

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu mediator yang dipergunakan sebagai penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami. Peserta didik di sekolah dasar masih memiliki cara berpikir yang abstrak, pengembangan media sangat penting untuk memperhatikan karakteristik peserta didik agar media yang dihasilkan dapat lebih efektif dalam menyampaikan materi dan memfasilitasi pemahaman (Supartayasa & Wibawa, 2022).

Media pembelajaran adalah perangkat yang dipakai guna memberikan materi, banyak jenis media yang dapat dimanfaatkan dengan menyesuaikan dengan materi yang akan disampaikan (Yanto, 2019). Media adalah perangkat yang dipakai untuk memberikan materi pembelajaran serta memfasilitasi pemahaman terhadap materi yang disajikan (S. W. Anggraeni et al., 2021).

Kesimpulannya media pembelajaran adalah alat atau perangkat yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang telah ditetapkan. Peran penting media pembelajaran menekankan perlunya guru untuk menciptakan alat tersebut guna menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih efektif.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media mempunyai peran penting guna memperlancar proses pembelajaran serta mencapai hasil belajar secara efektif, adapun fungsi-fungsi media pembelajaran sebagai berikut (Syarifuddin, 2022):

1) Sumber Belajar

Media pembelajaran berperan untuk sumber belajar, hal ini yang dimaksudkan yaitu media pembelajaran mampu mewakili peran guru untuk sumber belajar (Nurfadhillah et al., 2021).

2) Fungsi Manipulatif

Media beroperasi secara manipulatif, artinya menayangkan ulang peristiwa melalui banyak jenis perubahan yang dimanipulasi sesuai kebutuhan, misalnya dengan mengubah : dimensi, objek besar dapat diperbesar, objek kecil dapat diperbesar , kecepatan, warna dan penyajiannya juga dapat diulang, sehingga semuanya mampu disusun guna dibawa dalam pembelajaran di kelas. Kelebihan dari media ini meliputi kemampuannya untuk menampilkan objek atau peristiwa yang sulit dijelaskan secara verbal, seperti bencana alam (Anawati, 2020).

3) Fungsi Psikologis

Dilihat dari peran psikologisnya, media pembelajaran dikelompokkan menjadi beberapa antara lain (Ani Daniyati et al., 2023):

- a) Fungsi perhatian, media pembelajaran mampu menambah perhatian peserta didik mengenai media pembelajaran.
- b) Fungsi afektif, berarti dapat membangkitkan anggapan, jiwa serta fase penyambutan atau penentangan mengenai suatu hal. Melalui fungsi ini,

peserta didik mempunyai kesediaan guna menerima materi pembelajaran maka dari itu fokusnya akan ditunjukkan kepada materi pelajaran yang sedang dipelajari.

- c) Fungsi kognitif, artinya pemerolehan materi pembelajaran akan dengan menggunakan bentuk-bentuk *representatif* yang menggantikan benda-benda, baik itu benda-benda yang ditemui, orang, maupun suatu benda, ataupun peristiwa. Objek-objek tersebut dihadirkan pada manusia melalui reaksi, ide atau simbol yang bersifat mental.
- d) Fungsi imajinasi, media pembelajaran memiliki potensi untuk merangsang imajinasi peserta didik. Imajinasi menurut kamus komprehensif psikologi adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa menggunakan masukan indra.
- e) Fungsi motivasi, melalui media pembelajaran guru mampu memberi motivasi kepada peserta didik melalui usaha membangunkan minat belajarnya.

4) Fungsi sosio-kultural

Memecahkan kendala sosio kultural bukanlah suatu yang mudah guna memaklumi peserta didik yang berjumlah banyak. Setiap peserta didik memiliki karakteristik yang unik. Peran media pembelajaran adalah memberikan rangsangan yang seragam, menciptakan kesamaan pengalaman, dan memunculkan persepsi yang serupa diantara mereka (Yuniastuti et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa selain memfasilitasi proses pembelajaran, media juga dapat mengurangi

beban kerja guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Pengembangan media komik dilakukan dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik serta tujuan pencapaian kompetensi pembelajaran.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat dari media pembelajaran terletak pada perannya sebagai alat yang digunakan selama proses pembelajaran. Media ini memiliki dampak pada iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang dibentuk oleh guru. Oleh karena itu media pembelajaran diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Tujuan dari adanya media yaitu agar guru dapat lebih kreatif dalam memanfaatkan lingkungan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar yang ideal harus memiliki daya tarik dan kesenangan, sekaligus mampu menyampaikan informasi dengan berbagai cara, termasuk melalui elemen visual dan auditif (Jediut et al., 2021).

Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya memberikan keuntungan kepada peserta didik yang dapat mengakses materi melalui berbagai media, tetapi juga memberikan keunggulan bagi para guru. Dengan adanya dukungan media, guru dapat mengurangi beban dalam menjelaskan materi dan menyampaikan informasi dengan lebih rinci kepada peserta didik. Berbagai manfaat dapat diperoleh melalui penerapan media pembelajaran ini meliputi (Wulandari et al., 2023):

- 1) Penerapan media pembelajaran mampu memicu minat dan motivasi belajar peserta didik, karena materi yang disajikan menjadi lebih menarik dan berhasil menangkap perhatian mereka.

- 2) Media pembelajaran menghadirkan variasi dalam metode pembelajaran, tidak hanya terbatas pada kata-kata verbal. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam dan menyesuaikan dengan gaya pembelajaran berbeda.
- 3) Penggunaan berbagai media pembelajaran memungkinkan peserta didik mengakses bahan ajar dengan cara yang berbeda-beda. Dengan demikian, penguasaan materi dapat menjadi lebih baik karena peserta didik memiliki beragam sumber informasi.
- 4) Media pembelajaran yang inovatif dapat mendorong partisipasi aktif. Mereka akan lebih terlibat serta interaktif ketika proses pembelajaran, karena media membuka ruang untuk keterlibatan lebih lanjut daripada metode tradisional.

Kesimpulan dari manfaat media pembelajaran adalah dirancang untuk memfasilitasi proses pembelajaran, kekreatifan guru dalam menciptakan media pembelajaran dapat berperan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Lingkungan belajar sendiri harus menarik dan menyenangkan, maka dari itu guru diharapkan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang ideal dengan demikian, peserta didik dapat merasa secara nyaman ketika menerima materi yang disampaikan.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media Berbasis Visual

Media visual mencakup alat-alat seperti foto, gambar, ilustrasi, garis, grafik, diagram, dan bagan yang bertujuan untuk menyampaikan informasi secara visual kepada peserta didik. Keberhasilan pemanfaatan

media visual tergantung pada kualitas dan efektivitas bahan visual tersebut. Informasi yang disampaikan harus memperhatikan faktor-faktor seperti kejelasan, kemudahan dibaca, dan daya tarik visual agar dapat diukur dari kemudahan pemahaman yang diperoleh oleh peserta didik, serta mampu menarik perhatian mereka (Kustiawan, 2016).

2) Media Grafis (*Grafika*)

Media grafis merupakan kombinasi antara kata-kata dan gambar yang jelas dengan tujuan menyampaikan informasi berupa fakta dan gagasan melalui diagram, sketsa, serta grafik. Kata-kata berperan sebagai penjelas untuk gambaran visual seperti grafik, bagan, poster, komik, dan kartun. Pemanfaatan kata-kata memberikan keuntungan untuk memberikan penjelasan lebih rinci, sehingga pesan yang disampaikan melalui media grafis menjadi lebih jelas dan mudah dipahami. Selain itu, sketsa, simbol, dan foto digunakan dalam media grafis untuk mengkomunikasikan gagasan, fakta, dan pendapat secara visual melalui presentasi (Syarifuddin, 2022: 26).

3) Proyeksi

Overhead Projector (OHP) merupakan perangkat proyeksi yang dipakai guna memproyeksikan gambar maupun teks yang berasal dari transparansi menuju permukaan yang lebih besar, seperti layar atau dinding, dengan bantuan sumber cahaya. Alat ini umumnya digunakan dalam konteks pembelajaran atau presentasi untuk mempermudah penyampaian materi (Syarifuddin, 2022:31).

