

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Media Pembelajaran Wayang Kartun

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Anjar (2015) Media pembelajaran adalah salah satu faktor eksternal yang dapat digunakan untuk meningkatkan efisiensi belajar. Media digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebagai alat yang digunakan oleh guru dan siswa untuk mentransfer informasi satu sama lain, memfokuskan perhatian siswa pada pelajaran, meningkatkan partisipasi siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Purwita (2016) Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan karena berfungsi sebagai alat dan komponen penting. Media memberikan banyak keuntungan. Mereka tidak hanya dapat membantu siswa dalam belajar, tetapi mereka juga dapat bertindak sebagai pengganti guru atau penyalur pesan. Pengertian pembelajaran harus dipertegas: topik tidak diajarkan, tetapi harus dipelajari. Siswa adalah subjek kegiatan belajar

Jika ingin mendorong anak menjadi aktif dan kreatif, penting untuk mempertimbangkan alat peraga dan media. Media pembelajaran membantu guru dan siswa belajar lebih banyak. Pendidik dapat menggunakan berbagai jenis media sesuai kebutuhan mereka (Sundari R, Karyono T dan Soeteja Z, S (2020).

Media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang dapat mendorong pikiran, perasaan, dan keinginan siswa untuk belajar dengan baik.

b. Fungsi Penggunaan Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dan menawarkan banyak manfaat bagi siswa karena berfungsi sebagai penghubung untuk penyelesaian masalah dan penyampaian informasi. Oleh karena itu, guru dapat membuat media pembelajaran interaktif. Pradana (2020:27). Menurut Wina Sanjaya (dalam Aghni, 2018) ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

1. Fungsi Komunikasi

Media pembelajaran digunakan untuk memperlancar komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.

2. Fungsi Motivasi

Tujuan penggunaan media pembelajaran, diharapkan siswa akan memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar. Oleh karena itu, pembuatan media pembelajaran melibatkan elemen seni selain membantu siswa memahami pelajaran dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media dapat meningkatkan sikap dan keterampilan siswa. Selain meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif rendah, penggunaan media juga dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tinggi.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Tujuan menggunakan media pembelajaran, diharapkan setiap siswa memiliki pemahaman yang sama tentang informasi yang diberikan.

5. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media juga dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan setiap orang dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.

c. Prinsip-prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran di kelas. Memilih media pembelajaran yang salah dapat memengaruhi proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. menurut Herdianto et al., (2021) Guru harus memperhatikan proses pemilihan media pembelajaran untuk memilih media yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. pembelajaran menurut Bahri et al., (2021) yaitu:

1. Menyusun tujuan pembelajaran
2. Mengklasifikasikan tujuan berdasarkan domain atau jenis pembelajaran.
3. Memilih peristiwa pengajaran yang akan dilaksanakan.
4. Menentukan jenis perangsang untuk setiap peristiwa
5. Mendaftar media yang dapat digunakan pada setiap peristiwa pengajaran
6. Mempertimbangkan kegunaan media yang akan digunakan..
7. Mempertimbangkan kegunaan media yang akan digunakan.
8. Menuliskan alasan pemilihan media
9. Menuliskan tata cara penggunaan pada setiap peristiwa
10. Menuliskan script pembicaraan dalam penggunaan media

Prinsip-prinsip yang digunakan untuk memilih media pembelajaran yang tepat adalah sebagai berikut: (1) media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran dan materi yang akan diajarkan, (2) media harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, (3) media harus sesuai dengan kemampuan guru dalam pengadaannya dan penggunaannya, dan (4) media harus hadir pada

waktu yang tepat, di tempat yang tepat, dan dalam keadaan yang tepat (Amali et al., (2020); Hardiyansyah et al., (2019).

2. Hakikat Wayang Kartun

a. Pengertian Wayang Kartun

Wayangan adalah gaya seni tradisional Indonesia yang memadukan musik dan drama. Wayang berarti "bayangan" dalam bahasa Jawa, "bayang-bayang" dalam bahasa Melayu, dan "bayang-bayang" dalam bahasa Bugis. Gamelan yang dimainkan oleh rombongan niyaga dan tembang yang dibawakan oleh Sinden mengiringi pertunjukannya. Bagian wayang yang menggambarkan kehidupan adalah pituduh, sanepa, dan piwulang. Wayang menggambarkan kebiasaan hidup, tindakan manusia dari lahir hingga mati, yang alami. Dalam proses ini, manusia diciptakan oleh upaya terus menerus mereka untuk mencapai keseimbangan dengan alam, sesama manusia, dan Tuhan Anggoro & Maret (2018).

