

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Bahan Ajar Handout

a. Pengertian bahan ajar

Panne mengungkapkan bahwa “bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan gurudan siswa dalam proses pembelajaran”.¹

Menurut peraturan pemerintah No. 19 tahun 2005 terdapat sejumlah alasan, mengapa guru harus mengembangkan bahan ajar, antara lain ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar.²

Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar disusun secara sistematis oleh pendidik sebelum bahan ajar digunakan oleh pendidik maupun peserta didik. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis atau tidak tertulis. Bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan oleh

¹ Inna maghdalena,dkk., *analisis bahan ajar*, tanggerang, Nusantara: jurnal pendidikan dan ilmu sosial, 2020, hal 314.

²Qurrotul uyun, dkk., *pengembangan media handout segitiga dengan model problem based instruction*, Surabaya, journal of education science and technology, 2017, hal 116.

guru untuk perencanaan dan penelaah implementasi pembelajaran.

Adapun bentuk-bentuk bahan ajar sebagai berikut:

1) Lembar kerja siswa (LKS)

Lembar kerja siswa (LKS) adalah yang merupakan lembar berisi tugas yang harus dikerjakan para siswa lengkap dengan kompetensi dasar yang akan dicapainya.

2) *Handout*

Handout adalah bahan pembelajaran yang sangat ringkas, bahan ajar ini bersumber dari beberapa literatur yang relevan terhadap kompetensi dasar dan materi pokok.

3) Buku

Buku adalah kumpulan atau impunan kertas lembaran yang tertulis atau mengandung tulisan. Kumpulan ini himpun atau dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan, gambar atau tempelan

4) Modul

Modul adalah salah kesatuan bahan pembelajaran yang dapat dipelajari oleh peserta didik secara mandiri, didalamnya terdapat komponen dan petunjuk yang jelas sehingga peserta didik dapat mengikuti secara runtut tanpa campur tangan pengajar.

5) Brosur

Brosur yaitu buku yang diterbitkan secara tidak berkala yang dapat terdiri dari satu hingga sejumlah kecil halaman. Tidak terkait dengan terbitan lain, dan selesai dalam sekali terbit. Halamannya sering dijadikan satu, biasanya memiliki sampul, tetapi tidak memiliki jilid keras.

6) Leaflet

Leaflet adalah bentuk iklan kertas yang ditujukan untuk distribusi luas dan biasanya dipasang atau didistribusikan di tempat umum, dibagikan kepada individu atau dikirim melalui pos.

7) Wallchart

Wallchart ini adalah bagan dinding jenis poster besar yang sering menampilkan informasi untuk penggunaan pendidikan atau hiburan.

b. *Handout*

Handout adalah bahan tertulis yang disiapkan oleh seorang guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik, *handout* berasal dari bahasa Inggris yang berarti informasi. *Handout* tersebut dibuat oleh guru itu sendiri karena sesuai dengan kondisi siswa di dalam kelas.³

Handout yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan atau kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik.⁴ *Handout* dibuat berdasarkan satu atau beberapa macam buku ajar yang digunakan di sekolah. Hal ini dikarenakan terkadang guru menggunakan beberapa judul buku ajar dalam kegiatan pembelajaran.

³Wahyudi, *penembangan handout pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar kelas III*, salatiga, UKSW salaiga, hal 43.

⁴Rahmi laila, dkk., *pengembangan bahan ajar fisika*, padang, universitas negeri padang, 2019, hal 9.

Dari penjelasan tersebut, peneliti menarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan bahan ajar *handout* adalah bahan ajar yang dibuat dari materi yang bersumber dari buku ajar yang digunakan sekolah, yang hanya fokus kepada satu materi saja dan penjelasan materi di dalam bahan ajar *handout* bersifat ringkas. Dan memiliki tujuan untuk mempermudah peserta didik untuk belajar di sekolah maupun mandiri di luar sekolah. Karena *handout* hanya memfokuskan satu pembahasan materisaja.

c. Tujuan Bahan Ajar *handout*

- 1) Memenuhi kebutuhan anak didik sesuai kurikulum Tujuan utama pembuatan bahan ajar adalah menyediakan materi pembelajaran ajar yang sesuai dengan karakteristik, setting atau lingkungan sosial peserta didik. Adapun yang dimaksud dengan kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan. Kurikulum biasanya berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan

kepada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan.⁵

- 2) Membantu memberikan alternatif bahan ajar untuk anak didik

Pembuatan bahan ajar juga bertujuan membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif materi pembelajaran. Karena, terkadang buku pelajaran yang dibutuhkan untuk memenuhi kompetensi para anak didik sulit diperoleh. Dalam hal ini, alternatif merupakan pilihan lain dari buku pelajaran yang dibutuhkan dalam memenuhi kurikulum. Misalnya, guru menyediakan bahan ajar berupa LKS atau lainnya sebagai alternatif.

- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran Pembuatan bahan ajar juga membantu memudahkan tenaga pendidik atau guru dalam proses belajar mengajar. Belajar mengajar adalah suatu proses atau usaha seorang tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku anak didiknya menjadi pribadi yang lebih baik.

⁵ Dewi latifatus sa'adah, *pengembangan bahan ajar handout berbasis gambar materi kerajaan islam di indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V madrasah ibtidaiyah negeri kademangan blitar*, malang, central library of maulana malik ibrahim state islamic university, 2016, hlm 17.

