

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah.

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin "Medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).

2.1.2 Media Animasi

Djamarah dan Zain (2017: 124) mengemukakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran juga dapat menimbulkan manfaat yang positif atau nilai-nilai tertentu.

(Khaira, 2021). Banyak sekali media pembelajaran yang menggunakan teknologi terkini di era society salah satunya yaitu media pembelajaran video animasi. Video animasi sebagai salah satu media pembelajaran berbasis teknologi memiliki banyak manfaat dalam kegiatan belajar diantaranya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik dan siswa mampu

memecahkan berbagai persoalan dari materi yang diajarkan. Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya diantaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Video animasi ialah sebuah tayangan video menyerupai film yang terdiri dari gambar dan suara kemudian gambar dan suara tersebut dapat didesain sedemikian rupa agar dapat menjadi lebih menarik. Video animasi merupakan pergerakan suatu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara percakapan atau dialog-dialog (Husni, 2021)

Media yang diharapkan adalah media yang dapat memberikan penjelasan dari pelajaran abstrak menjadi bersifat kongkrit. Pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, lebih dapat memotivasi, penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran baik permulaan maupun akhir rangkaian pelajaran. Dengan kemajuan teknologi komputer tentunya memberikan kemudahan bagi guru dalam menyiapkan media pembelajaran, khususnya media animasi, namun kenyataannya masih terbatasnya penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, karena memerlukan keahlian khusus untuk membuat media tersebut.

Manfaat atau nilai-nilai yang ditimbulkan dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar adalah;

1. media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep, fakta, dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut;
2. media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas;
3. media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa sesuai dengan keinginan masing-masing guru;

4. media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya;
5. media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal- hal yang dipelajari.

2.1.3 Jenis dan Bentuk Media Animasi

Animasi berasal dari kata “to animate” yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Media animasi yang merupakan bagian dari multimedia tersebut adalah media yang mengandung suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak.

1. Jenis-jenis Animasi

Ada 4 jenis animasi yaitu sebagai berikut :

- 1) *Frame Animation* : Suatu animasi yang di buat dengan mengubah objek pada setiap frame. Objek-objek tersebut nantinya akan tampak pada lokasi-lokasi yang berbeda pada layar.
- 2) *Vector Animation* : Suatu animasi yang di buat dengan mengubah bentuk suatu objek.
- 3) *Computational Animation* : Suatu animasi yang di buat dengan memindahkan objek berdasarkan koordinat x dan y. Koordinat x untuk posisi horizontal dan posisi y untuk posisi vertikal.
- 4) *Morphing* : Peralihan satu bentuk objek ke bentuk objek lainnya dengan memanipulasi lebih dari satu frame sehingga nantinya akan di hasilkan keseluruhan gerakan yang sangat lembut untuk menampilkan perubahan satu sampai perubahan bentuk lainnya.

2. Bentuk Media Animasi

Bentuk Media animasi memiliki 3 jenis:

1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator 2D membuat gambar dan karakter dalam format dua

dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan.

2. Infografis

Animasi infografis adalah cara memvisualisasikan informasi menggunakan kombinasi pencitraan, ilustrasi, bagan, grafik, teks dan elemen lain yang dianimasikan untuk menambah gerakan. Animasi Infografis merupakan langkah maju dari presentasi biasanya seringkali digunakan untuk menjelaskan konsep, ide-ide, atau langkah-langkah secara sederhana. Seperti menganimasikan slide PowerPoint, animasi infografis adalah cara yang bagus untuk menarik perhatian audiens.

3. Animasi 3D

Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah *software* untuk mengolah dan membuat animasi, animator mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan.

2.1.4 Karakteristik Media Animasi

Menurut Moch Wahib Dariyadi (2018) media animasi memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Media animasi mampu memperbesar obyek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/telanjang. Misalnya mikro organisme dalam tubuh dapat dengan jelas terambil oleh kamera dan dapat dilihat di video.
- 2) Dengan teknik editing obyek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (*cloning*).
- 3) Animasi juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali obyek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tututan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh obyek-obyek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
- 4) Animasi mampu membuat obyek menjadi still picture artinya gambar atau obyek yang ditampilkan dapat disimpan dalam durasi tertentu dalam keadaandiam.

- 5) Daya tertariknya yang luar biasa media animasi mampu mempertahankan perhatian siswa atau audien yang melihat video tersebut.
- 6) Animasi mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan actual (*immediacy*) atau kekinian.

