

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan penghubung atau perantara. Sedangkan, pengertian lainnya menjelaskan bahwa media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau perantara. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Berkaitan dengan penjelasan tersebut maka dapat dikatakan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran (Hasan, 2021).

Media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsangnya untuk belajar. Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar, seperti buku, film, kaset, dan lain-lain. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Ramli, 2012).

Kata media berasal dari bahasa latin sebagai bentuk jamak dari medium. Batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun dibatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut instructional materials (materi pembelajaran), dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah e-Learning. Huruf "e" merupakan singkatan dari "elektronik". Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar offline dan Web sebagai bahan ajar online (Gunawan & Ritonga, 2019).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran mengarah pada pesan yang dapat merangsang pikiran, emosi, persiapan peserta didik dan memudahkan terciptanya proses belajar peserta didik. Media pembelajaran juga merupakan alat perantara yang digunakan oleh guru dan pendidik untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran melalui desain yang menarik.

a. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mendorong interaksi antara guru dan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif (Nurdyansyah,2019). Berikut ini merupakan beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat di seragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Menghemat waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses pembelajarannya dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar peserta didik.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih aktif dan produktif

Selain beberapa keunggulan media, tentunya masih banyak lagi manfaat praktis lainnya. Manfaat praktis media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan membimbing perhatian anak Hal ini dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan

kesempatan belajar individu berdasarkan kemampuan dan minat pesertad didik.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi kendala indera ruang dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman umum kepada peserta didik tentang apa yang terjadi di lingkungannya dan berinteraksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

b. Kriteria Pemilihan Media

Kriteria pemilihan media ini sangat penting dalam proses seleksi karena menentukan jenis media yang akan digunakan dan dipilih. Banyak standar atau standar yang sedang dikembangkan perlu disesuaikan dengan kendala kondisi lokal, mulai dari tujuan, peralatan, staf dan sarana yang dicapai, dampak kenyamanan yang dicapai, serta efisiensi dan efektivitasnya. .. Beradaptasi dengan batas-batas kondisi lokal tidak menghilangkan idealisasi norma, tetapi kelayakannya harus ditentukan. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, Anda dapat menggunakan media pembelajaran secara efektif dan tidak akan sia-sia (Abidin, 2016).

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep media pembelajaran adalah bagian dari keseluruhan sistem pembelajaran. Oleh karena itu, Kriteria video animasi harus memperhatikan beberapa aspek agar media yang tercipta layak dan dapat mendukung proses

pembelajaran (Indah, 2015). Kriteria video animasi yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media yang ideal antara lain:

1) Tujuan pembelajaran

Media video yang ditampilkan mencakup tujuan instruksional yang diterapkan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2) Materi yang disampaikan

Media video pada tingkat SD harus mendukung materi yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, dan memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.

3) Karakteristik siswa

Menarik perhatian siswa. Teknologi video yang mampu menarik perhatian siswa secara tidak langsung akan memfokuskan siswa pada materi pembelajaran yang akan bermakna pada ingatan jangka panjangnya.

4) Efisiensi

Media video yang memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur gerakan. Progra-program video pembelajaran banyak dimanfaatkan untuk mengefisienkan dalam mempelajari strategi atau konsep dan memperlihatkan keadaan secara nyata.

5) Kepraktisan dan keamanan

Membangkitkan emosi siswa terhadap pembelajaran untuk lebih aktif. Program video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang bersifat dramatik. Kemampuan ini dapat digunakan untuk pembelajaran pada aspek afektif atau sikap.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berbagai jenis media pembelajaran telah banyak dikembangkan. Secara umum ada 4 jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia (Aghni, 2018). Berikut uraian keempat media tersebut :

1) Media Visual

Media visual yaitu jenis media yang digunakan hanya bergantung pada indera visual peserta didik, melalui media pengalaman belajar yang dialami peserta didik sangat bergantung pada kemampuan visual peserta didik. Contoh dari media visual yaitu buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide (Nurdyansyah, 2019).

