

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* “*medius*” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *Education Association (NEA)* mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional (Asnawir & Usman, n.d.).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat melancarkan proses dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembelajaran akan sangat menarik perhatian peserta didik, dengan media yang digunakan

dapat meningkatkan motivasi siswa. Khususnya pada pembelajaran pada di Sekolah Dasar. Adapun manfaat media secara umum. (Karo Karo & Rohani, 2018) sebagai berikut : (1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, (2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapan saja, (7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, (8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2011:16-17) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi Perhatian

Media visual adalah inti, yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi materi yang berhubungan dengan visual yang sering ditampilkan atau bersama dengan materi pelajaran teks.

2) Fungsi Afektif

Media visual dapat dilihat dari tingkat kesenangan siswa saat mempelajari (atau membaca) teks gambar. Sebuah gambar atau simbol dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa.

3) Fungsi Kognitif

Media visual dilihat dari penemuan penelitian mengungkapkan bahwa simbol visual atau gambar untuk memudahkan mencapai tujuan untuk menghafal informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatori

Media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual memberikan konteks pembelajaran teks dapat membantu siswa dalam membaca informasi dalam teks dan menghafalnya.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang menarik dalam era globalisasi saat ini berkembang media pembelajaran sangat pesat oleh karena itu, banyak terjadi perubahan jenis-jenis media pembelajaran. Menurut Fikri & Madona (2018) jenis-jenis media pembelajaran di antaranya:

- 1) Media audio, adalah media ini berpatokan pada kemampuan suara contohnya seperti kaset rekaman, radio, dan MP-3.
- 2) Media visual, adalah media pembelajaran yang mengandalkan indra penglihatan atau dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Contohnya seperti gambar, grafik, foto dan poster.
- 3) Media audiovisual, adalah media yang memiliki unsur suara dan gambar contohnya seperti televisi, kaset video, dan video compact disk (VCD).
- 4) Media animasi, adalah gambar yang bisa bergerak dibuat dengan cara mengedit gambar diaplikasi tertentu sehingga dapat menghasilkan gambar yang bergerak. Adapun karakter dari animasi ini biasanya berupa orang, hewan dan objek nyata yang dituangkan dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Objek didalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna, dan efek.
- 5) Multimedia, adalah media yang khusus dirancang dalam penggabungan beberapa unsur seperti visual, audio, audio visual dan animasi yang terdiri dari teks, audio, gambar, grafis, dll. Yang menjadi satu secara utuh sehingga memiliki potensi dan manfaat yang luar biasa.

Dari penjelasan jenis-jenis media di atas, penulis berpendapat bahwa media Powtoon termasuk jenis media pembelajaran multimedia. Jenis ini dapat dilihat dari cara penggunaan media dan bentuk fisik dari media tersebut.

e. Aspek Indikator Media Pembelajaran

Aspek indikator media pembelajaran berguna untuk mengetahui media tersebut dapat dikatakan baik atau tidak, ada beberapa indikator yang digunakan untuk dapat mengukur penggunaan media pembelajaran kelas menurut (Purwono, 2008) pada tabel 2.1, sebagai berikut :

Tabel 2. 1 Aspek Indikator Media Pembelajaran

A. Aspek Kelayakan Penyajian		
1.	Konsistensi, Keruntutan dan pemahaman konsep	Penyajian konsep disajikan dengan konsistensi, keruntutan dan pemahaman materi yang sistematis, keruntutan konsep, sistematika urutan penempatan bagian bagiannya benar adanya pendukung
2.	Berorientasi pada peserta didik	Berorientasi pada peserta didik terdapat penyajian materi bersifat aktif, interaktif, partisipatif, dan mendorong rasa keingintahuan
3.	Kelengkapan bagian isi	Kelengkapan bagian isi terdapat materi yang jelas, isi materi berurutan,
B. Aspek Kelayakan Isi		
1.	KI dan KD sesuai dengan Tema	Materi yang disajikan sesuai dalam (KI) dan (KD) pada tema lingkungan sahabat kita
2.	Kesesuaian KI dan KD pada indikator pembelajaran	Dalam (KI) dan (KD) harus sesuai dengan Indikator pembelajaran
3.	Ketepatan pembelajaran KI dan KD pada Indikator	Dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) harus tepat dengan Indikator
C. Aspek Kegrafikan		
1.	Desain tampilan yang menarik	Desain yang digunakan mulai dari fisik, gambar, tulisan, warna dan pemakaiannya jelas
2.	Penyajian media <i>Powtoon</i>	Ornamen-ornamen yang digunakan pada media lengkap, mempermudah penyampaian materi, mampu mempermudah peserta didik untuk mengidentifikasi keragaman social budaya di Indonesia
3.	Kerapihan media	Kesesuaian media yang dibuat sesuai dengan tingkat peserta didik.
D. Kebahasaan		
1.	Bahasa yang digunakan jelas	Bahasa yang digunakan baik dan benar
2.	Penggunaan kata yang tepat	Penggunaan kata yang tepat terdapat sesuai ejaan, keefektifan kata, dan lugas