2.1.5 Peranan Guru Dalam Pembelajaran Media Animasi

Menurut observasi yang dilakukan berikut peranan guru dalam pembelajaran media animasi:

6. Proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan
7. Animasi dapat membuat siswa lebih lama mengingat materi dan gambar-gambar yang ditampilkan
8. Pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi
9. Menarik perhatian siswa dengan adanya pergerakan dan suara yang selaras

2.1.6 Media Gambar

2.1.6.1. Pengertian Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara sumber pesan dengan penerima pesan.

Gambar ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan suatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar yang dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses

pembelajaran.

Adapun prinsip-prinsip media gambar antara lain adalah

1. Menentukan jenis media dengan cepat
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
3. Menyajikan media dengan cepat
4. Menempatkan atau memperlihatkan media pada waktu tempat dan situasi yang tepat.

2.1.6.2 Manfaat Penggunaan Media Gambar

Pada dasarnya, manfaat media yang diperoleh dari penggunaan gambar sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperoleh sama.

Penggunaan media gambar dapat digunakan dengan baik untuk :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indra
- c) Penggunaan gambar yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa
- d) Dengan penggunaan media guru dapat dimenyajikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

2.1.6.3. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Gambar.

Kelebihan media gambar:

- a. Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi Batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau. Bisa kita lihat seperti apa adanya.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah
- e. Siswa mudah memahaminya
- f. Bisa menampilkan gambar, grafik, atau diagram.

- g. Bisa dipergunakan didalam kelas, dirumah maupun dalam perjalanan dalam kendaraan.
- h. Dapat dipergunakan tidak hanya satu orang
- i. Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik

Kelemahan media gambar

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d. Gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit untuk diabadikan.
- e. Tidak semua kejadian masa lalu dapat dibuat gambarnya.

2.1.7 Hakikat Hasil Belajar

2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar

Shilphy A. Octavia (2020:71) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”. Seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan”

Mulyono Abdurrahman (2018:29) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar”.

Istirani dan Intan Pulungan (2017:19) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan”.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang telah didapat setelah mengalami proses pembelajaran.

2.1.7.2 Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif. Teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif.

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu:

1. Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
2. Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
3. Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
4. Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bahan itu.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :

1. Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
2. Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
3. Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.
4. Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.

C. Ranah psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik. Mata pelajaran yang berkaitan dengan psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih beorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik dan keterampilan tangan membagi hasil belajar psikomotor menjadi dua, yaitu:

10. *specific responding*

Peserta didik mampu merespons hal-hal yang sifatnya fisik, (yang dapat didengar, dilihat, atau diraba), atau melakukan keterampilan yang sifatnya tunggal, misalnya memegang raket, memegang bed untuk tenis meja.

11. motor chaining

peserta didik sudah mampu menggabungkan lebih dari dua keterampilan dasar menjadi satu keterampilan gabungan, misalnya memukul bola, menggergaji, menggunakan jangka sorong, dan lain-lain.

2.1.7.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Istirani dan Intan Pulungan (2017:29-34) menyatakan bahwa pada prinsipnya, ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu;

1. Faktor Internal

a. Sikap Terhadap Belajar

Sikap merupakan kemampuan memberikan penilaian tentang sesuatu, yang membawa diri sesuai dengan penilaian.

b. Motivasi Belajar

Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses belajar mengajar, tanpa motivasi dalam proses belajar mengajar terutama motivasi intrinsic proses belajar mengajar tidak akan efektif dan tanpa kematangan organ-organ biologis dan fisiologis, upaya belajar sukar berlangsung, misalnya anak kecil tidak akan mampu belajar mengucapkan kata-kata atau berbicara jika fungsi

organ bicara belum mencapai taraf kematangan tertentu.

c. **Konsentrasi Belajar**

Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran. Pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memrolehnya.

d. **Mengolah Bahan Belajar**

Mengolah bahan belajar merupakan kemampuan siswa untuk menerima isi dan cara pemerolehan ajaran sehingga menjadi bermakna bagi siswa. Isi bahan belajar berupa pengetahuan, nilai kesusilaan, nilai agama, nilai kesenian, serta keterampilan mental dan jasmani.

e. **Menyimpan Perolehan Hasil Belajar**

Menyimpan perolehan hasil belajar merupakan kemampuan menyimpan isi pesan dan cara perolehan pesan. Kemampuan menyimpan tersebut dapat berlangsung dalam waktu pendek dan waktu yang lama. Kemampuan menyimpan dalam waktu yang pendek berarti hasil belajar cepat dilupakan. Kemampuan menyimpan dalam waktu yang lama berarti hasil belajar tetap dimiliki siswa.

