

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Fungsi kajian teori adalah untuk memperjelas masalah penelitian sehingga para peneliti dan pembaca hasil penelitian dapat dengan mudah mengidentifikasi masalah di objek penelitian. Kajian teori juga berfungsi untuk menentukan hipotesis penelitian sehingga peneliti dapat menyusun dugaan sementara berdasarkan permasalahan yang dibandingkan dengan teori yang ada. Kajian teori juga dijadikan sebagai referensi untuk menyusun instrument penelitian (Surahman, 2020:51).

1. Kajian mengenai Peningkatan Pemahaman

a. Pengertian peningkatan. Peningkatan merupakan suatu perubahan ke arah yang lebih baik. Menurut Adi (2001), peningkatan adalah kemajuan seseorang dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa. Peningkatan merupakan proses, cara, perbuatan untuk menaikkan sesuatu atau usaha untuk memajukan sesuatu ke arah yang lebih baik dari keadaan sebelumnya

b. Pengertian pemahaman. Menurut Sudjono (2011:11), pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk memahami atau mengerti mengenai suatu hal setelah hal tersebut diketahui dan diingat. Memahami juga dapat diartikan mengetahui tentang suatu hal dan dapat melihatnya melalui berbagai sudut pandang. Seorang peserta didik dikatakan memahami suatu hal apabila dia mampu untuk mendeskripsikan tentang suatu hal secara lebih rinci dengan menggunakan bahasanya sendiri.

c. Indikator pemahaman. Menurut Sanjaya (2008:45), pemahaman terdiri atas beberapa indikator diantaranya sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatan dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan.
- 4) Mampu menafsirkan dan mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi maupun membuat estimasi.

2. Kajian mengenai Nilai-Nilai Persatuan Indonesia

a. *Pengertian nilai-nilai.* Nilai merupakan sesuatu yang melekat pada suatu objek. Menurut Kaelan (2016:80), nilai adalah sifat atau kualitas yang melekat pada suatu objek namun bukan objek itu sendiri. Suatu objek tersebut mengandung nilai berarti ada sifat atau kualitas yang melekat pada objek tersebut. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa nilai merupakan suatu kualitas yang melekat pada suatu objek tertentu.

b. *Pengertian Persatuan Indonesia.* Menurut Setijo (2009:20), persatuan berasal dari kata “satu” yang berarti utuh atau tidak terpecah belah. Persatuan berarti bersatunya segala keanekaragaman yang bersifat daerah menjadi satu kesatuan secara nasional. Persatuan juga berarti persatuan seluruh unsur Negara Kesatuan Republik Indonesia(NKRI) untuk mewujudkan *Bhinneka Tunggal Ika* secara nyata dalam kehidupan berbangsa dan bernegara.

c. *Nilai-nilai yang terkandung dalam Persatuan Indonesia.* Nilai-nilai Persatuan Indonesia merupakan salah satu nilai yang terdapat dalam Pancasila. Menurut Kaelan (2016:74), Sila Persatuan Indonesia mengandung nilai bahwa negara merupakan penjelmaan sifat kodrati manusia yaitu monodualis yang berarti manusia sebagai makhluk individu dan makhluk sosial. Negara merupakan persekutuan hidup, sehingga suatu perbedaan merupakan suatu hal yang lumrah. Konsekuensi sebuah negara walaupun beragam namun harus tetap satu persatuan yang termuat dalam saloka *Bhinneka Tunggal Ika*. Menurut Jannah (2018), “*The character values of the spirit of nationality, love for the country, and love of peace. There is an embodiment in the value of sila Persatuan Indonesia (the unity of Indonesia)*”.

d. *Indikator nilai-nilai Persatuan Indonesia.* Berdasarkan Ketetapan MPR RI Nomor II tahun 1978 tentang Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila, butir pengamalan sila Persatuan Indonesia adalah sebagai berikut:

- 1) Menempatkan persatuan, kesatuan serta kepentingan dan keselamatan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan.
- 2) Rela berkorban untuk kepentingan negara dan bangsa.
- 3) Rasa cinta tanah air dan bangsa.

- 4) Bangga berbangsa dan bertanah air Indonesia.
 - 5) Memelihara ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian anadi dan keadilan sosial.
 - 6) Mengembangkan persatuan atas dasar Bhinneka Tunggal Ika.
 - 7) Memajukan pergaulan demi persatuan dan kesatuan bangsa. (MPR RI, 1978)
3. Kajian mengenai Media Audiovisual *Pawtoon*

a. Pengertian media. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang dikemukakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah dipahami dan ditangkap maknanya oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hamdani, 2011:89). Menurut Hamalik sebagaimana dikutip Arsyad (2011), “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.

b. Pengertian media Audiovisual Pawtoon. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran Audiovisual. Media Audiovisual merupakan media yang tidak hanya didengar melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media Audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Djamarah, 2013:124). Terdapat beberapa media pembelajaran Audiovisual yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran salah satunya adalah Audiovisual *Pawtoon*. Menurut Rioseco (2017:123), “*PowToon is a tool whose operation is similar to Power Point, Impress, or even Prezi. It uses slides to which text and images can be added to, but it also allows animation and the incorporation of sound or music, available in the same application or through an external source.*”

c. Kelebihan media Audiovisual Pawtoon. Menurut Munir (2012:8), salah satu kelebihan dari Audiovisual yakni menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa kelebihan penggunaan media Audio Visual *Pawtoon* adalah mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran

karena mencakup segala aspek indera manusia yaitu pendengaran dan penglihatan.

d. Kelemahan media Audiovisual Pawtoon. Kelemahan media Audiovisual menurut Munir (2012:358), adalah ukuran file yang diperlukan untuk menyimpan video digital tersebut besar dan pemindahan data dan pemadatan file memerlukan waktu yang lama untuk disiapkan atau dipindahkan.

e. Langkah-langkah penggunaan media Audiovisual Pawtoon. Menurut Djamarah dan Zain (2014:136), terdapat enam langkah yang dapat ditempuh guru pada waktu mengajar menggunakan media yaitu, “(1) merumuskan tujuan pembelajaran; (2) persiapan guru; (3) persiapan kelas (4) penyajian pembelajaran dengan penggunaan media; (5) kegiatan belajar siswa; dan (6) evaluasi pengajaran“. Berdasarkan uraian diatas maka untuk menggunakan media *Pawtoon* diawali dengan perumusan tujuan pembelajaran hingga evaluasi pembelajaran.

4. Kajian mengenai Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian pendekatan Kontekstual. Menurut Komalasari (2010), pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar dan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penggunaannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja. Hal yang sama mengenai pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah, artinya belajar akan lebih bermakna jika anak bekerja dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar mengetahuinya (Kunandar, 2009). Menurut Dewi (2019), “*The contextual Teaching and Learning model is learning that helps teachers associate material taught with real world situations and encourages students to make connections between their knowledge and their application in their lives as family members and society*“. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar mengajar dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata yang dialami siswa.

b. Kelebihan pendekatan Kontekstual. Kelebihan pendekatan Kontekstual menurut Johnson (2006:300) adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata. Artinya siswa ditunjuk untuk dapat menangkap hubunga antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.
- 2) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran CTL (*Contextual Teaching Learning*) menganut aliran konstruktivisme dimana seorang siswa dituntut untuk menemukan pengetahuannya sendiri.

c. Kelemahan pendekatan Kontekstual. Kelemahan pendekatan kontekstual menurut Johnson (2006:302) adalah sebagai berikut: 1) Menumbuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat siswa benar-benar paham. 2) Membutuhkan tenaga yang banyak dalam berkomunikasi kepada siswa karena tingkat intelegensi setiap siswa berbeda-beda agar siswa benar-benar paham.

d. Langkah-langkah penggunaan pendekatan Kontekstual. Langkah Pendekatan kontekstual adalah sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna dengan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
 - 2) Melaksanakan sejauh mungkin kegiatan inquiri untuk sejumlah topik.
 - 3) Mengembangkan sikap ingin tahu siswa dengan bertanya.
 - 4) Menciptakan masyarakat belajar.
 - 5) Menghadirkan model sebagai contoh belajar.
 - 6) Melakukan refleksi di akhir pertemuan.
 - 7) Melakukan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara (Hasibuan, 2014)
5. Kajian mengenai Media Audiovisual *Pawtoon* Kombinasi Pendekatan Kontekstual

a. Pengertian kombinasi. Kombinasi merupakan gabungan beberapa hal misalnya pengertian, perkara, warna, pasukan, dan yang lainnya (Pusat Bahasa, 2017). Kombinasi juga diartikan sebagai suatu teknik untuk menyusun beberapa objek dari suatu grub tanpa memperhatikan urutan sehingga apabila objek berbeda urutan akan dianggap sama. Berdasarkan uraian di atas maka dapat dipahami bahwa kombinasi merupakan penggabungan beberapa objek tanpa memperhatikan urutan. Kombinasi pada konteks ini adalah gabungan antara media dan pendekatan yaitu media Audiovisual *Pawtoon* dan pendekatan Kontekstual.

b. Pengertian media Audiovisual Pawtoon kombinasi pendekatan Kontekstual. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dijelaskan di atas, kombinasi media Audiovisual *Pawtoon* dengan pendekatan Kontekstual merupakan penggabungan antara media dengan pendekatan dalam proses pembelajaran. Tujuan penggabungan ini adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan media dengan pendekatan. Media dan pendekatan ini menekankan pada penyampaian materi yang menarik serta mudah dipahami. Penggabungan media dan pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai nilai-nilai Persatuan Indonesia.

c. Kelebihan media Audio Visual Pawtoon kombinasi pendekatan Kontekstual. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dijelaskan di atas, kombinasi media Audiovisual *Pawtoon* dengan pendekatan Kontekstual memiliki beberapa kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya sebagai berikut

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa secara efektif dan efisien mengenai materi yang disampaikan.
- 2) Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan nyata karena siswa ditunjuk untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata.
- 3) Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa.

d. Kelemahan media Audiovisual Pawtoon kombinasi pendekatan Kontekstual. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dijelaskan di atas, kombinasi media Audiovisual *Pawtoon* dengan pendekatan Kontekstual memiliki beberapa kekurangan. Kekeurangan tersebut diantaranya sebagai berikut:

- 1) Ukuran file yang diperlukan untuk menyimpan video digital tersebut besar.
- 2) Pemindahan data dan pemadatan file memerlukan waktu yang lama untuk disiapkan atau dipindahkan.
- 3) Menumbuhkan waktu yang cukup lama untuk membuat siswa benar-benar paham.

- 4) Membutuhkan tenaga yang banyak dalam berkomunikasi kepada siswa karena tingkat intelegensi setiap siswa berbeda-beda agar siswa benar-benar paham.

e. Langkah-langkah penggunaan media Audiovisual Pawtoon kombinasi pendekatan Kontekstual. Berdasarkan kajian teori sebagaimana dijelaskan di atas, kombinasi media Audiovisual *Pawtoon* dengan pendekatan Kontekstual diterapkan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melaksanakan *Pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa
 - 2) Penyampaian pendahuluan mengenai prinsip dan pengertian materi yang akan dipelajari.
 - 3) Penayangan video *Pawtoon* kepada siswa
 - 4) Penguatan materi oleh guru yang berisi materi sesuai video dengan pengemasan materi dikaitkan dengan fenomena kehidupan yang dialami siswa.
 - 5) Melakukan evaluasi terhadap siswa dengan pemberian *Post Test*.
 - 6) Guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dilaksanakan.
6. Kajian tentang Siswa

a. Pengertian siswa. Siswa maupun peserta didik memiliki makna yang sama yaitu sebagai subjek dalam pembelajaran. Menurut Djumali (2017:136), peserta didik ialah individu yang sedang tumbuh dan berkembang baik dari segi fisik maupun psikisnya. Menurut Marsudi (2018:94) siswa sebagai subjek sasaran yang harus menerima, menguasai, memahami materi pelajaran (ilmu) yang sangat dibutuhkan dalam pengembangan dirinya. Sehingga dalam perkembangannya siswa memerlukan pertolongan pendidik untuk pertumbuhan dan perkembangan yang maksimal.

b. Perkembangan siswa. Menurut Marsudi (2018:12), Perkembangan adalah segala perubahan yang terjadi pada anak yang dilihat dari beberapa aspek, yaitu aspek kognitif, aspek motorik, aspek bahasa, dan aspek sosio emosional. Kemampuan perkembangan setiap siswa berbeda-beda yang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Djumali (2017:137), Perkembangan antara satu peserta

didik dengan lainnya berbeda dan tergantung pada kondisi fisik dan lingkungan yang mempengaruhinya.

c. Tugas perkembangan siswa. Setiap siswa memiliki masa perkembangannya sendiri-sendiri. Siswa SMK memiliki usia rata-rata 16-18 tahun maka siswa SMK masuk dalam masa remaja. Menurut Putro (2017:), masa remaja merupakan masa transisi yang dapat diarahkan kepada perkembangan masa dewasa yang sehat. Agar dapat melakukan sosialisasi dengan baik, remaja harus menjalankan tugas-tugas perkembangan pada usinya dengan baik. Menurut William Kay sebagaimana dikutip Jahja (2011:238), tugas-tugas perkembangan masa remaja sebagai berikut:

- 1) Menerima fisiknya sendiri berikut keragaman kualitasnya.
- 2) Mencapai kemandirian emosional dari orangtua atau figur-figur yang mempunyai otoritas.
- 3) Mengembangkan ketrampilan komunikasi interpersonal dan bergaul dengan teman sebaya, baik secara individual maupun kelompok.
- 4) Menemukan manusia model yang dijadikan identitas pribadinya.
- 5) Menerima dirinya sendiri dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya sendiri.
- 6) Memperkuat self-control (kemampuan mengendalikan diri) atas dasar skala nilai, prinsip-prinsip, atau falsafah hidup (*weltanschauung*).
- 7) Mampu meninggalkan reaksi dan penyesuaian diri (sikap/perilaku) kekanak-kanakan.
7. Keterkaitan Penggunaan media Audiovisual Pawtoon kombinasi pendekatan Kontekstual sebagai Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Persatuan Indonesia

Pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia perlu dilakukan agar generasi penerus bangsa memiliki pengetahuan mendalam tentang pengalaman nilai-nilai tersebut. Pemahaman nilai-nilai media pembelajaran Audiovisual *Pawtoon* dan pendekatan Kontekstual merupakan salah satu media dan pendekatan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran Audiovisual *Pawtoon* kombinasi pendekatan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia di

kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021. pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia, media pembelajaran Audiovisual *Pawtoon* kombinasi pendekatan Kontekstual, dan SMK Negeri 1 Sragen disatukan menjadi sebuah uji coba dan sebagai variabel-variabel yang memiliki keterkaitan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peningkatan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia dapat dilakukan dengan berbagai cara. Kendala yang muncul adalah mulai lunturnya nilai-nilai Persatuan Indonesia karena kurangnya pemahaman mengenai nilai-nilai Persatuan Indonesia. Hasil penelitian Meinasri (2019), membuktikan bahwa terdapat peningkatan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia melalui pemutaran video lagu dengan modifikasi penerapan strategi *Card Short* dan *Smart Group Discussion* di Desa Pandeyan, Kecamatan Grogol, Kabupaten Sukoharjo. Terdapat peningkatan hasil *Posttest*. Nilai rata-rata *Pretest* sebanyak 34,45 meningkat menjadi 40,86 pada *Posttest*. Selisih antara *Pretest* dengan *Posttest* adalah sebesar 6,35.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariyanto (2018), menunjukkan bahwa media *Pawtoon* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa kelas VIIID SMK Nurul Islam Jember. Peningkatan minat belajar siswa dapat dilihat dari skor rata-rata minat sebelum tindakan yaitu 2,45 kemudian mengalami peningkatan menjadi 2,9 pada siklus I dan 3,2 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata ulangan harian siswa sebelum tindakan 72 kemudian mengalami peningkatan menjadi 77,28 pada siklus I dan 81,42 pada siklus II.

Penelitian yang dilakukan oleh Silalahi (2011), menunjukkan bahwa pendekatan Kontekstual dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di Sekolah Dasar Negeri 1 Kayuambon Lembang Kabupaten Bandung Barat. Hasil analisis pada dua kelas (kelas eksperimen dengan pendekatan kontekstual dan kelas kontrol dengan pendekatan konvensional), kedua kelas mengalami perbedaan yang signifikan yaitu untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan dari nilai skor rata-rata 93,68 naik menjadi 106,70 sedangkan untuk kelas kontrol tidak

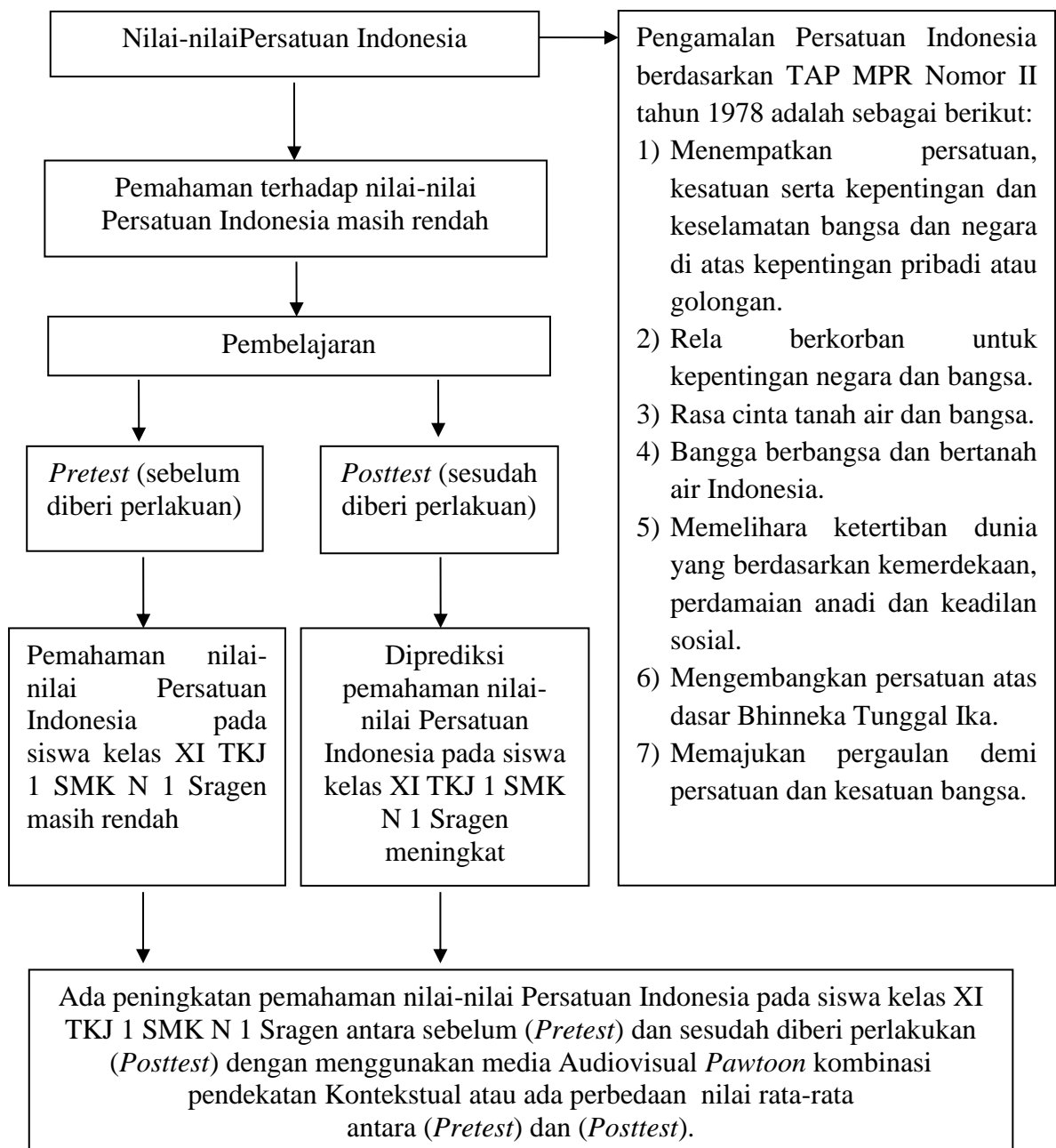
mengalami kenaikan yang signifikan yaitu dari nilai skor rata-rata sebesar 93,79 menjadi 96,97.

Berdasarkan hasil kajian penelitian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audiovisual kolaborasi pendekatan Kontekstual dapat meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia. Mengacu pada penelitian terdahulu terdapat persamaan, yaitu mengenai nilai-nilai Persatuan Indonesia, media Audiovisual *Pawtoon*, dan pendekatan Kontekstual. Perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah penelitian ini berfokus pada penggunaan media Audiovisual *Pawtoon* kombinasi pendekatan Kontekstual untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan suatu rancangan atau anggapan dasar. Menurut Sekaran sebagaimana dikutip Sugiyono (2017:91), kerangka berfikir merupakan kerangka konseptual mengenai hubungan antara teori dan faktor yang telah didefinisikan sebagai suatu permasalahan penting. Berdasarkan kajian teoritis yang telah dipaparkan, maka dalam penelitian ini dipandang perlu mengajukan kerangka pemikiran sebagai berikut:

1. Penggunaan media Audiovisual *Pawtoon* akan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021.
2. Penggunaan pendekatan Kontekstual akan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021.
3. Ada keterkaitan antara media Audiovisual *Pawtoon* kombinasi pendekatan Kontekstual. Penggunaan media dan pendekatan ini diprediksi akan meningkatkan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021. Bila digambarkan maka akan tampak gambar sebagaimana berikut ini.



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah suatu penelitian. Menurut Sugiyono (2017:64), hipotesis merupakan jawaban yang

bersifat sementara dari rumusan masalah penelitian yang dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho: Tidak ada peningkatan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan media Audiovisual *Pawtoon* kombinasi pendekatan Kontekstual pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021.

Ha: Ada peningkatan pemahaman nilai-nilai Persatuan Indonesia dengan menggunakan media Audiovisual *Pawtoon* kombinasi pendekatan Kontekstual pada siswa kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 1 Sragen tahun pelajaran 2020/2021.