Selain itu, belajar mengajar juga rangkaian aktivitas untuk mengatur sebuah lingkungan sehingga membuat peserta didik bisa belajar lebih baik. Dalam hal ini, pembuatan bahan ajar akan membantu guru dalam menuntun para peserta didiknya mencapai kompetensi yang telah ditentukan sebelumnya melalui proses belajar mengajar.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa tujuan bahan ajar tidak hanya sebagai pedoman bagi pendidik maupun peserta didik, bahan ajar merupakan alat alternatif bagi peserta didik dan sebagai penunjang proses pembelajaran yang memudahkan guru maupun peserta didik.

d. Fungsi Bahan Ajar *Handout*

Berikut ini adalah beberapa penejelasan fungsi dari bahan ajar *handout* bagi pendidik dan peserta didik.⁶

1) Menghemat waktu belajar mengajar

Fungsi bahan ajar yang pertama adalah menghemat waktu proses belajar mengajar pendidik. Karena, peserta didik dapat mempelajari materi yang terdapat di dalam

⁶Andi prastowo, *Panduan kreatif membuat bahan ajar yang inovatif*, Yogyakarta: diva press, 2012, hal 31.

bahan ajar *handout* tersebut kapan saja dan dimana saja, karna bahan ajar *handouts* sudah mencakup dari standar kompetensi kurikulum, dengan adanya bahan ajar guru dapat memenejemen waktu dengan baik.

2) Peran pendidik menjadi seorang fasilitator

Fungsi bahan ajar *handout* bagi tenaga pendidik yang kedua adalah mengubah peran pendidik, dari seorang pengajar menjadi fasilitator. Karena, peran pendidik tidak hanya berorientasi pada nilai akademik para peserta didiknya saja.

Dengan adanya bahan ajar *handout* ini gurusebagai fasilitator juga berperan dalam memberikan pelayanan, termasuk ketersediaan fasilitas guna memberi kemudahan dalam kegiatan belajar bagi anak didiknya. Salah satu bentuknya adalah menyediakan bahan ajar, misalnya buku. Selain menyediakan bahan ajar, guru juga perlu memperhatikan lingkungan belajar yang tidak menyenangkan dan ruang kelas yang tidak kondusif atau mendukung akan menurunkan minat belajar peserta didik dan berpengaruh terhadap hasil belajar.

3) Meningkatkan proses pembelajaran

Fungsi bahan ajar bagi tenaga pendidik ketiga adalah meningkatkan proses belajar mengajar. Belajar mengajar adalah suatu proses atau usaha seorang tenaga pendidik untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku anak didiknya menjadi pribadi yang lebih baik. Selain itu, belajar mengajar juga rangkaian aktivitas untuk mengatur sebuah lingkungan sehingga membuat peserta didik bisa belajar lebih baik. Dalam hal ini, adanya bahan ajar *handout* bisa membantu proses belajar mengajar lebih efektif dan interaktif sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan.

4) Pedoman belajar mengajar

Fungsi bahan ajar *handout* bagi tenaga pendidik yang keempat adalah sebagai pedoman dalam proses belajar mengajar. Pedoman bisa diartikan sebagai hal pokok yang menjadi dasar pegangan atau arahan dalam melakukan sesuatu. Karena, bahan ajar *handout* pastinya telah disusun sesuai kurikulum yang telah ditetapkan dan

kompetensi yang akan dicapai. Sehingga, bahan ajar *handout* ini bisa membantu mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar mengajar, salah satunya memberikan materi sesuai dengan kompetensi yang perlu diajarkan kepada peserta didik.

5) Alat evaluasi

Fungsi bahan ajar *handout* yang terakhir, tes yang diberikan dalam *handout* dapat dijadikan alat mekanisme untuk mengukur pencapaian hasil belajar alat evaluasi dalam pencapaian atau penguasaan hasil belajar.

Adapun Fungsi bahan ajar bagi peserta didik, penjabarannya sebagai berikut.⁷

1) Peserta didik dapat belajar tanpa kehadiran guru atau harus ada guru

Fungsi bahan ajar *handout* yang pertama bagi peserta didik adalah membantu mereka bisa belajar tanpa tenaga pendidik, setelah proses pembelajaran selesai di dalam kelas maupun di saat peserta didik tidak mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas. Peserta didik dapat memahami materi yang bersumber dari bahan ajar *handout* yang digunakan sesuai

⁷Andi prastowo, *panduan kreatif membuat bahan ajar yang inovatif*, yogyakarta: Diva press, 2012, hal 318.

dengan kurikulum dan standar kompetensi, dan dapat dilakukan secara mandiri oleh peserta didik di mana saja dan kapan saja.

- 2) Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kecepatannya

Fungsi bahan ajar *handout* bagi peserta didik yang ketiga adalah membantu mereka belajar sesuai kecepatannya masing-masing. Sebenarnya, bahan ajar *handout* dibuat sudah sesuai rencana pembelajaran selama periode waktu tertentu. Tapi, peserta didik bisa mempelajari beberapa materi dalam bahan ajar lebih dulu tanpa menunggu guru menerangkannya di sekolah atau teman-teman lainnya. Sehingga, mereka juga akan lebih siap ketika guru menerangkannya di sekolah.⁸

- 3) Membantu peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri

Bahan ajar *handout* juga berfungsi membantu peserta didik untuk menjaga pelajar yang mandiri. Mandiri adalah sikap atau perilaku yang mampu berinisiatif, mengatasi

⁸Yosi wardani, *penggunaan media handout untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan lumut di sman 1 kluet timur, aceh*, universitas islam negeri ar-raniry Darussalam-banda aceh, 2017, hal 20.

hambatan atau masalah, memiliki rasa percaya diri dan bisa melakukan sesuatu sendiri. Dalam hal ini, adanya bahan ajar *handout* bisa membentuk sosok peserta didik yang mandiri. Misalnya, mereka bisa mempelajari materi dalam bahan ajar sendiri, kapan saja dan di mana saja tanpa dampingan guru terus-menerus atau teman-teman belajarnya.

