendalam. Sebagai bahan ajar noncetak, video menyajikan informasi

secara langsung dan konkret, sehingga pembelajaran menjadi lebih mudah diterima oleh siswa. Selain itu, video juga menambah dimensi baru dalam proses belajar, karena peserta didik tidak hanya menerima informasi secara visual melalui gambar, atau secara auditori melalui suara, tetapi melalui video mereka dapat memperoleh keduanya secara bersamaan, yakni gambar bergerak yang disertai dengan audio, yang membuat pengalaman belajar menjadi lebih hidup dan interaktif.

Terdapat dua jenis video yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di kelas, termasuk di tingkat sekolah dasar. Pertama, yaitu video yang secara khusus dirancang untuk tujuan pembelajaran. Video jenis ini memiliki sifat interaktif dan dirancang agar mampu menggantikan peran guru dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, video ini dikenal sebagai "video pembelajaran". Dengan menggunakan video pembelajaran, guru tidak perlu lagi menjelaskan materi secara lisan secara penuh, sehingga dapat menghemat tenaga dan waktu (Syafi & Rapi, 2022). Dalam hal ini, peran guru bergeser menjadi pendamping atau fasilitator, yang membantu dan membimbing siswa selama mereka belajar melalui video tersebut.

Selain menyajikan materi, video pembelajaran umumnya juga dilengkapi dengan soal evaluasi, kunci jawaban, serta elemen lain yang disesuaikan dengan kreativitas pembuatnya. Biasanya, setiap video memuat satu topik atau pokok bahasan tertentu agar fokus dan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai. Kedua, terdapat video yang awalnya tidak dirancang untuk tujuan pembelajaran, namun tetap dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi yang relevan dengan proses belajar. Contohnya adalah video mengenai sejarah atau kesenian tradisional yang dapat diakses melalui platform seperti YouTube. Contoh lainnya mencakup video yang menampilkan proses metamorfosis kupu-kupu, siklus air, dan topik serupa lainnya.

Materi ini tergolong cukup sulit dipahami oleh siswa sekolah dasar karena berkaitan dengan suatu proses, yang cenderung bersifat abstrak jika hanya disampaikan melalui metode ceramah. Akibatnya, siswa bisa kesulitan membayangkan alur atau tahapan yang terjadi. Namun, dengan menggunakan media video, seperti video proses metamorfosis kupu-kupu atau daur air, setiap tahap dalam proses tersebut dapat ditampilkan secara visual dan runtut, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa.

Selain mampu menarik perhatian siswa, media video juga memungkinkan mereka untuk menyaksikan suatu proses secara lebih rinci dan konkret, dengan menampilkan contoh nyata yang relevan dan mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Penggunaan video juga dapat merangsang kreativitas siswa, mendorong munculnya

pertanyaan-pertanyaan kritis, serta menyajikan pengalaman belajar yang lebih signifikan dan berkesan. Namun demikian, jenis video yang tidak bersifat interaktif tetap memerlukan penjelasan dan pengarahan dari guru agar pemahaman siswa lebih maksimal. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam mengelola dan memfasilitasi pembelajaran dengan media video menjadi hal yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Menurut Putri & Fitri (2021) media video pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses belajar mengajar dan berisi materi pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh (Marliani, 2021) yang menjelaskan bahwa media video pembelajaran adalah sarana bantu yang menampilkan pesan-pesan pembelajaran melalui tayangan video. Kemudian menurut Dina et al. (2023) juga menyatakan bahwa media video pembelajaran berperan sebagai sarana pendukung yang dimanfaatkan untuk menyampaikan beragam pesan dalam kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan Sastramiharja et al. (2021) media video pembelajaran diartikan sebagai media audio-visual yang mampu menampilkan objek bergerak secara bersamaan dengan suara alami atau suara yang sesuai. Sama dengan pendapat Pasampuri et al. (2024) mengemukakan bahwa media video pembelajaran merupakan kombinasi antara audio, teks, dan gambar bergerak elektronik yang digunakan untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Adapun menurut Tamrin et al. (2023) menjelaskan bahwa media video pembelajaran merupakan salah satu bagian dari perangkat pembelajaran yang dapat menampilkan gambar bergerak disertai suara secara simultan. Kemudian menurut Apriansyah (2020) video pembelajaran adalah jenis media yang memanfaatkan kombinasi aspek visual dan audio guna menyajikan gerakan serta menyampaikan pesan secara efektif kepada peserta didik, baik yang bersifat nyata maupun imajinatif, dengan tujuan memberikan informasi, edukasi, serta mendukung proses pembelajaran.

