

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HOPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah instrument penting dalam keberhasilan pada proses pembelajaran. Karena, kemunculannya secara langsung memberikan dampak pada siswa. Kata media diambil dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang memiliki arti *pengantar, perantara atau tengah*.

Menurut Suhendar dan Mustofa (2017) media merupakan materi, kejadian atau seseorang yang membuat siswa paham akan bersikap, ketrampilan atau pengetahuan. Dengan demikian fungsi buku, guru serta lingkungan atau fasilitas sekolah bisa diartikan sebagai media. Jika di telusuri media pada pembelajaran dapat di artikan alat-alat yang berguna untuk mengolah, menyusun serta menangkap kembali informasi verbal dan visual.

Sedangkan menurut Wibawanto (2017) bahwa media pembelajaran ialah sumber belajar berupa benda, peristiwa, manusia yang membuat siswa mendapatkan keterampilan, pengetahuan atau sikap. Selain sebagai alat atau benda yang digunakan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan pendidik sebagai figur atau model juga pada proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting.

Sedangkan menurut Daniyati (2023) media pembelajaran adalah sesuatu yang mampu memberikan informasi ataupun pesan menggunakan rangsangan pikiran, kreatifitas, ketrampilan dan keinginan siswa dalam belajar. Sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang baik untuk memberikan wawasan kepada siswa dan tujuan pembelajaran diharapkan bisa terlaksana dengan baik.

Menurut Tafonao (2018) peran dari media pembelajaran dalam Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Karena media pembelajaran bermanfaat untuk menyalurkan ilmu pengetahuan dari guru pada siswa, sehingga dapat membuat siswa menjadi semangat, memperhatikan pada saat belajar dan berpikir kritis. Adam dan Syastra (2015) berpendapat media pembelajaran ialah bentuk fisik yang meringankan tugas guru dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran kepada siswa.

Selanjutnya menurut Purwono (2018) bahwa media pembelajaran berperan penting pada kegiatan pembelajaran. Salah satunya media audio dengan campuran visual yang mampu meningkatkan minat dan pemikiran kritis siswa dalam belajar. Sehingga didukung dengan terciptanya lingkungan belajar yang nyaman serta proses pembelajaran berjalan secara efisien dan efektif.

Menurut Asmara (2015) bahwa Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang berguna untuk meningkatkan efisiensi pembelajaran. Media merupakan indikator penting yang dapat

menunjang proses pembelajaran. kegiatan pembelajaran sangat diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat untuk menyalurkan pengetahuan atau ilmu dari guru kepada siswa, memusatkan perhatian dan menambah minat belajar siswa, membuat siswa mampu berpikir kritis dan inovatif, serta meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Sedangkan menurut Purwati (2016) bahwa Media pembelajaran merupakan bagian penting pada kegiatan pembelajaran karena selain menjadi alat bantu mengajar media juga menjadi integral dari pembelajaran. Selain dapat menggantikan fungsi guru dalam menyampaikan materi, media juga mampu mendukung pembelajaran peserta didik. Pembelajaran memiliki makna yang perlu dipertegas bahwa siswa belajar bukan hanya diajarkan tetapi dibelajarkan.

Sangat penting untuk memperhatikan alat peraga dan media, terutama untuk mendorong anak aktif dan kreatif (Sapriyah, 2019). Media pembelajaran adalah alat untuk menunjang keberlangsungan kegiatan pembelajaran antara guru dengan siswa, pendidik dapat menggunakan media pembelajaran yang berbeda-beda tergantung kebutuhannya. Sehingga disimpulkan media pembelajaran digunakan sebagai alat yang dimanfaatkan pendidik dalam memudahkan komunikasi atau berinteraksi dengan siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan mengikuti perkembangan zaman agar tercapai tujuan pembelajaran yang baik.

b. Fungsi Media pembelajaran

Menurut Ardiawan dan Sukertiasih (2020) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Sebagai komponen yang saling berhubungan untuk menciptakan tercapainya tujuan pembelajaran
- 2) Sebagai alat pendukung dalam pembelajaran yang sangat efektif
- 3) Meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar
- 4) Mempercepat proses pembelajaran

Sedangkan menurut Adam dan Syastra (2015) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Fungsi sumber belajar

Media pembelajaran sebagai sumber belajar secara teknis berarti berfungsi untuk penyampaian, penghubung, dan penyalur.

2) Fungsi semantik

Fungsi semantik adalah kemampuan media yang menjadi tambahan pengetahuan akan kosa kata yang artinya mampu dipahami oleh siswa. Bahasa meliputi simbol dari isi pemikiran yang menjadi pesan yang tidak dapat terpisahkan.