4) Bahan rujukan

Fungsi bahan *handout* yang terakhir, di dalam *handout* terdapat materi yang sangat penting untuk di pahami dan dimengerti oleh peserta didik, *handout* adalah sebagai bahan materi yang memiliki materi yang ringkas sehingga peserta didik lebih terfokuskan kepada materi yang di ajarkan. sehingga *handout* menjadi bahan rujukan bagi peserta didik.

e. Jenis-jenis *handout*

Berdasarkan karakteristik mata peajarannya, *handout* dibedakan menjadi dua macam, yaitu *handout* mata pelajaran praktik dan nonpraktik. Di setiap jenis *handout* mempunyai ketentuan.

1) *Handout* mata pelajaran praktik

Materi pokok kegiatan praktik, didalamnya terdiri dari langkah-langkah kegiatan atau proses yang harus dilakukan oleh siswa, langkah demi langkah dalam memilih alat, merangkai dan menggunakan alat atau instrumen yang akan digunakan atau dipasangkan dalam unit atau rangkaian kegiatan praktik.

Pembelajaran dengan melakukan praktik ini berbeda dengan pembelajaran teori, pengalaman, dan keterampilan siswa sangat diharapkan dalam penggunaan alat atau instrumen praktik (harus mutlak benar), salah dalam merangkai atau menggunakan akan berakibatkan fatal, kerusakan atau bahkan kecelakaan. Perlu atau sering kali dilakukan pretest terlebih dahulu, sebelum siswa memasuki ruangan laboratorium, untuk mengetahui sejauh mana siswa telah siap dengan segala apa yang akan dilakukan praktik tersebut.

Penggunaan alat evaluasi sangat diperlukan untuk umpan balik dan untuk melihat tingkat ketercapaian tujuan, serta kompetensi yang

harus dikuasai dan dicapai oleh setiap siswanya. Keselamatan kerja di laboratorium perlu dibudayakan dalam kegiatan praktik, baik di lab maupun di bengkel. Format identitasnya sama dengan penjelasan di atas, isi handout disesuaikan dengan kekhususan materinya.

2) *Handout* mata pelajaran nonpraktik

Sebagai acuan handout adalah SAP (Satuan Acara Pembelajaran), format *handout*:⁹

- a) Bebas (slide, transparansi, paper based) dan dapat berbentuk narasi kalimat tetapi singkat atau skema (*flowchart*) dan gambar
- b) Tidak perlu pakai *header* dan *footer* untuk slide, cukup halaman pertama saja
- c) Konten atau isi *handout* terdiri dari *overview* materi dan perincian materi

2. Pembelajaran Seni Rupa *Shadow puppet* (wayang)

a. Pengertian seni rupa *shadow puppet* (wayang)

Shadow puppets merupakan permainan yang berbentuk sebagai pewayangan, seiring berjalannya waktu *shadow puppets* atau yang biasa disebut wayang kulit ini digunakan oleh kalangan luar negeri sebagai permainan yang bisa

⁹Dewi latifatus sa'adah, Op.Cit., hal. 21-23

dimainkan oleh anak-anak. Cerita wayang merupakan salah satu jenis sastra tradisional yang masih populer dan memasyarakat hingga kini.

Cerita wayang disebut sebagai sastra atau cerita tradisional karena telah amat lama menjadi milik bangsa dan mewaris secara turun-temurun kepada tiap generasi terutama secara lisan khususnya pada masyarakat Jawa. Menurut Rasyid dalam Wahyu Puspitasari mendefinisikan boneka bayang-bayang (shadow puppets) adalah jenis boneka yang cara memainkannya dengan mempertontonkan gerak bayang-bayang dari boneka tersebut.¹⁰

Memahami wayang sebaiknya tidak secara parsial seperti misalnya karakter tokoh, jalan cerita. Pagelaran wayang yang lengkap menyangkut berbagai aspek memberikan contoh kepada penonton. Sebuah lakon yang dipertunjukkan memiliki berbagai nilai jika dikaji dari aspek simbolis.

