

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Pengaruh merupakan dampak yang muncul ketika suatu variabel memberikan perubahan pada variabel lain. Konsep ini menjelaskan bagaimana adanya hubungan sebab-akibat dalam penelitian, di mana perlakuan yang diberikan kepada suatu variabel dapat menimbulkan efek pada variabel lainnya. Nurdiana & Sartika (2024:6) menyatakan bahwa pengaruh adalah efek yang dapat diukur melalui interaksi antar variabel sehingga dapat diketahui besarnya perubahan yang terjadi pada objek penelitian. Dengan demikian, pengaruh bukan hanya sekadar hubungan yang bersifat kebetulan, tetapi memiliki dasar ilmiah untuk menunjukkan keterkaitan antara dua variabel atau lebih.

Selanjutnya, Subando (2021:164) menyatakan bahwa pengaruh dapat diartikan sebagai daya atau kekuatan dalam diri siswa yang mampu menumbuhkan motivasi dan sikap belajar, yang pada akhirnya berdampak pada prestasi dalam mata pelajaran. Sejalan dengan itu, Mustafa dan Rahman (2020:27) menegaskan bahwa pengaruh adalah dampak yang ditimbulkan oleh satu variabel terhadap variabel lain. Dampak ini dapat diukur untuk memahami interaksi antar variabel dan bagaimana pengaruh tersebut mempengaruhi hasil penelitian.

Berdasarkan defenisi diatas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah kekuatan yang menimbulkan perubahan pada individu maupun variabel tertentu, sehingga terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Konsep ini mencerminkan hubungan sebab-akibat yang dapat diukur, sekaligus hadir dalam bentuk motivasi atau sikap yang berdampak nyata pada hasil. Dengan demikian, pengaruh bersifat nyata, dapat diamati, dan berperan penting dalam menjelaskan perubahan.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Setiap instrumen atau sumber yang dipakai dalam proses pembelajaran dengan tujuan membantu peserta didik memahami isi materi dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat berwujud cetakan, gambar, suara, hingga teknologi digital. Jika dimanfaatkan secara optimal, media pembelajaran memberi kesempatan bagi guru untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa.

Menurut Lumban Gaol (2020:52) menyatakan media pembelajaran sebagai perangkat pendukung yang membantu proses penyampaian materi pelajaran. Selanjutnya, Hasan (2021:29) menekankan bahwa media berfungsi sebagai penghubung antara guru sebagai penyampai informasi dan siswa sebagai penerima, sehingga motivasi belajar dapat ditingkatkan dan proses belajar berlangsung lebih menyeluruh. Sejalan dengan itu, Fadilah (2023:5) mengemukakan bahwa media merupakan instrumen pendidikan yang dirancang untuk mempermudah siswa memahami pelajaran secara efektif serta menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang memungkinkan peserta didik menerima informasi, memahami konsep, serta terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam mendukung efektivitas proses belajar-mengajar. Kehadiran media tidak hanya mempermudah penyampaian pesan dari guru kepada siswa, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kualitas pengalaman belajar secara menyeluruh. Menurut Miftah (2022:4), media memiliki empat fungsi utama, yaitu mengubah sesuatu yang abstrak menjadi konkret sehingga pembelajaran yang bersifat teoritis dapat menjadi

lebih praktis, membangkitkan motivasi belajar dengan menarik perhatian siswa, memberikan kejelasan agar pengetahuan lebih mudah dipahami, serta menumbuhkan rasa ingin tahu melalui stimulasi belajar.

Hasan (2021:35) mengelompokkan fungsi media pembelajaran ke dalam tiga kategori utama, yaitu membantu guru dalam melaksanakan tugasnya, membantu siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan kualitas proses mengajar. Media yang tepat dapat menutup kesenjangan pembelajaran, memperbaiki kelemahan proses mengajar, dan mengurangi beban kerja guru, sekaligus memberikan stimulus psikologis kepada siswa sehingga pemahaman mereka terhadap materi lebih mendalam. Dengan demikian, fungsi media tidak hanya sebatas alat bantu visual, melainkan bagian penting yang mempengaruhi efektivitas interaksi antara guru dan siswa di kelas.

