

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Deskripsi Konseptual

2.1.1 Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang mengandung arti perantara atau pesan. Media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengalaman belajar. Media diartikan sebagai alat-alat untuk menyusun kembali informasi visual atau verbal yang disampaikan. Media berperan sebagai medium untuk mengantarkan pesan dari sumber ke penerima. Dapat juga dikatakan bahwa media digunakan untuk mengkomunikasikan pesan kepada si penerima pesan (Maya, 2015, hal. 91-92).

Media adalah sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran, hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan yang digunakan oleh anak didik (Bahri, 2010, hal. 122-123).

Penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran biologi merupakan salah satu solusi dari berbagai masalah yang terkait dengan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian siswa pada topik yang akan dipelajari, dengan bantuan media minat dan motivasi siswa dapat ditingkatkan, siswa akan lebih konsentrasi dan diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik sehingga pada akhirnya prestasi belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media sebagai alat bantu dalam pembelajaran harus dipilih yang sesuai dan benar-benar dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan demikian diharapkan mampu memacu kepada pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotor siswa (Emda, 2010, hal 150-151).

Secara umum media memiliki kegunaan yaitu: memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

2.1.2 Video Animasi

Animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk suatu gerakan. Animasi digunakan dalam media pembelajaran untuk dua alasan. Pertama, untuk menarik perhatian siswa dan yang kedua memperkuat motivasi. Salah satu keunggulan animasi dibanding media lain seperti gambar statis atau teks adalah kemampuannya untuk menjelaskan perubahan keadaan tiap waktu. Hal ini sangat

membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian. Diartikan media animasi merupakan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Zakaria, 2019, hal. 109).

Video animasi dalam pembelajaran memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks untuk dijelaskan hanya dengan gambar dan kata-kata saja. Dengan kemampuan ini maka media animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi maka yang dijelaskan dapat tergambarkan. Video animasi dalam pembelajaran yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis atau *auto run* atau diaktifkan melalui tombol, juga bias berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemampuan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu animasi tersebut (Farid, 2018 hal, 288).

Video animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media animasi yaitu dapat digunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran suatu objek, memudahkan dalam menyampaikan informasi yang kompleks, dapat menggabungkan beberapa jenis media untuk tipe gaya belajar yang berbeda, meningkatkan motivasi siswa, bersifat interaktif, dan dapat digunakan oleh pengguna secara mandiri. Kekurangannya adalah membutuhkan biaya yang mahal, memerlukan software khusus untuk menggunakannya, memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup dalam mengerjakan media tersebut, serta tidak bersifat realita (Maria, 2019, hal.3).

2.1.3 Kemampuan Berpikir Kreatif

Berpikir dapat diartikan menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Kemampuan berpikir hanya dapat dilakukan apabila telah memiliki konsep-konsep tertentu dan diimbangi dengan daya nalar yang kuat. Yang menjadi landasan dalam kemampuan berpikir adalah tingkat daya nalar dan penguasaan konsep dengan daya abstraksi tertentu. Berpikir selain menghasilkan pemikiran, dapat pula berupa terbangunnya pengetahuan, penalaran, dan proses yang lebih tinggi seperti mempertimbangkan (Darwanto,2019, hal.21-21).

Berpikir kreatif adalah sebuah proses yang mengembangkan ide-ide yang tidak biasa dan menghasilkan pemikiran yang baru yang memiliki ruang lingkup yang luas. Berpikir kreatif dapat menghasilkan pemikiran yang bermutu, proses kreatif tersebut tentunya tidak dapat dilaksanakan tanpa adanya pengetahuan yang didapat dengan mengembangkan pemikiran dengan baik. Berpikir kreatif memberikan dukungan kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih terpacu untuk lebih kreatif (Yeyen, 2016, hal.121).

Kemampuan berpikir kreatif memiliki divergen. Karakteristik divergen yang dimaksud adalah kemampuan berpikir secara terbuka. Berpikir kreatif adalah sebuah kebiasaan dari pikiran yang dilatih dengan memperhatikan instuisi, menghidupkan imajinasi, mengungkapkan kemungkinan-kemungkinan baru, membuka sudut pandang yang menakutkan, dan membangkitkan ide-ide yang tidak terduga. Pemahaman terhadap suatu pemecahan masalah akan dapat menimbulkan pola pikir kreatif pada siswa. Pola pikir yang kreatif akan

menstimulus kemampuan berpikir kreatif siswa lebih berkembang (Mochammad, 2017, hal.2).

Berpikir kreatif dapat dibagi menjadi dua pendekatan utama, proses dan produk. Berpikir kreatif dipandang dari sisi proses merupakan respon siswa dalam menyelesaikan masalah dengan menggunakan metode yang sesuai. Proses pemikiran kreatif dimulai dari siswa mengetahui adanya permasalahan, sampai mengkomunikasikan hasil pemikirannya. Dipandang sebagai produk atau hasil dan mengurangi bahwa berpikir kreatif menekankan pada aspek kelancaran, keluwesan, keaslian dan keterincian. Kelancaran dapat diidentifikasi dari banyaknya respon siswa yang relevan. Dari respon-respon siswa tersebut masih dapat dikategorikan menjadi beberapa kategori hal ini terkait dengan aspek keluwesan. Respon siswa dikatakan asli jika unik, tidak biasa dan hanya dilakukan oleh sebagian siswa. Respon tersebut dikatakan rinci jika prosedurnya runtut, logis, jelas, dan beralasan (Dini, 2012, hal.2).

2.1.4 Motivasi Belajar

Istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya upaya untuk mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat di amati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu (Sadirman, 2016, hal. 73).

Motivasi diartikan sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Dalam bahasa sederhana,

motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda berjalan, membuat anda tetap berjalan, dan menentukan ke mana anda berusaha berjalan. Ada banyak jenis, intensitas, tujuan, dan arah motivasi yang berbeda-beda. Motivasi untuk belajar sangat berperan penting bagi siswa dan guru (Sulihin, 2013, hal. 371).

Proses pembelajaran akan berhasil manakala siswa mempunyai motivasi dalam belajar. Oleh karena itu, guru perlu menumbuhkan motivasi belajar siswa. Untuk memperoleh hasil belajar yang optimal, guru dituntut kreatif membangkitkan motivasi belajar siswa. Motivasi merupakan kekuatan (energi) seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya (Suprihatin, 2015, hal. 73).

Motivasi belajar yang dimiliki siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat berperan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran tertentu. Siswa yang bermotivasi tinggi dalam belajar memungkinan akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula, artinya semakin tinggi motivasinya, semakin intens usaha dan upaya yang dilakukan, maka semakin tinggi prestasi belajar yang diperolehnya. Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa adalah motivasi. Dengan adanya motivasi, siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses belajar pembelajaran. Dorongan motivasi dalam belajar merupakan salah satu hal yang

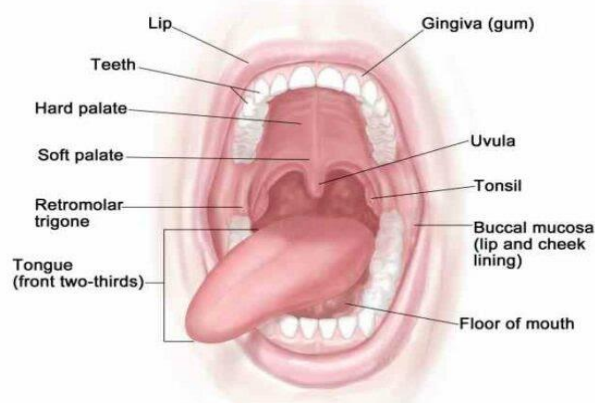
perlu dibangkitkan dalam upaya pembelajaran di sekolah (Aprilliarose, 2019, hal. 148).

2.1.5 Sistem Pencernaan

Pencernaan makanan merupakan proses mengubah makanan dari ukuran besar menjadi ukuran yang lebih kecil dan halus, serta memecah molekul makanan yang kompleks menjadi molekul yang sederhana dengan menggunakan enzim dan organ-organ pencernaan. Enzim ini dihasilkan oleh organ-organ pencernaan dan jenisnya tergantung dari bahan makanan yang akan dicerna oleh tubuh. Zat makanan yang dicerna akan diserap oleh tubuh dalam bentuk yang lebih sederhana.

Makanan perlu dicerna terlebih dahulu agar dapat diserap usus dan diedarkan keseluruh tubuh. Proses pencernaan makanan dibedakan menjadi pencernaan makanan secara mekanik dan secara kimiawi, pencernaan dilakukan oleh sistem pencernaan. Sistem pencernaan meliputi saluran pencernaan dan kelenjar pencernaan. Ada beberapa organ pencernaan pada manusia yaitu:

a. Mulut



Sumber gambar: siteman

Proses pencernaan dimulai sejak makanan masuk ke dalam mulut. Di dalam mulut terdapat alat-alat yang membantu dalam proses pencernaan, yaitu gigi, lidah, dan kelenjar ludah (air liur). Di dalam rongga mulut, makanan mengalami pencernaan secara mekanik dan kimiawi. Beberapa organ di dalam mulut, yaitu :

1. Gigi

Gigi berfungsi untuk mengunyah makanan sehingga makanan menjadi halus. Keadaan ini memungkinkan enzim-enzim pencernaan mencerna makanan lebih cepat dan efisien. Gigi dapat dibedakan atas empat macam yaitu gigi seri, gigi taring, gigi geraham depan, dan gigi geraham belakang. Secara umum, gigi manusia terdiri dari tiga bagian, yaitu mahkota gigi (*korona*), leher gigi (*kolum*), dan akar gigi (*radiks*). Mahkota gigi atau puncak gigi merupakan bagian gigi yang tampak dari luar. Setiap jenis gigi memiliki bentuk mahkota gigi yang berbeda-beda. Gigi seri berbentuk seperti pahat, gigi taring berbentuk seperti pahat runcing, dan gigi geraham berbentuk agak silindris dengan permukaan lebar dan datar berlekuk-lekuk.

2. Lidah

Lidah berfungsi untuk mengaduk makanan di dalam rongga mulut dan membantu mendorong makanan (proses penelanan). Selain itu, lidah juga berfungsi sebagai alat pengecap yang dapat merasakan manis, asin, pahit, dan asam. Tiap rasa pada zat yang masuk ke dalam rongga mulut akan direspon oleh lidah di tempat yang berbeda-beda. Lidah mempunyai reseptor khusus yang berkaitan dengan rangsangan kimia.

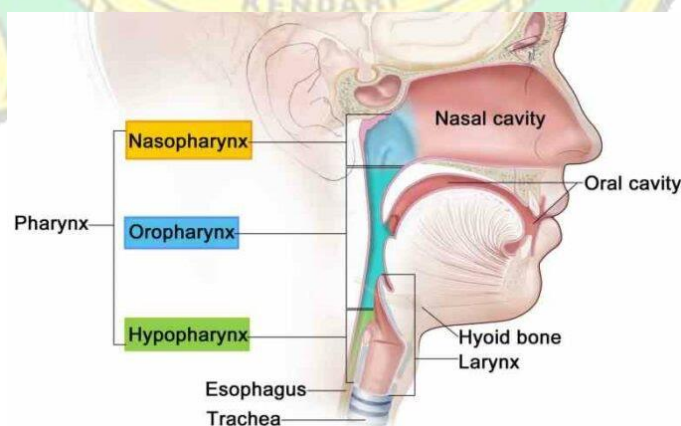
3. Kelenjar Ludah

Kelenjar ludah menghasilkan ludah atau air liur P(*saliva*). Kelenjar ludah dalam rongga mulut ada 3 pasang, yaitu :

- a. Kelenjar *parotis*, terletak di bawah telinga.
- b. Kelenjar *submandibularis*, terletak di rahang bawah.
- c. Kelenjar *sublingualis*, terletak di bawah lidah.

Kelenjar *parotis* menghasilkan ludah yang berbentuk cair. Kelenjar *submandibularis* dan kelenjar *sublingualis* menghasilkan getah yang mengandung air dan lendir. Ludah berfungsi untuk memudahkan penelanan makanan. Jadi, ludah berfungsi untuk membasahi dan melumasi makanan sehingga mudah ditelan. Selain itu, ludah juga melindungi selaput mulut terhadap panas, dingin, asam, dan basa. Di dalam ludah terdapat enzim *ptialin* (*amilase*). Enzim *ptialin* berfungsi mengubah makanan dalam mulut yang mengandung zat karbohidrat (*amilum*) menjadi gula sederhana (*maltosa*). *Maltosa* mudah dicerna oleh organ pencernaan selanjutnya.

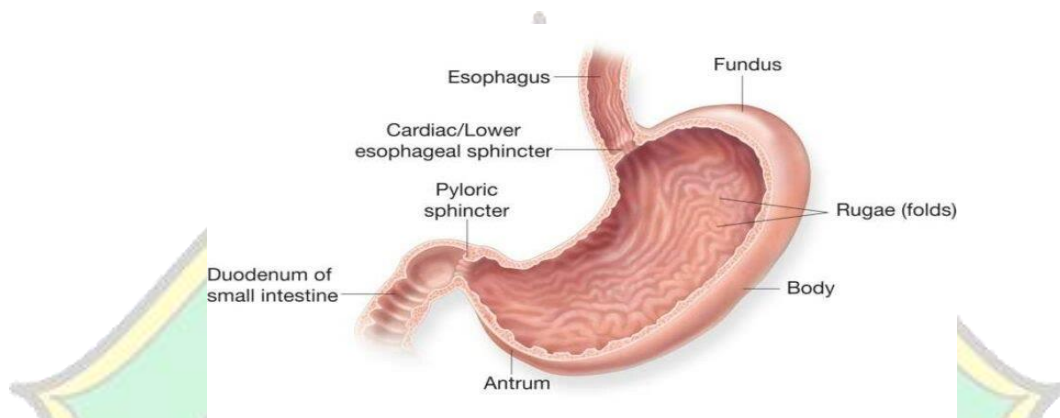
2. Kerongkongan



Sumber gambar: healthjade

Kerongkongan (*esofagus*) merupakan saluran penghubung antara rongga mulut dengan lambung. Kerongkongan berfungsi sebagai jalan bagimakanan yang telah dikunyah dari mulut menuju lambung. Jadi, pada kerongkongan tidak terjadi proses pencernaan.

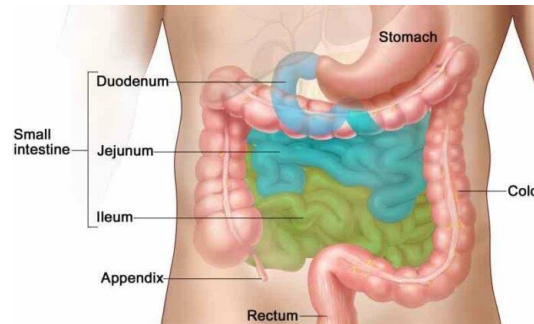
3. Lambung



Sumber gambar: anatomi medicine

Lambung (*ventrikulus*) merupakan kantung besar yang terletak di sebelah kiri rongga perut sebagai tempat terjadinya sejumlah proses pencernaan. Lambung terdiri dari tiga bagian, yaitu bagian atas (*kardiak*), bagian tengah yang membulat (*fundus*), dan bagian bawah (*pilorus*). Kardiak berdekatan dengan hati dan berhubungan dengan kerongkongan. *Pilorus* berhubungan langsung dengan usus dua belas jari. Di bagian ujung *kardiak* dan *pilorus* terdapat klep atau *sfincter* yang mengatur masuk dan keluarnya makanan ke dan dari lambung.

4. Usus Halus



Sumber gambar: medicalxpress

Usus halus (*intestinum*) merupakan tempat penyerapan sari makanan dan tempat terjadinya proses pencernaan yang paling panjang. Usus halus terdiri dari :

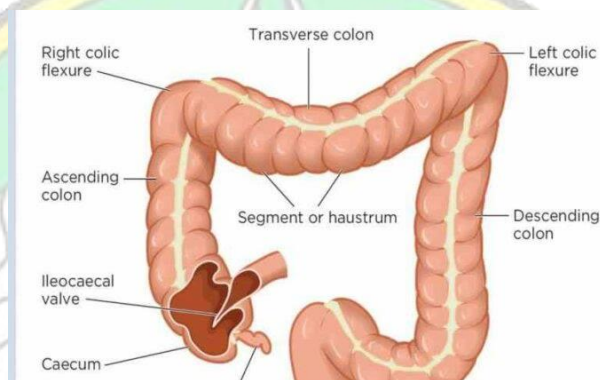
- a. Usus dua belas jari (*duodenum*)
- b. Usus kosong (*jejenum*)
- c. Usus penyerap (*ileum*)

