

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran yang berpusat pada siswa membutuhkan sarana atau alat yang menjadi media dimana guru menyampaikan materi atau pengetahuan kepada siswa. Sarana atau alat ini disebut dengan media pembelajaran. Arsyad (dalam Aghni, 2018, hlm. 99) mengatakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *Medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Sedangkan Menurut Sanjaya (dalam Aghni, 2018, hlm. 99) berpendapat bahwa media sebagai sumber pesan kepada penerima pesan. Djamarah dan Aswan seperti yang dikutip (dalam Sjam dan Maryati, 2019, hlm. 186) mengatakan bahwa “media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan pendidik untuk membelajarkan peserta didik demi tercapai tujuan pengajaran”. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Asyar (dalam Khaira, 2020, hlm. 40) mengatakan bahwa Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat mentransmisikan atau menyampaikan pesan dari sumber terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima dapat melakukan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Sedangkan menurut Azhar (dalam Khaira, 2020, hlm. 40) Media Pembelajaran merupakan alat yang membantu proses pembelajaran baik di dalam atau pun di luar kelas, selanjutnya dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sumber belajar atau media fisik.

Maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh guru untuk mengirim pesan kepada siswa sebagai perantara. Hal ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga dapat melaksanakan proses pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar lebih jelas dan bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara lisan dengan ceramah,

tetapi dapat menggiring siswa untuk benar-benar memahami materi yang disampaikan. Menurut Sanjaya (dalam Nurrita, 2018, hlm. 176) dari penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Maka dari itu tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah tanggapan dalam menyampaikan pesan.

2) Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni saja, tetapi juga dapat mempermudah siswa dalam menyerap materi, sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

3) Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna bahwa pembelajaran tidak hanya menambah informasi, tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan analitis dan kreatif siswa.

4) Fungsi Penyampaian persepsi

Menyamakan persepsi masing-masing siswa sehingga mereka memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang diberikan.

5) Fungsi Individualitas

Latar belakang siswa yang berbeda, baik dari segi pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa, maka media pembelajaran dapat memenuhi setiap kebutuhan individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Media Pembelajaran juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai berikut:

1) Menangkap suatu obyek atau peristiwa tertentu

Dapat diambil dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio.

2) Memanipulasi keadaan atau obyek tertentu

Media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan ajar yang bersifat abstrak menjadi konkrit sehingga mudah dipahami oleh siswa.

3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Adanya penggunaan media pembelajaran, perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih ditingkatkan (Sanjaya dalam Nurrita, 2018, hlm. 177).

Menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu dapat memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, selain itu juga media pembelajaran berfungsi sebagai media yang dapat menumbuhkan motivasi pada siswa agar dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Nasution (dalam Nurrita, 2018, hlm. 177) mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Bahan ajar akan lebih jelas tersampaikan maknanya, agar siswa lebih memahaminya, dan memungkinkan siswa mampu memengaruhi tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran sangat beragam, tidak hanya komunikasi verbal melalui perkataan guru, siswa tidak bosan dan guru tidak lelah.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi juga melakukan kegiatan lain yaitu melakukan, mengamati, mendemostrasikan dan lain-lain.

Sementara itu Arsyad (dalam Nurrita, 2018, hlm. 178) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar ialah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk memudahkan proses pembelajaran dan meingkatkan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat mengembangkan dan menuntun perhatian siswa sehingga dapat menumbukan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan, indera, ruang dan waktu. Objek yang ditampilkan di dalam kelas bisa diubah dengan slide, foto, film. Sekalipun objek yang sangat kecil bisa disajikan bantuan mikroskop, film, foto, slide. Begitu pun dengan kejadian langka yang terjadi di masa lalu bisa di tayangkan dalam bentuk rekaman video, foto, film, slide.

- 4) Media pembelajaran bisa membagikan pengalaman bersama kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungannya.

Berdasarkan beberapa para ahli di atas maka bisa disimpulkan bahwa manfaat dari media pembelajaran ialah sebagai berikut:

- 1) Manfaat bagi guru, yaitu: Media pembelajaran dapat membantu guru untuk menyampaikan bahan ajar atau materi pembelajaran kepada siswanya demi tercapainya tujuan pembelajaran yang berkualitas.
- 2) Manfaat bagi siswa, yaitu bisa meningkatkan motivasi siswa dan perhatian siswa, serta minat belajar siswa, sehingga siswa dapat menganalisis materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik serta terjadinya situasi belajar yang menyenangkan maka materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dapat memudahkan siswa untuk memahaminya.