Sejalan dengan itu, Levie & Lentz (dalam Suparlan 2020:303) menegaskan bahwa media pembelajaran juga memiliki fungsi atensi, yaitu menarik perhatian siswa terhadap konsentrasi belajar melalui media visual; fungsi afektif, yaitu mendorong keterlibatan emosional siswa dengan menggunakan media gambar; serta fungsi kompensatoris, yaitu membantu siswa mengetahui sejauh mana ketertarikannya dalam membaca.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga berperan penting dalam menarik perhatian, menumbuhkan minat, meningkatkan daya serap, dan mendukung efektivitas interaksi antara guru dan siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

2.1.4 Jenis Media Pembelajaran

Menurut Syaparuddin & Elihami (2020:193), media pembelajaran dapat dibedakan menjadi empat jenis. Pertama, media visual, yaitu media yang dapat diamati dengan indera penglihatan, baik yang diam maupun bergerak, seperti gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, maupun papan buletin. Kedua, media audio, yakni media yang dapat diamati dengan indera

pendengaran, misalnya suara latar, musik, atau rekaman suara. Ketiga, media audio-visual, yaitu media yang menggabungkan unsur audio dan visual sehingga dapat dilihat sekaligus didengar, contohnya film, program televisi, maupun video kaset (CD, VCD, atau DVD). Keempat, multimedia yaitu media yang mengkombinasikan beberapa unsur sekaligus, misalnya animasi yang memadukan teks, grafik, audio, dan video.

Menurut Arditya Isti (dalam Maharuli & Zulherman, 2021), media pembelajaran dibagi menjadi tiga bagian. Pertama, media audio berupa penyajian suara seperti radio atau rekaman suara. Kedua, media visual berupa media yang berhubungan dengan indera penglihatan seperti gambar atau ilustrasi materi. Ketiga, media audio-visual berupa media yang menggabungkan unsur suara dan gambar dalam satu kesatuan, misalnya video pembelajaran. Sementara itu, Wibisono (2020:127) mengemukakan bahwa media pembelajaran dapat dibedakan ke dalam delapan jenis, yakni media cetak, media pajang, media video animasi, rekaman video dan film, serta komputer.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pada dasarnya berfokus pada pemanfaatan indera penglihatan dan pendengaran melalui media visual, audio, serta audio-visual. Namun, seiring perkembangan teknologi, klasifikasi media semakin meluas hingga mencakup multimedia interaktif dan digital, seperti video animasi dan komputer, yang mampu mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan modern.

2.1.5 Pengertian Video Animasi

Kegiatan pembelajaran diperlukan media pendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu media digital yang dapat digunakan adalah video animasi. Media ini menampilkan kombinasi gambar bergerak dan suara sehingga mampu menarik perhatian siswa serta menyampaikan pesan secara efektif. Menurut Pagarra et al. (2022:46) video merupakan media audio-visual yang menggambarkan objek bergerak disertai suara relevan, sedangkan Pamungkas & Koeswanti (2021:47) menyatakan

bahwa video mengintegrasikan unsur audio dan gambar. Lebih khusus, Husni & Mursyid (2021:17) menjelaskan bahwa video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, dengan dukungan suara seperti percakapan atau dialog.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sangat membantu karena memperluas wawasan peserta didik sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat langsung gerakan animasi yang sesuai dengan materi yang disampaikan Alifa (2021:6). Melalui tampilan yang menarik, pembelajaran menjadi lebih berkesan dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Nurhikmah (2020:77), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif tidak cukup hanya disampaikan melalui kata-kata, melainkan juga memerlukan pengalaman belajar yang melibatkan penglihatan dan pendengaran sehingga dapat memicu rasa ingin tahu dan meningkatkan perhatian peserta didik.

Berdasarkan pandangan para ahli, video animasi adalah media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan elemen audio dan visual untuk menyampaikan informasi secara dinamis dan interaktif. Media ini memanfaatkan gambar bergerak yang mencerminkan realitas visual, didukung suara seperti dialog, untuk menciptakan pengalaman belajar yang kaya dan menarik perhatian. Dengan demikian, video animasi memudahkan penyampaian pesan dan meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

Semua metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk video animasi. Video animasi memiliki kelebihan, yaitu mereka dapat meningkatkan pemahaman peserta didik untuk belajar. Diharapkan

bahwa materi pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin, dengan visual bergerak dan berwarna sehingga mampu menarik minat peserta didik. Jadi, keinginan peserta didik untuk belajar dengan serius akan meningkat secara signifikan dan pada akhirnya peserta didik akan merasa tertarik dan senang dalam belajar.

1. Kelebihan dari Video Animasi

Menurut Bua, M. T.(2020:55), kelebihan video animasi dalam pembelajaran adalah membuat konsep yang rumit menjadi mudah dipahami, dapat digunakan untuk pembelajaran jarak jauh, menjadikan kegiatan belajar lebih menyenangkan dan tidak monoton, serta memungkinkan penyampaian pokok bahasan dapat disatukan. Selain itu, video animasi menjadikan pembelajaran lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, efisien dalam penggunaan waktu dan tenaga, serta mampu meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.

Menurut Dewayanti, Suryanti, dan Wicaksono (2021:93), kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, dapat digunakan sebagai alternatif alat bantu guru dalam mengajar, serta bersifat efisien. Mashuri dan Budiyo (2020:2), kelebihan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran meliputi tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi yang lebih tinggi, adanya kemungkinan pengulangan pada pembahasan tertentu, serta kemampuan video animasi untuk menguraikan suatu proses atau kejadian secara rinci dan nyata. Selain itu, video animasi mampu merepresentasikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, bersifat tahan lama dan tingkat kerusakannya rendah sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang, meningkatkan kemampuan dasar serta memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Media animasi ini juga relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dalam mempermudah pemahaman konsep, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif, meningkatkan motivasi belajar, serta efisien digunakan sesuai tujuan dan kurikulum yang berpusat pada peserta didik.

2. Kekurangan dari Video Animasi

Dewayanti (2021:94) menjelaskan bahwa kekurangan media video animasi terletak pada lamanya waktu pembuatan, memerlukan keterampilan dalam pembuatannya, serta membutuhkan kuota internet untuk mengunduh. Johari (dalam Sari et al. 2024:6) menambahkan bahwa animasi membutuhkan biaya yang relatif mahal dalam proses produksi, memerlukan perangkat pendukung seperti proyektor dan speaker, serta membutuhkan waktu yang lama dalam pembuatannya. Sementara itu, menurut Yuliani & Armaini (2024:17), kekurangan video animasi antara lain membutuhkan kreativitas dan keterampilan yang memadai, memerlukan software khusus untuk membukanya, materi terkadang sulit dipahami siswa, serta membutuhkan perangkat seperti laptop dan infokus.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam media video animasi terletak pada proses pembuatannya yang memerlukan waktu lama. Proses pembuatannya memerlukan waktu lama serta keterampilan teknis dan kreativitas yang tinggi. Selain itu, biaya produksi yang relatif mahal dan kebutuhan akan perangkat pendukung menjadi kendala tersendiri. Media ini juga memerlukan software khusus serta jaringan internet yang memadai untuk diakses. Oleh karena itu, penerapan video animasi membutuhkan persiapan yang matang serta fasilitas yang mendukung agar dapat dimanfaatkan secara optimal.

2.1.7 Pengertian Kemampuan Literasi PKn

Literasi merupakan kemampuan seseorang untuk mengolah dan memahami informasi dengan keterampilan membaca dan menulis. Secara

etimologis, istilah ini berasal dari kata Latin *literatus*, yang berarti "orang yang belajar". Literasi pada hakikatnya mencakup keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, serta pengembangan pengetahuan dan keterampilan yang memungkinkan individu untuk berkontribusi dalam kehidupan masyarakat. Dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), literasi berperan dalam membentuk warga negara yang memiliki kesadaran akan hak dan kewajibannya.

Kemampuan literasi PKn merupakan bagian dari literasi kewarganegaraan yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memahami, menganalisis, dan menerapkan nilai, pengetahuan, serta keterampilan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Menurut Tianotak dkk. (2022:56) kemampuan literasi dalam pembelajaran PKn berfungsi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi kewarganegaraan melalui integrasi pengetahuan, sikap, dan keterampilan, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara. Senada dengan itu, Juwita dkk. (2021:6) mendefinisikan kemampuan literasi PKn sebagai kemampuan seseorang untuk hidup harmonis di lingkungan masyarakat dengan memberikan kontribusi nyata melalui kecakapan intelektual, sikap, nilai, dan keterampilan sosial.