Lakon wayang sebagian besar menggunakan simbol dan perilaku simbolis. Lakon wayang yang sedang dipertunjukkan di samping bernilai

¹⁰ Hastuti, *pengaruh pemanfaatan media shadow puppet terhadap kemampuan bercerita siswa kelas VII SMP Negeri 4 sungguminasa kabupaten gowa, makassar, universitas muhammadiyah makassar*, 2018, hal 12.

hiburan, pendidikan juga simbolis yang sulit untuk dapat dipahami secara rasional, karena merupakan ungkapan perilaku simbolis semua tokoh wayang. Semua tokoh wayang adalah simbol perwakilan karakter tertentu, sedangkan lakon adalah ungkapan yang ingin menghadirkan makna tertentu. Berdasarkan makna simbol maka simbol wayang mengandung pengertian bahwa pertunjukan wayang menyampaikan sesuatu hal kepada penontonnya.¹¹

Dari penjelasan di atas, peneliti menarik kesimpulan pengertian *shadow puppet* adalah boneka bayang-bayang yang dimainkan oleh anak-anak, yang menggunakan simbol dan perilaku simbolis. Pertunjukan boneka bayang ini yang mempunyai nilai-nilai kebudayaan. Dan menceritakan dongeng anak-anak seperti kancil dan buaya yang menjadi suara dari tokoh yang dimainkan adalah yang memainkan boneka bayang-bayang itu sendiri.

b. Macam-macam wayang

berdasarkan bahan pembuatan dan daerah yang ada di Indonesia antara lain: wayang kulit purwa,

¹¹ Dimas febriant, *kesenian wayang kulit sebagai pembentuk karakter bangsa dalam merdeka belajar menghadapi revolusi industri 4.0 dan revolusi society 5.0*, surabaya, universitas negeri surabaya, 2020, hal 70-71.

wayang golek sunda, wayang orang, wayang betawi, wayang bali, wayang banjar, wayang suluh, wayang Palembang, wayang krucil, wayang thengul, wayang timplong, wayang kancil, wayang rumput, wayang cepak, wayang jemblung, wayang sasak (lombok), dan wayang beber.

Wayang memiliki macam-macam fungsi diantaranya sebagai media informasi, media pendidikan, dan media hiburan. Sebagai hasil kebudayaan, wayang mempunyai nilai hiburan yang mengandung pesan baik. Penyampaian cerita diselingi pesan-pesan yang menyentuh berbagai aspek kehidupan, dan nilai pendidikan. Nilai kehidupan yang disampaikan dalam cerita bervariasi, yang meliputi segi kepribadian, kepemimpinan, kebijaksanaan, dan kearifan dalam kehidupan berkeluarga, bermasyarakat dan bernegara.¹²

Masing-masing pesan disampaikan melalui adegan tertentu beserta tokoh-tokoh wayang yang terlibat. Wayang berperan sebagai media komunikasi yang dapat dimanfaatkan secara positif, bergantung pada maksud dan tujuan.

¹²Aprilia putri, *pengaruh penggunaan wayang sebagai media pembelajaran sistem gerak terhadap minat dan hasil belajar*, Semarang, universitas negeri Semarang, 2016, hal 9-10.

Sehingga tidak hanya pertunjukan yang dapat dipersembahkan kepada penontonnya, tetapi nilai yang tersirat dalam pertunjukan memiliki pesan yang bermanfaat bagi aspek kehidupan.

c. Cara pembuatan *shadow puppet*

Untuk membuat media shadow puppets ada beberapa bahan dan alat yang diperlukan dalam pembuatan media shadow puppets. Mendapatkan alat dan bahan untuk membuat media shadow puppets tidaklah susah dan sulit. beberapa komponen, yaitu kertas minyak sebagai layar, kayu sebagai tiang atau kerangka, boneka karton berbentuk flat sebagai tokoh, dekorasi yang terbuat dari karton hitam, dibantu dengan senter sebagai sumber cahaya dalam pertunjukkan shadow puppet.¹³

d. Teknik bercerita *shadow puppet*

Pendongeng harus menciptakan suasana tenang dan akrab dengan pendengarnya seperti seorang tuan rumah yang menyambut ramah tamunya. bercerita harus dilakukan dengan semenarik mungkin agar cerita yang diceritakan dapat disenangi oleh pendengarnya. Pencerita harus

¹³ Erik, mela sari dewi, *pengembangan media mini shadow puppet dengan metode story telling untuk mengembangkan proposial anak di TK*, kuningan, STKIP muhammadiyah kuningan, kuningan indonesia, 2021, hal 360.

mempunyai daya tarik yang besar sehingga secara otomatis pendengar dapat menceritakan cerita tersebut kepada orang lain.

Menurut Sudarmaji, seorang pencerita perlu mengasah keterampilannya dalam bercerita, baik dalam olah vokal, olah gerak, ekspresi, dan sebagainya. Seorang pencerita harus pandai-pandai mengembangkan berbagai unsur penyajian cerita sehingga terjadi harmoni yang tepat.

Sudarmaji, menjelaskan tentang beberapa hal yang perlu diperhatikan agar penceritaan menjadi lebih menarik.¹⁴

1) Total

Kunci sukses bercerita yang pertama adalah totalitas diri dalam bercerita. Cerita akan menjadi hambar jika tidak ada kesungguhan dalam bercerita. Agar visualisasi cerita menjadi lebih hidup maka rasa malu, sungkan, atau rasa tidak percaya diri harus dihilangkan

2) Penentuan Alur Cerita

Sudarmaji mengatakan bahwa ada beberapa hal yang dapat membantu dalam mempermudah penentuan alur cerita, yaitu: 1)

¹⁴ Wahyu puspitasari, *keefektifan shadow puppet sebagai media bercerita siswa kelas VII smp negeri 3 wates kulon progo*, yogyakarta, universitas negeri yogyakarta, 2012, hal 11-13.

pemilihan setting awal; 2) penentuan tokoh utama dan tokoh antagonis; dan 3) pemunculan konflik(persoalan).

