

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Belajar**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar adalah berusaha memperoleh ilmu atau kepandaian, berlatih, dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga dapat diartikan sebagai proses perubahan kepribadian seseorang yang ditandai dengan peningkatan kualitas perilaku. Peningkatan kualitas perilaku ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Beberapa pendapat para ahli mengenai belajar yaitu Menurut Slameto dalam (Eli Santi, 2014) bahwa “belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Menurut (Saputri, Ahmad, & Lestari, 2019) menyatakan bahwa “belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan untuk yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya”. Selanjutnya menurut (Rohmah, 2017) menyatakan bahwa “belajar adalah suatu proses perubahan individu yang berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya ke arah yang baik maupun tidak baik”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Belajar adalah proses memahami, menganalisis, mengenali tentang semua hal bertujuan menambah pengetahuan. Dan proses belajar ini baik sekarang maupun

nanti akan selalu di lalui bukan hanya di sekolah tapi juga di rumah ataupun di lingkungan masyarakat. Belajar sejak dini adalah hal paling tepat karena semua hal akan di kenali apabila dipahami melalui proses yang kita sebut belajar.

### **2.1.2. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Oemar Hamalik (Eli Santi, 2014) “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran”. (Magdalena, Yestiani, & Puspitasari, 2020) “Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik”

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Trianto menyatakan bahwa:

“Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan. Pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran dalam makna kompleks adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya (mengarahkan interaksi siswa dengan dimiliki dan dikuasai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang baik.

### **2.1.3. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Mukminin, Mushafanah, & Ngarisih, 2023). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun

psikomotor (Mboa & Ajito, 2024). Pendapat dari (Erawati, 2022) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya.

Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

#### **2.1.4. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **2.1.4.1. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video, atau teknologi digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi aktivitas belajar.

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting dalam memberikan kemudahan bagi peserta didik, sehingga mereka lebih mudah memahami dan memaknai bahan pembelajaran, serta dapat melaksanakan latihan-latihan yang disediakan dalam suatu lembaga atau organisasi pembelajaran (Utami, 2017). Dengan demikian, peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang mendalam dan mampu mengomunikasikannya.

Penerapan media pembelajaran juga menjadi salah satu unsur penting untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan (Nurfadhillah, et al, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk

mendukung proses pembelajaran. Penggunaan media ini bertujuan untuk menambah wawasan serta meningkatkan minat belajar siswa.

#### **2.1.4.2. Pengertian Media Pembelajaran Video**

Media pembelajaran merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif. mampu memvisualisasikan konsep-konsep abstrak atau kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media video adalah kumpulan gambar bergerak yang disusun secara sistematis sehingga menghasilkan gerakan sesuai dengan alur waktu (Wahyuni, Yanti, & Vazira, 2024). Menurut (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020), media video merupakan rekaman gambar dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan memberikan gambaran secara nyata.

Media video adalah jenis media pembelajaran yang menggabungkan elemen gambar dan audio sehingga memberikan kesan yang hidup serta menyampaikan pesan pembelajaran dengan efektif (Ardhianti, 2022). Media video adalah pergerakan sebuah objek atau gambar yang berubah posisi dalam rentang waktu tertentu (timeline) sehingga mampu menciptakan ilusi gerak (Apriansyah et al., 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis adalah media yang menggunakan unsur gambar bergerak disertai dengan suara pendukung, seperti video atau film, untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif dan menarik.

#### **2.1.4.3. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Video**

Untuk membuat media pembelajaran video, berikut adalah langkah-langkah yang perlu diperhatikan :

1. Rencanakan Konsep dan Tujuan Pembelajaran

Tentukan konsep pembelajaran yang ingin disampaikan melalui video. Buatlah tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur agar dapat memandu seluruh proses pembuatan video.

2. Buat Storyboard atau Skrip

Buatlah storyboard atau skrip yang akan berfungsi sebagai panduan visual dalam pembuatan video. Tentukan urutan adegan, dialog, dan yang akan digunakan di setiap bagian video.

3. Kumpulkan Bahan Pendukung

Kumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, ilustrasi, suara, dan musik yang akan digunakan dalam video. Pastikan bahan-bahan tersebut relevan dengan konsep dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

4. Gunakan Perangkat Lunak

Gunakan perangkat lunak seperti Adobe After Effects atau aplikasi lain yang sesuai untuk membuat. Pelajari fitur-fitur dasar perangkat lunak tersebut agar dapat menghasilkan yang berkualitas.

5. Buat Frame-by-Frame atau dengan Tweening

Untuk membuat frame-by-frame, gambar setiap frame secara manual untuk menciptakan pergerakan yang lancar. Jika menggunakan teknik tweening, tentukan titik awal dan titik akhir, lalu perangkat lunak akan menghasilkan pergerakan otomatis di antara kedua titik tersebut.