Berkaitan dengan pemenuhan hak dan kewajiban, literasi PKn menuntut pemahaman mendalam tentang bagaimana individu dapat melaksanakan haknya, seperti kebebasan berpendapat, sekaligus memenuhi kewajiban, seperti menghormati hak orang lain dan menaati hukum. Lebih lanjut, menurut Octavialis & Ananda (dalam Ramdani dkk. 2024:166), menyatakan bahwa kemampuan literasi PKn berfungsi sebagai "vitamin" untuk mengembangkan pengetahuan yang mendukung rasa cinta tanah air, wawasan kebangsaan, persatuan dan kesatuan, serta implementasi nilai-nilai Pancasila.

Kesimpulannya, kemampuan literasi PKn merupakan kemampuan memahami dan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi ini tidak hanya berfokus pada membaca dan menulis, tetapi juga membentuk kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga

negara. Melalui literasi PKn, peserta didik diharapkan mampu hidup harmonis, berkontribusi positif di masyarakat, serta menginternalisasi sikap demokratis. Dengan demikian, literasi PKn menjadi pondasi penting dalam menumbuhkan karakter cinta tanah air, wawasan kebangsaan, dan pengamalan nilai-nilai Pancasila.

2.1.8 Materi Pembelajaran

Hak dan kewajiban anak di sekolah dan di masyarakat.



Gambar 2.1 Hak dan Kewajiban di Sekolah

(Sumber: <https://share.google/images/LehfqppEc5Yc26UQQ>)

Cerita singkat

Pagi itu, Rani datang lebih awal ke sekolah. Ia ingat bahwa hari ini adalah jadwal piketnya bersama Budi dan Sinta. Sesampainya di kelas, ia melihat lantai masih kotor dan papan tulis penuh coretan.

“Budi, ayo kita bersihkan kelas dulu,” kata Rani.

Budi mengeluh, “Ah, nanti saja. Kita kan punya hak belajar, jadi mending langsung duduk saja.”

Rani tersenyum sambil berkata, “Betul, kita punya hak untuk belajar. Tapi kita juga punya kewajiban untuk membersihkan kelas. Kalau kelas bersih, belajar jadi nyaman.”

Sinta yang mendengar langsung mengambil sapu. “Ayo, kita selesaikan bersama,” ujarnya.

Tak lama kemudian, kelas menjadi rapi dan bersih. Guru yang masuk pun tersenyum. “Bagus sekali ! Rani, Budi, dan Sinta sudah menjalankan kewajibannya.

Dengan begitu, hak kalian untuk belajar dengan nyaman bisa terpenuhi.”

Apa itu Hak?

Hak adalah sesuatu yang pantas kita terima atau dapatkan sebagai manusia atau warga negara.

Apa itu kewajiban ?

Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita laksanakan dengan penuh tanggung jawab, agar hak kita dan hak orang lain dapat terpenuhi.



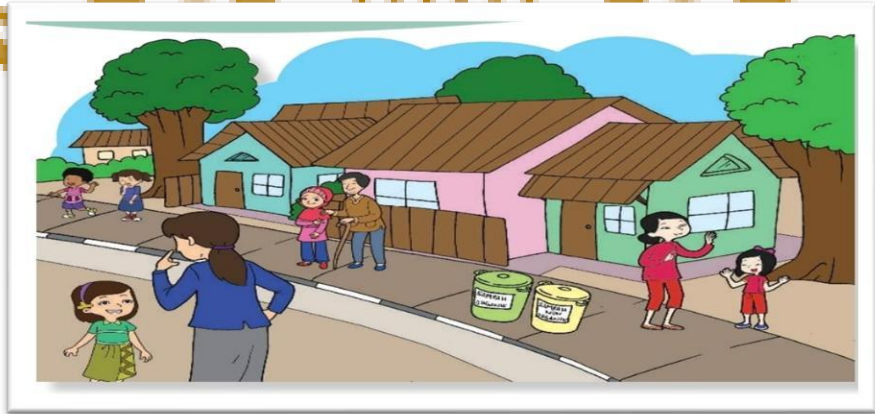
Gambar 2.2 Contoh Hak di sekolah

(Sumber: <https://share.google/images/FVozD2e0hXDBJLwAv>)

Hak dan Kewajiban anak di sekolah

Contoh Hak di sekolah:

- a. Hak untuk mendapatkan pelajaran dari guru.
- b. Hak untuk bermain saat jam istirahat.
- c. Hak untuk menggunakan fasilitas sekolah, seperti perpustakaan atau toilet.