Menurut Rahmaniati & Pujianti (2018) “wayang bisa mengandung boneka tiruan, makna gambar, manusia yang terbuat dari kulit, kardus, seng, mungkin kaca kerat (fibre glass) bahan dwi mantra lainnya dan dari kayu pipih maupun torak tiga dimensi”. Wayang dapat di kembangkan sebagai media pembelajaran untuk digunakan oleh guru.

Menurut KBBI, kartun dapat diartikan sebagai gambar yang menampilkan situasi atau peristiwa terkini dengan cara yang lucu. Adapun jenis-jenis kartun adalah sebagai berikut:

- 1) Kartun Gag:

Kartun yang tidak bertujuan membahas suatu permasalahan, melainkan hanya untuk melucu.

2) Kartun Karikatur:

Kartun yang menampilkan wajah dengan ciri khas berbeda, seperti hidung besar atau mata kecil.

3) Kartun Animasi:

Kartun yang bergerak atau hidup dan dapat mengeluarkan suara.

4) Komik:

Serangkaian gambar yang bercerita, di mana setiap gambar biasanya mengandung balon ucapan..

Pengertian wayang juga diperkuat dengan pendapat pasha dalam Ratnaningsih(2021) Wayang adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Wayang adalah jenis pertunjukan tradisional dengan seorang dalang sebagai pemeran utama. Dalang melakukan aksi dalam pertunjukan dengan menggunakan wayang atau objek serupa. Wayang bertanggung jawab untuk menyediakan informasi, mendidik, dan berkomunikasi dengan komunitas pendukungnya. Tujuannya adalah untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang mengutamakan prinsip-prinsip Pancasila dan untuk mewujudkan negara Indonesia yang adil dan makmur.

Wayang kartun adalah inovasi baru dalam pendidikan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menghibur. Para guru mulai bertindak kreatif dengan membuat alat baru yang mendukung keberhasilan pembelajaran dan menerima tanggapan positif dari siswa. Guru dapat menggunakan wayang sebagai media alternatif untuk meningkatkan minat dan

hasil belajar siswa. Wayang dapat digunakan suatu alternatif oleh guru sebagai sebuah media untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa wayang kartun merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik untuk merangsang keterampilan, perhatian, minat dan emosinya. Selain itu, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak. Agar anak tetap tertarik dalam kegiatan belajar. Guru tidak hanya dapat membangkitkan perhatian dan minat siswa dalam belajar, tetapi juga memperkenalkan budaya wayang dan melestarikan budaya wayang itu sendiri Maryanti & Fitri (2022).

b. Fungsi Media Wayang Kartun

Wayang dapat digunakan dalam berbagai cara, termasuk sebagai media hiburan, informasi, dan pendidikan. Sebagai produk budaya, wayang juga memiliki nilai hiburan dengan pesan yang baik. Dalam cerita-cerita ini, ada pesan yang menyentuh berbagai aspek kehidupan dan nilai pendidikan. Nilai-nilai ini mencakup hal-hal seperti kepemimpinan, kebijaksanaan, kearifan, dan kepribadian dalam keluarga, masyarakat, dan negara. Setiap pesan disampaikan melalui adegan dan karakter wayang tertentu Astuti (2016).

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi menurut Arsan (2021), diantaranya:

- 1) Fungsi Afektif: Media pembelajaran membantu mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa tentang proses belajar;
- 2) Fungsi Atensi: Media pembelajaran membantu siswa berkonsentrasi pada isi pelajaran;
- 3) Fungsi Kompensatoris: Media pembelajaran membantu siswa lemah dalam membaca

dengan memberikan konteks untuk memahami teks; 4) Fungsi Kognitif: Gambar membantu mencapai tujuan kognitif.

Rincian berikut tentang cara kerja media pembelajaran dapat ditekankan:

- 1) Media pembelajaran tidak hanya memenuhi tujuan, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik.
- 2) Penggunaan media pendidikan sangat penting untuk keseluruhan proses pembelajaran. Menurut ini, media pembelajaran adalah komponen hipotetis yang berinteraksi dengan elemen lain untuk menyediakan lingkungan belajar yang diinginkan.
- 3) Peran ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dan materi pembelajaran yang sebenarnya. Ini menunjukkan bahwa kompetensi dan bahan ajar harus terus diperhatikan saat menggunakan media pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran tidak dimaksudkan untuk digunakan sebagai hiburan; oleh karena itu, tidak dibenarkan untuk digunakan hanya untuk bermain atau menarik perhatian siswa.
- 5) Media pembelajaran dapat membantu percepatan proses pembelajaran. Fitur ini berarti bahwa siswa dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengumpulkan tujuan dan sumber daya siswa dengan lebih mudah dan cepat.
- 6) Hasil belajar siswa dari media pembelajaran biasanya lebih baik, tetapi akan membutuhkan waktu yang lama untuk memantapkan dan menghasilkan pembelajaran yang berkualitas.

7) Karena media pembelajaran memberikan landasan berpikir yang nyata, maka dapat membatasi verbalisme.

Wayang adalah salah satu media komunikasi yang efektif, tergantung pada tujuannya. Nilai-nilai yang terkandung dalam pertunjukan bukan hanya sesuatu yang dapat diberikan kepada penontonnya; itu juga menyampaikan pesan-pesan yang dapat berdampak positif pada berbagai aspek kehidupan.

c. **Wayang Kartun Sebagai Media Pembelajaran**

Wayang adalah media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru.

Wayang adalah jenis pertunjukan tradisional dengan seorang dalang sebagai pemeran utama. Dalang melakukan aksi dalam pertunjukan dengan menggunakan wayang atau objek serupa. Wayang bertanggung jawab untuk menyediakan informasi, mendidik, dan berkomunikasi dengan komunitas pendukungnya. Tujuannya adalah untuk mewujudkan kehidupan berbangsa dan bernegara yang mengutamakan prinsip-prinsip Pancasila dan untuk mewujudkan negara Indonesia yang adil dan makmur. Media sangat penting untuk pembelajaran, terutama bagi siswa. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Wayang adalah opsi tambahan, karena berguna untuk memberi tahu, mengajar, dan berhubungan dengan pendukung. Membangun Negara Indonesia yang adil dan makmur berdasarkan Pancasila adalah tujuan akhir mereka. Wayang kartun sebagai alat bantu memiliki keuntungan besar. Penggunaan wayang kartun sebagai alat pembelajaran sangat penting untuk proses pembelajaran, terutama untuk menjelaskan jenis isi, bahan, dan materi yang memiliki makna dalam cerita. Wayang kartun memiliki kekuatan untuk menarik perhatian siswa karena tokoh-tokoh cerita digambarkan seperti wayang. Wayang kartun adalah sumber

pendidikan yang memiliki efek visual yang kuat. Daripada harus membaca dan mendengarkan, siswa akan lebih suka melihat kartun untuk mendapatkan informasi tentang objek yang mereka cari.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Wayang Kartun

Wayang kartun sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah kelebihan dan kekurangan tersebut menurut Sumaryanti et al., (2018):

a. Kelebihan Media Wayang Kartun:

1. Mudah Dibuat:

Wayang kartun tidak memerlukan banyak sumber daya untuk dibuat, sehingga mudah diproduksi.

2. Menghibur Siswa:

Siswa merasa lebih terhibur saat belajar di kelas dengan menggunakan wayang kartun.

3. Menarik dan Variatif:

Media ini membuat suasana kelas lebih menarik dan tidak membosankan.

4. Memudahkan Penyampaian Dongeng:

Siswa dapat dengan mudah menyampaikan isi dongeng yang telah dipahami.

5. Memotivasi Partisipasi Aktif:

Wayang kartun mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengekspresikan ide, dan berkomunikasi tanpa rasa takut atau malu dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu.

6. Unik dan Menarik:

Bentuknya yang unik dan menarik menambah daya tarik media ini.

b. Kekurangan Media Wayang Kartun:

1. Keterbatasan Guru:

Guru yang tidak memiliki suara keras mungkin mengalami kesulitan dalam penyampaian materi.

2. Tuntutan Kreativitas Guru:

3. Guru harus lebih kreatif dalam menciptakan bentuk-bentuk wayang kartun yang menarik.

4. Rentan Terhadap Air:

Media ini terbuat dari kertas atau karton, sehingga perlu dijauhkan dari air agar tidak rusak.

3. Hakikat Hasil Belajar PPKN

a. Hasil Belajar PPKN

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Somayana (2020) Nilai siswa dalam raport atau ijasah tidak menentukan hasil belajar mereka. Sebaliknya, keberhasilan bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar mereka.

Tawfiq Abu-Hamdan & Rasheed Khader (2015) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan komponen penting dalam pembuatan desain pembelajaran lanjutan yang lebih baik yang menyelaraskan apa yang akan dipelajari dan bagaimana siswa akan dinilai, dan merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik siswa..

Oleh karena itu, hasil belajar adalah hasil dari proses yang dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan, termasuk perubahan sikap dan peningkatan

pengetahuan dan keterampilan. Perubahan ini diukur dengan nilai dan dilakukan melalui evaluasi, yang dilakukan secara tertulis maupun lisan, dengan tujuan untuk mengukur seberapa baik seorang guru mengajar.

Mengukur seberapa jauh seseorang menguasai materi yang telah diajarkan, hasil belajar sering digunakan sebagai tolak ukur. Untuk mencapai hasil belajar ini, diperlukan berbagai pengukuran dengan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Dengan adanya atau menggunakan alat ukur ini, guru dapat mengetahui seberapa jauh seorang siswa menguasai materi yang telah diajarkan.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Siswa dengan nilai yang bagus tetapi tidak dapat menerapkan pengetahuan menunjukkan kualitas pendidikan yang rendah. Selain itu, kebiasaan belajar yang buruk dan kesulitan memahami matematika menyebabkan mereka memiliki hasil belajar yang buruk dalam matematika. Salah satu faktor yang menyebabkan prestasi belajar ppkn siswa rendah adalah kurangnya keaktifan siswa selama proses pembelajaran serta ketidakmampuan guru untuk menyampaikan bahan pelajaran yang tepat. Faktor lain adalah kesalahan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran.

Menurut Abdurrahman (dalam Tasya & Abadi, 2019) menyatakan bahwa salah satu faktor yang berkontribusi pada kurangnya atau kurangnya pemahaman peserta didik tentang proses pembelajaran adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pendekatan tradisional, misalnya, meletakkan peserta didik sebagai pendengar dalam proses pembelajaran. Karena PPKn dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang paling sulit dan

menakutkan dibandingkan dengan mata pelajaran lain, siswa memiliki hasil belajar yang rendah.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut: Tasya & Abadi (2019)

a. Faktor Internal (dalam diri siswa)

Faktor internal mencakup berbagai aspek yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri, seperti motivasi belajar, minat, kemampuan kognitif, kondisi kesehatan, dan keadaan emosional. Contohnya, siswa dengan motivasi tinggi dan minat yang besar terhadap mata pelajaran tertentu cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik. Demikian pula, kemampuan kognitif yang baik dan kesehatan yang optimal akan mendukung proses pembelajaran yang efektif.

b. Faktor Eksternal (faktor luar diri siswa)

Faktor eksternal mencakup berbagai pengaruh yang berasal dari luar diri siswa, seperti lingkungan keluarga, kualitas pengajaran, fasilitas pendidikan, serta lingkungan sosial dan budaya. Misalnya, dukungan dan bimbingan dari orang tua, guru yang kompeten dan metode pengajaran yang efektif, serta akses ke fasilitas pendidikan yang memadai akan memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, lingkungan sosial yang mendukung dan budaya belajar yang positif juga akan mempengaruhi prestasi akademik siswa

3. Kriteria atau Indikator Hasil Belajar

Pengungkapan hasil belajar ideal pada dasarnya mencakup bidang psikologis yang berubah karena proses belajar dan pengalaman siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan seberapa berhasil mereka memahami

pengetahuan tersebut. Menurut Straus, Tetroe, dan Graham (dalam Ricardo & Meilani R I, 2017), indikator hasil belajar terdiri dari tiga domain: kognitif, afektif, dan psikomotor.

- a. Ranah kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, penciptaan, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, yaitu penerimaan, menjawab, penilaian, organisasi, dan penentuan ciri-ciri nilai.
- c. Ranah psikomotorik, yaitu *fundamental movement*, *generic movement*, *ordinative movement*, dan *creative movement*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar mencakup aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif. Ketiga ranah ini digunakan untuk mengukur kemampuan siswa selama kegiatan belajar. Walaupun fokus utama guru dalam menilai hasil belajar adalah ranah kognitif, hasil belajar juga mencakup aspek pengetahuan (kognitif), perbaikan tingkah laku (afektif), dan peningkatan keterampilan psikomotorik.

4. Pendekatan atau Indikator Penilaian Hasil Belajar

Di sini, metode penilaian yang membandingkan orang lain dalam kelompoknya dijelaskan. Yang pertama adalah Penilaian Acuan Norma (Norm Reference Evaluation), dan yang kedua adalah Penilaian Acuan Patokan (Criterion Refenced Evaluation). Alfath (2019).

1. Penilaian Acuan Norma (PAN)

Penilaian Acuan Norma (PAN) adalah penilaian yang menginterpretasikan hasil pengukuran dengan membandingkan hasil belajar siswa dengan hasil belajar siswa lain dalam kelompoknya untuk

mengetahui posisi seorang siswa dalam kelompoknya. Dengan kata lain, penentuan skor mengacu pada skor yang diperoleh siswa dalam kelompok mereka sebagai patokan.

2. Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Penggunaan pendekatan Penilaian Acuan Patokan untuk mengolah nilai hasil evaluasi hasil belajar berarti bahwa nilai didasarkan pada standar atau kriteria mutlak.

5. Hasil Belajar PPKN di Sekolah Dasar

Semua siswa di sekolah dasar, SMP, SMA, dan perguruan tinggi harus diajarkan tentang kewarganegaraan karena hal itu sangat penting untuk membangun moral dan budi pekerti mereka dalam kehidupan bernegara.

Menurut Kusumawati (2017) Selain fakta bahwa pembelajaran PPKn sangat penting di sekolah dasar, penelitian tersebut bertujuan untuk membangun karakter kewarganegaraan peserta didik. Tujuan dari pembelajaran PPKn di sekolah dasar adalah untuk mengajarkan peserta didik untuk berpikir kritis, rasionalis, dan kreatif dalam menangani masalah kenegaraan, menjadi individu yang bertanggung jawab dan memiliki kapasitas untuk berpikir cerdas, dan menjadi anggota aktif dari masyarakat.

Pembentukan karakter siswa. Pembelajaran PPKn di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam meningkatkan potensi siswa untuk menjadi warga negara yang baik dan demokratis berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

B. Kerangka Berpikir

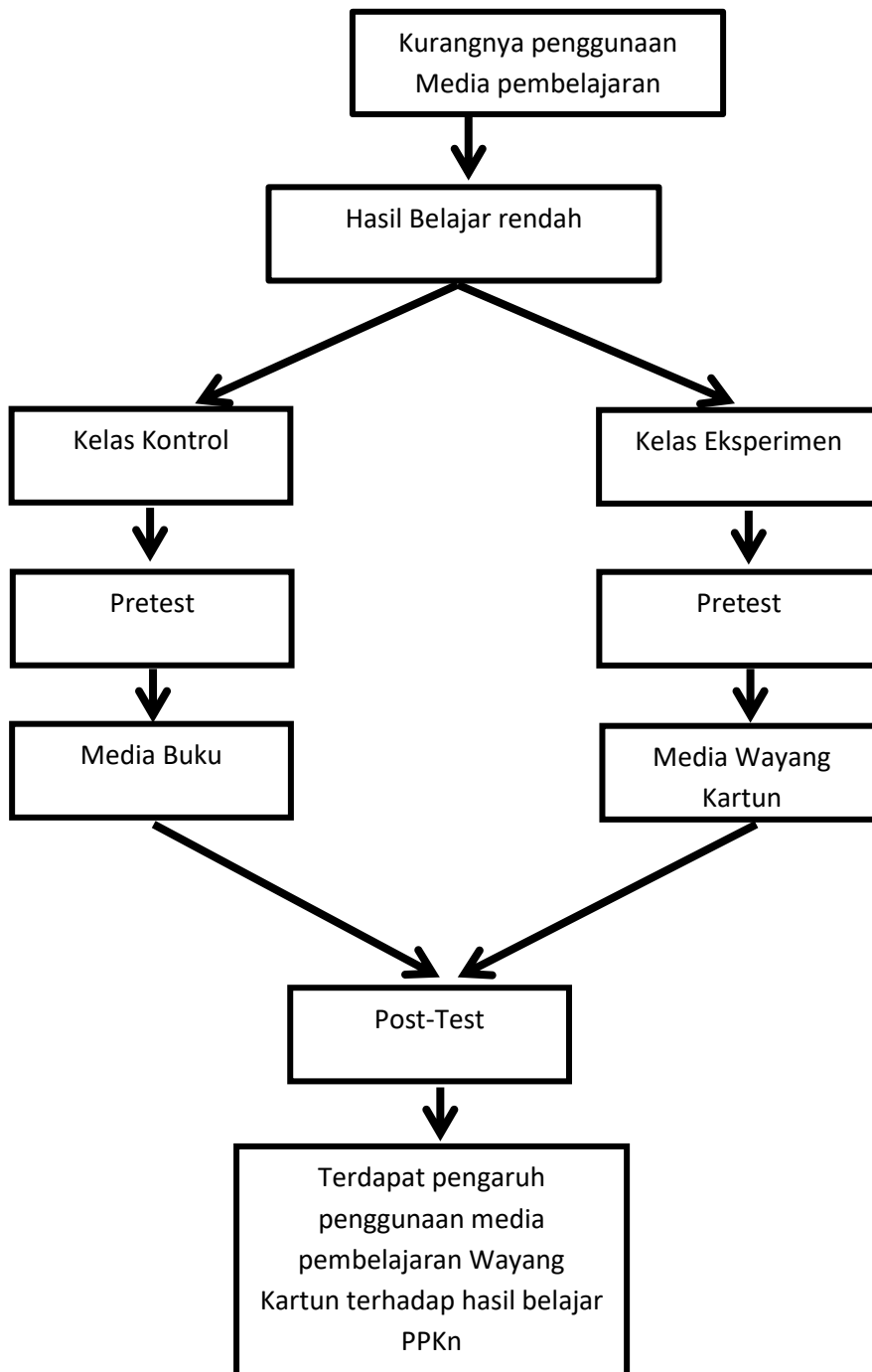
Pada proses belajar mengajar, guru berupaya untuk menyampaikan informasi pada siswa. Namun menyampaikan informasi pada siswa tidaklah mudah. Karena dipengaruhi oleh berbagai hal, seperti pendekatan, strategi, model, sumber, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berdasarkan pemaparan kajian teori media merupakan indikator penting yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Munculnya permasalahan pada pembelajaran di sekolah sangatlah menimbulkan gejala di dunia Pendidikan. Salah satu contohnya pada pembelajaran saat ini, penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dan juga monoton. Kemungkinan anggapan yang ada pada diri peserta didik saat ini adalah belajar itu sulit, membosankan, beberapa peserta juga kurang minat pada mata pelajaran tertentu dan lain sebagainya.

Penggunaan materi dengan media papan tulis masih kurang efektif dalam pembelajaran terutama pada pembelajaran PPKn, siswa kurang memahami materi yang diberikan karena hanya berpusat pada guru saja. Pada kegiatan pembelajaran yang monoton mengakibatkan peserta didik cenderung mudah bosan. Pada pembelajaran PPKn yang kurang efektif mengakibatkan peserta cenderung pasif karena pada pembelajaran sebelumnya peserta didik hanya mendapatkan tugas untuk dikerjakan, tidak dengan penyampaian materi yang sistematis.

Dalam permasalahan tersebut maka diperlukan adanya solusi untuk mengatasi kendala yang telah diuraikan. Diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran wayang ini mampu menjadikan peserta didik lebih aktif serta mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Berdasarkan uraian diatas bagan digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan konseptualisasi masalah dan studi literatur, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu Ada Pengaruh Media Pembelajaran Wayang Kartun Terhadap Hasil Belajar PPKN.