4) Media Berbasis Audio Visual

Penggunaan media berbasis visual membantu meningkatkan keterampilan mendengarkan dan kemampuan peserta didik dalam merespons dan mengulas kembali informasi yang diterima. Ini membantu mempermudah peserta didik dalam menyampaikan pendapat mereka, terutama melalui diskusi kelompok, di mana mereka dapat mengungkapkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Selain itu, media visual dapat menjadi sumber motivasi yang efektif dan memberikan variasi yang menarik dalam proses belajar mengajar (Magdalena et al., 2021).

5) Media Berbasis Komputer

Computer Assisted Learning (CAL) atau pembelajaran berbantuan komputer memiliki peran yang signifikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan komputer meluas dalam pembelajaran karena dapat menyajikan berbagai materi dalam bentuk tutorial, simulasi belajar, permainan edukatif, dan latihan praktik (Faujiah et al., 2022)

Kesimpulan dari uraian diatas yaitu jenis media ada 5 adapun jenisnya antara lain media berbasis visual, media grafis, media proyeksi, media berbasis audio visual, media berbasis komputer. Setiap jenis media mempunyai ciri masing-masing yang dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya jika akan mengembangkan media pembelajaran, karena kesesuaian antara karakteristik peserta didik dengan pemilihan jenis media yang akan dikembangkan itu sangat penting.

2. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Komik merupakan bentuk karya sastra yang disajikan dalam format gambar, serta mempunyai tokoh. Komik biasanya berisi cerita fiksi, sama seperti karya sastra lainnya, namun komik tidak hanya cerita bergambar yang semata menghibur seperti yang biasa dikira orang, akan tetapi komik mempunyai arti lebih yaitu bentuk koneksi bergambar yang mempunyai daya penyampaian penjelasan dengan cara lebih mudah dipahami. Media komik dalam pembelajaran memiliki peran sangat penting karena media komik dapat membangunkan, meningkatkan proses pembelajaran, serta mampu menumbuhkan minat belajar (Nafala Nur, 2022).

Media komik digital merupakan bentuk komik yang memanfaatkan teknologi digital, melibatkan gambar, suara, dan animasi. Media ini digunakan pendidikan baik secara personal maupun klasikal dalam proses pembelajaran di kelas. Keunggulan media komik digital terletak pada kemampuannya untuk memadukan elemen visual, audio, dan animasi, sehingga menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif dan dinamis (Khasanah et al., 2021).

Berdasarkan uraian diatas disimpulkan jika media komik merupakan bentuk kartun dengan alur yang ringan dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui media komik, peserta didik dapat dengan jelas memahami isi atau pesan yang disampaikan melalui rangkaian gambar yang disusun sesuai cerita dan kreativitas penciptanya. Peran utama komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya dalam membangkitkan minat dan motivasi belajar

peserta didik. Penggunaan media komik dalam pembelajaran memiliki peran penting karena komik memiliki kelebihan sebagai bentuk komunikasi visual yang mudah dipahami oleh pembacanya.

b. Karakteristik Komik

Ciri-ciri komik terdiri dari sejumlah situasi naratif yang erat kaitannya dengan sifat humor, hingga karakter komik yang harus diketahui untuk dapat dialami, serta dapat menarik perhatian pembaca. Cerita dalam komik dapat mengisahkan tentang pengalaman hidup tokoh utama, sehingga pembaca dapat mengenalinya melalui ekspresi emosional yang ditampilkan. Hal ini memungkinkan pembaca untuk merasakan dan memahami perasaan serta tindakan tokoh utama dalam komik tersebut. Keberhasilan komik dalam menggambarkan emosi tokoh dapat membangun keterhubungan emosional antara pembaca dan cerita (Aulia et al., 2020).

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa komik dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Cerita-cerita dalam komik saling terkait dan berfokus pada kehidupan tokoh utama, memungkinkan pembaca untuk mengenali diri mereka sendiri melalui ekspresi emosional dan kepribadian tokoh tersebut. Cerita dalam komik cenderung penuh aksi, singkat, dan mampu menarik perhatian pembaca dengan cepat.

