

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. Media Video Kartun

###### a. Pengertian Media

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for education and Communication Technology (AECT)* mendefenisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Kemudian *Education Association (NEA)* mendefenisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, dan dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.<sup>1</sup>

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.<sup>2</sup> Berdasarkan defenisi-defenisi tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan

---

<sup>1</sup> N. Basyiriddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), 37.

<sup>2</sup> Saiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, 37.

kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada dirinya.

## **b. Macam-Macam Media**

### **1) Media Audio**

Media audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Seperti radio, *cassete recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan di dalam pendengaran.

### **2) Media Visual**

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.<sup>3</sup>

### **3) Media Audio Visual**

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi lagi ke dalam:

- a) Audio visual diam, yakni media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkaian suara, cetak suara.

---

<sup>3</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran* (ciputat: Gaung Persada Press, 2008), 55.

- b) Audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassete.<sup>4</sup>

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, disimpulkan bahwa media audio visual adalah suatu istilah yang mengacu pada penggunaan komponen gambar dan juga suara. Kedua komponen tersebut diolah secara bersamaan dan kemudian disajikan ke dalam sebuah presentasi atau tontonan sesuai dengan kebutuhan. Dengan adanya media audio visual, diharapkan penyampaian informasi dapat lebih jelas dan menarik.

### c. Pengertian Kartun

Kartun adalah pengambilan dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang-orang, gagasan atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.<sup>5</sup> Sedangkan pengertian video kartun adalah film animasi yang dibuat dengan memotret lukisan atau gambar. Gambar film disusun dalam serial *flash* yang sangat cepat, yakni lembaran gambar yang membentuk cerita yang saling terkait dan lengkap dengan karakter tokoh yang dibangun.<sup>6</sup> Jadi video kartun adalah bentuk seni visual yang terdiri dari gambar-gambar yang disusun kemudian menciptakan ilusi gerak.

### d. Langkah-langkah Penggunaan Media Video Kartun

- 1) Menyiapkan video kartun sekaitan dengan materi yang akan diajarkan  
(video diunduh dari *youtube*)
- 2) Menyiapkan laptop/dvd/computer

<sup>4</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Azwan Zein, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: PT. RINEKA CIPTA, 1996),

<sup>5</sup> Nana Sidjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Bandung, 1997), 58.

<sup>6</sup> A. Muhli Junaidi, *Bermain Bersama Upin & Ipin*, (Yogyakarta: Diva Press, 2010), 17.

- 3) Persiapan kelas diawali dengan doa
- 4) Guru memotivasi siswa agar lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran
- 5) Memutar video tayangan kartun yang telah disiapkan
- 6) Setelah pembelajaran selesai, guru memberikan pertanyaan terkait materi kepada siswa
- 7) Guru memberikan tes dalam bentuk soal kepada siswa berdasarkan materi pelajaran yang telah disampaikan
- 8) Ketika waktu selesai, siswa mengumpulkan tugas kepada guru
- 9) Setelah itu, guru memberi kesimpulan terkait proses pembelajaran yang telah dilakukan kemudian menutup kelas dengan bernyanyi dan berdoa bersama.

#### **e. Tujuan Media Video**

Beberapa tujuan dari pembelajaran menggunakan media video, antara lain:<sup>7</sup>

- 1) Untuk tujuan kognitif:
  - a) Dapat mengembangkan mitra kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan gerak dan serasi.
  - b) Melalui video dapat pula diajarkan pengetahuan tentang hukum-hukum dan prinsip-prinsip tertentu.

---

<sup>7</sup><https://staff.uny.ac.id/site/default/files/tmp/Penggunaan%20Media%20Audio%20Visual%20dalam%20Menunjang%20Pembelajaran.pdf>, diakses pada tgl 23 November, pkl 19.20

c) Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh dan cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya yang menyangkut interaksi siswa.

2) Untuk tujuan afektif:

a) Video merupakan media yang baik sekali untuk menyampaikan informasi dalam materi afektif

b) Dapat menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3) Untuk tujuan psikomotorik:

Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini dapat dijelaskan baik itu dengan cara memperlambat maupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

#### **f. Kelebihan Dan Kekurangan Media Video**

1) Kelebihan

a) Dapat digunakan untuk bersama maupun individual

b) Digunakan secara berulang

c) Dapat diperlambat dan dipercepat

d) Menyajikan gambar dan suara

e) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang mendalam<sup>8</sup>

2) Kelemahan

- a) Sulit untuk dapat direvisi
- b) Hanya berbentuk sesuatu yang bisa dilihat
- c) Memerlukan keahlian khusus<sup>9</sup>

**g. Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran**

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapainya. Berikut yang menjadi alasan pertama yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh para guru sehingga siswa tidak

---

<sup>8</sup> Dwi Yunita and Astuti Wijayanti, "Pengaruh Media Vidio Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keakifan Siswa" (n.d.): 150.

<sup>9</sup> Akhmad Busyaeri, "Pengaruh Penggunaan Vidio Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA Di MIN Kroya Cirebon" (n.d.): 118-130.

bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pengajaran.

- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya.

Alasan kedua mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir kongkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut, sebab melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.<sup>10</sup> Dengan demikian disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas belajar karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

## **2. Penguasaan Materi**

Pentingnya penguasaan siswa dalam bidang pelajaran yang ditempuhnya akan mempengaruhi kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan selanjutnya. Penguasaan berasal dari kata kuasa yang artinya sanggup untuk melakukan dan menyelesaikan sesuatu. Sedangkan pengertian materi adalah suatu

---

<sup>10</sup> Nana Sidjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 2-3.

abstraksi yang mewakili suatu kelas objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan-kegiatan, atau hubungan-hubungan yang mempunyai atribut-atribut yang sama.<sup>11</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, materi adalah sesuatu yang menjadi bahan untuk diujikan, dipikirkan, dibicarakan, dilarangkan.<sup>12</sup> Materi dalam dunia pendidikan dapat dikatakan suatu bahan ajar yang akan dijelaskan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Materi juga dapat dikatakan sebagai suatu konsep-konsep yang diajarkan, yaitu suatu abstraksi yang mewakili suatu objek-objek, kejadian-kejadian, kegiatan atau hubungan yang mempunyai atribut yang sama.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, penguasaan berarti proses, pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan.<sup>13</sup> WJS Poesrdaminta juga mengemukakan bahwa penguasaan mengandung arti pemahaman atau kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan atau kepandaian.

Penguasaan materi adalah kemampuan siswa dalam memahami materi-materi setelah kegiatan pembelajaran. Penguasaan materi dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.<sup>14</sup> Sedangkan definisi penguasaan materi yang lebih komprehensif dikemukakan oleh Bloom yaitu kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya. Penguasaan materi merupakan

---

<sup>11</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar* (Jakarta: Depdikbud, 1988), 95.

<sup>12</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Ed 3* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 566.

<sup>13</sup> *Ibid.*, 604.

<sup>14</sup> Ratna Wilis Dahar, *Teori-Teori Belajar* (Jakarta: Erlangga Pres, 2003), 4.

proses belajar yang bertujuan meningkatkan efisiensi, minat dan sikap belajar siswa yang positif terhadap materi pelajaran yang sedang dipelajari.<sup>15</sup>

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi adalah kemampuan siswa dalam memahami makna pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, penguasaan materi sangatlah penting. Dengan penguasaan materi siswa dapat meningkatkan kemahiran intelektualnya dan membantu dalam memecahkan persoalan yang dihadapinya serta menimbulkan pembelajaran bermakna. Pemahaman bukan saja berarti mengetahui yang sifatnya mengingat (hafalan) saja, tetapi mampu mengungkapkan kembali dalam bentuk lain atau dengan kata-kata sendiri sehingga mudah dimengerti makna bahan yang dipelajari, tetapi tidak mengubah arti yang ada didalamnya. Penguasaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesanggupan atau kemampuan siswa dalam memahami materi.

Berdasarkan uraian diatas, penulis dapat memberikan kesimpulan bahwa penguasaan materi mengandung arti pemahaman dan kesanggupan untuk menggunakan pengetahuan dan kepandaian dalam memahami makna ilmiah, baik materi atau konsep secara teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat penguasaan materi merupakan tingkat keberhasilan siswa setelah mengalami proses belajar. B.S Bloom dan Mulyono Abdurrahman dalam buku 62 *Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran* mengatakan bahwa penguasaan materi sebagai hasil belajar aspek kognitif adalah:<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Muhammad Ali, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), 44.

<sup>16</sup> Muhammad Holis, *62 Rekayasa Guru Dalam Pembelajaran* (Surabaya: Jakad Media Publishing, 2020), 62.

- a. Memiliki ingatan terhadap bahan pelajaran yang sudah dipelajari sebelumnya.
- b. Mampu untuk memahami arti dari suatu bahan yang telah dipelajari.
- c. Mampu menggunakan suatu bahan yang telah dipelajari kedalam situasi yang baru atau situasi yang konkrit.
- d. Mampu menguraikan suatu materi atau bahan kedalam bagian-bagian sehingga susunannya dapat dimengerti.
- e. Mampu untuk menghubungkan bagian-bagian untuk membentuk keseluruhan yang baru, yang menitikberatkan pada tingkah laku kreatif dengan cara memformulasikan pola dari struktur baru.
- f. Mampu membuat penilaian terhadap suatu bahan materi berdasarkan maksud dan kriteria tertentu.