3) Fungsi manipulatif

Fungsi manipulatif merupakan kemampuan melestarikan, mentransportasi, merekam, dan menyimpan sebuah peristiwa atau objek. Sehingga media mempunyai dua kemampuan yaitu

kemampuan mengatasi keterbatasan indrawi dan kemampuan mengatasi batasan ruang dan waktu.

4) Fungsi psikologis

Fungsi psikologis media terdiri dari fungsi kognitif, imajinatif, atensi, afektif, fungsi sosio-kultural dan juga motivasi.

Munurut Miftah (2013) bahwa media pembelajaran berfungsi dengan efektif dalam konteks belajar mengajar di dalam kelas. Media pembelajaran bisa berbentuk buku paket, modul, media digital atau perangkat lunak yang bisa digunakan oleh siswa. Sehingga dalam kondisi ini media juga bisa digunakan untuk membantu peran guru sebagai fasilitator pembelajaran.

c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Bagian terpenting saat pembelajaran di dalam kelas adalah saat menentukan media pembelajaran yang sesuai. Karena apabila saat memilih media pembelajaran tidak tepat bisa menimbulkan efek besar dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran tidak bisa dimanfaatkan oleh guru saja tetapi juga siswa sendiri harus bisa memanfaatkannya, karena menurut (Miftah & Rokhman, 2022) tidak ada media yang tepat agar tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk menemukan media yang tepat guru harus menentukan langkah-langkah dalam memilih media pembelajaran dengan tepat. Langkah-langkah pemilihan media pembelajaran (Miftah & Rokhman, 2022) sebagai berikut:

- 1) menyusun tujuan pembelajaran
- 2) mengelompokkan tujuan berdasarkan jenis pembelajaran.
- 3) pemilihan media yang sesuai dengan materi dalam pembelajaran.
- 4) memikirkan cara pemanfaatan media yang akan digunakan.
- 5) Memikirkan fasilitas yang tersedia
- 6) Memikirkan kemampuan guru dalam menggunakannya serta biaya oprasional yang memadahi
- 7) Kesesuaian pesan dengan materi dalam media

Prinsip-prinsip memilih media pembelajaran yang tepat (Amali et al., 2020). adalah:

- 1) media harus sesuai tujuan pembelajaran serta materi yang diajarkan pada peserta didik
- 2) harus sesuai pada perkembangan peserta didik
- 3) harus berdasarkan pemahaman guru, baik pada pemanfaatannya tersebut maupun pengadaannya
- 4) harus sesuai dengan kondisi dan situasi dan tempat yang memadahi, serta dalam keadaan yang tepat.

2. Hakikat Video Animasi *Pop Up Book*

a. Pengertian Video Animasi *Pop Up Book*

Media video animasi adalah sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat animasi yang dapat digerakkan dan dipadukan bersama audio yang mendukung sama seperti yang ada di film atau video. Menurut Rahmayanti (2018) bahwa Media video animasi

merupakan media audio bercampur dengan visual dan gabungan animasi yang bergerak diikuti audio yang sesuai dengan animasi tersebut. Adapun menurut Andrasari (2022) Video animasi merupakan gerakan dari frame ke frame lainnya dengan durasi waktu tertentu yang dapat memberikan kesan gerak dan juga efek suara yang mendukung gerakan tersebut, seperti efek suara pecakapan atau dialog dari gambar animasi.

Selain itu Johari (2016) bahwa Media animasi adalah gerakan dari sebuah gambar sehingga posisinya dapat berubah. Selain gambar yang bergerak juga mengalami perubahan warna serta bentuk.

Menurut Arifin (2017) Video animasi ialah gambaran yang bergerak dari kumpulan animasi yang bermacam-macam rupa tergantung tema apa yang di inginkan dilengkapi dengan tulisan teks. Selanjutnya Nurdiana (2018) mengatakan video animasi ialah media video berbentuk kartun berisi materi yang menarik sehingga cocok untuk anak Sekolah Dasar.

Sedangkan *Pop Up Book* adalah buku berisi gambar 3D atau gambar yang bergerak dan bahan untuk menggerakkannya atau bahan utama dalam pembuatannya adalah kertas atau bahan yang di bentuk berbagai macam seperti dilipatan, digantungkan, dibentuk roda serta bisa juga di bentuk agar dapat di putaran.

Menurut Regina Rahmi (2021) *Pop Up Book* ialah buku yang bisa bergerak dan berbentuk 3D serta menyajikan gambaran yang menarik yang bergerak ketika lembar selanjutnya berganti di buka.