Terkait pemanfaatan media dalam proses pembelajaran, pendidik dituntut untuk bersikap selektif dan arif dalam memilih serta menetapkan media yang akan digunakan. Pemilihan media yang tepat memiliki peran penting dalam menentukan tingkat efektivitas pembelajaran. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan daya tarik pembelajaran, membangkitkan motivasi belajar siswa, dan memusatkan perhatian mereka pada topik yang sedang dibahas. Oleh karena itu, sebelum memutuskan untuk menggunakan media tertentu di kelas, guru sebaiknya melakukan tahapan seleksi awal guna menentukan media pembelajaran yang tepat. Guru perlu

mempertimbangkan media mana yang paling sesuai untuk mendukung penyampaian materi. Khususnya dalam pemanfaatan media video, seorang guru tidak dapat memilih video secara sembarangan. Video yang digunakan harus relevan dengan materi pembelajaran, selaras dengan kurikulum yang berlaku, dan mengacu pada silabus pembelajaran.

Media video pembelajaran memiliki berbagai keunggulan yang mampu menunjang pelaksanaan pembelajaran agar berlangsung lebih optimal. Menurut Alwi & Agustia (2024) kelebihan dari media video adalah sifatnya yang menyenangkan bagi siswa, dapat menyajikan informasi secara konkret dan memberikan pengalaman belajar yang segar serta menyenangkan. Hal ini tentunya dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu menurut Riana et al. (2022) menambahkan bahwa media video pembelajaran memiliki keunggulan dalam menjelaskan peristiwa atau kejadian nyata melalui sebuah proses yang divisualisasikan. Kombinasi antara elemen audio dan visual yang terdapat dalam video membuat penyampaian materi menjadi lebih efektif, mudah dipahami, dan cepat diterima oleh siswa.

Adapun beberapa keterbatasan dalam pemanfaatan media video, di antaranya: (1) Biaya pembuatan video tergolong mahal dan memerlukan keahlian khusus, sehingga tidak semua orang mampu melakukannya; (2) Ukuran layar monitor yang terbatas dapat mengurangi jangkauan jumlah penonton, kecuali jika dilengkapi dengan sistem proyeksi atau distribusi monitor yang memadai; (3) Penggunaan media video memerlukan ketersediaan perangkat pendukung di lokasi pemutaran; (4) Komunikasi yang terjadi bersifat satu arah, sehingga perlu dilengkapi dengan mekanisme umpan balik langsung dari guru agar pembelajaran tetap interaktif.

7. Materi Gaya Di Sekitar Kita

a. Pengertian Gaya

Gaya merupakan bentuk interaksi yang mampu mengubah kondisi gerak suatu objek. Gaya dapat memengaruhi perubahan gerak, posisi atau bentuk benda. Gaya dapat berupa tarikan atau dorongan yang terjadi pada suatu benda. Gaya termasuk besaran vektor, yaitu besaran yang dapat memperhitungkan arah.

Setiap hari kita melakukan atau menyaksikan berbagai aktivitas yang melibatkan gaya dan energi. Misalnya, seorang pedagang yang mendorong gerobaknya, seorang anak yang menendang bola, atau kegiatan perlombaan tarik tambang. Kegiatan seperti mendorong dan menarik merupakan contoh penerapan

gaya. Gaya merupakan suatu bentuk dorongan atau tarikan yang mampu membuat benda yang awalnya diam menjadi bergerak, atau menghentikan benda yang sedang bergerak. Selain itu, gaya juga berperan dalam mengubah arah gerak maupun bentuk dari suatu objek. Berdasarkan cara kerjanya, gaya dapat dibedakan menjadi gaya sentuh (yang terjadi melalui kontak langsung) dan gaya tak sentuh (yang terjadi tanpa kontak langsung, seperti gaya gravitasi). Selain gaya, dalam kehidupan sehari-hari tidak lepas dari keterlibatan kita dengan dengan berbagai bentuk energi, seperti energi cahaya, energi gerak, energi panas, energi suara, dan energi listrik. Energi ini dapat berubah bentuk dan dimanfaatkan dalam berbagai aktivitas, contohnya energi listrik yang diubah menjadi energi gerak dalam kipas angin, atau energi panas yang dimanfaatkan untuk memasak. Semua contoh ini menunjukkan bagaimana gaya dan energi bekerja dalam kehidupan sehari-hari.

Ketika seorang pedagang mendorong gerobaknya atau seorang anak menendang bola, artinya mereka sedang mengerahkan gaya dorong terhadap benda tersebut. Demikian pula dalam perlombaan tarik tambang, para peserta sedang mengaplikasikan gaya tarik pada tali. Ketika sebuah benda dikenai gaya, benda yang awalnya tidak bergerak dapat mulai bergerak. Namun, pengaruh gaya tidak hanya sebatas itu, masih ada efek lain yang dapat ditimbulkannya. Perubahan-perubahan yang dapat terjadi ketika suatu gaya dikenakan pada benda meliputi:

- 1) Objek yang semula dalam keadaan diam dapat mulai bergerak.
- 2) Gerakan suatu benda dapat terhenti akibat pengaruh gaya.
- 3) Arah gerak benda dapat mengalami perubahan.
- 4) Terjadinya perubahan bentuk pada benda tersebut.