d. Jenis Media Pembelajaran

Rusman (dalam Alaby, 2020, hlm. 281–282) mengatakan bahwa ada lima jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual merupakan media yang hanya bisa dilihat dengan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan berupa gambar diam atau bergerak.
- 2) Media Audio ialah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keinginan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan gabungan antara audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio visual adalah program video/ televisi dan program slide suara (*sound slide*).
- 4) Kelompok media penyaji, media ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan kedalam tujuh jenis yaitu:
 - a. Kelompok pertama; grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - b. Kelompok kedua; media proyeksi diam
 - c. Kelompok ketiga; media audio
 - d. Kelompok keempat; media audio
 - e. Kelompok kelima; media gambar hidup / film

- f. Kelompok keenam; media televisi
 - g. Kelompok ketujuh; multimedia.
- 5) Media objek dan media interaktif berbasis komputer. Media objek adalah media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, susunannya, warnanya, fungsinya dan lain sebagainya.

e. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Abidin (dalam Wastriami dan Mudinillah, 2022, hlm. 35) Ada beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yang bisa dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- 1) Ketepatan alat bantu yang dipilih dalam proses pembelajaran, Artinya media pembelajaran yang dipilih sudah disesuaikan dengan tujuan atau kemampuan pembelajaran yang diterapkan sebelumnya.
- 2) Bisa digunakan untuk dukungan yang kuat terhadap isi materi pembelajaran, Jadi seperti halnya materi pembelajaran nyata dengan prinsip dan konsep, serta generalisasi membutuhkan bantuan dari perangkat pembelajaran sehingga siswa cepat memahami.
- 3) Mudah untuk didapatkan, artinya yaitu media pembelajaran yang mudah untuk didapatkan dan diperoleh serta dalam penggunaannya tidak sulit sehingga mudah digunakan saat proses pembelajaran.
- 4) Keterampilan dalam membuat media, Maksudnya ialah Secanggih apapun media yang ada jika kita tidak mengetahui cara penggunaannya maka akan sia-sia.
- 5) Memiliki banyak waktu saat digunakan, untuk bisa digunakan saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.
- 6) Alat yang dipilih harus memiliki kesesuaian dengan perkembangan siswa.

Sedangkan menurut Arsyad (2013, hlm. 67) mengatakan bahwa guru memilih salah satu media dalam kegiatan pembelajaran di kelas dengan dasar pertimbangan lain:

- 1) Guru merasa sudah akrab dengan media yang akan digunakan baik papan tulis ataupun proyektor.

- 2) Guru merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri misal seperti diagram pada *flip chart*.
- 3) Media yang dipilih dapat menarik perhatian dan minat siswa.

Berdasarkan para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa pemilihan media harus tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan pada saat kegiatan proses pembelajaran dan guru harus mampu menguasai media pembelajaran terlebih dahulu agar tercapainya proses pembelajaran yang baik.

2. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Fujiyanto, dkk (dalam Darmawan, dkk, 2022, hlm. 19) Mengatakan bahwa media audio visual termasuk ke dalam multimedia, artinya jenis media yang tidak hanya memuat unsur suara, tetapi juga unsur gambar visual seperti rekaman video, film berbagai ukuran, dan slide suara. Sedangkan menurut Sulfemi dan Mayasari (2019, hlm. 58) mengatakan bahwa media audio visual adalah media perantara untuk menyajikan materi yang ditangkap melalui penglihatan dan pendengaran untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.

Menurut Wati (dalam Sjam dan Maryati, 2019, hlm. 187) mengemukakan bahwa Media audiovisual ialah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran untuk membantu kata-kata tertulis dan lisan untuk menyampaikan pengetahuan, sikap, dan gagasan dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Sekarini, dkk (Isnaeni dan Radia, 2021, hlm. 306) Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara, yang mana siswa dapat mengamati gambar kombinasi warna dan suara tertentu.

Sejalan dengan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual merupakan alat bantu untuk memudahkan guru dalam menyajikan materi yang akan disampaikan kepada siswa berupa kombinasi gambar dan suara atau bisa disebut dengan video sehingga pembelajaran lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh siswa.

b. Jenis-jenis Media Audio Visual

Menurut Sanjaya (dalam Windasari dan Sofyan, 2019, hlm. 4) mengemukakan bahwa media audio visual yaitu jenis media yang selain memiliki unsur suara dan juga mengandung unsur gambar yang bisa di tangkap oleh indera penglihatan. Wati

(dalam Windasari dan Sofyan, 2019, hlm. 4) mengatakan bahwa media audio visual terbagi menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Audio Visual Murni yaitu media yang dapat menayangkan audio dan gambar bergerak yang berasal dari satu sumber. Contoh media audio visual murni ialah film bersuara, video, dan televisi.
- 2) Audio Visual tidak murni yaitu media yang dimana unsur gambar dan audio berasal dari sumber yang berbeda. Contoh dari media audio visual tidak murni ialah slide dan strip film.

Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (dalam Purwono, dkk, 2018, hlm. 131) mengatakan bahwa media audio visual dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- 1) Audio Visual diam merupakan media yang menampilkan gambar dan suara seperti *sound slide*.
- 2) Audio Visual Gerak merupakan media yang dapat mempresentasikan elemen suara serta gambar bergerak seperti film dan video.

c. Langkah Penggunaan Media Audio Visual

Atmaja (2019, hlm. 137) mengatakan bahwa terdapat hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media audiovisual untuk pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Guru perlu mempersiapkan unit pembelajaran terlebih dahulu, kemudian pilih media audiovisual yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.
- 2) Guru juga perlu mengetahui lamanya durasi media audiovisual, misalnya berupa film dan video yang dimana keduanya perlu disesuaikan dengan waktu pelajaran.
- 3) Mempersiapkan kelas, persiapkan siswa anda dengan menjelaskan secara keseluruhan konten film, video, dan televisi yang akan ditayangkan serta menyiapkan peralatan untuk kelancaran proses pembelajaran.
- 4) Kegiatan lanjutan, setelah film atau video ditayangkan, sebaiknya guru melakukan refleksi serta tanya jawab dengan siswa, unuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Sedangkan menurut Hamalik (dalam Karlina, 2017, hlm. 31) mengemukakan bahwa langkah penggunaan media audio visual ialah sebagai berikut:

- 1) Kelas harus diarahkan untuk belajar mendengarkan serta menonton video secara aktif.
- 2) Persiapkan kelas agar dapat mendengarkan serta melihat dengan baik.
- 3) Kuasai teknik menggunakan video dalam berbagai pelajaran.
- 4) Guru harus sudah menguasai dan memahami isi video.
- 5) Guru memutar video, mendiskusikan video di kelas, serta memutar kembali bagian-bagian video yang dianggap penting.
- 6) Setelah kelas mengikuti video, kegiatan selanjutnya perlu disepakati. Guru memimpin diskusi di kelas. Kegiatan selanjutnya akan disesuaikan dengan tingkat kelas dan jenis video yang ditampilkan.

3. Aplikasi Kinemaster

a. Pengertian Aplikasi *Kinemaster*

Kinemaster merupakan sebuah aplikasi edit video berfitur lengkap di seluler baik itu android ataupun IOS. Sejalan dengan yang dikatakan oleh Khaira (2020, hlm. 40) *Kinemaster* merupakan aplikasi pengeditan video professional berfitur lengkap untuk perangkat Android dan IOS, selain itu terdapat berbagai macam lapisan video, audio, gambar, teks serta efek yang dilengkapi dengan berbagai macam alat yang memungkinkan guru dapat membuat video pembelajaran dengan kualitas tinggi.

Sedangkan menurut Adnyana, dkk (dalam Amelia dan Arwin, 2021, hlm. 91) mengemukakan bahwa *Kinemaster* ialah sebuah aplikasi edit video yang begitu lengkap serta mudah digunakan. Handoko (dalam Asholahudin, dkk., 2021, hlm. 538) Mengatakan bahwa *Kinemaster* merupakan aplikasi penyunting video berbasis perangkat bergerak dengan konsep bebas digunakan atau berlangganan. Sudrajat, N.D (dalam Wastriami dan Mudinillah, 2022, hlm. 37) mengemukakan bahwa *Kinemaster* memiliki tayangan yang baik, mudah digunakan, serta mempunyai banyak fitur yang bagus dan cara pengeditan yang mudah sehingga banyak pengguna menyukainya.

Maka dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa *Kinemaster* merupakan sebuah aplikasi edit video yang berada diperangkat smartphone baik itu android ataupun IOS, serta dilengkapi fitur yang lengkap, dan bisa menambahkan beberapa lapisan video, suara, gambar, efek video, font, transisi sehingga

memudahkan guru dalam membuat video pembelajaran di aplikasi *Kinemaster* ini yang akan membuat pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

b. Langkah-Langkah Penggunaan *Kinemaster*

Adapun langkah-langkah penggunaan aplikasi *Kinemaster* menurut Putri dan Mudinillah (2021, hlm. 85) sebagai berikut:

- 1) Download terlebih dahulu aplikasi *Kinemaster* melalui playstore atau melalui link aplikasi *kinemaster* di google