f. **Menggali Hasil Belajar yang Tersimpan**

Menggali hasil belajar yang tersimpan merupakan proses pengaktifan pesan yang telah menerima. Dalam hal pesan baru, maka siswa akan memperkuat pesan dengan cara mempelajari kembali, atau mengkaitkannya dengan bahan lama. Dalam hal pesan lama, maka siswa akan memanggil atau membangkitkan pesan dan pengalaman untuk suatu unjuk hasil belajar.

g. **Kemampuan Berprestasi**

Kemampuan berprestasi merupakan puncak proses belajar. Pada tahap ini siswa membuktikan keberhasilan belajar. Siswa menunjukkan bahwa ia telah mampu memecahkan tugas-tugas belajar atau mentransfer hasil belajar.

h. Rasa Percaya Diri Siswa

Rasa percaya diri siswa timbul dari keinginan mewujudkan diri bertindak dan berhasil. Dari segi perkembangan, rasa percaya diri dapat timbul berkat adanya pengakuan dari lingkungan. Dalam proses belajar diketahui bahwa unjuk prestasi merupakan tahap pembuktian “perwujudan diri” yang diakui oleh guru dan rekan sejawat siswa. Makin sering berhasil menyelesaikan tugas, maka semakin memperoleh pengakuan umum, dan selanjutnya rasa percaya diri semakin kuat.

2. Faktor Eksternal

a. Guru Sebagai Pembina Siswa Belajar

Guru adalah pengajar yang mendidik. Ia tidak hanya mengajar bidang studi yang sesuai dengan keahliannya, tetapi juga menjadi pendidik generasi muda bangsanya. Sebagai pendidik ia memusatkan perhatian pada kepribadian siswa, khususnya berkenaan dengan kebangkitan belajar. Kebangkitan belajar tersebut merupakan wujud emansipasi diri siswa di sekolah.

b. Prasarana dan Sarana Pembelajaran

Proses belajar mengajar akan berjalan lancar kalau ditunjang oleh sarana yang lengkap. Sarana Pembelajaran meliputi buku pelajaran, buku bacaan, alat dan fasilitas laboratorium sekolah, dan berbagai media pengajaran yang lain.

c. Kebijakan penilaian

Proses belajar mencapai puncaknya pada hasil belajar siswa atau unjuk kerja siswa. Sebagai suatu hasil maka dengan unjuk kerja tersebut, proses belajar berhenti untuk sementara. Dan terjadilah penilaian. Dengan penilaian yang dimaksud adalah penentuan sampai suatu dipandang, berharga, bermutu atau bernilai. Dalam penilaian hasil belajar, maka penentuan keberhasilan belajar tersebut adalah guru. Guru adalah

pemegang kunci pembelajaran.

d. Lingkungan Sosial Siswa di Sekolah

Tiap siswa berada dalam lingkungan sosial siswa di sekolah. Ia memiliki kedudukan dan peranan yang diakui oleh sesame. Jika seorang siswa di sekolah, ia memiliki kedudukan dan peranan yang diakui oleh sesame. Jika seorang siswa diterima, maka ia dengan mudah menyesuaikan diri dan segera dapat belajar. Sebaliknya jika dia tertolak, maka ia merasa tertekad. Pengaruh lingkungan sosial tersebut berupa hal-hal berikut; pengaruh kejiwaan yang bersifat menerima atau menolak siswa, yang akan berakibat memperkuat atau memperlemah konsentrasi belajar, lingkungan sosial mewujudkan dalam suasana akrab, gembira, rukun, dan damai. Sebaliknya mewujudkan suasana perselisihan bersaing, salah-menyalahkan, dan cerai berai.

e. Kurikulum Sekolah

Perubahan kurikulum sekolah menimbulkan masalah. Masalah-masalah itu adalah tujuan yang akan dicapai mungkin berubah. Bila tujuan berubah, berarti pokok bahasan, kegiatan belajar-mengajar dan evaluasi akan berubah. Sekurang-kurangnya, kegiatan belajar-mengajar perlu diubah, isi pendidikan berubah, akibatnya buku-buku pelajaran, buku bacaan, dan sumber yang lain akan berubah. Hal ini akan menimbulkan perubahan anggaran pendidikan di semua tingkat, kegiatan belajar-mengajar berubah. Akibatnya guru harus mempelajari strategi, metode, teknik, dan pendekatan mengajar yang baru.

f. Orang Tua

Faktor dari orang tua adalah cara mendidik orang tua terhadap siswa. Dalam hal ini dapat dikaitkan dengan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis atau tidak. Dalam mendidik dikenal dua teori yaitu refresif dan partisipatoris. Refresif cenderung menepatkan keinginan orang tua menjadi penting di mana komunikasi berjalan satu arah. Sedangkan partisipatoris menepatkan keinginan anak menjadi penting. Dengan demikian komunikasi berjalan dua arah atau seimbang. Pada refresif kepatuhan anak terhadap orang tua menjadi prioritas.