3) Penyatuan Perhatian Pendengar

Sebelum mulai bercerita, pencerita diharapkan mampu memusatkan perhatian pendengar. Pemusatan perhatian dapat dilakukan dengan cara menatap mata pendengar.

a) Detail

Menurut Sudarmaji, cerita harus digambarkan secara detail sehingga pendengar akan terbantu untuk mengkonstruksikan cerita tersebut dalam fantasinya. Ada tiga hal yang perlu didetailkan yaitu.

b) Personifikasi Tokoh

Diperlukan visualisasi secara detail setiap pencerita memunculkan tokoh baru sehingga pendengar seolah-olah melihat tokoh tersebut di pelupuk mata. Tokoh yang dimaksud mencakup tokoh utama, tokoh pembantu, maupun tokoh antagonis.

c) Adegan-Adegan

Adegan demi adegan perlu diceritakan secara detail terutama pada adegan yang

menarik. Penggambaran adegan secara rinci akan membuat cerita semakin hidup.

d) Dialog Tokoh

Porsi dialog antartokoh perlu diperbanyak sedangkan narasi dan bahasa monolog perlu ditekan seminimal mungkin. Dengan mengeksploitasi dialog para tokoh, biasanya cerita akan lebih bernuansa. Berbagai adegan dan karakter tokoh tanpa dijelaskan dengan narasi pun dapat tergambar dengan jelas melalui kata-kata yang diucapkan. Perbedaan warna dan intonasi suara antara tokoh yang satu dengan tokoh lainnya akan membuat cerita lebih memikat.

3. Hasil belajar

1. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan suatu proses dalam diri individu yang saling berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya, belajar adalah suatu aktivitas yang melibatkan baik mental maupun psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan

sikap. Perubahan itu diperoleh melalui usaha (bukan karena kematangan), menetap dalam waktu yang relatif lama dan merupakan hasil pengalaman

Proses pembelajaran dapat melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada belajar kognitif, prosesnya mengakibatkan perubahan dalam aspek kemampuan merasakan, sedang belajar psikomotorik memberikan hasil belajar berupa keterampilan.¹⁵

Dapat disimpulkan bahwa Baik buruknya hasil belajar tergantung pada individu siswa yang belajar dan guru yang mengajar, karna hasil belajar diperoleh dari siswa yang mengalami proses pembelajaran dan guru yang mengajarnya. Seberapa baik siswa menerima pelajaran dalam proses belajar mengajar dan seberapa baik guru membuat pembelajaran menjadi menarik untuk siswa terima adalah salah satu faktor penentu hasil belajar.

Dari penjelasan di atas peneliti menarik kesimpulan bahwa hasil belajar adalah:

¹⁵ Linda rosalia, *pengaruh strategi rotating trio exchange (RTE) berbantuan handout terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran ipa kelas VII MTsN 13 tanah datar, batusangkar*, IAIN batusangkar, 2019, hal 21-23.

2. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal)

a. Faktor internal

Faktor internal ini, terbagi menjadi tiga faktor yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis dan faktor kelelahan.¹⁶

1) Faktor jasmani

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran.

2) Faktor psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologis. Setiap manusia atau anak peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda,

¹⁶ Nur Oktaviani, *Analisis faktor yang mempengaruhi hasil belajar matematika (studi komparatif pada siswa kelas X di SMA Negeri 3 Palopo, Palopo, IAIN Palopo, 2017, hal 13.*

terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan-perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing

3) Faktor kelelahan

Yang ketiga yaitu faktor kelelahan, kelelahan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: kelelahan jasmani dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi kekacauan subtansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar berasal dari luar siswa yang meliputi:

1) Lingkungan keluarga

Keadaan keluarga juga mempengaruhi individu dalam tingkah laku dan perbuatan belajar disekolah, bagaimana cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua sangat berpengaruh terhadap hasil belajar anak disekolah

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah mulai dari metode mengajar, adalah sala satu cara yang harus dilalui di dalam mengajar itu sendiri menyajikan bahan pelajaran kepada peserta didik agar peserta didik menerima, menguasai dan mengembangkannya. Kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan anak, akan membawa kesuksesan dalam belajar. Dan relasi guru dengan siswa di dalam relasi guru dengan siswa yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan

menukai mata pelajaran yang diberikan sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Dan alat pelajaran serta waktu sekolah juga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

3) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan yang mempengaruhi hasil belajar siswa, karna siswa berada dalam masyarakat. Terlalu banyak menghabiskan waktu bermain dengan teman-temannya diluar sekolah, cara bergaul dengan teman dan terlalu banyak menggunakan gadget dalam bersosialisasi di masyarakat siswa akan cenderung melupakan pelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah.

3. Manfaat Hasil belajar

Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang

dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan.¹⁷

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik sehingga, bermanfaat untuk; menambah pengetahuan, lebih memahamisesuatu yang belum dipahami sebelumnya, lebih mengembangkan keterampilan, memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, lebih menghargai sesuatu dari pada sebelumnya.

Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

¹⁷ Nana sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan penilaian pendidikan* (Bandung: sinar baru Algesindo), 2009, hal 3.

B. Kajian pustaka

Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Harbiati dengan judul “Pengaruh Penggunaan Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Inpres PAI 2 Kota Makassar”

Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberi perlakuan (*pretest*) yang tuntas secara individual dari 21 murid hanya 4 murid atau 19,05% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sangat rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 48,95%. Sedangkan setelah diberi perlakuan (*pretest*) dari 21 murid terdapat 16 orang atau 76,19% setelah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 73,19% atau berada dalam kategori tinggi.