Pada usus dua belas jari bermuara saluran getah pankreas dan saluran empedu. Pankreas menghasilkan getah pankreas yang mengandung enzim-enzim sebagai berikut :

1. *Amilopsin* (amilase pankreas) Yaitu enzim yang mengubah zat tepung (*amilum*) menjadi gula lebih sederhana (*maltosa*).
2. *Steapsin* (lipase pankreas) Yaitu enzim yang mengubah lemak menjadi asam lemak dan gliserol.
3. *Tripsinogen* Jika belum aktif, maka akan diaktifkan menjadi *tripsin*, yaitu enzim yang mengubah protein dan *pepton* menjadi dipeptida dan asam amino yang siap diserap oleh usus halus.

Empedu dihasilkan oleh hati dan ditampung di dalam kantung empedu. Selanjutnya, empedu dialirkan melalui saluran empedu ke usus dua belas jari. Empedu mengandung garam-garam empedu dan zat warna empedu (*bilirubin*). Garam empedu berfungsi mengemulsikan lemak. Zat warna empedu berwarna kecoklatan, dan dihasilkan dengan cara merombak sel darah merah yang telah tua di hati.

5. Usus Besar



Sumber gambar: nutringtime

Makanan yang tidak dicerna di usus halus, misalnya *selulosa*, bersama dengan lendir akan menuju ke usus besar menjadi feses. Di dalam usus besar terdapat bakteri *Escherichia coli*. Bakteri ini membantu dalam proses pembusukan sisa makanan menjadi feses. Selain membusukkan sisa makanan, bakteri *E. coli* juga menghasilkan vitamin K. Vitamin K berperan penting dalam proses pembekuan darah. Penyerapan kembali air merupakan fungsi penting dari usus besar. Usus besar terdiri dari bagian yang naik, yaitu mulai dari usus buntu (*apendiks*), bagian mendatar, bagian menurun, dan berakhir pada anus.

6. Anus

Merupakan lubang tempat pembuangan feses dari tubuh. Sebelum dibuang lewat anus, feses ditampung terlebih dahulu pada bagian *rectum*. Apabila feses sudah siap dibuang maka otot *sphinkter rectum* mengatur pembukaan dan penutupan anus. Otot *sphinkter* yang menyusun rektum ada 2, yaitu otot polos dan otot lurik. Jadi, proses defekasi (buang air besar) dilakukan dengan sadar, yaitu dengan adanya kontraksi otot dinding perut yang diikuti dengan mengendurnya otot sfingter anus dan kontraksi kolon serta rektum. Akibatnya feses dapat terdorong ke luar anus.

Penyakit dan gangguan pada sistem pencernaan terdiri dari: Diare, Diare merupakan gangguan sistem pencernaan yang banyak dialami. Gangguan ini terjadi karena selaput dinding usus besar si penderita mengalami iritasi. Maag, maag merupakan penyakit atau gangguan sistem pencernaan yang ditandai dengan adanya rasa perih pada dinding lambung selain itu maag juga disertai dengan adanya rasa mual dan perut yang menjadi kembung. Gangguan ini terjadi karena tingginya kadar asam lambung. Sembelit, Sembelit merupakan salah satu gangguan pada sistem pencernaan di mana si penderita akan mengeluarkan feses yang keras. Sariawan, sariawan merupakan gangguan sistem pencernaan yang biasanya muncul di sekitar mulut. Ketika kita mengalami gangguan ini ketika makan akan merasakan perih. Sariawan terjadi karena panas dalam pada rongga lidah atau rongga mulut.

2.2 Kajian Relevan

Setelah menelusuri berbagai literatur, tidak ditemukan studi atau penelitian yang sama persis peneliti lakukan. Namun, penelitian tentang salah satu variabel yang diteliti disini sudah banyak dilakukan orang.

1. Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada

Materi Shalat Kelas VIII di SMP Negeri 6 Bandar Lampung oleh Ahmad Zainal Arifin pada tahun 2013, menyimpulkan bahwa: guru PAI dalam menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi dalam menerapkan pembelajaran PAI di SDN 2 Semangka Klaten Tengah, dapat dikatakan baik, karena dari hasil observasi yang dilaksanakan untuk melihat aktivitas guru selama melaksanakan pembelajaran terjadi peningkatan yang signifikan. Penelitian tersebut penulis yang relevan sama-sama membahas mengenai video animasi dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Perbedaannya adalah penulis meneliti pengaruh video animasi terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan, sedangkan penelitian ini meneliti tentang penggunaan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar materi sholat. Lokasinya dan kelasnya juga berbeda penulis berlokasi di SMA Negeri 1 Tongkuno kelas XI sedangkan penelitian ini di SMP Negeri 6 Bandar Lampung kelas VIII. Penulis meneliti tahun 2021 sedangkan penelitian ini tahun 2013.

2. Efektivitas Penggunaan Video Animasi dalam Proses Pembelajaran PAI kelas

VIII di SMP N 9 Tangerang Selatan oleh Indriana Puspita pada tahun 2017, menyimpulkan bahwa: peran seorang guru sangat besar dalam memilih dan

melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran yang berbasis konvensional. pembedanya adalah penulis meneliti pengaruh video animasi, sedangkan penelitian ini membahas mengenai Efektivitas Penggunaan Video Animasi. ini meneliti penggunaan video untuk meningkatkan motivasi belajar. Tahun, tempat materi dan jenjang pendidikannya juga berbeda.

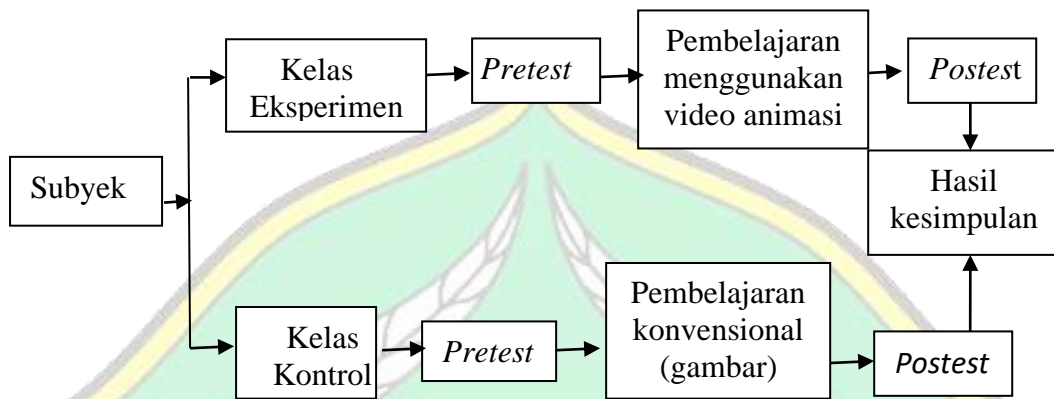
3. Penggunaan Media Video Animasi Untuk Menumbuhkan Motivasi Belajar Al-Qur'an Hadits kelas VIII MTS Al-Hamidiyah Depok oleh Agung Cipto Aji pada tahun 2017, menyimpulkan bahwa keterkaitan dan prasarana serta kegunaan media audio visual dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan motivasi yang lebih kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar dengan ditampilkannya audio visual dalam pembelajaran. Pembedah dari penelitian ini adalah penulis meneliti pengaruh video animasi terhadap motivasi belajar sedangkan penelitian ini meneliti penggunaan video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini dimulai dari subjek, penentuan subyek dibagi dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil UH rata-rata keseluruhan pada ke 4 kelas. Diambil nilai paling dekat/homogen. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan soal *pretest* dengan perlakuan yang berbeda, kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbentuk video animasi dan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran seperti biasa (papan tulis). Setelah menggunakan perlakuan yang

berbeda kelas eksperimen dan kelas kontrol diberikan lagi soal *posttest* kemudian diberikan kesimpulan bagaimana hasil belajar dan motivasi siswa menggunakan media video animasi dan media papan tulis.

Berikut gambar kerangka berpikir penelitian.



Gambar 1 : Kerangka Berpikir Penelitian

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban pasti dengan pengujian yang tepat dan benar. “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Adapun yang menjadi H_a dan H_0 nya adalah sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan video animasi tidak berpengaruh nyata terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan di SMA Negeri 1 Tongkuno.

H_1 : Penggunaan video animasi berpengaruh nyata terhadap motivasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada materi sistem pencernaan di SMA Negeri 1 Tongkuno.