2) Media Audio

Media audio adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang hanya melibatkan indera

pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang didapatkan adalah dengan mengandalkan indera pendengaran.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang pemakaiannya dilakukan dengan cara diproyeksikan melalui arus listrik dalam bentuk suara, misalnya, radio, tape recorder dan media yang diproyeksikan ke layar monitor dalam bentuk gambar dan suara misalnya, televisi, video, film, DVD dan VCD. Media ini mampu menggugah perasaan dan pikiran siswa, memudahkan pemakaian materi dan menarik minat siswa untuk belajar (Saputro, 2021).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus berorientasi pada peserta didik. Artinya, ketika memilih media, Guru perlu memperhatikan manfaat dan fasilitas yang ditawarkan kepada peserta didik. Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi yang akan dipelajari, serta metode dan pengalaman belajar yang disampaikan kepada peserta didik.

B. Video Animasi

Video animasi merupakan media yang menampilkan materi pembelajaran dengan tambahan audio dan animasi sehingga menarik perhatian peserta didik. Desain dari video animasi akan disesuaikan dengan mata pelajaran dan juga karakteristik peserta didik. Audio dan animasi yang ditayangkan pun sangat menarik dan membuat peserta didik bersemangat serta memiliki rasa ingin tahu terhadap materi yang ditampilkan. Dengan menggunakan video animasi, peserta didik lebih mudah untuk memahami materi yang sulit atau terlalu berat untuk dipahami karena video yang ditampilkan akan dibuat ringkas mungkin ditambah dengan audio dan animasi yang membuat peserta didik lebih relaks (Prakoso, 2020).

Animasi adalah proses menghasilkan gerak atau perubahan efek dalam kurun waktu tertentu, bisa juga berupa perubahan warna suatu benda dalam kurun waktu tertentu, atau bisa dikatakan bentuk yang berubah dari satu benda ke benda lain dalam kurun waktu tertentu. Pemanfaatan media animasi tidak membatasi peserta didik untuk mendapatkan penjelasan terkait materi ajar yang ingin didapatkan. Pembelajaran melalui animasi bisa dilihat oleh peserta didik ketika berada di sekolah tanpa interaksi langsung antara guru dan peserta didik. Video animasi juga bisa diulang kembali melihatnya di rumah oleh peserta didik. Media video animasi merupakan media yang dapat dirasakan oleh peserta didik dalam bentuk suara dan gambar. Video sendiri merupakan teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pemindahan,

dan perekonstruksian urutan gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik (Afandi, 2021).

Animasi merupakan kumpulan gambar yang bergerak dengan berurutan yang menampilkan proses tertentu. Animasi merupakan bagian dari multimedia yang berperan penting bagi siswa dalam memahami dan mencerna topik pembelajaran yang kompleks dan abstrak. Jenis video yang dapat menarik perhatian peserta didik adalah video animasi. Animasi adalah kumpulan gambar, simbol dan warna yang saling berpadu membentuk suatu gerakan yang memaparkan jalan cerita. Animasi memiliki keunggulan yaitu kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Terutama sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian sehingga memberikan kemudahan untuk peserta didik dalam memahami materi. Membuat animasi untuk media pembelajaran tidak sama dengan membuat animasi yang hanya sekedar hiburan. Perlu diperhatikan dalam penggunaan animasi adalah kemampuan pemrosesan memori, pengetahuan awal dan karakter peserta didik serta kemampuan spasial peserta didik dan bagaimana animasi dibuat (Surjono, 2017).