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *handout* berpengaruh positif terhadap hasil belajar murid kelas VA SD PAI 2 Kota Makassar.¹⁸

¹⁸ Harbiati, *pengaruh penggunaan bahan ajar handout terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial murid kelas V SD inpres PAI 2 Kota Makassar*, makassar, universitas muhammadiyah makassar, 2018.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nailat Hidayah dengan judul “Pengaruh Penggunaan *Handout* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Pembahasan Kebutuhan Manusia di Kelas X Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Bangkinang”

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terhadap pengaruh yang positif antara pengguna *handout* terhadap hasil belajar siswa dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(0,279 < 0,749 > 0,361)$. Nilai koefisien determinasi (r^2) yang diperoleh sebesar 0,561 yang menandakan bahwa faktor penggunaan *handout* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 56,1% selebihnya 43,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain. Hasil analisis regresi diperoleh dari nilai konstan sebesar 47,422, koefisien regresi untuk variabel penggunaan *handout* sebesar 0,677, sehingga diperoleh persamaan regresi sederhana $y = 47,422 + 0,677x$.¹⁹

3. Penelitian yang dilakukan oleh Erni Mariana dengan judul “pengaruh penggunaan *handout* terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 3 Tumijajar”

Rancangan penelitian yang digunakan adalah Posttest-Only Control Design dan instrumen

¹⁹ Nailat Hidayat, *pengaruh penggunaan handout terhadap hasil belajar siswa pada pokok pembahasan kebutuhan manusia di kelas X sekolah menengah atas islam terpadu bangkinang, riau, universitas islam negeri sultan syarif kasim riau pekanbaru, 2017.*

penelitian berupa lembar observasi, lembar angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rerata, dan uji beda dua rerata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-tabel sebesar 3,49 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,00 pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, demikian pula pada taraf signifikansi $\alpha = 1\%$ lebih besar dari t-tabel sebesar 2,66. Jadi hipotesis yang menyatakan ada pengaruh penggunaan handout terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMP N 3 Tumijajar semester genap diterima.²⁰

4. Penelitian yang dilakukan oleh Aviatul hasanah dengan judul “pengaruh penerapan *handout* bermuatan kecerdasan komprehensif dalam model pembelajaran berbasis masalah terhadap kompetensi fisika siswa kelas X MIA SMAN 10 Padang”

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kompetensi Fisika siswa dan mengetahui pengaruh handout yang mengandung kecerdasan komprehensif dalam model pembelajaran berbasis masalah terhadap kompetensi Fisika siswa kelas X di SMAN 10 Padang. Jenis penelitian ini adalah

²⁰ Erni mariana, *pengaruh penggunaan handout terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 3 Tumijajar*, lampung, universitas nahdlatul ulama lampung, 2020.

penelitian quasi eksperimen dengan rancangan randomized control group only design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X MIA SMAN 10 Padang yang terdaftar pada tahun pelajaran 2015/2016. Teknik pengambilan sampel adalah purposive sampling dilanjutkan dengan cluster random sampling. Terdapat tiga instrumen dalam penelitian ini yaitu lembar observasi ranah sikap, lembar tes ranah pengetahuan dan skala penilaian ranah keterampilan. Berdasarkan analisis data dapat disajikan hasil penelitian ini. Penggunaan handout yang berisi kecerdasan komprehensif berpengaruh signifikan terhadap kompetensi Fisika siswa kelas X SMAN 10 Padang dengan taraf signifikansi 0,05.²¹

5. Penelitian ini dilakukan oleh rusminah dengan judul “pengaruh penggunaan *handout* digital pada sub konsep hewan vertebrata terhadap hasil belajar peserta didik”

Hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan *handout* digital berpengaruh terhadap hasil belajar dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$. Selain itu, respon peserta didik

²¹ Aviatul hasanah, *pengaruh penerapan handout bermuatan kecerdasan komprehensif dalam model pembelajaran berbasis masalah terhadap kompetensi fisika siswa kelas X MIA SMAN 10 Padang*, padang, universitas negeri padang, 2016.

terhadap penggunaan *handout* digital mendapatkan respon yang positif dalam pembelajaran di kelas dengan rata-rata 80,57% yang termasuk kategori sangat setuju.²²

Tabel 2.1

Kajian Penelitian Terdahulu

No	Nama penelitian dan judul	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Harbiati “Pengaruh Penggunaan Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Murid Kelas V SD Inpres PAI 2 Kota Makassar”	Hasil penelitian menunjukkan sebelum diberi perlakuan (<i>pretest</i>) yang tuntas secara individual dari 21 murid hanya 4 murid atau 19,05% yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) atau berada pada kategori sangat	Dalam penelitian ini terdapat pembahasan mengenai pengaruh penggunaan <i>handout</i> sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Materi yang dibahas tidak sama, di dalam penelitian terdahulu yaitu materi IPS di kelas V sedangkan yang akan diteliti yaitu materi seni rupa di kelas IV, variabel terikatnya di dalam penelitian terdahulu yaitu kelas V sedangkan yang akan diteliti oleh

²² Rusminah, *pengaruh penggunaan handout digital pada sub konsep hewan vertebrata terhadap hasil belajar peserta didik*, Banjarmasin, universitas lambung mangkurat banjarmasin, 2022.