6. Tambahkan Suara dan Musik

Setelah selesai, tambahkan suara narasi, dialog, dan musik latar yang sesuai dengan tema dan suasana video. Pastikan suara dan musik tidak mengganggu pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

#### 7. Edit dan Gabungkan Semua Elemen

Edit dan gabungkan semua elemen video, termasuk, suara, dan musik, menjadi satu kesatuan yang harmonis. Gunakan perangkat lunak editing video seperti Kinemaster atau perangkat lunak lainnya untuk melakukan proses editing.

#### 8. Uji Coba dan Evaluasi

Setelah video selesai, lakukan uji coba dengan peserta didik atau rekan sejawat untuk mendapatkan umpan balik. Evaluasi apakah video tersebut telah memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan lakukan perbaikan jika diperlukan.

#### **2.1.4.4. Karakteristik Media Pembelajaran Video**

Karakteristik media pembelajaran video sebagai berikut :

##### 1. Visual yang Menarik

Media pembelajaran video menawarkan visual yang menarik dan atraktif. Karakter, penggunaan warna-warna cerah, serta efek visual yang dinamis dapat memikat perhatian peserta didik, membuat mereka lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

##### 2. Fleksibilitas dalam Penyampaian Informasi

Video memberikan fleksibilitas dalam penyampaian informasi, memungkinkan peserta didik untuk melihat, mendengar, dan memahami konsep pembelajaran secara lebih efektif. Kombinasi gambar, dan suara memudahkan mereka dalam memahami materi.

##### 3. Kemampuan Memvisualisasikan Konsep Abstrak

dapat membantu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami atau abstrak. Dengan ilustrasi yang lebih jelas dan terperinci, peserta didik dapat lebih mudah memahami konsep-konsep tersebut.

#### 4. Interaktif dan Dapat Diputar Ulang

Video dapat dirancang dengan elemen interaktif, seperti tombol klik atau pilihan ganda, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Selain itu, video dapat diputar ulang berkali-kali, memberikan kesempatan untuk memperkuat pemahaman dan mengulang konsep-konsep yang sulit.

#### 5. Penggunaan Musik dan Suara yang Mendukung

Video sering dilengkapi dengan musik latar atau suara narasi yang mendukung pembelajaran. Pemilihan musik dan suara yang tepat dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan membantu memperkuat pesan yang ingin disampaikan dalam video.

#### 6. Memungkinkan Pembelajaran Mandiri

Video dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran mandiri yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Peserta didik dapat memutar ulang video sesuai kebutuhan mereka, memungkinkan mereka untuk mempelajari materi secara mandiri dan sesuai dengan kecepatan mereka.

#### 7. Memiliki Daya Tarik Emosional

Karakter yang menarik dan cerita yang disajikan dalam video dapat menciptakan daya tarik emosional yang kuat. Hal ini membantu peserta didik terhubung dengan materi pembelajaran secara lebih pribadi, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

#### **2.1.4.5. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Video**

Menurut (Martina, 2024), media memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan media di antaranya adalah:

1. Dapat digunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran suatu objek.

2. Memudahkan penyampaian informasi yang kompleks.
3. Dapat menggabungkan berbagai jenis media untuk mendukung tipe gaya belajar yang berbeda.
4. Meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran.
5. Bersifat interaktif, memungkinkan keterlibatan aktif siswa.
6. Dapat digunakan oleh pengguna secara mandiri, memungkinkan pembelajaran fleksibel.

Namun, kekurangan media adalah:

1. Membutuhkan biaya yang mahal untuk pembuatan dan pengoperasiannya.
2. Memerlukan perangkat lunak (software) khusus untuk membuat atau menggunakannya.
3. Membutuhkan kreativitas dan keterampilan yang cukup dalam proses pembuatan.
4. Tidak selalu mencerminkan realitas secara akurat, karena bersifat representatif.

Menurut (Sapriyah, 2019), kelebihan media dalam pembelajaran antara lain:

1. Memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih luas dan menarik.
2. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
3. Meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan komunikasi yang lebih interaktif antara guru dan siswa, karena dapat memperkaya interaksi tersebut.

Adapun kekurangan media adalah:

1. Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang memadai untuk mendesain yang efektif sebagai media pembelajaran.
2. Memerlukan perangkat lunak khusus untuk membuka dan menggunakan.

3. Guru sebagai fasilitator harus mampu memahami siswa dengan baik, bukan hanya mengandalkan yang berlebihan yang dapat mengurangi usaha belajar siswa.
4. Penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung sulit dicerna oleh siswa, sehingga perlu memperhatikan keseimbangan dalam penyampaian informasi.