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan media animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Pemanfaatan media video animasi dapat memberikan

penekanan penekanan dalam memaparkan konsep - konsep yang sulit dijelaskan dalam media grafis saja. Pesan yang disampaikan akan lebih menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami dan menerima konsep materi. Media video animasi diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

C. Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep merupakan syarat penting yang harus terpenuhi untuk meningkatkan kemampuan kognitif. Pentingnya pemahaman konsep merupakan dasar atas perolehan hasil belajar yang memuaskan di evaluasi akhir nantinya. Pembelajaran yang lebih cenderung pada upaya menghafal dan tidak didasarkan pada pengalaman menyebabkan pengetahuan yang diperoleh sangat mudah hilang dari memori peserta didik pada akhirnya setelah lulus sekolah, peserta didik pintar secara teoritis, akan tetapi miskin aplikasi dan informasi. Permasalahan ini dipicu oleh sebagian besar gaya mengajar guru yang menginstruksikan peserta didik untuk menghafal berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep dan juga penggunaan media, sumber - sumber belajar yang kurang maksimal serta kurang bervariasi sehingga kondisi seperti ini tentunya berpengaruh pada rendahnya pemahaman konsep peserta didik terhadap materi yang dikaji (Utami, Suriyah, & Mayasari, 2020).

Pemahaman konsep merupakan landasan yang sangat penting untuk melatih peserta didik dalam berpikir dan dapat diaplikasikan untuk menyelesaikan suatu permasalahan berkaitan dengan konsep yang dimiliki. Pemahaman konsep yang tidak memberikan keefektifan belajar maksimal akan

berdampak pada tidak tercapainya ketuntasan pembelajaran secara klasikal maupun individu karena sebagian besar peserta didik tidak mampu menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan situasi nyata berdasarkan pengalaman kehidupan sehari - hari. Rendahnya pemahaman konsep peserta didik sebagian besar terjadi disebabkan peserta didik kurang paham dengan konsep - konsep yang dipelajari sebelumnya sehingga untuk memahami konsep yang baru, peserta didik merasa kesulitan. Hal ini disebabkan karena selama proses pembelajaran kurang melibatkan peserta didik secara aktif dan tidak merangsang antusiasme belajarnya mengakibatkan peserta didik cenderung sulit untuk mengetahui dan memahami materi. Oleh karena itu, aspek pengajaran, konteks pendekatan pembelajaran, bahan pembelajaran serta pembelajaran sangat memengaruhi peningkatan pemahaman konsep peserta didik sehingga perlu diusahakan perbaikan dan persiapan yang optimal. Mengatasi permasalahan tersebut, perlu adanya usaha pembaharuan pendidikan khususnya dalam media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar agar membantu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran di sekolah (Aziz, 2020).

Berdasarkan Taksonomi Bloom, pemahaman merupakan jenjang kognitif C2, pada jenjang ini kemampuan pemahaman meliputi tranlasi (kemampuan mengubah simbol dari satu bentuk ke bentuk lain), interpretasi (kemampuan menjelaskan materi) dan ekstrapolasi (kemampuan memperluas arti). Pemahaman merupakan prasyarat mutlak untuk tingkatan kemampuan kognitif yang lebih tinggi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pemahaman

juga merupakan kemampuan yang dimiliki siswa untuk memperoleh makna dari materi pelajaran yang telah dipelajari.

Pemahaman merupakan salah satu dari enam kategori pengelompokan (taksonomi) tujuan pendidikan pada aspek kognitif. Taksonomi yang dikenal adalah taksonomi Bloom. Taksonomi Bloom mengelompokkan tujuan kognitif ke dalam enam kategori yang mencakup pengenalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan/informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini seseorang diharapkan untuk menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri. Pemahaman konsep adalah pengaitan antara informasi yang terkandung pada konsep yang dipahami dengan skemata yang telah dimiliki sebelumnya" Berarti tingkat pemahaman ditentukan oleh banyaknya jaringan informasi yang dimiliki individu dan kuatnya hubungan antar sub jaringan (Agus Susanto, 2015).