Sumber: Data Pribadi, 2022

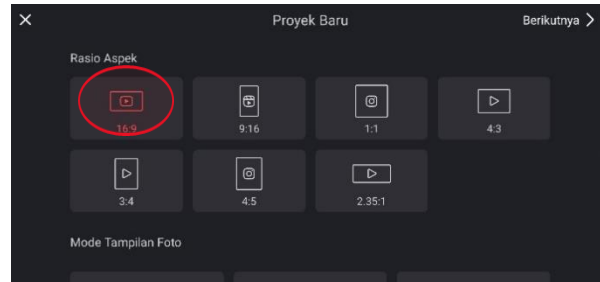
Gambar 2.1 Aplikasi Kinemaster

- 2) Setelah aplikasi *kinemaster* terdownload, langkah selanjutnya buka aplikasi *kinemaster*



Sumber: Data Pribadi, 2022

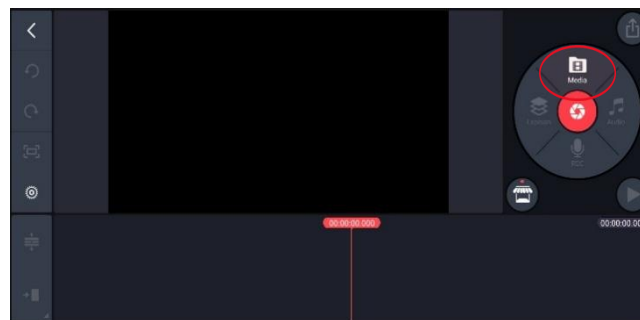
Gambar 2.2 Tampilan Awal Kinemaster



Sumber: Data Pribadi, 2022

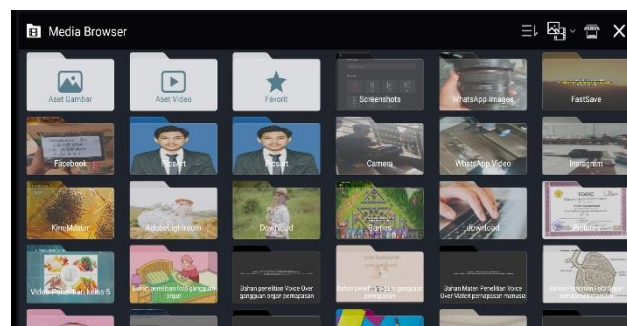
Gambar 2.3 Menyesuaikan Rasio

- 3) Setelah aplikasi terbuka maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 2.2 lalu klik buat baru, maka akan muncul tampilan seperti pada gambar 2.3 untuk memilih rasio, rasio yang digunakan untuk membuat video landscape yaitu dengan ukuran 16:9 setelah dipilih klik berikutnya.



Sumber: Data Pribadi, 2022

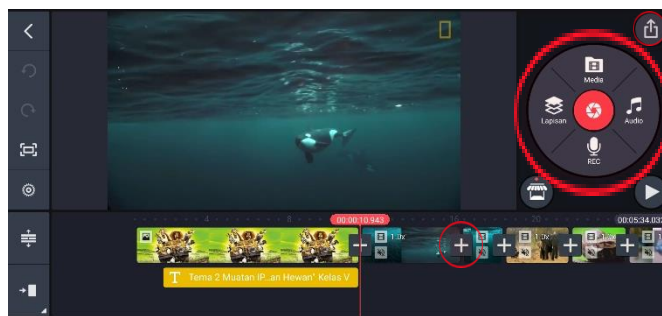
Gambar 2.4 Tampilan Awal Laman Kerja



Sumber: Data Pribadi, 2022

Gambar 2.5 Media Browser

- 4) Pada gambar 2.4 pilih media, maka tampilan akan terbuka seperti pada gambar 2.5, pilih file berupa gambar atau video.



Sumber: Data Pribadi, 2022

Gambar 2.6 Proyek Kerja Editing



Sumber: Data Pribadi, 2022

Gambar 2.7 Timeline Video

- 5) Setelah ditambahkan video atau gambar maka tampilan akan seperti pada gambar 2.6 *icon* media berfungsi untuk menambahkan media, *icon* lapisan berfungsi untuk menambahkan lapisan pada video baik itu berupa teks, gambar, efek, media, stiker, *draw*. *icon* Rec berfungsi untuk merekam suara langsung di aplikasi *kinemaster*, *icon* audio berfungsi untuk menambahkan *background* atau audio, *icon* (+) berfungsi untuk menambahkan transisi video, setelah berbagai lapisan dan media digunakan maka akan membentuk sebuah *timeline* video seperti pada gambar 2.7.
- 6) Pengguna juga dapat menggunakan fitur lain pada aplikasi *kinemaster* agar video yang dibuat menjadi lebih menarik.
- 7) Setelah video selesai dibuat langkah selanjutnya klik tombol panah di pojok kanan atas pada gambar 2.6 untuk menyimpan video ke perangkat.

c. Kelebihan dan Kelemahan

Kelebihan aplikasi *Kinemaster* menurut Nurlina dan Fauzan (2021, hlm. 34) yaitu:

- 1) Integrasi di sosial media sehingga video ajar guru dapat menjangkau peserta didik lebih luas dan tepat sasaran.
- 2) Fitur-fitur yang super *Powerfull* dan mudah digunakan oleh orang awam sekalipun.
- 3) Efek transisi terlihat professional dan tidak berlebihan.
- 4) *User interface* yang sederhana sehingga memudahkan dalam menyunting
- 5) Layer multi untuk dapat menambahkan lebih dari satu layer baik itu gambar, teks, audio maupun video.
- 6) Memiliki filter warna dan fitur penyesuaian warna seperti *brightening*, mode gelap, dan saturasi.
- 7) *Volume envelope* yang berguna untuk menambah atau mengurangi suara atau musik, menambah serta mengatur kompresor.
- 8) Mudah dioperasikan.

Adapun kelemahan dari Aplikasi *Kinemaster* ialah sebagai berikut:

- 1) Terdapat *Watermark*.
- 2) Membutuhkan spek *device* yang mencukupi.
- 3) Layar kerja terlalu kecil sehingga sedikit mengganggu pembuatan video.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar ialah keterampilan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pengalaman belajar. Siswa akan menerima hasil belajar yang dilakukan setelah mereka menyelesaikan proses kegiatan belajar mengajar, hal ini memegang peranan penting didalam kelas karena tujuan utama dari proses pembelajaran adalah untuk mendapatkan hasil dari pembelajaran serta menggunakannya untuk pengukuran sejauh mana siswa memahami materi selama proses belajar mengajar (Nurrita dalam Wastriami dan Mudinillah, 2022, hlm. 39).

Sedangkan menurut Ifa (dalam Suminah dkk., 2018, hlm. 221) mengatakan bahwa hasil belajar ialah tingkat pengetahuan siswa tentang materi yang mereka terima saat mereka berpartisipasi dan terlibat dalam mengerjakan tugas serta kegiatan belajar mengajar. Wingkel (dalam Nurrita, 2018, hlm. 175) mengatakan

bahwa hasil belajar ialah kemampuan intern yang telah menjadi milik pribadi seseorang serta bisa jadi orang tersebut untuk melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya.

Menurut Bloom (dalam Sudjana dalam Friskilia dan Winata, 2018, hlm. 38) Hasil belajar ialah hasil dari suatu proses pembelajaran dengan menggunakan alat ukur, berupa ujian yang dijadwalkan baik ujian tertulis ataupun ujian tingkah laku. Hasil belajar didefinisikan sebagai derajat keberhasilan seorang siswa dalam mempelajari suatu mata pelajaran di sekolah dan dinyatakan sebagai skor yang diperoleh dari hasil tes sejumlah mata pelajaran tertentu.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah siswa mengikuti kegiatan belajar mengajar yang di ukur melalui tes.

b. Tipe Hasil Belajar

Hasil belajar terdiri dari 3 bagian, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Hasil Belajar Kognitif

Ranah Kognitif berkaitan dengan hasil pembelajaran intelektual ini terdiri dari enam aspek, yaitu:

- 1) Mengingat, ialah proses memperoleh pengetahuan yang diperlukan dari ingatan jangka panjang. Proses kognitif yang termasuk dalam kategori mengingat ialah menjumpai dan mengingat kembali (Anderson dalam Panggabean dan Sumardi, 2018, hlm. 92).
- 2) Memahami, ialah membangun makna materi pembelajaran, apa yang disebutkan, digambar serta ditulis oleh guru. Proses kognitif yang terlibat memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan serta menjelaskan (Anderson dalam Panggabean dan Sumardi, 2018, hlm. 92).
- 3) Mengaplikasikan ini berarti menggunakan atau menerapkan langkah-langkah tertentu untuk menjawab pertanyaan latihan soal atau memecahkan masalah (Anderson dalam Panggabean dan Sumardi, 2018, hlm. 92).
- 4) Menganalisis ini melibatkan proses memecah bahan menjadi komponen-komponenya dan menentukan hubungan antar bagian-bagian itu dan hubungan antara masing-masing dan keseluruhan struktur atau tujuan. Kategori proses-

proses kognitif membedakan, mengorganisasikan dan mengatribusikan (Anderson dalam Panggabean dan Sumardi, 2018, hlm. 92).

- 5) Mengevaluasi diartikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa dan mengkritik (Anderson dalam Panggabean dan Sumardi, 2018, hlm. 92).
- 6) Menciptakan ini melibatkan proses menempatkan elemen dalam keseluruhan yang koheren dan fungsional (Anderson dalam Panggabean dan Sumardi, 2018, hlm. 92).