Media *pop up book* pada umumnya berbentuk buku atau *hadwere*. Namun pada penelitian ini, media *Pop Up Book* dibuat bentuk *softwere* atau digital sehingga bisa diaplikasikan dimana saja baik. Media ini menggunakan efek animasi 3D sehingga terlihat nyata dan dapat menarik perhatian siswa oleh karena media pembelajaran pada penelitian ini diberi nama Video Animasi *Pop Up book*. Menurut Safri (2017) media *Pop Up Book* dapat membuat siswa tertarik dalam penyajiannya karena mampu menyajikan visualisasi nyata Teknik pembuatannya yang dilipatan dan dibentuk agar bisa terlihat nyata sehingga memberikan ketertarikan dan kejutan bagi peserta didik ketika membuka halaman. Media *pop up book* berfungsi untuk mengasah imajinasi dan pengetahuan peserta didik, penggunaan media yang mudah diaplikasikan serta membantu guru dalam mengajar dengan media yang menarik. Selanjutnya menurut Sukmawarti dan Erica (2021) bahwa media *pop up book* sangat cocok di terapkan di Sekolah Dasar karena media *pop up book* karena menarik daya minat dan imajinasi anak Sekolah Dasar dalam belajar.

Sehingga dapat di ambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* merupakan media gabungan antara efek audio dengan campuran visual dan animasi yang dapat bergerak dan

dicampur efek suara yang sesuai dengan karakter animasi serta memiliki bentuk 3D untuk memberikan gambaran yang menarik karena dapat bergerak ketika lembar berikutnya di buka. Sehingga bentuk dari Media Video Animasi *Pop Up Book* berupa video yang menggabungkan unsur 3D dari *Pop Up Book* yang di buat digital dengan pencampuran dari Animasi bergerak melalui sebuah Video.

Pada penelitian ini media Video Animasi *Pop Up Book* ini akan berisi tentang materi mengenai Seni Rupa yang berbentuk animasi 3D yang dapat membuat objek terlihat nyata. Animasi yang di berikan akan menggunakan perpaduan warna dan bentuk yang menarik perhatian peserta didik. Menurut penelitian dari Nugrahaeni (2023) Video Animasi *Pop Up Book* di katakan menarik serta bagus apabila praktis serta efisien jika digunakan.

b. Fungsi Media Video Animasi *Pop Up Book*

Media Video Animasi *Pop Up Book* mempunyai fungsi sebagai media pembelajaran berbasis digital yang inovatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Dengan adanya perkembangan dan perubahan teknologi yang semakin maju ini di harapkan pembelajaran yang di lakukan tidak lagi menggunakan metode ceramah melainkan bisa memanfaatkan teknologi dengan baik agar pembelajaran semakin menarik dan menyenangkan (Nugrahaeni et al., 2023).

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi *Pop Up Book*

Adapun beberapa kelebihan dan kekurangan Media Video Animasi *Pop Up Book* yaitu:

1) Kelebihan Media Video Animasi *Pop Up Book* (Masrifa et al., 2023) yaitu:

- a) Memberikan visual materi yang lebih menarik
- b) Selain di sekolah bisa di akses dimanapun dan bisa di akses diperangkat apa saja
- c) Penggunaan jangka panjang
- d) Bisa membuat anak belajar mandiri
- e) Materi yang disajikan jelas.
- f) Desain unik dan menarik minat belajar siswa
- g) Memunculkan materi yang menarik berupa pembelajaran Seni Rupa
- h) Dapat menjelaskan materi dengan representasi visual yang lebih dimensional, materi dan animasi terasa lebih nyata

2) Kekurangan dari Media Video Animasi *Pop Up Book* (Masrifa et al., 2023) yaitu:

- a) Materi yang diberikan dalam satu video hanya satu materi saja
- b) Penjelasan memakan waktu yang cukup lama sesuai dengan durasi waktu video

Media pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* merupakan media gabungan dari audio dengan visual serta campuran animasi

yang dapat bergerak dan efek suara yang sesuai dengan karakter animasi berbentuk 3D untuk memberikan gambaran yang menarik dan juga dapat bergerak ketika lembar berikutnya di buka. Sehingga bentuk dari Media Video Animasi *Pop Up Book* berupa video yang menggabungkan unsur 3D dari *Pop Up Book* yang di buat digital dengan pencampuran dari Animasi bergerak melalui sebuah Video.