#### **2.1.5. Pengertian PKN**

Arti PKN secara umum menjelaskan tentang tatanan kehidupan warga negara sehari-hari yang diharapkan mampu menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia. PKN termasuk mata pelajaran yang senantiasa diajarkan kepada para pelajar mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi.

Hal tersebut pada dasarnya telah diatur di dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam aturan tersebut, PKN wajib diajarkan dalam kurikulum pendidikan dengan tujuan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan nasionalisme sesuai nilai Pancasila dan UUD 1945.

#### **2.1.6. Materi Pembelajaran**

##### **Hak dan Kewajiban Peserta Didik Dan Anggota Keluarga**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), hak adalah kekuasaan untuk berbuat sesuatu (karena telah ditentukan oleh undang-undang, aturan, dan sebagainya). Hak diartikan pula sebagai kekuasaan yang benar atas sesuatu atau untuk menuntut sesuatu.

Sedangkan kewajiban menurut KBBI adalah sesuatu yang diwajibkan, sesuatu yang harus dilaksanakan, atau sebuah keharusan. Bisa disimpulkan, hak

merupakan sesuatu yang harus kita dapatkan dan kewajiban adalah sesuatu yang harus kita kerjakan.

Karena itulah hak dan kewajiban memiliki hubungan yang tak terpisahkan. Kita akan mendapatkan hak, jika kita melaksanakan kewajiban.

Hak anak dirumah, antara lain sebagai berikut:

- a. Hak mendapatkan kasih sayang dan perlindungan dari orangtua.
- b. Hak mendapatkan tempat tinggal dan pakaian.
- c. Hak mendapatkan makanan dan uang jajan.
- d. Hak mendapatkan pendidikan dan kesehatan.
- e. Hak untuk bermain.
- f. Hak untuk didengar pendapatnya.

Kewajiban anak dirumah, antara lain sebagai berikut:

- a. Membantu mengerjakan pekerjaan rumah, seperti mencuci piring dan menyapu.
- b. Menyayangi anggota keluarga lainnya.
- c. Taat terhadap ucapan orang tua.
- d. Membereskan kamarnya sendiri.
- e. Membantu orang tua, terutama ketika dimintai tolong.
- f. Menghormati orang tua.
- g. Menaati peraturan di rumah

Hak anak di sekolah, antara lain sebagai berikut:

- a. Hak mendapatkan pelajaran.
- b. Hak bertanya kepada guru.
- c. Hak mendapat suasana belajar tenang dan aman.
- d. Hak menjadi anggota perpustakaan.
- e. Hak meminjam buku di perpustakaan.
- f. Hak mendapatkan nilai.
- g. Hak mendapatkan sarana belajar seperti buku, meja, dan kursi yang baik

Kewajiban anak di sekolah, antara lain sebagai berikut:

- a. Memakai seragam yang ditentukan;
- b. Datang tidak terlambat;
- c. Memperhatikan guru ketika menjelaskan;
- d. Menjaga kebersihan sekolah;
- e. Menjaga ketenangan belajar;
- f. Mengikuti semua pelajaran;
- g. Mengerjakan tugas yang diberikan guru.

## **2.2. Kerangka Berfikir**

Sugiyono (2021:95) mengemukakan bahwa, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti.

Pembelajaran PKN sangat mudah untuk dipahami jika penyampaian memperhatikan kebutuhan peserta didiknya. Pada proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar mencapai nilai yang efektif.

Penggunaan media video dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik saat proses pembelajaran serta memaksimalkan hasil belajar siswa. Kemudian dengan menggunakan video dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu mengingat materi yang diajarkan.

## **2.3. Hipotesis Penelitian**

Menurut Ismael Nurdin dan Sri Hartati (2019), hipotesis adalah sebuah kesimpulan sementara yang belum bersifat final; suatu jawaban atau dugaan yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Hipotesis merupakan

konstruk yang diajukan oleh peneliti terhadap masalah penelitian, yang menyatakan hubungan antara dua atau lebih variabel.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang perlu diuji dan dibuktikan kebenarannya melalui proses penelitian.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran PKN di UPT SDN 067246 Medan Tuntungan.

#### **2.4. Defenisi Operasional**

- a. Belajar adalah proses memahami, menganalisis, dan mengenali berbagai hal dengan tujuan untuk menambah pengetahuan.
- b. Pembelajaran adalah interaksi antara siswa dan guru yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.
- c. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan penilaian yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di lembaga pendidikan.
- d. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, sehingga mereka dapat belajar secara lebih efektif dan efisien.
- e. Media video adalah salah satu jenis media pembelajaran yang menggunakan berbagai fitur untuk menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.
- f. PKN (Pendidikan Kewarganegaraan) secara umum menjelaskan tentang tatanan kehidupan warga negara sehari-hari, yang diharapkan dapat menanamkan dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia.