

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Penggunaan Media Vidio Animasi

a. Pengertian media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, interaksi komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa merupakan aspek fundamental. Guru berfungsi sebagai penyampai informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi tersebut. Keberhasilan proses pembelajaran sangat bergantung pada kelancaran komunikasi antara kedua pihak, di mana guru mampu menyampaikan materi secara efektif dan siswa dapat memahami dengan optimal

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi siswa, karena media tersebut berfungsi sebagai pendukung utama dalam pengembangan pengetahuan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung (Audie, 2019).

Media merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran. Sebagai komponen tersebut, media harus menjadi bagian yang integral dan selaras dengan keseluruhan proses pembelajaran. Tujuan utama dalam pemilihan media adalah penggunaannya secara efektif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan media yang telah dipilih (Nurfadhillah et al., 2021).

Media pembelajaran memberikan umpan balik yang efektif antara pendidik dan peserta didik serta berkontribusi signifikan terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar (Audie, 2019).

Berdasarkan berbagai definisi media pembelajaran dari para ahli, media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi dari guru kepada siswa yang bertujuan untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, dinamis, serta menghindari kejenuhan dalam pembelajaran

a. Ciri - ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah karakteristik khusus yang membedakannya. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2019: 13-14), ciri-ciri media pembelajaran dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif pada media pembelajaran merujuk pada kemampuan media untuk merekam, menyimpan, serta memutar ulang suatu objek atau peristiwa. Dengan fitur ini, suatu peristiwa yang telah terjadi dapat disaksikan kembali secara berulang sesuai dengan kondisi aslinya. Misalnya, proses terjadinya gerhana matahari dapat diputar ulang kapan saja saat dibutuhkan.

2. Ciri Manipulatif

Ciri manipulatif pada media pembelajaran mengacu pada kemampuan media untuk mempercepat atau mempersingkat proses

yang biasanya berlangsung dalam waktu lama menjadi lebih singkat dan mudah diamati.

Sebagai contoh, proses metamorfosis kupu-kupu yang melibatkan tahapan dari ulat menjadi kepompong dan kemudian menjadi kupu-kupu tidak mungkin dapat diamati secara langsung dalam waktu singkat oleh peserta didik.

Melalui media yang memiliki ciri manipulatif, peserta didik dapat mengamati proses tersebut secara visual dalam bentuk gambar atau animasi sehingga memudahkan pemahaman terhadap fenomena yang memerlukan waktu lama tersebut.

3. Ciri Distributif

Media pembelajaran dikatakan memiliki ciri distributif apabila media tersebut mampu menyajikan pengalaman belajar yang seragam kepada sejumlah peserta didik secara simultan.. Dengan demikian ciri distributif mencerminkan kemampuan media pembelajaran dalam menjangkau dan memberikan pengalaman belajar yang seragam pada berbagai kelompok siswa secara luas.

Berdasarkan uraian mengenai ciri-ciri media pembelajaran yang telah dikemukakan oleh para ahli sebelumnya, peneliti memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran berbentuk visual, yaitu Augmented Reality. Media ini dipilih karena relevansi dan keterkaitannya dengan materi pembelajaran penampakan alam, sehingga diharapkan dapat memfasilitasi siswa dalam memahami dan mengenali visualisasi bentuk-bentuk penampakan

alam secara lebih mudah dan interaktif.

b. Jenis – jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang umum digunakan oleh tenaga pendidik pada umumnya masih bersifat konvensional, seperti penggunaan buku teks dan papan tulis. Sebagai seorang profesional dalam bidang pendidikan, pendidik diharuskan memiliki komitmen yang tinggi dalam melaksanakan upaya.

peningkatan mutu pendidikan, salah satunya melalui pengembangan kreativitas dalam proses pembelajaran. Abdullah (2024) mengemukakan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, di mana masing-masing media memiliki karakteristik serta keunggulan yang berbeda-beda. Di sisi lain, media pembelajaran interaktif mulai banyak dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar. Menurut Nugraha (2024), penggunaan media interaktif tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi dalam pengembangan keterampilan kolaborasi dan komunikasi antar siswa media dua dan tiga dimensi ini juga sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi bangun ruang, karena mampu menyajikan bentuk objek secara visual erta bersifat interaktif, sehingga media tersebut tidak hanya memperkuat partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, melainkan juga membantu mereka dalam

membangun pemahaman konseptual secara lebih mendalam.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran memiliki peran penting sebagai alat bantu yang digunakan untuk menunjang efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Karo-Karo & Rohani (2018) menyatakan bahwa penggunaan alat peraga atau media dalam pembelajaran bertujuan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi agar proses belajar siswa menjadi lebih terarah, efektif, dan efisien. Selaras dengan hal tersebut, Tafonao (2018) mengemukakan bahwa media dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,

Menurut Febrita & Ulfah (2019), media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pembelajaran karena memiliki fungsi dan peran yang sangat vital dalam menunjang keberlangsungan proses pembelajaran. Dengan demikian,

2. *Augmented Reality* dalam Pendidikan

a. Pengertian Media *Augmented Reality*

Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pendewasaan manusia tentu memiliki andil yang cukup besar bagi bidang ilmu pengetahuan, namun disisi lain teknologi perlu dimanfaatkan untuk kemajuan dalam memperoleh informasi serta mencapai tujuan secara efektif dan efisien. Adanya

keterkaitan antara teknologi dan pendidikan memang sudah seharusnya terjadi. Perkembangan zaman juga mempengaruhi perkembangan dari pendidikan (Syafitri, *et al.* 2022).

Sejalan dengan Sari, *et al.* (2023), secara sederhana *Augmented Reality* bisa didefinisikan sebagai lingkungan nyata yang ditambahkan objek virtual. Penggabungan obyek nyata dan virtual dimungkinkan dengan teknologi *display* yang sesuai, interaktivitas dimungkinkan melalui perangkat-perangkat input tertentu.

Teknologi AR sangat tepat dijadikan salah satu media pembelajaran media untuk membantu proses belajar dan mengajar, karena dapat meningkatkan Pemahaman peserta didik terkait karakteristik tekstur dan susunan struktur pada suatu objek. (Alfitriani, *et al.* 2021).

b. Manfaat Media *Augmented Reality*

Adapun manfaat media *Augmented Reality* dalam penelitian Yusup, *et al.* (2023), adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan pembelajaran individual dan proses pembelajaran; 2) AR menawarkan aplikasi yang terus mengalami peningkatan; 3) Meningkatkan keakuratan dan efisiensi; 4) Dapat berbagi informasi jarak jauh

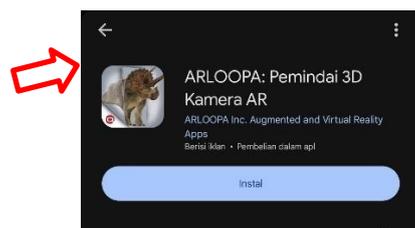
. Wahyudi, (2017) *Augmented reality* dapat digunakan dengan sangat baik untuk mempelajari desain interior dan eksterior, dan hasilnya dapat meningkatkan abstraksi siswa

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media *Augmented Reality* sangat memberikan dampak yang positif dalam pembelajaran matematika materi bangun ruang. Dengan menggunakan media *Augmented Reality* akan membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak monoton.

Disini peneliti menggunakan aplikasi yaitu *ARLOOPA* , dimana aplikasi ini ditawarkan oleh *Jasa Buat Game* dan dirilis pada 13 Oktober 2014. Aplikasi ini dapat didownload langsung di *Playstore* atau pada link <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.arloopa.arloopa>.