Ketika sebuah bola dalam keadaan diam lalu ditendang, bola tersebut akan mulai bergerak. Ini merupakan contoh perubahan gerak akibat adanya gaya yang diberikan. Contoh lainnya adalah saat kita mengerem sepeda yang sedang melaju; gaya dari pengereman membuat sepeda yang semula bergerak menjadi berhenti. Ini menunjukkan perubahan kedua akibat gaya, yaitu menghentikan gerak benda. Sementara itu, jika kita menyentuh bandul yang sedang berayun, arah ayunan bandul akan berubah, ini merupakan jenis perubahan ketiga akibat gaya. Selain itu, ketika kita meremas kerupuk atau membentuk asbak dari tanah liat maupun plastisin, kita menerapkan gaya yang menyebabkan benda berubah bentuk. Ini menggambarkan perubahan bentuk benda sebagai akibat dari gaya yang diberikan padanya.

b. Gaya Otot

Gaya otot adalah gaya yang berasal dari kerja otot manusia atau hewan. Gaya ini bisa memengaruhi benda-benda di sekitar dengan berbagai cara, seperti: menggerakkan benda yang diam, menghentikan benda yang sedang bergerak, mengubah kecepatan atau arah gerak benda, serta mengubah bentuk benda.

1. Gaya Menggerakkan Benda Diam

Gaya otot dapat membuat benda yang semula diam menjadi bergerak. Contohnya, saat kita mendorong mobil yang mogok, kita menggunakan kekuatan otot untuk membuat mobil itu bergerak dari posisi diam.

2. Gaya Menghentikan Benda Bergerak

Gaya juga bisa digunakan untuk menghentikan benda yang sedang bergerak. Misalnya, saat ayah mengendarai sepeda motor dan ingin berhenti, ia menarik rem. Gaya dari tangan ke rem akan menghentikan gerakan sepeda motor. Contoh lain, ketika seorang kiper menangkap bola, hal tersebut mencerminkan penggunaan gaya dalam menghentikan benda yang sedang bergerak.

3. Gaya Mengubah Kecepatan Benda

Gaya dapat mempercepat atau memperlambat gerakan suatu benda. Misalnya, saat kamu mengayuh sepeda, semakin kuat dan cepat kamu mengayuh, maka semakin cepat sepeda itu melaju. Gaya otot pada pedal sepeda mempengaruhi kecepatannya.

4. Gaya Dapat Mengubah Arah Gerak Benda

Arah gerak suatu benda juga bisa berubah karena gaya. Misalnya, ketika pengemudi mobil memutar setir ke kiri, maka mobil yang semula bergerak lurus akan berbelok ke kiri. Gaya yang diberikan pada setir menjadi penyebab terjadinya hal tersebut.

5. Gaya Mengubah Bentuk Benda

Gaya yang berasal dari otot manusia mampu menyebabkan perubahan bentuk suatu benda, seperti ketika kita membentuk kerajinan dari tanah liat. Dengan menekan dan membentuk tanah liat menggunakan tangan, bentuknya bisa berubah menjadi guci, vas, atau benda lain.

Manfaat gaya otot dalam kehidupan sehari-hari:

1. Membantu memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain.
2. Menggerakkan bagian tubuh untuk beraktivitas.
3. Membantu dalam menyelesaikan berbagai pekerjaan harian.

4. Membantu menjaga postur tubuh dan kebugaran.
5. Melatih dan membentuk kekuatan otot tubuh.

B. KERANGKA PIKIR

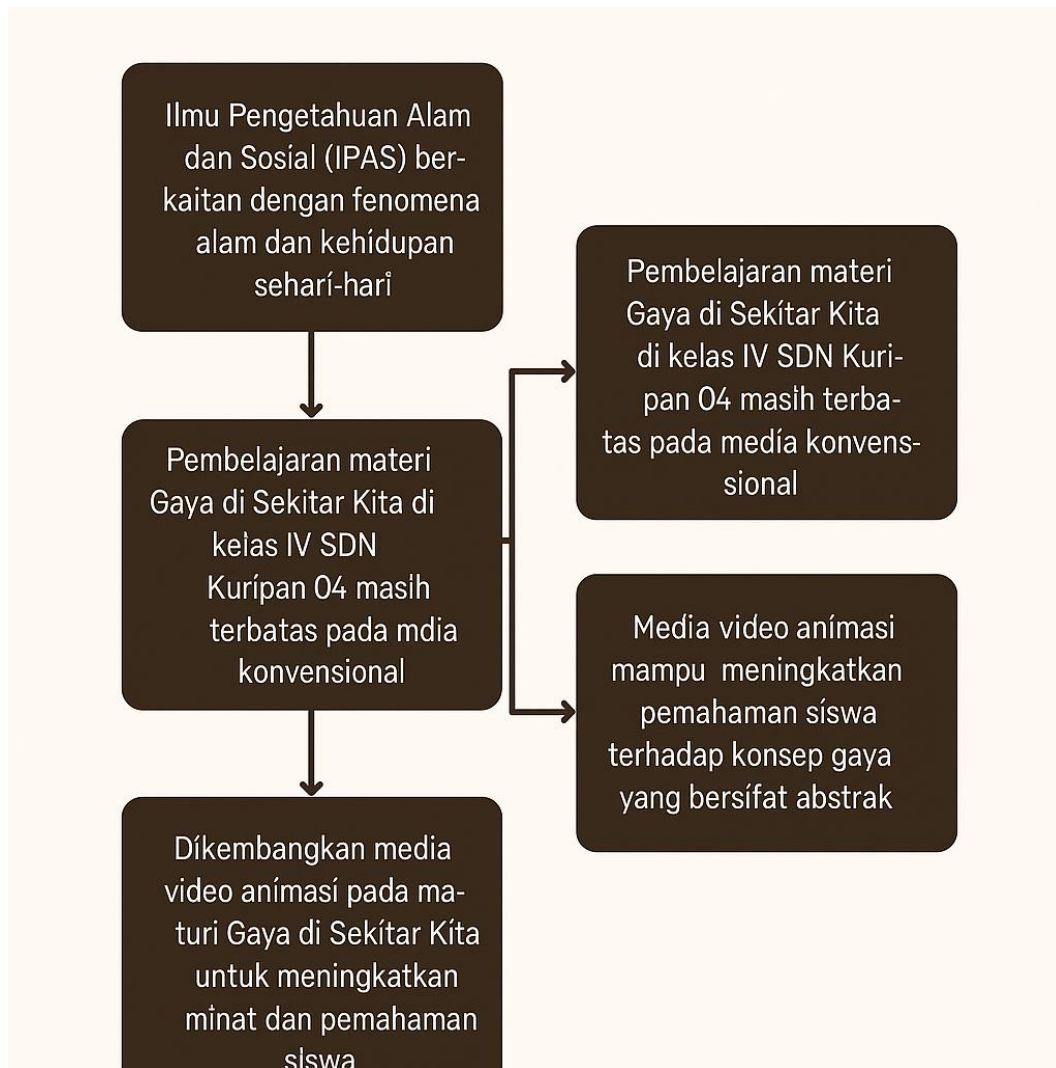
Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), atau yang sering disebut sains, adalah mata pelajaran yang memiliki keterkaitan kuat dengan aktivitas sehari-hari. Sains merupakan upaya sistematis yang dilakukan individu untuk memahami lingkungan alam melalui proses observasi terhadap objek yang relevan, kemudian dianalisis secara logis guna menghasilkan suatu kesimpulan (Wandini et al., 2022). Dalam Kurikulum Merdeka, IPA dan IPS diintegrasikan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk memperkuat keterkaitan antara konsep-konsep alam dan sosial dalam kehidupan nyata.

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas IV SDN Kuripan 04, proses pembelajaran IPAS khususnya pada materi *Gaya di Sekitar Kita* masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti papan tulis, buku paket, dan gambar statis. Guru cenderung menyampaikan materi secara sekilas karena keterbatasan waktu dan keinginan untuk segera menyelesaikan materi sebelum pelaksanaan ujian. Selain itu, minimnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya daya tarik pembelajaran serta kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.

Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk menyajikan materi *Gaya di Sekitar Kita* secara menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini diharapkan dapat mengatasi keterbatasan yang ada di sekolah, meningkatkan minat belajar, serta membantu siswa memahami konsep gaya melalui tayangan yang kontekstual dan aplikatif.

Dengan merancang media video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV, guru dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menyenangkan, bermakna, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam memahami konsep-konsep IPAS yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Alur pikir dari kondisi awal, analisis masalah, serta solusi akhir sebagai hasil yang diharapkan dari penelitian ini dapat dilihat pada skema kerangka berpikir di bawah ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

C. HIPOTESIS

Asumsi peneliti pada media video animasi interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah bahwa media tersebut layak digunakan untuk menunjang proses pembelajaran materi *Gaya di Sekitar Kita* di kelas IV SDN Kuripan 04, baik secara mandiri, berkelompok, maupun dengan pendampingan guru. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami konsep gaya secara konkret.