3. Seni Rupa

a. Pengertian Seni Rupa

Seni rupa adalah bentuk seni yang dapat dinikmati secara visual dan dirasakan melalui sentuhan. Seni rupa sering kali menggunakan unsur-unsur seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan volume. Contoh karya seni rupa

meliputi lukisan, kaligrafi, poster, baliho, spanduk, patung, diorama, kursi, meja, seni grafis, dan karya seni buatan tangan. Seni rupa menciptakan karya seni dengan menggunakan elemen-elemen yang dapat dilihat dan dirasakan oleh indra penglihatan dan sentuhan. Proses penciptaan seni rupa melibatkan manipulasi konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan cahaya dengan mengacu pada prinsip estetika. Seni rupa dibagi menjadi tiga kategori utama, yaitu seni murni, seni kriya, dan seni desain. Seni rupa murni bertujuan untuk menghargai ekspresi individu tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya, seni rupa mencakup berbagai jenis karya yang mencerminkan keindahan dan ekspresi kreatif dalam bentuk yang dapat dilihat dan dirasakan (Dayanti et al., 2021).

Beberapa ahli memberi pendapat mengenai pengertian seni rupa adapun pendapat ahli tersebut yaitu menurut aristoteles seni rupa menciptakan representasi visual yang menggambarkan keindahan dan keidealisan alam, pendapat sussane k langer seni rupa menekankan aspek keindahan dan apresiasi dalam karya seni rupa, menurut drs. sudarmajiarti seni rupa merupakan segala hal yang menekankan pada unsur-unsur seni dan bagaimana seni rupa menciptakan pengalaman visual dan estetis yang memikat. Menurut kumala devi chattopadhyaya seni rupa merupakan seni tidak hanya mengenai elemen-elemen formal namun juga tentang pesan, emosi dan ekspresi pribadi yang ingin disampaikan oleh seniman, menurut coorig hartong menekankan bahwa seni adalah medium di mana seniman dapat mengekspresikan diri mereka sendiri dan berbagi pengalaman emosional dengan penonton (Arief Setyo Nugroho et al., 2023).

Kesimpulan dari pengertian seni rupa adalah bahwa seni rupa merupakan cabang seni yang menciptakan karya melalui media rupa (visual) yang dapat dilihat oleh mata dan dirasakan melalui rabaan. Seni rupa juga diartikan sebagai bentuk ungkapan ekspresi yang disampaikan oleh seniman kepada penikmatnya. Contoh-contoh dari seni rupa meliputi lukisan, patung, desain pakaian, dan berbagai kerajinan tangan. Dengan demikian, seni rupa mencakup berbagai bentuk kreativitas yang menggabungkan unsur-unsur visual untuk menghasilkan pengalaman estetis dan ekspresif.

b. Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur dalam seni rupa mencakup sejumlah elemen fisik yang dapat diamati pada sebuah karya seni. Unsur-unsur visual ini sering dikelompokkan ke dalam beberapa kategori utama untuk memahami bagaimana mereka berkontribusi dalam menciptakan karya seni yang bermakna. Berikut adalah beberapa kelompok unsur-unsur seni rupa (Lubis, 2022):

1) Garis

Garis merupakan elemen dasar yang dapat digunakan untuk membentuk bentuk, pola, atau tekstur. Garis dapat bersifat lurus, lengkung, horizontal, vertikal, atau diagonal, dan memainkan peran penting dalam membentuk struktur visual suatu karya seni (Pamadhi, n.d.).

2) Bidang

Bidang lebih ke arah area atau ruang yang dibentuk oleh garis atau elemen-elemen lainnya dalam suatu karya seni (Sofyan, 2020).

3) Bentuk

Bentuk adalah jenis bentuk dasar yang dapat ditemukan dalam seni rupa. Lingkaran, segi empat, segitiga, elips, dan bentuk-bentuk lainnya dapat digunakan atau diolah oleh seniman untuk membentuk karya seni (Sarwono, 2022).