		<p>rendah. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 48,95%. Sedangkan setelah diberi perlakuan (<i>pretest</i>) dari 21 murid terdapat 16 orang atau 76,19% setelah memenuhi KKM dan secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 73,19% atau berada dalam kategori tinggi.</p>		<p>peneliti nanti variabelnya itu kelas IV, massa dan lokasi yang berbeda</p>
2.	Nailat Hidayah	Hasil penelitian	Dalam penelitian ini	Materi yang dibahas tidak

	<p>dengan judul “Pengaruh Penggunaan <i>Handout</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Pembahasan Kebutuhan Manusia di Kelas X Sekolah Menengah Atas Islam Terpadu Bangkinang”</p>	<p>menunjukkan bahwa terhadap pengaruh yang positif antara pengguna <i>handout</i> terhadap hasil belajar siswa dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $(0,279 < 0,749 > 0,361)$. Nilai koefisien determinasi (r^2) yang diperoleh sebesar 0,561 yang menandakan bahwa faktor penggunaan <i>handout</i> memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa sebesar 56,1% selebihnya 43,9% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.</p>	<p>terdapat pembahasan mengenai pengaruh penggunaan <i>handouts</i> sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif</p>	<p>sama di dalam penelitian terdahulu membahas kebutuhan manusia di kelas X sedangkan di dalam penelitian yang akan diteliti yaitu materi seni rupa, variabel terikatnya di penelitian terdahulu yaitu hasil belajar di kelas X SMA bangkinang sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti variabel terikatnya adalah hasil belajar seni rupa di kelas IV, masa dan lokasi penelitian juga berbeda</p>
--	---	--	--	---

		<p>Hasil analisis regresi diperoleh dari nilai konstan sebesar 47,422, koefisien regresi untuk variabel penggunaan handout sebesar 0,677, sehingga diperoleh persamaan regresi sederhana $y = 47,422 + 0,677x$</p>		
3.	Erni Mariana “pengaruh penggunaan <i>handout</i> terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMPN 3 Tumijajar”	Rancangan penelitian yang digunakan adalah Posttest-Only Control Design dan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar angket dan tes. Teknik	Dalam penelitian ini terdapat pembahasan mengenai pengaruh penggunaan <i>handout</i> sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Materi yang dibahas tidak sama di penelitian terdahulu materi yang dibahas yaitu materi fisika sedangkan yang akan diteliti oleh peneliti yaitu materi seni rupa, variabel terikatnya

		<p>analisis data yang digunakan adalah perhitungan uji normalitas, uji homogenitas, uji kesamaan dua rerata, dan uji beda dua rerata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai t-tabel sebesar 3,49 lebih besar dari t-tabel sebesar 2,00 pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$, demikian pula pada taraf signifikansi $\alpha = 1\%$ lebih besar dari t-tabel sebesar 2,66. Jadi hipotesis yang menyatakan</p>		<p>berbeda variabel teriknya di penelitian terdahulu yaitu hasil belajar kelas VIII sedangkan variabel terikatnya yang akan diteliti oleh peneliti yaitu hasil belajar dikelas IV, masa dan lokasi yang penelitian juga berbeda</p>
--	--	--	--	---

		ada pengaruh penggunaan handout terhadap hasil belajar fisika siswa kelas VIII SMP N 3 Tumijajar semester genap diterima.		
4.	Aviatul hasanah dengan judul “pengaruh penerapan <i>handout</i> bermuatan kecerdasan komprehensif dalam model pembelajaran berbasis masalah terhadap kompetensi fisika siswa kelas X MIA SMAN 10 Padang”	hasil penelitian ini. Penggunaan <i>handout</i> yang berisi kecerdasan komprehensif berpengaruh signifikan terhadap kompetensi Fisika siswa kelas X SMAN 10 Padang dengan taraf signifikansi 0,05.	Dalam penelitian ini terdapat pembahasan mengenai pengaruh <i>handout</i> sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	pembahasan yang dibahas tidak sama di dalam penelitian terdahulu membahas tentang kecerdasan komprehensif dalam model pembelajaran berbasis masalah sedangkan di dalam penelitian yang akan diteliti oleh peneliti nantinya yaitu materi seni rupa, dan variabel

				terikatnya berbeda di penelitian terdahulu yaitu kompetensi siswa sedangkan variabel terikatnya di dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti nantinya yaitu hasil belajar siswa kelas IV, massa dan lokasi penelitian juga berbeda
5.	rusminah dengan judul “pengaruh penggunaan <i>handout</i> digital pada sub konsep hewan vertebrata terhadap hasil belajar peserta didik”	Hasil penelitian yang diperoleh yaitu hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan <i>handout</i> digital berpengaruh terhadap hasil belajar	Dalam penelitian ini terdapat pembahasan mengenai pengaruh penggunaan <i>handout</i> sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif	Materi yang dibahas tidak sama materi yang dibahas di dalam penelitian terdahulu yaitu konsep hewan vertebrata sedangkan yang akan di bahas dalam penelitian yang akan di

		<p>dengan nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$. Selain itu, respon peserta didik terhadap penggunaan <i>handout</i> digital mendapatkan respon yang positif dalam pembelajaran di kelas dengan rata-rata 80,57% yang termasuk kategori sangat setuju.</p>		<p>teliti nantinya yaitu seni rupa, variabel terikatnya di dalam penelitian terdahulu yaitu hasil belajar peserta didik sedangkan variabel terikat yang di dalam penelitian nantinya yaitu hasil belajar siswa kelas IV, masa dan lokasinya juga berbeda.</p>
--	--	--	--	---

C. Kerangka Berpikir

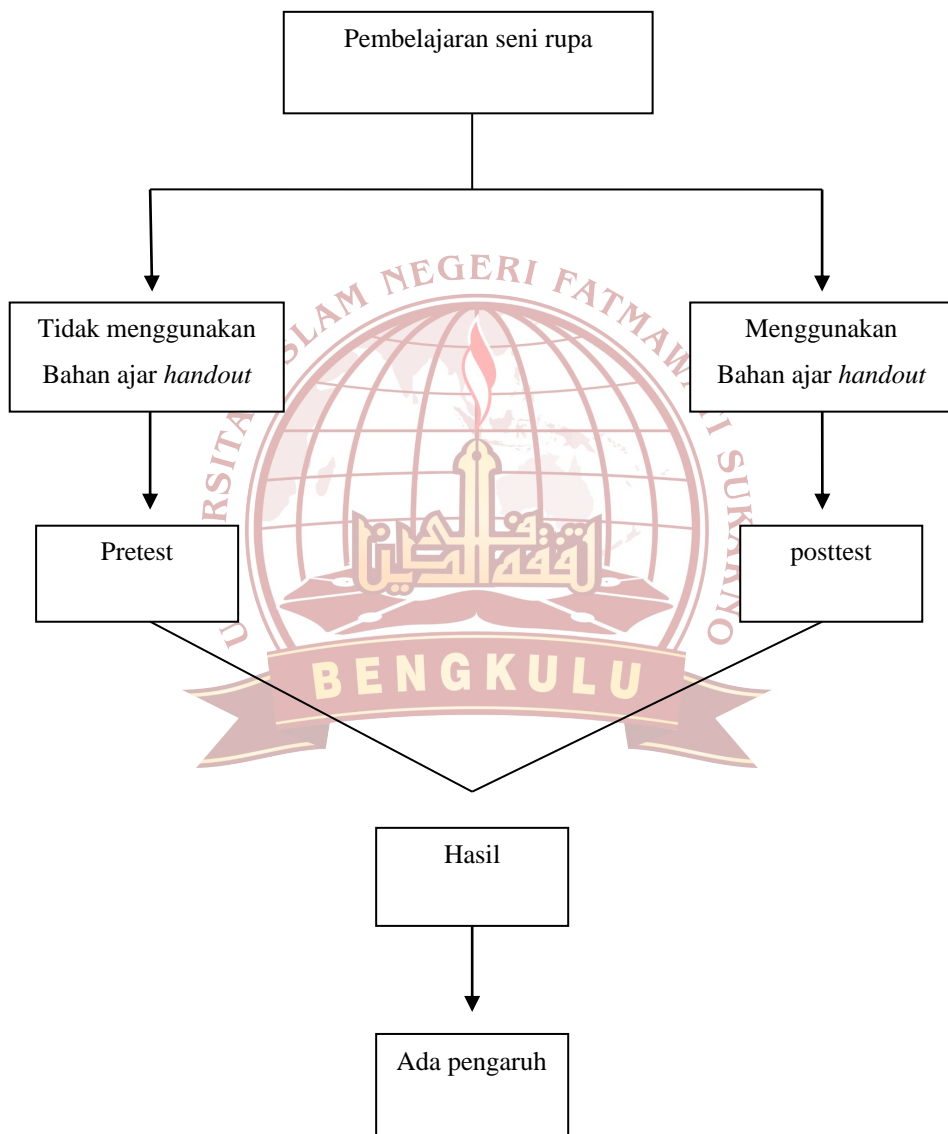
Kondisi sebelum penelitian ini dilakukan dalam proses pembelajaran seni dan budaya, dalam proses pembelajaran guru jarang sekali menggunakan bahan ajar yang bervariasi, guru dominan menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar dan sumber belajar. Oleh karena itu minat baca murid menjadi rendah karena buku paket yang tebal dan beberapa murid tidak memiliki buku paket hal

inilah yang membuat hasil belajar murid rendah. Oleh karena itu penelitian ini ingin mencoba hal yang jarang dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan bahan ajar yang menarik yang tidak setebal buku cetak. Hanya berisi ringkasan pokok materi tetapi tetap efektif, yakni menggunakan bahan ajar *handout*. Bahan ajar *handout* ini diharapkan mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar murid.

Peneliti memberikan pretes kepada murid untuk memperoleh data awal agar nantinya dapat dibandingkan hasil belajarnya setelah diberi perlakuan. Setelah diberi pretest, peneliti kemudian melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan bahan ajar *handout*. Setelah dirasa cukup murid kemudian diberikan posttes untuk dianalisis apakah ada perbedaan antara sebelum dan setelah menggunakan bahan ajar *handout* terhadap hasil belajar seni dan budaya murid. Apakah bahan ajar *handout* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar seni dan budaya murid atau tidak signifikan.

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disusun kerangka berpikir sebagai berikut.

Bagan 2.1
Kerangka berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh penggunaan bahan ajar handout terhadap hasil belajar seni dan budaya pada materi seni rupa *shadow puppet* (wayang) murid kelas IV SDN 4 Kota Bengkulu”.