3. Hakikat Hasil Belajar Seni Budaya

a. Hasil Belajar Seni Budaya

1) Pengertian Hasil belajar

Hasil pembelajaran dapat dijelaskan sebagai pencapaian peserta didik untuk memahami materi pembelajaran pada saat kegiatan belajar mengajar, yang diwujudkan melalui nilai atau skor yang diperoleh dari evaluasi terhadap berbagai komponen materi pelajaran khusus. Hasil belajar hakikatnya merupakan perubahan Tingkat pemahaman siswa yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran didalam kelas. Perubahan tersebut dinyatakan dalam angka yang sesuai terhadap kriteria yang telah ditetapkan. Hasil belajar yang dicapai memberikan informasi kepada guru terhadap kemampuan siswa saat memahami materi pembelajaran yang telah di jelaskan selama kegiatan pembelajaran berlangsung di kelas (Abdullah, 2022)

Menurut Somayana (2020) Hasil belajar adalah hasil akademi yang diperoleh melalui ujian atau pemberian tugas, serta kegiatan

tanya jawab yang menunjang tercapainya nilai akhir. Di dunia pendidikan berkembang pemahaman bahwa keberhasilan belajar tidak ditentukan pada nilai peserta didik yang ada pada ijasah atau raport, akan tetapi keberhasilan pada pengetahuan siswa diketahui melalui hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Hasil belajar merupakan hal pertama yang dilakukan untuk mengukur kemampuan belajar siswa, serta menjadi kunci dalam kegiatan evaluasi pembelajaran selanjutnya yang sesuai dan memiliki kesamaan baik yang dipelajari dengan apa yang akan dinilai (Abu-Hamdan & Khader, 2014).

Jadi, Hasil belajar ialah hasil akhir dari kegiatan belajar siswa dalam mencapai hasil akhir berupa nilai sikap, keterampilan dan pengetahuan. Hasil belajar tersebut dapat diukur dengan nilai menjadi acuan dalam evaluasi pada pembelajaran selanjutnya. Evaluasi penting untuk menilai keberhasilan pembelajaran seorang guru didalam kelas.

2) Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil akhir siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran untuk mengukur kemampuan serta pemahaman pada materi yang di pelajari. Hasil belajar dipengaruhi faktor eksternal dan faktor internal. Faktor internal adalah hal ada pada diri siswa seperti kecerdasan, kondisi fisiologis, kemampuan kognitif, minat, motivasi dan bakat. Faktor

eksternal adalah faktor instrumental dan faktor lingkungan (Nurmala et al., 2014).

Pencapaian hasil belajar adalah suatu tujuan pembelajaran. Hasil belajar tercapai apabila ada perubahan dari tidak jelas menjadi jelas dan dari tidak mengerti menjadi tahu. Perubahan tersebut diartikan sebagai perkembangan dan perbaikan yang lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar adalah perubahan pemahaman dan pengetahuan yang terjadi setelah kegiatan pembelajaran yang sejalan dengan tujuan pembelajaran.

Dari pendapat di atas, maka disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah prasarana sekolah (fasilitas), suasana kelas, media pembelajaran, sarana belajar.

3) Hasil belajar Seni Budaya di Sekolah Dasar

Seni Budaya sebagai salah mata pelajaran dalam pembelajaran dengan menumbuhkan kecerdasan moral secara kompetitif. Pendidikan budaya tidak berkecimpung pada mata pelajaran tertentu saja karena budaya itu meliputi berbagai aspek dalam kehidupan yang terintegrasikan dengan seni. sehingga dapat dikatakan pembelajaran seni budaya adalah pendidikan seni berbasis pada budaya. Mata pelajaran pendidikan seni budaya dipelajari di sekolah karena memiliki manfaat, keunikan dan makna terhadap perkembangan dan kebutuhan siswa (Widaningsih, 2012). Bidang seni meliputi Seni Rupa, tari, musik,

dan keterampilan dengan karakteristik tersendiri sesuai dengan kaidah keilmuan. Karakteristik belajar siswa *pertama* kognitif berkaitan dengan cara berpikir, *kedua* psikomotor berkaitan dengan cara bertindak. *Ketiga* afektif berkaitan dengan cara mengungkapkan atau merasakan emosi. Siswa dalam memahami bidang seni dan keterampilan beragam cara tetapi kegiatan belajar dalam afektif siswa dapat diketahui dari tingkah laku siswa yang senang saat belajar (Widaningsih, 2012).