4) Ruang

Ruang dapat didefinisikan sebagai dimensi dalam suatu karya seni. Ruang dua dimensi mencakup panjang dan lebar, memberikan kesan datar, sementara ruang tiga dimensi menambah dimensi kedalaman, menciptakan ilusi ruang (Pamadhi, n.d.).

5) Tekstur

Tekstur merupakan kualitas dari suatu permukaan yang dapat diraba atau diakses dengan indra peraba, hal ini menambah dimensi taktil pada pengalaman seni, memungkinkan penonton untuk merasakan atau membayangkan karakteristik fisik objek (S. N. Anggraeni et al., 2021).

6) Warna

Unsur warna memungkinkan seniman untuk menciptakan karya seni yang dinamis dan menyampaikan pesan secara visual melalui kombinasi warna yang dipilih dengan cermat (Utami et al., 2020).

7) Gelap Terang

Gelap-terang dalam seni rupa muncul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan suatu benda atau kanvas. Cahaya yang lebih terang akan menciptakan area terang, sementara

bayangan atau area yang tidak terkena langsung cahaya akan tampak lebih gelap (Nuswantari et al., 2022).

Penjelasan di atas mengenai unsur seni rupa dapat disarikan bahwa dalam seni rupa terdapat elemen-elemen penting, termasuk garis, bidang, bentuk, ruang, tekstur, warna, dan kontras cahaya. Masing-masing elemen seni rupa memiliki penjelasan tersendiri, dan elemen-elemen tersebut saling berhubungan satu sama lain.

4. Daur Ulang

Mengelola sampah padat melalui daur ulang adalah suatu proses yang melibatkan beberapa kegiatan, termasuk pemilihan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian, dan pembuatan produk dari bahan bekas. Berikut adalah beberapa materi yang dapat didaur ulang yaitu (Alkhajar & Luthfia, 2020) :

- a. Botol bekas (botol kecap, saos, sirup, krim kopi), untuk seluruh jenis botol baik putih bening maupun yang berwarna.
- b. Kertas, contoh dari kertasnya yaitu kertas kantor, anak sekolah, majalah, kardus.
- c. Logam bekas bekas kaleng minuman bekas, kemasan kue yang terbuat dari logam, rangka meja yang tidak terpakai, barang-barang besi bekas, rangka beton yang sudah tidak digunakan.
- d. Plastik bekas seperti wadah bekas shampo, botol air minum bekas.

Pengelolaan sampah anorganik melalui daur ulang merupakan suatu metode yang dapat dianggap efektif karena memberikan manfaat baik dari segi ekonomi maupun ekologi. Jenis sampah yang dapat didaur ulang mencakup sampah plastik, logam, kertas, dan kaca. Proses daur ulang dapat dilakukan baik

dalam skala besar maupun skala kecil. Setelah melalui proses daur ulang, akan dihasilkan produk-produk dengan nilai tambah, seperti: (Roza Linda, 2016):

a. Bentuk dan fungsinya tetap

Contohnya adalah daur ulang kertas yang menghasilkan kertas dengan bentuk dan fungsi yang sama, begitu pula dengan daur ulang plastik pembungkus yang menghasilkan plastik pembungkus dengan bentuk dan fungsi yang tetap.

b. Bentuk berubah tetapi fungsi tetap

Contohnya terdapat pada daur ulang botol bekas air mineral. Meskipun bentuknya mengalami perubahan, dari botol menjadi serpihan plastik fungsinya tetap sebagai wadah atau bahan baku untuk produk lain.

c. Bentuk berubah dan fungsi pun berubah

Contohnya plastik yang didaur ulang bisa diubah menjadi sedotan, atau bekas sedotan yang didaur ulang dapat diubah menjadi hiasan, plastik yang semula memiliki fungsi tertentu bisa mengalami transformasi menjadi produk dengan fungsi yang berbeda setelah melalui proses daur ulang (Nofiyanti et al., 2020).

Pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa daur ulang adalah suatu proses transformasi bahan bekas menjadi bahan baru dengan tujuan mencegah timbulnya sampah yang pada akhirnya dapat dimanfaatkan secara bermanfaat. Praktek daur ulang memiliki dampak positif seperti mengurangi penggunaan bahan baku baru, menghemat energi, dan mengurangi polusi. Daur ulang dianggap sebagai strategi efektif dalam pengelolaan sampah padat, melibatkan tahap-tahap seperti pemilahan, pengumpulan, pemrosesan, pendistribusian, dan pembuatan produk. Konsep manajemen sampah 4R (*Reduce, Reuse, Recycle, and Replace*) menjadi komponen penting dalam pendekatan ini.

5. Kerajinan

a. Pengertian Kerajinan

Kerajinan merupakan konsep yang terkait erat dengan produk buatan tangan yang dihasilkan melalui keahlian dan keterampilan tangan. Istilah "kerajinan" sering diartikan sebagai bentuk seni yang dikenal dengan sebutan seni kriya. Asal-usul kata "seni kriya" berasal dari bahasa Sanskerta, di mana "kriya" memiliki makna membuat. Menurut sebagian ahli seni, kriya mencakup pekerjaan yang melibatkan keahlian dan keterampilan tangan (Nuswantari et al., 2022).

Proses yang dilakukan disesuaikan dengan sifat material yang akan digunakan sebagai bahan baku untuk membuat suatu produk, dan dilakukan dengan menerapkan teknik tertentu sesuai dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh pembuatnya, karya kriya mencakup (Kustanti et al., 2020):

- 1) Karya kriya menghasilkan sesuatu barang yang memiliki nilai guna.
- 2) Karya kriya memiliki pengguna.
- 3) Karya kriya dalam pembuatannya harus konsisten, karena karya kriya dicirikan dengan konsistensi.
- 4) Karya kriya melibatkan estetika internal, karya kriya memperoleh kegunaan dan kepuasan.
- 5) Karya kriya melibatkan keterampilan dan teknik dalam pembuatannya.

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kerajinan yaitu hasil dari keterampilan yang menghasilkan produk yang digunakan untuk kebutuhan rumah tangga, dalam pembuatan kerajinan memerlukan keterampilan dan

teknik.

b. Jenis Kerajinan

1) Kerajinan dari Bahan Lunak

Kerajinan dari bahan lunak dapat dibedakan menjadi dua jenis utama yaitu bahan lunak alam dan bahan lunak buatan (Paeno et al., 2020).

a) Bahan Lunak Alam

Bahan lunak alam merupakan bahan-bahan yang diperoleh dari sumber daya alam seperti serat tumbuhan, kulit, bulu. Contohnya termasuk kerajinan dari anyaman bambu, kerajinan tekstil dari kapas atau sutra, dan kerajinan kulit.

b) Bahan Lunak Buatan

Bahan lunak buatan adalah bahan yang dihasilkan melalui proses manufaktur atau sintesis. Contoh bahan ini termasuk kain sintetis, busa, atau bahan-bahan plastik yang digunakan dalam pembuatan kerajinan tangan modern seperti boneka atau hiasan dinding.

2) Kerajinan dari Bahan Keras

Kerajinan dari bahan keras dibedakan menjadi dua jenis utama yaitu kerajinan bahan keras alami dan kerajinan bahan keras buatan (Sulistiyani, 2022).

a) Bahan Keras Alami

Kerajinan ini menggunakan bahan keras yang diperoleh dari sumber daya alam. Adapun contohnya termasuk kerajinan dari kayu,

batu, atau material keras lainnya yang secara alami ada di lingkungan sekitar.

b) Bahan Keras Buatan

Kerajinan ini menggunakan bahan keras yang dihasilkan melalui proses manufaktur atau sintesis. Contoh bahan ini melibatkan logam, kaca, keramik, atau bahkan plastik yang telah diolah untuk membentuk produk kerajinan tertentu.

