

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai wadah untuk pesan yang ingin disampaikan oleh sumber kepada individu yang dimaksud untuk dipelajari. Materi yang diterima berfungsi sebagai pesan instruksional, dan tujuan yang ingin dicapai adalah menyelesaikan proses belajar. Media, jika dipahami secara luas, dapat didefinisikan sebagai orang, objek, atau peristiwa yang menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keahlian, atau perspektif (Gerlach dan Ely dalam Kustandi 2020:5). Pembelajaran sebenarnya adalah upaya pendidik untuk membantu siswa atau anak didiknya belajar sesuai keinginan mereka. Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat informasi yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar.

★ Menurut Levie dan Lentz dalam Kustandi (2020:16), ada empat tujuan untuk media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

- a. Fungsi atensi media visual, yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada materi pelajaran yang terkait dengan visual yang ditampilkan atau disertakan dalam teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran, siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau bahan ajar; akibatnya, mereka mungkin tidak menyukai pelajaran sehingga mereka tidak memperhatikannya.
- b. Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari seberapa senang siswa belajar atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat mempengaruhi perasaan dan perilaku siswa, seperti informasi tentang masalah ras atau sosial.

- c. Fungsi kognitif media visual dari hasil penelitian menunjukkan bahwa lambang atau gambar membantu tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran pada hasil penelitian juga menunjukkan bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Film bersuara, video, dan video animasi adalah contoh media pembelajaran audio visual, yang menggunakan perpaduan antara gambar dan suara dan membuat karakter yang sebanding dengan objek aslinya, seperti film bersuara, video, video animasi.

Sebenarnya, istilah "video" berasal dari bahasa Latin, dari kata "*video-vidi-visum*", yang berarti "melihat" (memiliki kemampuan untuk melihat); dapat melihat. Program, film, atau produk media visual lainnya yang direkam dan disimpan secara digital dan memiliki gambar bergerak dengan atau tanpa audio disebut video. Media video harus dapat membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Video dapat membantu siswa belajar hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan mereka secara kognitif. Dalam hal ini, media video sangat membantu proses pembelajaran. Karena video menggunakan dua indra, pendengaran dan penglihatan, pemahaman yang didengar dan dilihat lebih cepat.

Manfaat penggunaan video dalam pembelajaran diantaranya:

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Menjadikan siswa senang untuk belajar.
- c. Pengganti guru dalam menyampaikan penjelasan materi.
- d. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Arti reka dalam KBBI adalah: menyusun (mengatur, mengarang) baik-baik. Sedangkan arti adegan dalam KBBI adalah: pemunculan tokoh baru atau pergantian susunan (layar). Dapat disimpulkan bahwa reka adegan adalah proses reka ulang suatu kejadian atau peristiwa yang sudah terlewat.

Reka adegan berfungsi untuk memperjelas jalannya awal mula hingga akhir suatu peristiwa berdasarkan keterangan-keterangan yang ada.

Animasi membuat sesuatu terlihat bergerak, yang menjadikannya salah satu komponen multimedia yang cukup menarik. Animasi adalah serangkaian gambar yang ditampilkan berulang kali. Animasi bermanfaat tidak hanya dalam film, animasi juga digunakan untuk memberikan kesan menyenangkan pada situs web. Animasi juga dapat digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Rahmayanti (2016:31) mengatakan bahwa video animasi adalah media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dan suara yang sinkron dengan karakter animasi. Husni (2021:17) mengatakan bahwa video animasi adalah pergerakan satu *frame* ke *frame* lainnya yang saling tidak sinkron dalam jangka waktu tertentu, yang menciptakan kesan bergerak. Selain itu, terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar, seperti suara dialog atau pecakapan, dan suara lainnya.

2. Mata Pelajaran IPS

Menurut Muhammad Numan Soemantri dalam Darsono (2017:1), pendidikan IPS adalah bentuk sederhana dari ilmu sosial, ideologi negara, dan disiplin ilmu lainnya serta masalah sosial yang relevan yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan mengajar di sekolah dasar dan menengah. IPS memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial melalui pendekatan pendidikan dan psikologis, dan dianggap relevan dan bermakna bagi siswa dan kehidupan mereka. Pelajaran ini dirumuskan atas dasar reaksi siswa terhadap pendidikan yang tidak adil dan kurangnya pendidikan yang adil.

Mata pelajaran IPS di SMP/MTs mencakup topik seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Siswa dididik untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab serta warga dunia yang cinta damai melalui mata pelajaran IPS. Karena kehidupan masyarakat global selalu berubah, siswa akan menghadapi banyak tantangan di masa depan. Oleh karena itu, mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk

meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan untuk menganalisis kondisi sosial masyarakat dalam lingkungan masyarakat yang dinamis (Permendiknas RI Nomor 22 tahun 2006).

Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah untuk membantu siswa menjadi lebih peduli terhadap masalah sosial yang terjadi pada masyarakat, bersemangat memperbaiki segala ketimpangan, dan mampu mengatasi masalah sehari-hari, baik yang menimpa mereka sendiri maupun orang lain (Nurhayati, 2011).

3. Materi Sejarah Hindu Buddha

Pada mata pelajaran IPS, terdapat materi tentang Sejarah Hindu Buddha. Agama Hindu ini berasal dari campuran kepercayaan antara bangsa Arya dan Dravida. Tiga dewa utama yang dipuja oleh orang Hindu adalah Dewa Brahma (dewa pencipta), Dewa Wisnu (dewa pelindung), dan Dewa Syiwa (dewa pembinasakan). Agama Hindu dianggap sebagai politeisme, yaitu percaya kepada beberapa dewa. Sedangkan agama Buddha pertama kali muncul sekitar tahun 500 SM, dan Hari Raya Umat Buddha adalah Waisak. Untuk memperingati peristiwa kelahiran, penerimaan penerangan agung, dan kematian Sidharta, hari raya ini diselenggarakan pada tanggal yang sama, yaitu bulan purnama dibulan Mei.

Tidak ada yang tahu bagaimana agama Hindu Buddha masuk ke Indonesia. Namun, agama Hindu Buddha telah berkembang di Indonesia pada tahun 400 M. Ini ditunjukkan oleh penemuan prasasti di Yupa, yang terletak di Kalimantan Timur. Prasasti menunjukkan bahwa kerajaan Kutai telah berkembang di Kalimantan Timur, dengan adanya kerajaan pada tahun 400 M, yang menunjukkan bahwa agama Hindu Buddha telah masuk ke Indonesia sebelum tahun itu.

Terdapat beberapa pendapat atau teori tentang pembawa atau penyebar agama Hindu Buddha ke Indonesia. Teori-teori tersebut antara lain:

- a. Teori Brahma yang mengatakan bahwa Brahma membawa agama Hindu ke Indonesia.

- b. Teori ksatria yang mengatakan bahwa orang-orang India dari kasta ksatria membawa agama Hindu ke Indonesia. Mereka kemudian membangun kerajaan-kerajaan dan mengembangkan agama Hindu di Indonesia.
- c. Teori Waisya mengatakan bahwa para pedagang India adalah penyebar agama Hindu ke Indonesia dan bahwa kasta Waisya India adalah penyebar agama Hindu.
- d. Teori arus balik mengatakan bahwa orang Indonesia adalah orang pertama yang menyebarkan Hindu ke Indonesia. Mereka pertama-tama diundang atau datang sendiri ke India untuk belajar Hindu. Setelah belajar tentang Hindu, mereka kemudian kembali ke Indonesia untuk belajar tentang agama tersebut.

Materi sejarah Hindu Buddha yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi kelas 7 yang terdapat pada Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Tema 3 antara lain:

Tabel 2. 1 Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) Tema 3

SKEMA MATERI		
Potensi Ekonomi Lingkungan		
Cakupan Elemen	Produksi Akhir/Aksi	Indikator Capaian Pembelajaran
Peserta didik memahami cara masyarakat bekerja untuk memenuhi kebutuhan hidup dalam konteks local Rumus lingkup materi : 1. Sejarah : a. Sejarah perdagangan	Ruang lingkup materi : 1. Sejarah : a. Sejarah perdagangan pada masa depan 2. Geografi:	Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik diharapkan mampu : <ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan potensi sumber daya alam • Mengidentifikasi faktor yang menyebabkan

<p>pada masa kerajaan</p> <p>2. Geografi :</p> <p>a. Jalur perdagangan antar pulau</p> <p>b. Karakteristik wilayah pesisir dan pedalaman</p> <p>3. Ekonomi :</p> <p>a. Kegiatan ekonomi</p> <p>b. Pelaku ekonomi</p> <p>c. Peranan masyarakat dalam perekonomian</p> <p>4. Sosiologi :</p> <p>a. Mobilitas sosial</p>	<p>b. Jalur perdagangan antar pulau</p> <p>c. Karakteristik wilayah pesisir dan pedalaman</p> <p>3. Ekonomi:</p> <p>d. Kegiatan ekonomi</p> <p>e. Pelaku ekonomi</p> <p>f. Peranan masyarakat dalam perekonomian</p> <p>4. Sosiologi:</p> <p>g. Mobilitas sosial</p>	<p>perubahan potensi sumber daya alam</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menguraikan aktivitas kehidupan masyarakat masa Hindu – Budha dan masa Islam • Mengidentifikasi kegiatan ekonomi masyarakat • Menganalisis peran masyarakat dalam rantai perekonomian • Menjelaskan status dan peran sosial • Menjelaskan diferensiasi dan stratifikasi sosial
---	--	--

B. Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya telah melakukan banyak penelitian yang serupa dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Oleh karena itu, beberapa temuan penelitian yang berkaitan dengan masalah ini disajikan disini. Ini adalah beberapa penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Relis Agustien, Nurul Umamah, dan Sumarno dengan judul “*Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie*”

Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS". Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Tapen dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Tahap pertama penelitian adalah uji daya tarik pengguna, yang melibatkan guru dan siswa melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Dalam uji coba kelompok kecil, daya tarik siswa terhadap video animasi dua dimensi diperoleh nilai persentase sebesar 84%, yang termasuk dalam kategori "Menarik", dan daya tarik siswa terhadap video animasi dua dimensi pada uji coba kelompok besar diperoleh nilai persentase sebesar 87%, yang termasuk dalam kategori "Sangat Menarik".

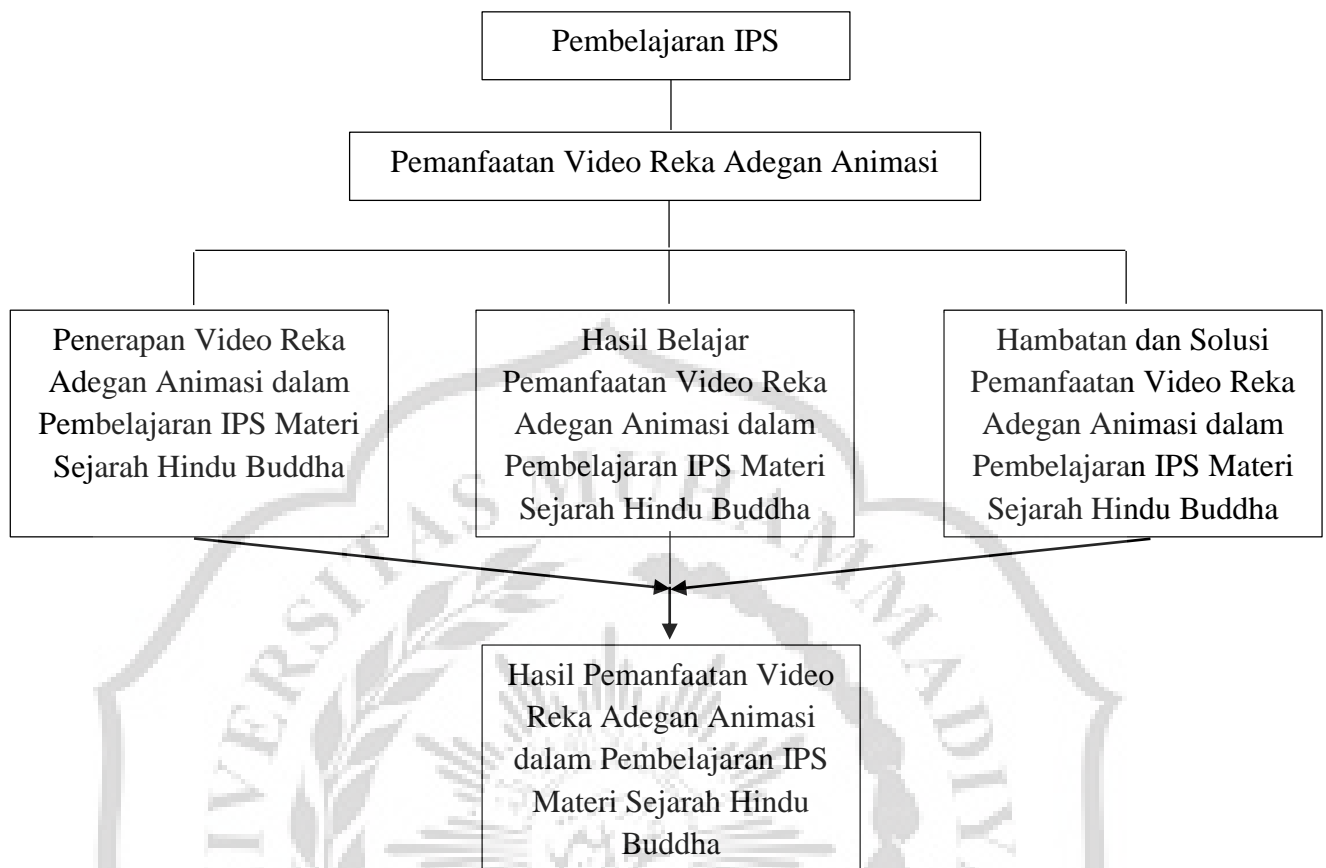
2. Penelitian oleh Vivi Friskila Angela dan Defri Triadi dengan judul *"Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah"*. Penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini bekerja sangat baik karena guru mata pelajaran sejarah terus berusaha untuk menerapkan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dan mendapatkan respons positif dari siswa yang tertarik dan terdorong untuk belajar sejarah.
3. Dewi Puji Astuti dan Bambang Yuniarto dalam penelitiannya yang berjudul *"Penggunaan Media Animasi Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Membentuk Karakteristik Siswa di SMP"*. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media animasi tentang Sejarah Perjuangan Bangsa Indonesia dalam Membentuk Karakter Siswa di SMP Negeri 1 Karangsembung Kabupaten Cirebon dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas. Ini akan membuat siswa lebih mudah memahami dan menganalisis pelajaran IPS.