Penguasaan materi yang diukur meliputi aspek mengingat (C1), memahami (C2) dan aplikasi (C3), seperti berikut ini :<sup>17</sup>

- a. Pengetahuan hafalan (*Knowledge*)

Cakupan dalam pengetahuan hafalan termasuk juga pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, hukum, rumus-rumus, konsep-konsep dan lainnya.

- b. Pemahaman (*Comprehention*)

Ada tiga pemahaman yang berlaku umum yaitu: Pemahaman terjemahan yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya; Pemahaman penafsiran seperti memahami grafik dan

---

<sup>17</sup> Ibid., 63.

menghubungkan dua konsep yang berbeda; Pemahaman ekstrapolasi yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramaikan sesuatu atau memperluas wawasan.

c. Penerapan (*Application*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, dan hukum dalam situasi yang baru.

Tingkat keberhasilan belajar siswa dikatakan berhasil apabila terdapat 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses pembelajaran mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan. Tetapi apabila terdapat 75% atau lebih jumlah siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran tidak mencapai KKM, maka proses belajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (remedial).<sup>18</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dikatakan berhasil apabila 75% dari jumlah siswa keseluruhan mencapai KKM. Hal ini sejalan dengan PTK yang dilakukan penulis dalam penelitian ini. Penulis melakukan PTK untuk meningkatkan penguasaan materi siswa kelas IV di UPT SDN 04 Rantetayo pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen. Adapun KKM yang ditetapkan guru mata pelajaran adalah 75 dan dikatakan tuntas apabila 75% dari jumlah keseluruhan siswa yang tuntas dalam nilainya.

---

<sup>18</sup> Ibid., 108.

### 3. Hakikat PAK

#### a. Pengertian PAK

Pendidikan agama kristen adalah pendidikan yang ingin menumbuhkan kembangkan iman seseorang untuk bisa lebih lebih mengenal akan Kristus. Pendidikan agama kristen dapat membentuk manusia dan dapat memuliakan Allah didalam kehidupannya melalui perkataan dan perbuatannya.<sup>19</sup>

PAK sendiri adalah suatu bentuk pengajaran yang mengajarkan kita mengenal akan Yesus melalui pengajaran akan Alkitab. Melalui pendidikan agama kristen itu kita meyakini memahami serta mengamalkan agama itu sendiri. Melalui PAK dapat membentuk dan menumbuhkan sikap dan perilaku seseorang yang baik didalam kehidupannya sehari-hari maksudnya ialah PAK merupakan wadah untuk memberikan pengajaran tentang moral serta mental seseorang.<sup>20</sup>

#### b. Tujuan PAK

Tujuan PAK adalah agar semua orang muda, baik laki-laki maupun perempuan dapat mendalami bahkan dapat belajar mengenai bagaimana hidup didalam kristus. Sidjabat dalam bukunya "mengajar secara profesional" mengatakan bahwa tujuan PAK adalah membimbing serta memberikan pengarahan serta dorongan bagi setiap individu maupun kelompok untuk dapat mengenal, mengasihi dan memulikan Tuhan. Kita dituntut untuk dapat hidup didalam Kristus dan diajar untuk dapat menjadi muridNya yang

---

<sup>19</sup> Homrikhausen E.G dan Nklaar, *Pendidikan Agama Kristen* (Jakarta: Kristen, 1957), 48.

<sup>20</sup> Talizano Tafona'o, *Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk* (Yogyakarta: Anggota IKAPI, 2016), 57.

sempurna melalui pertolongan Roh kudus.<sup>21</sup> Adapun tujuan lain dari PAK adalah sebagai wadah untuk menuntun orang-orang menuju kerajaan Allah didalam Yesus Kristus. Dengan demikian akan membimbing setiap orang untuk dapat hidup dalam pengajaran mengenal akan Yesus Kristus, sehingga dapat dikatakan bahwa tujuan dari PAK itu adalah untuk mengajak dan mengajar orang dalam mengenal kasih Allah yang nyata itu. Jadi intinya adalah melalui PAK ini dapat membawa setiap individu untuk mengalami perjumpaan dengan Kristus dan mengasihi Allah dengan sungguh-sungguh.<sup>22</sup>

## **B. Kerangka Berpikir**

Keberhasilan dari proses belajar mengajar di dalam kelas tidak lepas dari hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang dapat dilihat dari seberapa materi yang dapat dikuasai. Namun pembelajaran di sekolah sebagian besar masih menggunakan sistem pembelajaran yang konvensional di mana pembelajaran tersebut berpusat pada guru. Sistem pembelajaran seperti ini membuat peserta siswa tidak berperan aktif dalam kelas, mereka hanya mendengarkan dan menyalin apa yang dikatakan pendidik namun tidak memahaminya.

Peserta didik kelas IV UPT SDN 04 Rantetayo memiliki hasil belajar yang masih rendah. Hal ini dibuktikan dari kondisi setelah materi selesai, di saat guru mengajukan pertanyaan dan peserta didik hanya terdiam dan pada saat materi terdapat peserta didik sibuk dengan kegiatannya masing-masing. Metode pembelajaran yang digunakan guru masih belum mampu meningkatkan penguasaan materi Pendidikan Agama Kristen kelas

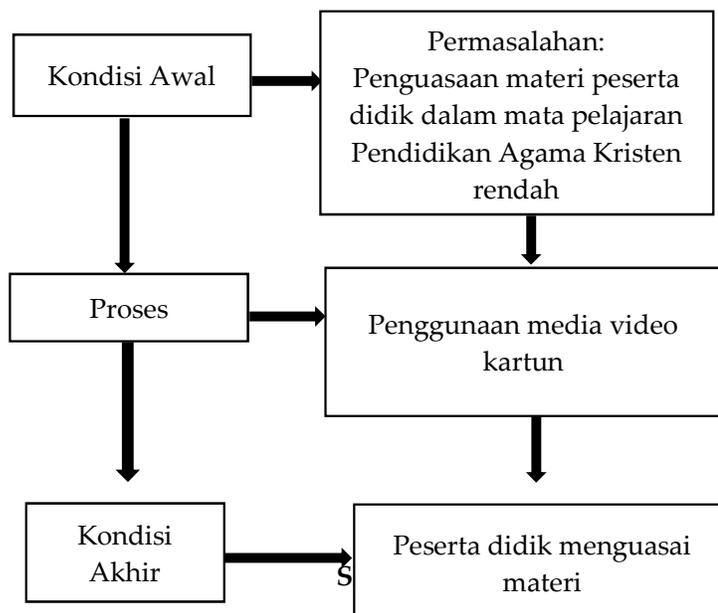
---

<sup>21</sup> Homrikhausen E.G dan Enklaar, *Pendidikan Agama Kristen*, 57.

<sup>22</sup> Tafona'o, *Pendidikan Agama Kristen Dalam Masyarakat Majemuk*, 65.

IV UPT SDN 04 Rantetayo. Penulis memilih menggunakan video kartun sebagai media pembelajaran dikarenakan dapat menarik perhatian siswa Sekolah dasar yang pada umumnya familiar dan gemar dengan hal tersebut. Video kartun yang akan digunakan merupakan video yang diunduh dari aplikasi *youtube*. Dengan menggunakan media video kartun dalam pembelajaran diharapkan dapat mengubah suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat perhatian peserta didik lebih terfokus dalam kegiatan menyimak. Kemudian ketika guru memberikan pertanyaan, peserta didik bisa menanggapi atau menjawab. Penggunaan media ini dimaksudkan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dan mengemukakan apa yang ia pahami melalui pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



### C. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah salah satu acuan untuk mendapatkan perbandingan dalam membuat teori. Dalam penelitian ini ada beberapa penelitian yang juga membahas sekaitan dengan media pembelajaran, berikut merupakan hasil penelitian yang relevan dengan peneliti saat ini:

Yana Ochtavidarista dengan judul pemanfaatan media audio visual (film kartun) dalam pembelajaran bahasa China untuk meningkatkan penguasaan materi bahasa China di SMKN 4 Madiun"; "penerapan pembelajaran dengan menggunakan media audio visual gerak kartun materi tokoh cerita anak kelas III MI Noor Musholla"; "pengaruh penggunaan media video kartun terhadap penguasaan materi belajar matematika siswa SDN 187 Pinrang".

Melihat dari beberapa penelitian terdahulu yang dipaparkan di atas, cukup banyak yang telah menulis tentang media pembelajaran, namun semuanya memiliki media yang berbeda-beda serta sebagian besar lebih diarahkan pada upaya peningkatan aktivitas belajar dan juga minat belajar. Oleh karena itu penulis akan secara khusus membahas tentang bagaimana pemanfaatan media pembelajaran video kartun terhadap penguasaan materi PAK pada kelas IV Sekolah Dasar.

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berpikir maka hipotesis tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah jika dalam kelas atau proses belajar mengajar digunakan video kartun sebagai media pembelajaran, maka peserta didik akan fokus dalam menyimak sehingga peserta didik dapat menguasai materi.