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut (Rahma 2019) pemilihan media pembelajaran tidak dianjurkan secara sembarangan. Kesalahan pemilihan media pembelajaran akan mempengaruhi ketercapaian dalam penyampaian informasi yang akan disampaikan. Ada beberapa kriteria umum yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Menurut (Rohani, 2020) :

1. Kesesuaian dengan tujuan (instructional goals).

Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan instruksional khusus (TIK) ini bisa dianalisis, dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari Bloom, apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif dan psikomotorik, begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006) kriteria pemilihan media berdasarkan atas kesesuaiannya dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan indikator.

2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran (instructional content) Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan.

3. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajar atau siswa. Dalam hal ini media harus familiar dengan karakteristik siswa, dalam hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya.

4. Kesesuaian dengan teori. Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori, media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya.

5. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Kriteria ini didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual akan mudah memahami materi jika media yang

digunakan adalah media visual seperti TV, Video, grafis, dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan siswa tipe auditif, lebih menyukai cara belajar dengan mendengar dibanding menulis dan melihat tayangan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan.

6. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas, pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagaimana bagusnyasebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif.

g. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (dalam Rohani, 2020) setiap media mempunyai klasifikasi tertentu, baik dilihat dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran. Disamping itu memberi kemungkinan pada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media tersebut, guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru harus memahami karakteristik, jenis, serta pengelompokan dari media yang akan digunakan tersebut, guru harus menyakinkan dirinya bahwa media yang akan di gunakan tersebut akan memberikan nilai positif terhadap kualitas pembelajaran yang akan dilakukannya.

h. Jenis-jenis Aplikasi Animasi Bergerak

1) FlipaClip

Flipa Clip adalah salah satu jenis aplikasi pembuat animasi 3D. dalam aplikasi dapat membuat jenis animasi sesuai karakter yang akan mereka buat sendiri. Aplikasi ini, selain tersedia untuk PC juga tersedia versi mobile, jadi cukup fleksibel. Anda bisa mencoba membuat video animasi lewat perangkat smartphone yang bisa di gunakan di mana saja dan kapan saja.

Ada beragam fitur menarik yang ditawarkan oleh aplikasi ini. Seperti fitur memilih fpsnya, fitur drawingnya dan masih banyak fitur lainnya yang sangat membantu dalam proses pembuatan animasi.

2) **Animation Desk**

Aplikasi pembuat video animasi berikutnya adalah *Animation Desk*. Aplikasi ini juga tersedia dalam dua versi yakni untuk perangkat PC dan juga Android. Dengan bantuan aplikasi animation desk ini pengguna bebas membuat frame yang diinginkan, dengan frame ratenya, mulai dari 3 fps hingga 24 fps.

Tidak seperti beberapa program animasi yang lebih canggih ini, Animation Desk menyatukan antar muka pengguna yang intuitif, berbagai alat grafik, dan fitur seperti alat salin dan tempel yang menggunakan gambar sebelumnya untuk membuat gambar baru, jadi seniman tidak harus memulai setiap gambar dari awal.

Animation Desk Pro Lite memungkinkan pengguna membuat animasi uji pensil cepat, membuat sketsa, membuat papan cerita untuk aksi film mereka, dan banyak lagi. Animasi dapat dilakukan melalui video, gambar, atau bahkan lapisan Photoshop dan diekspor dalam berbagai format, termasuk semuanya dari MOV dan GIF hingga PSD dan PDF.