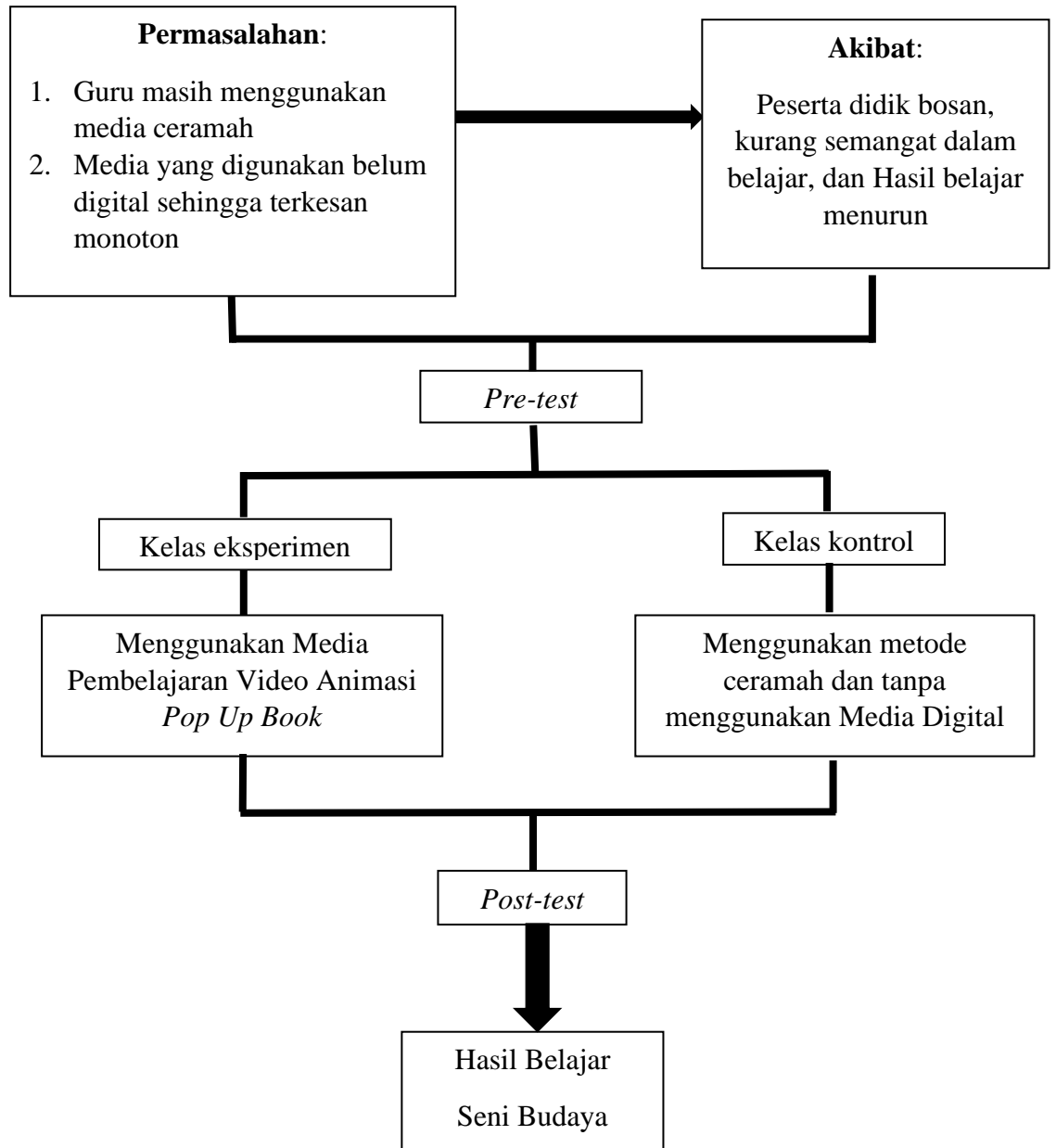
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran dengan memanfaatkan buku paket dan cerama sudah tidak efektif lagi terutama pada pembelajaran Seni Budaya, siswa kurang memiliki semangat belajar karena media yang di gunakan guru masih kurang kreatif. Kegiatan belajar yang masih monoton sehingga siswa kurang semangat dan antusias dalam belajar menurun.

Dalam permasalahan di atas maka diperlukan solusi untuk mengatasi kendala dan halangan dalam pembelajaran Seni budaya yang telah di uraikan di atas. Diharapkan penerapan media pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* mampu membuat siswa semangat belajar dan tidak jenuh serta bosan karena media yang di berikan menarik dan menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut maka gambarn dari kerangka berpikir

yaitu:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan bentuk kerangka pemikiran tersebut, maka dirumuskan hipotesis penelitian yaitu:

1. Hipotesis Alternatif (H_1) : ada pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* pada Materi Seni Rupa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun.
2. Hipotesis Nihil (H_0) : tidak ada pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi *Pop Up Book* pada Materi Seni Rupa terhadap Hasil Belajar Seni Budaya kelas IV SDN 01 Nambangan Lor Kota Madiun