(Sumber : <https://share.google/images/HDEScFwaEjrmCaFdu>)

Contoh hak di masyarakat:

- a. Hak untuk tinggal di lingkungan yang aman dan bersih.

- b. Hak untuk ikut serta dalam kegiatan masyarakat seperti lomba atau gotong royong.
- c. Hak untuk dilindungi dari kekerasan atau bahaya.



Gambar 2.5 Contoh Kewajiban di masyarakat
(Sumber: https://images.app.goo.gl/GXaK7fXi1HtKH_wMF8)

Contoh kewajiban di masyarakat:

- a. Wajib membuang sampah pada tempatnya.
- b. Wajib menjaga ketertiban dan tidak membuat keributan.
- c. Wajib ikut menjaga keamanan lingkungan sekitar.

2.1.9 Penelitian Terdahulu

Berbagai penelitian membuktikan bahwa media video animasi berpengaruh positif terhadap literasi siswa sekolah dasar. Ghifariani dan Mahyudi (2024:66) menemukan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan literasi sains melalui metode eksperimen *pretest-Posttest control group*. Zahra, Dewi, dan Puspita (2024:85) melalui studi literatur menyimpulkan bahwa video animasi efektif meningkatkan literasi membaca siswa, meskipun belum diuji langsung di kelas nyata. Nurdiana dan Sartika (2024:42) juga menunjukkan peningkatan skor literasi sains siswa dari 50,96 menjadi 80,19 melalui desain *Pretest-Posttest Control Group Design*.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan literasi siswa, baik pada aspek literasi sains maupun literasi membaca. Video animasi mampu memberikan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami sehingga meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Namun, penelitian masih berfokus pada literasi sains dan literasi membaca, sehingga perlu kajian lanjutan pada literasi PKn.

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini mengacu pada peran media video animasi dalam pembelajaran literasi PKn bagi siswa kelas III. Video animasi dipilih karena sifatnya yang interaktif dan audio-visual, yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep PKn yang bersifat abstrak, seperti hak dan kewajiban, Pancasila, serta norma sosial, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

Dalam konteks ini, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mendorong partisipasi aktif siswa melalui tampilan gambar bergerak, warna menarik, dan suara narasi. Hal ini memungkinkan siswa terlibat secara emosional dan kognitif dalam proses belajar. Penyajian materi yang dinamis diharapkan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih serius mengikuti pembelajaran PKn.

Kerangka ini berpijak pada pemahaman bahwa siswa kelas III masih berada pada tahap perkembangan yang membutuhkan media konkret untuk memahami konsep abstrak. Penggunaan video animasi memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi PKn melalui pengalaman belajar visual dan audio yang menarik. Pengalaman belajar menyeluruh ini diyakini mampu meningkatkan hasil belajar literasi PKn, baik dalam hal pemahaman, keterampilan berpikir kritis, maupun kemampuan menerapkan nilai-nilai kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan media video animasi dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan literasi PKn siswa kelas III, terutama dalam memahami hak dan kewajiban, Pancasila, serta norma-norma yang berlaku di masyarakat.

2.3 Hipotesis Penelitian

Menyebutkan hak dan kewajiban dengan benar, tetapi belum lengkap atau kurang rinci.

Hipotesis penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (H_1): Penggunaan media video animasi memiliki pengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi PKn siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan.
2. Hipotesis Nol (H_0): Penggunaan media video animasi tidak memiliki pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan literasi PKn siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan.

2.4 Definisi Operasional

Berdasarkan pemahaman terhadap istilah yang digunakan dalam judul penelitian ini, maka penulis menjelaskan definisi operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah kekuatan yang menimbulkan perubahan pada individu maupun variabel tertentu, sehingga terlihat adanya perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk perantara yang memungkinkan peserta didik menerima informasi, memahami konsep, serta terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.
3. Media video animasi adalah pembelajaran berbasis audio visual yang memadukan gambar bergerak dengan narasi atau suara sehingga materi dapat disampaikan secara lebih menarik, konkret, dan interaktif.

4. Literasi PKn adalah Kemampuan peserta didik untuk memahami dan menerapkan nilai, pengetahuan, serta keterampilan kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari. Literasi PKn mencakup pemahaman, penginternalisasian, dan pelaksanaan hak serta kewajiban sebagai warga negara.