3) **Blender**

Blender adalah *software* yang sifatnya open-source yang mendukung animasi 3D, dengan hasil akhir mendekati nyata dan sering digunakan. Dalam kegunaannya, Blender dapat menciptakan animasi 3D dan memodifikasi model, tekstur, cahaya, serta *post-processing* yang komplit dalam satu aplikasi.

Kelebihannya adalah Blender bisa digunakan antar platform berbeda dan tentunya sangat ringan. Karena sifatnya *free to use*, sehingga sangat cocok untuk pemula yang ingin mulai membuat video animasi secara gratis. Blender dilengkapi dengan banyak fitur unggulan yang memudahkan tiap penggunaanya, seperti *sculpting*, *modeeling*, *retopology*, dan *curve*. Tidak hanya

itu, ada alat simulasi dengan tampilan yang maksimal, dan *User Interface* yang membuat pengguna mudah untuk mencari *tools* yang ada.

4) **Key Shot**

KeyShot adalah software yang bisa digunakan untuk animasi 3D. Cepat dan mudah adalah keunggulan utama dalam memproses penggunaannya. Beberapa fitur yang menjadi keunggulan software animasi yang satu ini adalah *Focus Caustics*, yang mana memudahkan animator untuk memastikan fokus pada sebuah obyek. Ada juga *Flexible Access* dan *Camera Control* yang menjadi fitur andalan saat mengerjakan proyek animasi ini. Lanskap animasi akan menjadi semakin nyata dengan adanya fitur kontrol kamera.

5) **Animaker**

Animaker adalah software yang digunakan oleh lebih dari 8 juta pengguna dapat membuat video berkualitas 4K yang bisa digunakan dalam hitungan menit.

Berbagai fitur yang ditawarkan oleh Animaker termasuk, pembuatan animasi dan transisi, bisa masukkan audio suara, bisa kerja sama secara online bersama, template yang dapat diubah-ubah dan banyak lagi.

6) **Powtoon**

Powtoon merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk membuat animasi 3D. Perbedaan aplikasi ini dengan aplikasi lain yakni dapat membuat video animasi dengan berbagai fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta Powtoon memiliki efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan timeline yang mudah di gunakan.

Aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap dan sangat mudah untuk di gunakan. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan Video

animasi. Hal inilah yang membuat aplikasi Powtoon menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.

2. Powtoon

a. Pengertian Powtoon

Powtoon adalah media pembelajaran yang berupa media pembelajar audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih simple. Penggunaan *Powtoon* akan lebih memudahkan kita yang akan membuat animasi untuk video atau presentasi.

Powtoon adalah layanan secara online dapat diakses gratis maupun berbayar dan fitur yang diberikan rinci dan lengkap sehingga lebih mudah dalam menyampaikan informasi karena pembuatan yang mudah sebagai paparan yang memiliki animasi menarik diantaranya animasi-animasi benda, Gerakan menulis dengan beragam karakter tangan, kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan hidup hal ini dapat berdampak bagi peserta didik menjadi lebih tertarik dan tidak bosan. Proses pembuatan video memerlukan spesifikasi perangkat keras atau laptop/komputer yang dapat digunakan untuk merancang/mengolah video dengan *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a. RAM: minimal 1GB
- b. VGA: On Board
- c. Koneksi internet yang stabil.

Penayangan hasil video yang sudah dibuat dengan *Powtoon* sebagai video animasi dapat menggunakan laptop/komputer, ataupun ponsel genggam yang sudah didukung untuk memutar video.

b. Manfaat Powtoon

Berikut beberapa manfaat Powtoon adalah:

- 1) Media *Powtoon* dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Media *Powtoon* dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya: Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, film, bingkai, dan gambar.
- 3) Media *Powtoon* dapat mengatasi gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
- 4) Media *Powtoon* dapat mengatasi penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi yang dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik, serta mendorong kegairahan belajar, memungkinkan terjadi interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan peserta didik belajar mandiri menurut kemampuan dan minatnya.

c. Kekurangan dan Kelebihan *Powtoon*

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran *Powtoon* sebagai jenis media pembelajaran yakni;

Kekurangan Media *Powtoon* adalah

- 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi
Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada
- 2) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya
- 3) Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoprasikannya

Adapun Kelebihan Media *Powtoon* Adalah:

- 1) Mencakup segala aspek
- 2) Penggunaannya praktis
- 3) Dapat digunakan dalam kelompok besar
- 4) Lebih variatif dan meningkatkan motivasi dalam belajar
- 5) Dapat memberikan *feedback* atau interaksi langsung antara pendidik dengan peserta didiknya.