Dari pemahaman di atas, untuk dapat memahami konsep, dapat dilihat dari ciri-ciri pemahaman konsep. Ciri pemahaman konsep meliputi: menyebutkan definisi konsep dan dapat menjelaskan dengan kata-kata sendiri, menunjukkan beberapa contoh dan non contoh, mengenal sejumlah sifat-sifat esensialnya. Selain ciri tersebut, ciri yang lain meliputi: dapat menggunakan konsep itu untuk mendefinisikan konsep lain, mengenal hubungan konsep itu dengan konsep-konsep yang berdekatan, dan dapat menggunakan konsep itu untuk menyelesaikan masalah.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan yaitu penelitian yang dilakukan oleh :

1. Mila Lestari, (2020) skripsi berjudul “ Penerapan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Di SD Insantama”. Dalam penelitiannya menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua sesi. Penelitian ini dilaksanakan di SDIT Santama pada semester I (ganjil) tahun 2020. Subyek penelitian ini adalah peserta didik Kelas IV A, 12 laki-laki dan 12 perempuan, dengan jumlah 24 orang. Pengambilan data menggunakan teknik observasi guru dan hasil belajar peserta didik dievaluasi menggunakan tes akhir pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dari siklus I menjadi skor 80 dalam kategori “baik” dan menjadi skor 90 pada siklus II dalam kategori “sangat baik”. Hasil belajar peserta didik hanya 54% belajar dari siklus I dan meningkat menjadi 92% pada siklus II. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi untuk pecahan nilai (konsep dasar) dalam aktivitas guru dan hasil belajar peserta didik meningkat pada setiap pertemuan (Lestari, 2020).
2. Nurul Alimah, (2020) skripsi berjudul “ Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Keterampilan Memperkenalkan Anggota Keluarga Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Peserta Didik Kelas 1 SDI Al Fattah Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta”. Dalam penelitiannya menggunakan model analisis

kualitatif. Berdasarkan hasil penelitiannya, kemampuan mengenalkan pembelajaran bahasa Indonesia kepada keluarga semakin meningkat setelah adanya kegiatan edukasi menggunakan media video animasi. Hal ini dapat ditunjukkan dengan peningkatan keterampilan peserta didik dari Siklus I ke Siklus III. Pada siklus I persentasenya mencapai 65% KKM. Pada siklus II persentasenya mencapai 85% KKM. Pada Siklus III persentase KKM mencapai 95% (Alimah, 2020).

3. Dwina Permata Sari, (2021) skripsi berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Melalui Penerapan Media Video Animasi”. Dalam Penelitiannya bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik kelas VI SD Negeri 32 Prabumulih dalam memahami materi operasi hitung pecahan dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan media video animasi. Data kemampuan peserta didik memahami operasi hitung pecahan tersedia pada lembar observasi dan tes. Nilai rata-rata setelah tes siklus I adalah 70,24, dengan 67% siswa memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Pada siklus II, nilai rata-rata post-test adalah 83,57, dengan 86% siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar matematika operasi hitung pecahan (Permata Sari, 2021).

Berdasarkan analisis terhadap survei-survei terkait di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan survei-survei berikut :

Persamaan dalam penelitian selama ini baik penggunaan video animasi selama proses pembelajaran dan persamaan lain yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik setelah proses pembelajaran. Perbedaan dari penelitian sebelumnya adalah di mana mereka disurvei, dan kemudian jumlah siswa yang disurvei. Dalam penelitian ini yang dilakukan di Madrasah Istana Nurul Ittihad Kota Jambi, subjek penelitian berjumlah 16 peserta didik pada Kelas II.

E. Kerangka Konsep

Kerangka konsep pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Dalam pembelajaran yang sesungguhnya, guru harus kreatif dan inovatif. Saat belajar, tidak jarang menemui masalah seperti hilangnya hasil belajar di kelas. Salah satunya adalah guru tidak menggunakan strategi atau media pembelajaran yang berbeda. Dalam proses pembelajaran, guru perlu mengadopsi model atau media pembelajaran yang memungkinkan peserta didik berperan lebih aktif dalam proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, Penulis memilih video animasi berbasis Kinemaster untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

F. Hipotesis

Hipotesis memiliki asal dari 2 kata yakni "*hypo*" yang artinya dibawah dan "*thesa*" yang maknanya kebenaran. Maka hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban atau dugaan yang bersifat sementara terkait permasalahan peneliti, sampai ada pembuktian melalui data yang terkumpul.

1. **H₀** : “Tidak ada Pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran tematik”
2. **H_a** : “Adanya Pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran tematik”