Adapun cara pengoperasiannya adalah sebagai berikut

- 1) Cara pemasangan aplikasi
 - a. Pada langkah pertama, buka *Playstore* yang ada di hp android lalu ketik di *SearchBar* “aplikasi *Augmented Reality* Bangun Ruang” seperti pada gambar

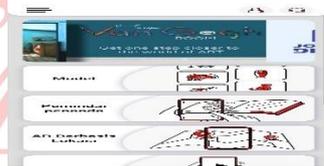


b. Selanjutnya, klik “Install” dan aplikasi akan terdownload seperti pada gambar

c. Cara penggunaan

Setelah aplikasi terdownload, buka aplikasi *Augmented Reality Bangun Ruang* seperti gambar 2.3, lalu pilih model ” yang mau di *scan*.

Gambar 2.3 Tampilan saat Aplikasi Dibuka.



Setelah memilih model “kubus” yang di *scan*, tampilan layarnya akan otomatis membuka kamera seperti pada gambar 2.4.



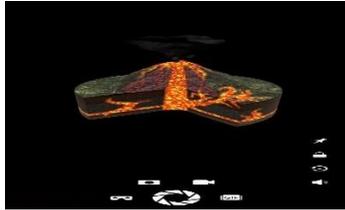
Langkah selanjutnya adalah mengarahkan kamera ke gambar yang sudah disiapkan, maka akan muncul sebuah bentang alam



Gambar 2.5 Tampilan saat Scan Gambar.

Setelah *scan* gambar penampakan , langkah selanjutnya bisa klik “materi” yang nantinya akan muncul seperti pada gambar

2.6.



3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran. Rahman (2021), mengemukakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh seorang individu dalam mengembangkan kemampuannya melalui proses yang dilakukan dengan usaha dengan kemampuan kognitif, afektif, psikomotor dan campuran yang dimilikinya untuk memperoleh suatu pengalaman dalam kurun waktu yang relatif lama sehingga seorang individu tersebut mengalami suatu perubahan dan pengetahuan dari apa yang diamati baik secara langsung maupun tidak langsung yang akan melekat pada dirinya secara permanen, hasil belajar dapat dilihat dari nilai evaluasi yang diperoleh siswa.

Untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Kurniawati, *et al.* (2019), mendefinisikan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa secara keseluruhan yang menjadi alat ukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Jenis-jenis Hasil Belajar

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Dalam ranah kognitif itu terdapat enam aspek atau jenjang proses berfikir, mulai dari terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi. Menurut Zainudin & Ubabuddin (2023),

Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, dan sebagainya. Magdalena, *et al.* (2021), ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

Ranah ini diukur dengan mengamati dan menilai keterampilan siswa saat melakukan praktikum.

Berdasarkan ranah hasil belajar di atas, peneliti memilih hasil belajar yang ranah kognitif pada jenjang C3 (Menerapkan) dan C4 (Menganalisis).

3. Penelitian yang telah dilakukan Rahman, *et al.* pada tahun 2017 yang berjudul “Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android”. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menjelaskan tentang aplikasi ini mengenalkan teknologi *Augmented Reality* kepada lingkungan pendidikan yang khususnya pada sekolah dasar. Dengan adanya sistem baru yang berguna untuk memudahkan penyampaian materi kepada anak didik. Metode pembelajaran dengan *Augmented Reality* perlu didukung dari pihak sekolah sebagai *stakeholder* yang perannya sangat penting untuk keefektifan pertukaran informasi dari guru kepada murid

4. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, adapun persamaanya dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu media *Augmented Reality*, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu membahas mengenai pembelajaran Ipa dan jenjang kelas yang dipilih adalah kelas 3. sedangkan pada penelitian yang dilakukan membahas bahasan materi bangun ruang pada pembelajaran matematika dan jenjang kelas yang dipilih adalah kelas IV.
5. Penelitian Kurniawan & Kusuma pada tahun 2019, dengan judul “Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Dapat disimpulkan penggunaan aplikasi AR pembelajaran sangat dapat meningkatkan minat belajar siswa dari 42.8% menjadi 91.07% serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Salat dari 40.4% menjadi 93.45%. 6. Dari hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Salat di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar.

Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, adapun persamaanya adalah jenis media yang digunakan yaitu media

Augmented Reality, selain persamaan ada pula perbedaannya yaitu, pada penelitian terdahulu membahas pembelajaran salat sedangkan pada penelitian yang dilakukan membahas media *Augmented Reality* dengan bahasan

B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka merupakan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya, penelitian itu di gunakan untuk membandingkan hasil penelitian. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian di antaranya:

1. Penelitian yang telah dilakukan Rahman, *et al.* pada tahun 2017 yang berjudul “Media Pembelajaran Ipa Kelas 3 Sekolah Dasar Menggunakan Teknologi *Augmented Reality* Berbasis Android”. Dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini menjelaskan tentang aplikasi ini mengenalkan teknologi *Augmented Reality* kepada lingkungan pendidikan yang khususnya pada sekolah dasar. Dengan adanya sistem baru yang berguna untuk memudahkan penyampaian materi kepada anak didik. Metode pembelajaran dengan *Augmented Reality* perlu didukung dari pihak sekolah sebagai *stakeholder* yang perannya sangat penting untuk keefektifan pertukaran informasi dari guru kepada murid
2. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaa dengan penilitian yang dilakukan, adapun

persamaanya dapat dilihat dari media yang digunakan yaitu media *Augmented Reality*, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu membahas mengenai pembelajaran Ipa dan jenjang kelas yang dipilih adalah kelas 3. sedangkan pada penelitian yang dilakukan membahas bahasan materi bangun ruang pada pembelajaran matematika dan jenjang kelas yang dipilih adalah kelas IV.

3. Penelitian Kurniawan & Kusuma pada tahun 2019, dengan judul “Aplikasi *Augmented Reality* Untuk Pembelajaran Salat Bagi Siswa Sekolah Dasar”. Dapat disimpulkan penggunaan aplikasi AR pembelajaran sangat dapat meningkatkan minat belajar siswa dari 42.8% menjadi 91.07% serta meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Salat dari 40.4% menjadi 93.45%. 6. Dari hasil pengujian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini layak digunakan sebagai media alternatif dalam pembelajaran Salat di SDIT Muhammadiyah Al Kautsar.

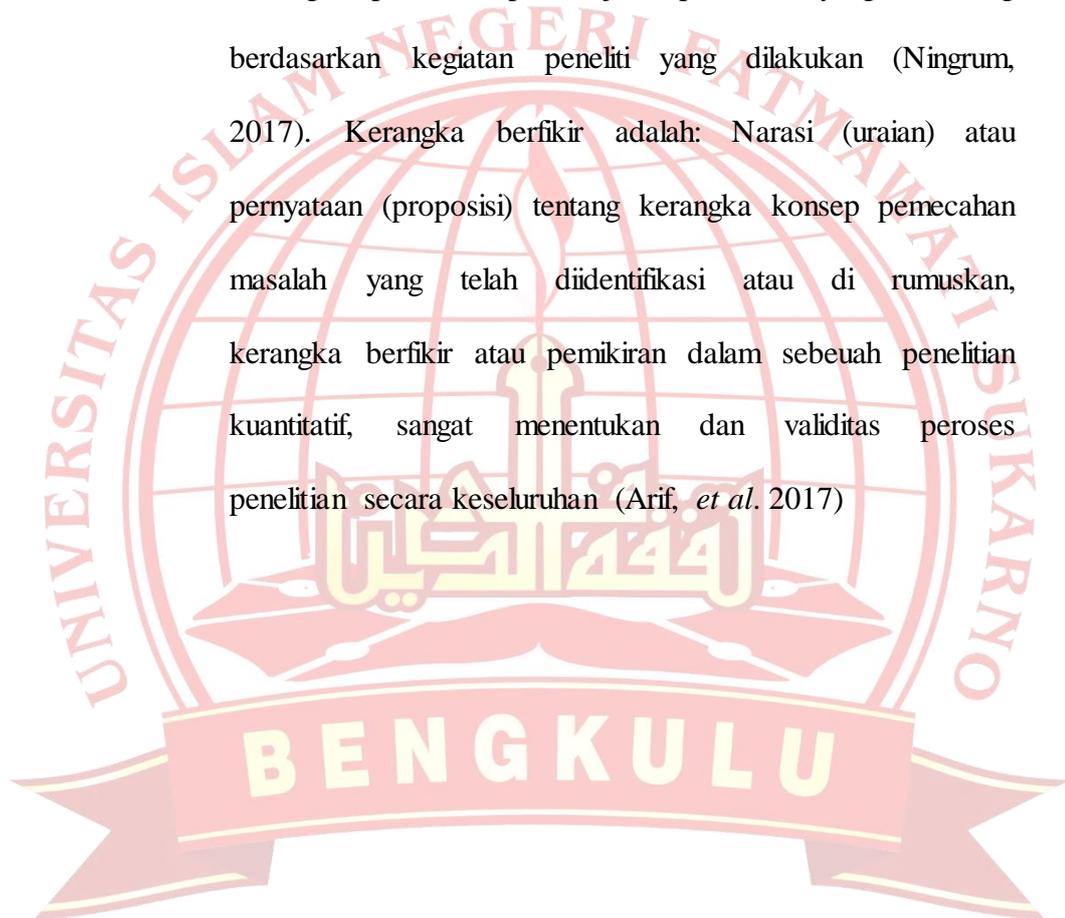
Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan, adapun persamaanya adalah jenis media yang digunakan yaitu media *Augmented Reality*, selain persamaan ada pula perbedaannya yaitu, pada penelitian terdahulu membahas pembelajaran salat sedangkan pada penelitian yang dilakukan membahas media *Augmented Reality* dengan bahasan