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media powtoon, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media powtoon ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihannya, media powtoon ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

d. Media powtoon dalam pembelajaran

Berkembangnya teknologi ada banyak software yang bisa membantu kita dalam presentasi misalnya Powtoon. Powtoon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat Powtoon mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki fitur karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya yang membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas. Dengan Powtoon kita bisa lebih santai dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri, karena Powtoon juga dilengkapi dengan video explainer.

Powtoon bisa menghidupkan presentasi kita karena audiens bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar eye-popping, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, Powtoon membantu kita menangkap perhatian audiens dan imajinasi. Dengan menggunakan powtoon presentasi akan lebih hidup dan tidak membosankan.

Permasalahan guru disekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang diberikan oleh guru. Media powtoon ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan, karena mempunyai banyak

fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mengajar.

3. Pembelajaran PPKn

Dalam tinjauan pedagogis, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan bidang kajian ilmiah program kurikuler, dan kegiatan sosial budaya yang multidimensi. Sifat multidimensi ini menyebabkan pendidikan kewarganegaraan dianggap sebagai pendidikan nilai dan moral, pendidikan masyarakat, pendidikan nasional, pendidikan kewarganegaraan, pendidikan politik, pendidikan hukum dan hak asasi manusia, dan pendidikan pendidikan demokrasi.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan memiliki visi dan misi untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cita-cita tanah air, melalui proses menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya; serta memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, kompak, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

a. Materi Keragaman social budaya di Indonesia

Indonesia adalah negara yang kaya karena memiliki berbagai macam keragaman sosial dan budaya.

Bentuk keragaman budaya yang ada di Indonesia antara lain:

1. Keragaman Bahasa daerah

Tiap suku bangsa akan berkomunikasi dengan Bahasa daerah. Keberagaman bahasa daerah tidak menjadi masalah, karena Indonesia memiliki bahasa persatuan yakni Bahasa Indonesia.

2. Keragaman rumah adat

Contohnya adalah rumah adat Bolon dari Sumatera Utara, Rumah adat gadang dari Sumatera Barat, rumah adat Badui dari Banten, rumah adat Sunda dari Jawa Barat, rumah adat Tongkonan dari Toraja, dan rumah adat Kariwari dari Papua.

3. Keragaman senjata tradisional

4. Keragaman pakaian adat

Contohnya pakaian adat tulang bawang dari lampung, pakaian adat kebaya dari jawa tengah, pakaian adat biliun dari Gorontalo, pakaian adat melayu dari riau, pakaian adat ulos dari sumatera, dan pakaian adat suku sabu dari NTT.

5. Keragaman lagu daerah, tarian daerah, dan pertunjukan kesenian daerah.

Contohnya yakni tari sekapur sirih dari jambi, tari lilin dari Minangkabau, tari jaipong dari karawang, dan tari topeng dari Cirebon. Selain itu pada permainan anak tradisional, contohnya yakni permainan layangan, egrang, cublak-cublak suweng, dan petak umpet.

Bentuk keragaman sosial yang ada di Indonesia antara lain:

1. Keragaman suku bangsa
2. Keragaman agama
3. Keragaman sistem masyarakat
4. Keragaman mata pencaharian

Contohnya yakni pada bidang pertanian, perkebunan, perairan, dan pariwisata.

Cara menghargai keragaman budaya;

1. Mau mempelajari budaya daerah sendiri
2. Menggunakan Bahasa daerah Indonesia sebagai Bahasa sehari-hari dan Bahasa Indonesia sebagai Bahasa persatuan.
3. Mengedepankan toleransi
4. Menganggap semua budaya Indonesia sama baiknya.