2. Hasil Belajar Afektif

Sudjana (dalam Hutapea, 2019, hlm. 155) mengatakan bahwa tipe hasil belajar muncul terhadap siswa dalam berbagai bentuk perilaku, diantaranya; perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, kemauan belajar, rasa hormat terhadap guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial. Asep dan Haris (dalam Hutapea, 2019, hlm. 155–156) mengemukakan tipe hasil belajar afektif memiliki lima tingkatan, yaitu:

- 1) Menerima atau memperhatikan

Tingkatan ini berkaitan dengan kesediaan untuk menerima atau memperhatikan guru.

- 2) Merespon

Pada tingkat ini, siswa sepenuhnya terlibat dalam mata pelajaran tertentu.

- 3) Penghargaan

Pada tingkat ini, aspek perilaku siswa konsisten dan stabil.

- 4) Mengorganisasikan

Tingkatan ini, siswa membentuk sistem nilai yang dapat membimbing tindakannya.

- 5) Mempribadi atau mewatak

Pada tingkat terakhir ini, siswa sudah terinternalisasi dan nilai-nilainya berada dalam diri individu.

3. Hasil Belajar Psikomotorik

Sudjana (dalam Hutapea, 2019, hlm. 156) mengatakan bahwa tipe hasil belajar psikomotorik berhubungan dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak sesudah siswa menerima pengalaman belajar tertentu. Sedangkan menurut Hutapea

(2019, hlm. 156) berpendapat bahwa Hasil belajar ini adalah tahap lanjutan dari hasil belajar afektif yang baru muncul pada gaya siswa untuk berperilaku. Menurut Asep dan Haris (dalam Hutapea, 2019, hlm. 156) Tipe hasil belajar psikomotorik mempunyai lima tahap perkembangan, yaitu:

1) Tahap Menirukan

Pada tingkat ini jika kita menerapkan suatu tindakan yang dapat diamati oleh siswa, siswa akan mulai meniru tindakan pada sistem otot dan akan di motivasi oleh dorongan hati untuk meniru.

2) Tahap Manipulasi

Pada tingkat ini siswa menunjukkan perilaku seperti yang diajarkan serta tindakan seperti yang tidak diamati. Peserta didik mulai bisa membedakan antara satu pola perilaku dengan yang lainnya, dan mampu memilih pola perilaku yang mereka butuhkan dan mulai memperoleh keterampilan manipulasi.

3) Tahap Keseksamaan

Tingkat ini terdiri dari kemampuan siswa untuk menunjukkan perilaku yang telah mencapai tingkat peningkatan yang lebih tinggi dalam membangun suatu kegiatan tertentu.

4) Tahap Artikulasi

Pada tahap ini mempunyai unsur utama bahwa siswa mampu mengkoordinasikan serangkaian tindakan dengan memperbaiki serta menetapkan urutan yang tepat diantara tindakan yang berbeda.

5) Tahap Naturalisasi

Pada tahap terakhir ini menunjukkan bahwa jika siswa dapat secara spontan melakukan suatu tindakan atau beberapa tindakan berturut-turut, maka keterampilan kinerja tersebut telah mencapai kemampuan puncaknya dan tindakan tersebut dilakukan dengan standar kinerja yang tinggi dengan pengeluaran energi yang minimum.

c. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Baharuddin dan Wahyuni (dalam Nabillah dan Abadi, 2019, hlm. 661) mengatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ialah sebagai berikut:

1. Faktor Internal

a. Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis merupakan faktor yang mempengaruhi kondisi fisik individu.

b. Faktor Psikologis

Faktor Psikologis adalah keadaan psikologis manusia yang dapat mempengaruhi proses belajar seperti kecerdasan, motivasi, minat, sikap dan bakat siswa.

2. Faktor Eksternal

a. Lingkungan sosial seperti lingkungan sosial di sekolah, di masyarakat serta lingkungan sosial di rumah atau keluarga.

b. Lingkungan non sosial ialah lingkungan alamiah, faktor instrumental, serta faktor materi pelajaran.

Sedangkan menurut Slameto (dalam Nabillah dan Abadi, 2019, hlm. 662) faktor yang mempengaruhi hasil belajar diuraikan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor dari diri siswa itu sendiri, yang termasuk ke dalam faktor ini antara lain:

a. Faktor Kesehatan

Sehat artinya seluruh tubuh dan bagian-bagiannya dalam keadaan baik/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah suatu keadaan atau hal yang sehat. Kesehatan seseorang mempengaruhi belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatannya terganggu, terlebih dia akan lelah dan kurang semangat.

b. Faktor Minat

Minat merupakan keinginan yang tepat untuk memperhatikan serta mengingat suatu aktivitas. Minat yang tinggi akan berpengaruh terhadap belajar, karena jika mata pelajaran tersebut tidak sesuai dengan minat siswa maka siswa tidak akan belajar semaksimal mungkin, karena tidak ada daya tarik bagi mereka.

c. Faktor Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini hanya akan terwujud menjadi keterampilan praktis menurut penelitian dan praktik.