3) Kerajinan dari Limbah Lunak

Limbah lunak disini yang dimaksud yaitu bahan-bahan yang bersifat lembek, lembut, dan mudah dibentuk. Limbah lunak dibagi menjadi dua kategori utama (Astuti & Budi, 2020):

a) Limbah Lunak Organik

Limbah lunak organik yaitu limbah yang berasal dari bahan-bahan organik atau sumber-sumber alam yang dapat membusuk. Contohnya sisa makanan, daun kering, atau limbah tumbuhan.

b) Limbah Lunak Anorganik

Limbah lunak anorganik yaitu limbah yang berasal dari bahan-bahan non-organik seperti plastik, kertas, atau kain. Limbah anorganik biasanya tidak mudah terurai.

Kesimpulan dari uraian diatas yaitu bahwa kerajinan memiliki beberapa jenis, adapun jenis dari kerajinan dibedakan menjadi 3 yaitu kerajinan berbahan lunak yang menjadi 2 (bahan lunak alam dan bahan lunak buatan), kerajinan dari bahan keras dibedakan menjadi 2 (bahan keras alami dan bahan keras buatan), kerajinan dari limbah

lunak dibedakan menjadi 2 (limbah lunak organik dan limbah lunak anorganik).



B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu akan digunakan sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan saat ini. Beberapa kajian penelitian yang relevan menurut peneliti sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Kajian penelitian relevan

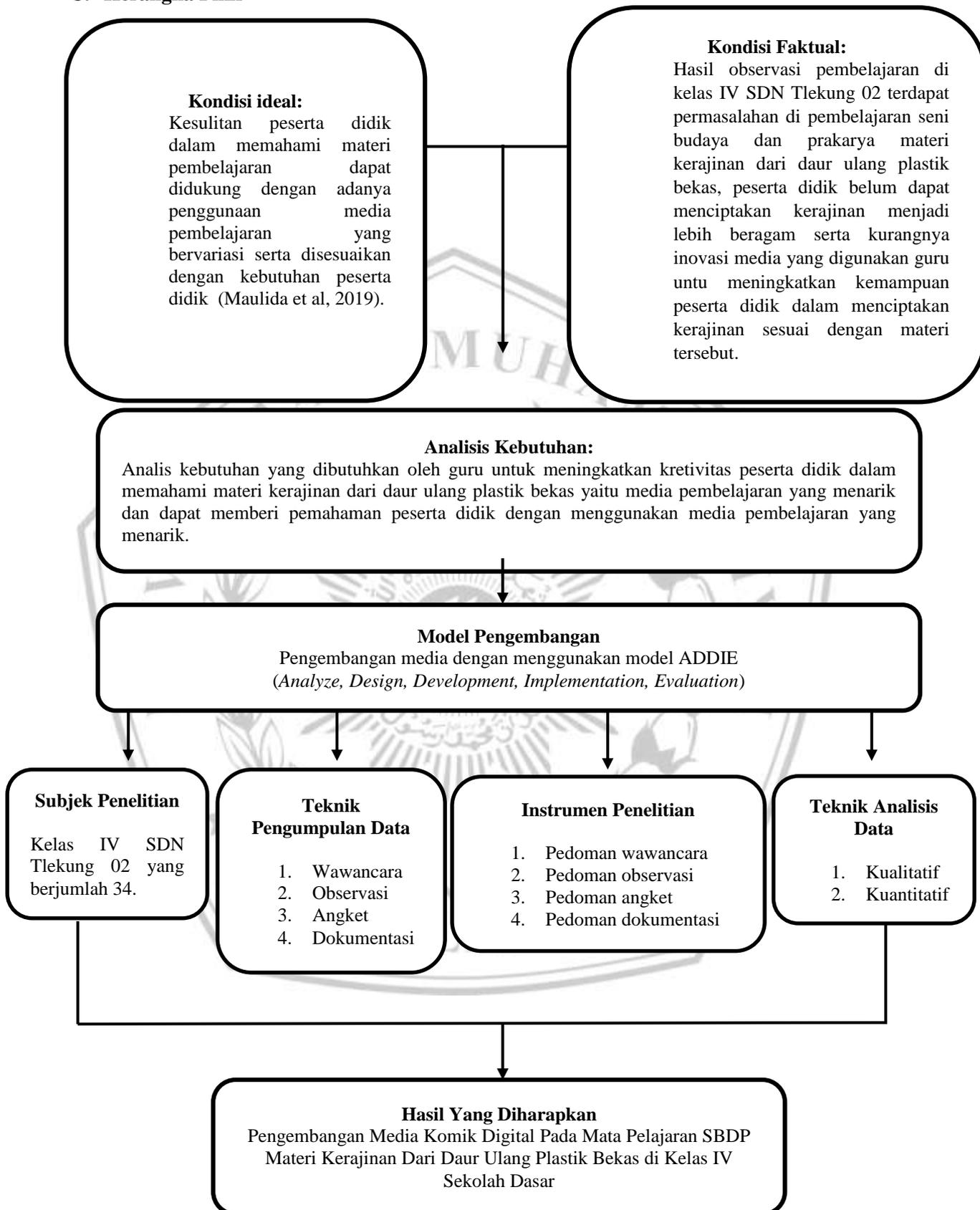
| No | Nama | Judul | Hasil Penelitian |
|----|-----------------------------------|---|---|
| 1. | Laely Avida Maharani (2020) | “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN SAYUNG 04” | Penelitian tersebut memperoleh hasil presentase kelayakan aspek kualitas tampilan dan aspek kemudahan penggunaan yang secara keseluruhan penilaian media mendapatkan skor sebanyak 56 dengan persentase 82% kategori layak. Selanjutnya, penilaian oleh ahli materi meliputi empat aspek yaitu aspek relevansi mendapatkan skor 14, aspek keakuratan, aspek kelengkapan sajian, dan aspek kesesuaian bahasa yang secara keseluruhan penilaian materi yang terdiri dari 15 indikator mendapatkan skor sebanyak 57 dengan persentase 95% kategori sangat layak. |
| 2. | Khilda Nur Maulida Hidayah (2019) | ”Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak” | Penelitian ini mendapat hasil oleh ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87,90% dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari ahli materi menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87,89% dengan kriteria sangat layak. Penilaian dari peserta didik pada tahap uji lapangan menunjukkan rata-rata persentase sebesar 87% dengan kriteria sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital menggunakan Pixton disertai quiz (Kahoot) pada konsep sistem gerak dinyatakan layak sebagai media bantu atau media alternatif bagi peserta didik maupun guru dari segi media maupun materi. |
| 3. | Ayu Agustina (2020) | ”Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang” | Dari hasil penelitian ini media komik edukatif hasil pengembangan telah dinilai oleh ahli. Hasil penilaian oleh ahli media dan materi mendapatkan kategori sangat layak. Hasil pengembangan media komik edukatif ini efektif untuk digunakan di kelas VA SD Islam Imama Mijen Kota Semarang. Hal ini terbukti oleh nilai pretest dan posttest yang memperoleh peningkatan rata-rata dengan kategori tinggi. |