2.1.8 Animaker

Video merupakan salah satu jenis audio-visual dalam bentuk non-cetak memuat informasi dan lebih efisien karena dapat disampaikan secara langsung kepada peserta didik. Selain itu, video juga suatu dimensi yang harus dikembangkan dalam pembelajaran. Karena pembelajaran video animasi ini dapat menyampaikan gambar bergerak disertai dengan adanya suara. Pembelajaran video animasi adalah segala bentuk yang memungkinkan audio dan gambar bergerak dapat dikombinasikan secara bersamaan. Dengan adanya pembelajaran video animasi dapat memberikan manfaat dan pengalaman terhadap peserta didik agar lebih aktif.

Animaker adalah web online untuk membuat presentasi atau video animasi kartun yang digunakannya dengan mudah. Selain itu, animaker juga menyediakan dalam pembuatan video animasi, yang memungkinkan Anda membuat suatu konten yang menarik. Web tool ini sudah menyediakan semua materi dan alat yang dibutuhkan untuk membuat video animasi secara professional. Anda dapat menggunakan Animaker ini untuk membuat video tutorial, video penjelasan pelajaran, video infografis, video presentasi, dan lain-lain. Penggunaannya cukup mudah, dengan cara mendrag dan lepaskan elemen yang sudah tersedia seperti karakter, ikon, latar belakang, dan audio-visual. Animaker memiliki fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Sehingga memudahkan Anda untuk membuat video animasi. Animaker juga dapat mengedit video, mengedit transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter.

Kelebihan dari Animaker yaitu mudah digunakan untuk pembuatan videonya, sudah disediakan animasi-animasi yang menarik dan sudah dikategorikan dari Animakernya, seperti animasi untuk edukasi, bisnis, promosi, dan sebagainya. Animaker dapat dijadikan video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur-fitur gambar bergerak atau karakter yang disediakan. Serta dapat digunakan secara gratis untuk versi dengan fitur dasar.

Kekurangan dari animaker ini terdapat fitur-fitur yang berbayar, semakin sulit tingkatan template dan fitur-fiturnya, maka diharuskan untuk berbayar, untuk

berbayar sebagai pelanggan dalam animaker setidaknya harus membayar dari Rp 140.000,00—Rp 1.000.000,00 dapat memilih dengan sistem pembayaran perbulan atau pertahun yang disesuaikan dengan fitur-fitur yang diberikan. Ketika sudah berlangganan, maka watermark animaker di dalam video akan hilang.

Langkah-Langkah Penggunaan Animaker, yaitu:

1. Memilih akun yang didaftarkan, maka Anda berada di halaman dashboard atau home animaker, kemudian klik “Create” di sebelah kiri atas dan muncul “Create a video” lalu akan muncul lagi pilihan “blank page” dan “template”. Perbedaannya “blank page” untuk membuat video dengan cara manual atau Anda bisa membuat sendiri dengan sesuka hati, sedangkan “template” untuk membuat videonya sudah disediakan oleh animaker, Anda hanya mengubah atau memodifikasi dari “template”. Karena untuk pembelajaran, maka dipilihlah “blank page”.
2. Setelah klik “blank page”, maka akan tampil menu awal untuk membuat video animasi. Menu awal yang ditampilkan yaitu menu “characters” yang diberi tanda kotak merah, pada menu ini Anda dapat memilih berbagai macam karakter yang diinginkan dan bisa disesuaikan.
3. Kemudian Anda dapat menentukan karakter yang sesuai dan diinginkannya, tinggal drag karakter (klik tahan kemudian geser sesuai tempatnya) ke bagian template.
4. Kemudian pada bagian samping kanan menu action (gerakan) terdapat menu expression (ekspresi) yang dapat Anda pilih seperti, gerakan tangan dan ekspresi wajah dari karakter, dan lain-lain.
5. Kemudian akan dijelaskan fungsi menu di samping karakter yang dapat digunakan.
6. Setelah mengetahui fungsi menu karakter, selanjutnya ke menu shape atau bentuk gambar seperti cangkir. Menu shape dapat menyisipkan bentuk-bentuk sesuai keinginan. Bentuk-bentuk shape ini berada di samping kiri dan sudah dikategorikan. Pada menu shape yang dicontohkan yaitu bentuk papan tulis yang berada di template.