Dengan begitu, jelas bahwa bakat mempengaruhi belajar, jika mata pelajaran sesuai dengan bakat siswa maka hasil belajar akan lebih baik karena mereka suka belajar dan harus lebih aktif dalam belajar.

d. Faktor Motivasi

Motivas berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam menentukan tujuan yang bisa tercapai atau tidak, akan tetapi dalam mencapai tujuan tersebut diperlukan tindakan dan penyebab dari tindakan itu adalah motivasi itu sendiri.

2. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa itu sendiri, yang termasuk ke dalam faktor ini yaitu:

a. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh keluarga berupa; Pola asuh, hubungan antara anggota keluarga suasana keluarga serta keadaan ekonomi keluarga.

b. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi pembelajaran meliputi metode pengajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, hubungan siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajar dan waktu sekolah, standar pelajaran, kondisi bangunan, metode pembelajaran dan pekerjaan rumah.

c. Faktor Masyarakat

Masyarakat sangat penting dalam mempengaruhi belajar siswa karena keberadaan siswa dimasyarakat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi terhadap belajar siswa yaitu diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari diri siswa itu sendiri, Sedangkan Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa.

B. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh penulis yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Darda Abdullah Sjam dan Thia Maryati (2019) dengan judul “*Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar*” Terdapat pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 066 Halimun. Hal ini terbukti dengan rata-rata tes awal kelas eksperimen pretest 60,65 meningkat pada jumlah tes posttest sebesar 2650 dan rata-rata setelah diberikan perlakuan atau media audio visual sebesar 85,48. Sedangkan rata-rata kelas kontrol yang tanpa menggunakan media audio visual atau perlakuan mendapat rata-rata hasil belajar sebesar pretest 49,52 dan posttest 58,55. Yang dimana hal itu menunjukkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media audio visual memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Tahan Suci Windasari dan Harlinda Sofyan (2019) dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Duri Kepa 05. Penelitian ini menggunakan metode *pre-experimental design* jenis *one grup pretest-posttest design*. Teknik pengambilan sample yang akan digunakan oleh peneliti adalah *nonprobability sampling* model *sampling Purposive*. Jumlah sample yang digunakan sebanyak 28 siswa dari 31 siswa kelas IV C. Instrument penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 30 soal dan angket sebanyak 20 pertanyaan. Sebelum instrument digunakan terlebih dahulu di ujicobakan kepada 28 siswa kelas VB di SDN Duri Kepa 05. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* sebesar 59,29 dan nilai *posttest* sebesar 75,07, untuk nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,126, signifikansi untuk *posttest* sebesar 0,082, dan signifikansi media audio visual sebesar 0,200 masing-masing nilai signifikansi lebih dari 0,05. Pengujian hipotesis dengan uji t diperoleh nilai signifikannya yaitu $0,000 < 0,05$ yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan, sedangkan nilai t nya yaitu sebesar 12,515 yang berarti bahwa nilai *pretest* lebih kecil dari pada *posttest* sebesar 12,515 sehingga dapat dinyatakan bahwa media audio visual berpengaruh positif secara signifikan terhadap hasil belajar.

3. Penelitian yang dilakukan Ahmad Alfaroby dan Dara Fitrah Dwi (2022) dengan judul “*Kemampuan Siswa Memahami Pembelajaran IPA Materi Perubahan Wujud Benda Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster pada Kelas IV SDN 105360*” Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* dalam pembelajaran IPA dalam memahami perubahan wujud benda pada siswa kelas IV SDN 105360 yang terdiri dari 7 kelas dengan jumlah populasi 250 orang siswa. Dari jumlah tersebut ditetapkan sampel 20% yaitu 50 yang masing-masing berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel secara acak. Instrument atau alat pengumpulan data yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar adalah tes essay. Dari hasil analisis data yang diketahui bahwa media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional pada siswa kelas IV SDN 105360. Dalam hal ini diperoleh t_{hitung} 6.81 selanjutnya dikonsultasikan dengan t_{tabel} pada taraf 0.05 (5%) = 0.127 dengan $dk = (N+N)-2 = 48$ Karena t_{hitung} yang diperoleh lebih besar dari t_{tabel} diterima. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran IPA dengan materi perubahan wujud dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi *kinemaster* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional.