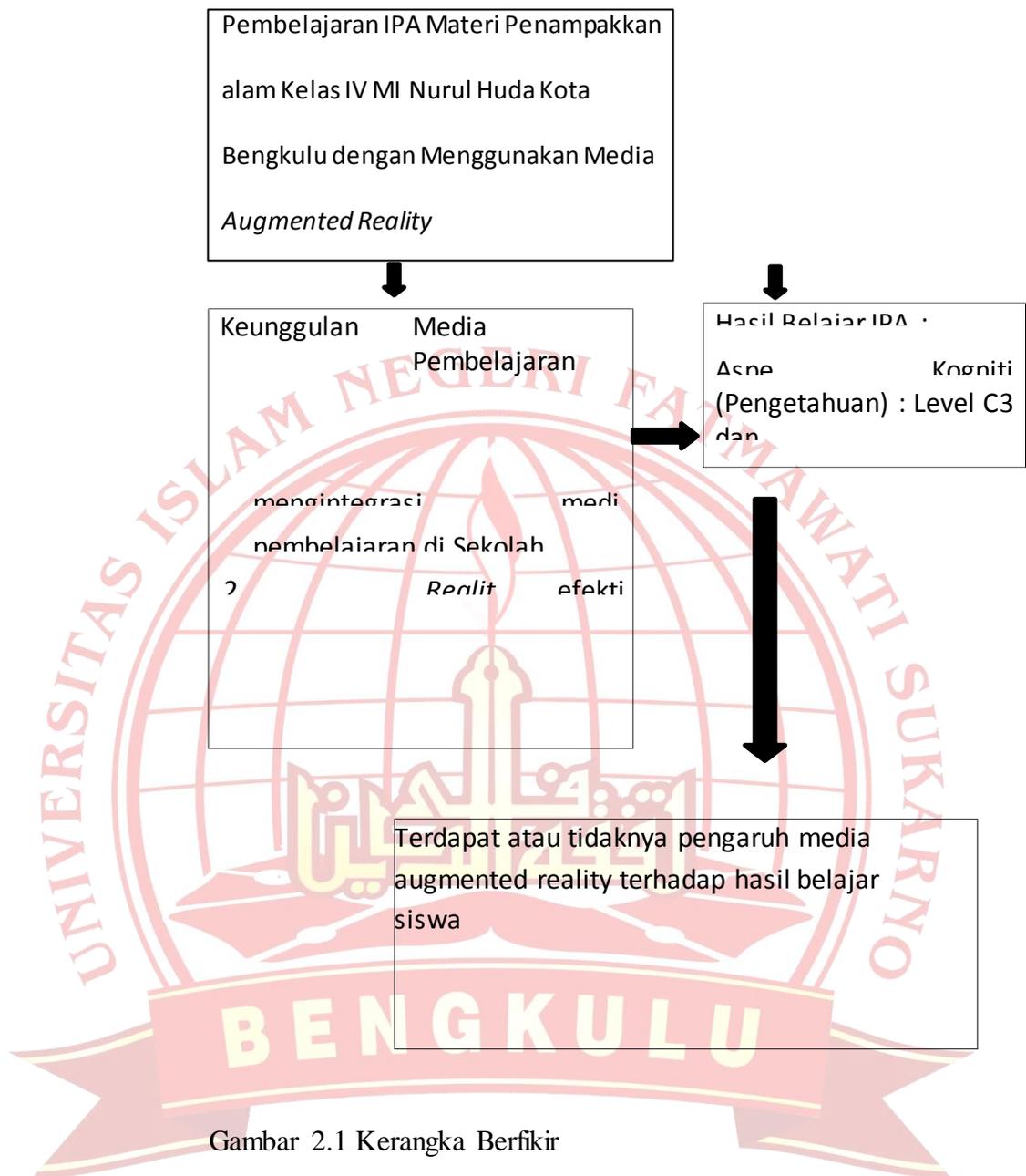
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari

fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Syahputri, *et al.* 2023).

Kerangka pikir merupakan jalur pemikiran yang dirancang berdasarkan kegiatan peneliti yang dilakukan (Ningrum, 2017). Kerangka berfikir adalah: Narasi (uraian) atau pernyataan (proposisi) tentang kerangka konsep pemecahan masalah yang telah diidentifikasi atau di rumuskan, kerangka berfikir atau pemikiran dalam sebuah penelitian kuantitatif, sangat menentukan dan validitas proses penelitian secara keseluruhan (Arif, *et al.* 2017)





D. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan. Menurut Tim Penyusun PPKI (2015: 18) asumsi penelitian adalah anggapan anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 65) bahwa asumsi adalah sebuah titik tolak

pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh sebab itu, keputusan tentang masalah merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum dikukuhkan dengan hasil penelitian.

Asumsi (atau anggapan dasar) ialah anggapan yang menjadi titik tolak penelitian. Asumsi secara implicit terkandung dalam paradigma, perspektif, kerangka teori yang digunakan dalam penelitian. Asumsi umumnya diterima begitu saja sebagai suatu yang benar dengan sendirinya (Irfan, 2018). Menurut Husnia & Wibisono (2022), dalam mata pelajaran IPA salah satu materi yang dipelajari adalah materi penampakkan alam

Materi penampakkan alam telah diajarkan sejak kelas Sekolah Dasar, tetapi pada kenyataannya kemampuan siswa dalam memahami tentang penampakkan alam masih terbilang minim. Untuk memberikan solusi pada permasalahan tersebut, Berdasarkan dari pendapat beberapa ahli di atas, maka asumsi yang dapat dikemukakan peneliti adalah bahwa benar siswa masih terbilang minim dalam memahami pembelajaran IPA khususnya pada bahasan materi penampakkan alam. Oleh karena itu perlu adanya media yang bisa meningkatkan pemahaman siswa dalam memahami pembelajaran IPA materi penampakkan alam yaitu dengan menggunakan media *Augmented Reality*.

Hipotesis berasal dari bahasa sansekerta yang terdiri dari kata *hypo* (kurang) dan *thesis* (pendapat). Jadi hipotesis adalah pendapat

atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan yang kebenarannya perlu dibuktikan (Hermawan, *et al.* 2019: 31). Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang penting kedudukannya dalam penelitian. Oleh karena itulah maka peneliti dituntut kemampuannya untuk dapat merumuskan hipotesis ini dengan jelas (Muchsinin & Rahmawati, 2020). Adapun hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan media *Augmented Reality* pada muatan pembelajaran IPA materi Penampakan alam siswa kelas IV di MI Nurul Huda Kota Bengkulu.