Penelitian pertama dilakukan oleh Laely (2020) dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Webtoon Muatan Pelajaran PPKn Kelas IV SDN SAYUNG 04”. Persamaan peneliti terdahulu dengan peneliti yang sekarang yaitu sama sama mengembangkan media komik digital, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu yaitu penelitian terdahulu tentang materi PKN media komik digital yang saya kembangkan pada mata pelajaran SBDP.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Khilda (2019) dengan judul ”Pengembangan Media Komik Digital Menggunakan Pixton Disertai Quiz (kahoot) Pada Konsep Sistem Gerak”. Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang yaitu sama sama mengembangkan media komik digital, sedangkan perbedaannya pada penelitian terdahulu tentang materi konsep sistem gerak, sedangkan penelitian sekarang materi tentang seni rupa daur ulang kerajinan dari plastik bekas.

Penelitian ketiga yang dilakukan oleh Ayu (2020) dengan judul ”Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang”. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian sekarang yaitu sama sama mengembangkan media komik. Sedangkan perbedaannya penelitian terdahulu media saya secara digital dan juga materi di dalamnya yaitu tentang kemampuan pemahaman siswa sedangkan sekarang tentang seni rupa materi daur ulang kerajinan dari plastik bekas.

C. Kerangka Pikir



Gambar 2.1 Kerangka berfikir