Cara menghargai keragaman sosial:

1. Tidak mencela mata pencaharian orang lain
2. Memilih dan menggunakan produk-produk lokal untuk memajukan usaha dalam negeri
3. Menghormati waktu dan aktivitas kerja dari orang lain
4. Mengonsumsi buah dan makanan produk dalam negeri.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dengan judul peneliti, diantaranya meliputi:

1. Siti Hartina mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *Powtoon* pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *Research and Development (R & D)* dengan menggunakan prosedur model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan lembar validasi dan angket. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi video animasi untuk mengetahui kelayakan, kemenarikan dan keefektifan produk. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu, deskriptif kuantitatif untuk mengolah data dalam bentuk skor dari penilaian oleh validator ahli media dan ahli materi, respon peserta didik, serta uji keefektifan, sedangkan deskriptif kualitatif untuk mendeskripsikan data berupa komentar saran perbaikan dari kali data serta deskripsi uji keterlaksanaan penelitian. Instrumen pengumpulan data berupa tes dan non tes. Adapun tes yang digunakan berupa dan *posttest* dengan uji *N-Gain* serta keefektifan produk menggunakan uji *effect size*.

Berdasarkan hasil pengembangan dengan metode penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE produk berupa video animasi pembelajaran berbasis *Powtoon*. Kelayakan video animasi berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media diperoleh hasil berturut-turut yaitu 91% dan 93% dengan kriteria "sangat layak". Adapun respon peserta didik pada uji coba kelas atau kelompok kecil au diperoleh hasil 87% dan uji coba lapangan diperoleh hasil 88% dengan kriteria "sangat menarik". Video animasi matematika berbasis *Powtoon* pada materi bangun ruang sisi datar kubus dan balok tingkat SMP/MTs efektif digunakan karena diperoleh hasil rata-rata *N- Gain* sebesar 77,24% dengan kategori *effective*, dan berdasarkan perhitungan *effect size* memperoleh angka 86% dengan kategori "tinggi" artinya produk video animasi yang dihasilkan

adalah layak, menarik, dan efektif dengan kategori tinggi. Sehingga dapat digunakan sebagai bahan ajar disekolah (Hartina, 2020) .

2. Pipit Ika Juliana mengembangkan media pembelajaran bantuan *Powtoon* dengan model pembelajaran *creative problem solving* (CPS). Penelitian ini menghasilkan produk media berbantuan *Powtoon* dengan model cps yang telah selesai dikembangkan berbentuk video yang dapat dijalankan pada *smartphone android* dan *pc/laptop*. Media dilengkapi dengan uraian materi bangun datar segiempat. aplikasi ini telah divalidasi oleh validator dan dinyatakan valid dengan hasil penilaian ahli media dan ahli materi, masing-masing persentase 86,52% dan 86,67% yang berada pada kategori sangat baik. hasil tanggapan siswa menunjukkan persentase 90,89% yang berada pada kategori sangat baik. hasil uji hipotesis data akhir diperoleh $t_{hitung} = 6,6170$ dan $t_{tabel} = 1,670$. maka $t_{hitung} > t_{tabel}$, sehingga H_0 ditolak. artinya hasil belajar menggunakan media pembelajaran berbantuan *Powtoon* dengan model pembelajaran cps pada mata pelajaran matematika lebih baik daripada pembelajaran konvensional (Juliana, 2018).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variable variabel yang ada dalam penelitian. Maksud dari kerangka berpikir adalah sebuah penjelasan sementara yang telah dimodifikasi berdasarkan identifikasi sebagai point yang penting terhadap gejala yang menjadi objek permasalahan atau segala pembahasan dari pemikiran yang diteliti. Dengan demikian jalannya penelitian yang peneliti lakukan dapat diketahui secara terarah dan jelas. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tidak terlepas dari keinginan belajar atau minat belajar yang dirasakan peserta didik. Ketika peserta didik dalam keadaan dan situasi yang menyenangkan maka proses penyampaian materi akan praktis dan efektif serta diterima oleh peserta didik tersebut. Begitupun sebaliknya, proses pembelajaran tidak akan efektif apabila dalam prosesnya peserta didik merasa dipaksakan dan akan membuat pembelajaran tidak nyaman.

Media pembelajaran dianggap sangat berpengaruh pada hasil belajar peserta didik. Mengingat pelajaran Matematika adalah pelajaran yang menurut peserta didik sulit sehingga rendahnya minat peserta didik untuk belajar dan mendengarkan penjelasan dari guru. Salah satu media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan taraf berpikir anak usia operasional konkrit adalah dengan media video animasi.

Media video animasi juga mudah dipahami, karena animasi merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar yang interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku siswa. Media animasi biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya kedalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat. hal tersebut akan membuat peserta didik menjadi senang belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.