C. Kerangka Pemikiran

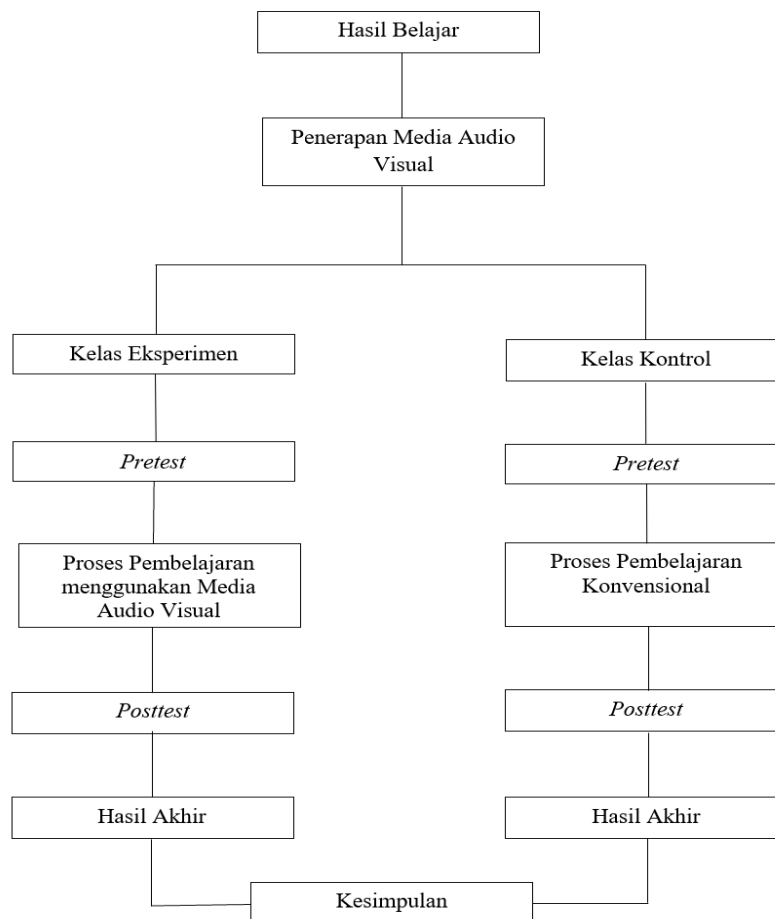
Menurut Hardani (2020, hlm. 321) Kerangka pemikiran yaitu suatu model atau gambaran berupa konsep-konsep yang menggambarkan hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Berdasarkan pemaparan di atas maka peneliti mengambil kesimpulan bahwa kerangka pemikiran adalah penjelasan sementara mengenai hubungan antara variabel.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di jelaskan sebelumnya, mengenai permasalahan yang ada di SDN 007 Cipaganti yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran di kelas hanya sebatas papan tulis, tidak adanya media tambahan khususnya media audio visual yang mendukung proses pembelajaran di dalam kelas serta masih terdapat siswa yang hasil belajarnya rendah.

Maka dari itu, Peneliti akan mencoba menggunakan media audio visual yang dibuat dari aplikasi editing video yang bernama *Kinemaster*. Yang dimana peneliti akan membuat terlebih dahulu materi pembelajaran dalam bentuk media audio visual (video) dengan aplikasi *kinemaster*.

Pada penelitian ini variabel yang akan diteliti adalah hasil belajar siswa. Sampel yang digunakan terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen berisi siswa dengan proses pembelajaran menggunakan media audio visual sedangkan kelas kontrol berisi siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

Maka Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 2.8 Kerangka Pemikiran

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi penelitian merupakan suatu dugaan yang diterima sebagai dasar serta belum terbukti kebenarannya. Asumsi juga dapat diartikan sebagai landasan berpikir, sebab suatu hal yang diasumsikan dianggap benar. Asumsi peneliti dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan media audio visual berbasis aplikasi kinemaster dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Hipotesis

Menurut Arikunto (dalam Hardani, 2020, hlm. 329) Hipotesis adalah suatu jawaban bersifat sementara terhadap permasalahan dari penelitian, hingga terbukti melewati data yang terkumpul. Sedangkan menurut Sugiyono (dalam Hardani, 2020, hlm. 330) mengatakan bahwa hipotesis merupakan jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum sebagai jawaban yang empirik.

Menurut pemaparan ahli diatas maka dapat di simpulkan bahwa Hipotesis merupakan jawaban atau dugaan sementara peneliti, karena hal tersebut berdasarkan pada teori-teori yang mendukung belum berdasarkan fakta di lapangan yang sesuai dengan hasil penelitian.

Berdasarkan masalah yang diteliti maka hipotesis dari penelitian ini yaitu:

1. Ho: Tidak Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang tidak menggunakan pembelajaran media audio visual dengan yang menggunakan pembelajaran media audio visual.
2. Ha: Terdapat perbedaan terhadap hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media audio visual dengan yan menggunakan media audio visual.