Dari penelitian-penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang peneliti teliti. Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Relis Agustien, Nurul Umamah, dan Sumarno adalah pada penelitian ini membuat produk dan mengembangkan video animasi sedangkan pada penelitian yang diambil peneliti ada video animasi yang sudah tersedia, dan nantinya sama-sama dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Pada

penelitian yang dilakukan oleh Relis Agustien, Nurul Umamah, dan Sumarno juga penelitian peneliti terdapat perbedaan pada pemanfaatan video animasi yaitu dalam objek yang diteliti. Selanjutnya pada penelitian kedua memiliki persamaan pada pemanfaatan video animasi, namun pada penelitian yang dilakukan Vivi Friskila Angela dan Defri Triadi ini berfokus pada peningkatan motivasi belajar sejarah siswa sedangkan penelitian peneliti berfokus pemanfaatan dan hasil belajar. Serta pada penelitian ketiga yang dilakukan oleh Dewi Puji Astuti dan Bambang Yuniarto memiliki persamaan pada pemanfaatan media video animasi, yang membedakan dengan penelitian peneliti adalah variabelnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Dewi Puji Astuti dan Bambang Yuniarto variabel yang digunakan adalah untuk materi sejarah perjuangan bangsa Indonesia, sedangkan variabel pada penelitian peneliti adalah pembelajaran IPS pada materi sejarah Hindu-Buddha di kelas 7.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah rancangan atau garis besar yang telah direncanakan oleh peneliti dalam merancang proses penelitian yang dilakukan. “Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting” (Uma Sekaran dalam Sugiyono, 2019:95). Upaya yang diperlukan dalam mendorong siswa meningkatkan prestasi belajar dalam mata pelajaran IPS terutama dalam materi sejarah, diperlukan media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan berpikir. Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian berupa pemanfaatan media belajar berupa video reka adegan animasi dalam pembelajaran IPS materi sejarah Hindu Buddha Kelas 7 di SMP PGRI Purwareja Klampok. Dalam penerapan media pembelajaran video reka adegan animasi lebih meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi sejarah dan peningkatan pada hasil belajar siswa. Berikut adalah kerangka pikir dalam penelitian ini:



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Landasan Teori

Sebuah konsep dengan pernyataan yang sistematis dan terorganisir dikenal sebagai landasan teori. Landasan teori berfungsi sebagai landasan yang kuat untuk penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini menggunakan teori kognitif. Teori perkembangan kognitif Piaget mengatakan bahwa belajar akan lebih berhasil jika disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif siswa (Nurhadi, 2020:85). Guru harus menggunakan bahasa yang sesuai dengan cara berpikir anak karena bahasa dan cara berpikir anak berbeda dengan orang dewasa.

Model belajar kognitif adalah persepsi dan pemahaman seseorang tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya memengaruhi tingkah lakunya. Belajar memperoleh dan mempergunakan bentuk representatif adalah ciri khas belajar kognitif, yang berfokus pada belajar memperoleh dan mempergunakan bentuk representatif yang mewakili objek-objek yang diwakili

atau dipresentasikan pada diri seseorang melalui tanggapan, gagasan, atau lambang. Misalnya pembelajaran sejarah dengan menggunakan video reka adegan animasi dapat menceritakan secara ulang peristiwa-peristiwa yang sudah terlampau tetapi dituangkan dalam animasi-animasi yang disampaikan kepada siswa-siswa yang melihat dan mendengarkan cerita tersebut.