7. Kemudian, di bawah shape terdapat menu teks yang di lambang dengan huruf (T). Pada menu teks dapat mengatur gaya font, ukuran, dan besar-kecilnya huruf dan teks yang dicontohkan yaitu “Selamat Pagi” dan “Mari Belajar Bahasa Indonesia”.
8. Setelah itu terdapat menu *background* atau latar belakang, *background* bisa dipilih sesuai keinginan. Tetapi, tidak semua *background* dapat digunakan karena ada versi animaker yang berbayar. Tanda bintang yang berada di kanan atas pada *background* itulah yang berbayar, sama seperti menu teks.
9. Kemudian terdapat menu *image* (gambar). Pada menu *image* dapat disesuaikan dengan isi materi yang disampaikan. Animaker sudah menyediakan gambar-gambarnya, tetapi Anda dapat mengunggah file gambar dari komputer juga.
10. Setelah menu *image*, yaitu menu *video*. Anda dapat menambahkan video yang sudah disediakan di menu atau yang tersimpan di dalam komputer. Anda juga dapat menambahkan scene dalam video animasi yang dibuat, tidak hanya video saja, tetapi gambar, isi materi dapat ditambahkan scenenya. Contoh video yang dimasukkan di dalam *background* yaitu sekelompok orang yang sedang berdiskusi. Karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia metode berdiskusi.
11. Kemudian terdapat menu musik, musik yang sudah disediakan dapat disisipkan di dalam template sehingga video animasi yang disampaikan tidak merasa bosan, dan lebih menarik dengan adanya musik.
12. Terakhir menu *search effects*, menu ini adalah berbagai macam animasi seperti balon yang bisa bergerak, love yang bergerak-gerak, dan lain-lain.
Tetapi, menu *search effects* lebih banyak digunakan untuk versi yang berbayar. Contoh gambar efek yang digunakan yaitu, gelas yang bergerak-gerak.

2.1.9 Pembelajaran IPA

(Chika Pratama, 2019). Menurut khoiriyah, berpendapat bahwa IPA merupakan suatu ilmu pengetahuan secara teoritis yang didapat serta disusun

melalui cara yang khusus, yaitu meliputi dengan melakukan sebuah observasi eksperimental, menyimpulkan, penyusunan materi, eksperimentasi, dan observasi. Ilmu pengetahuan alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu mengenai alam, sehingga ilmu pengetahuan alam (IPA) bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) mempelajari alam semesta, benda-benda yang dipermukaan bumi, didalam perut bumi dan diluar angkasa, baik yang dapat diamati indera maupun tidak dapat diamati dengan indera. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan edukasi.

Sains atau IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan kesimpulan. Dalam hal ini para guru, khususnya yang mengajar sains disekolah dasar, diharapkan mengetahui dan mengerti hakikat dari pembelajaran IPA, sehingga dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) guru tidak kesulitan dalam mendesain serta melaksanakan pembelajaran. Siswa yang melakukan pembelajaran juga tidak mendapat kesulitan dalam memahami konsep sains.

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa indonesia disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan sebagai produk, proses serta sikap.

2.1.10 Hakikat IPA

Upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan IPA adalah melalui proses pembelajaran di kelas, baik pada jenjang Pendidikan Dasar dan

Menengah. Sebelum membahas tentang bagaimana seharusnya proses pembelajaran IPA dilaksanakan khususnya di sekolah dasar, kita perlu mengkaji beberapa permasalahan pembelajaran IPA yang terjadi di lapangan saat ini, antara lain:

Dalam proses belajar mengajar di sekolah saat ini tidak atau belum member kesempatan maksimal kepada siswa untuk mengembangkan kreativitasnya. Hal ini disebabkan gaya belajar guru yang selalu mandiri siswa untuk menghafal berbagai konsep tanpa disertai pemahaman terhadap konsep tersebut.

Bahan ajar yang diberikan disekolah masih terasa lepas dengan permasalahan pokok yang timbul dimasyarakat, terutama yang berkaitan dengan perkembangan teknologi dan kehadiran produk-produk teknologi di tengah-tengah masyarakat, serta akibat-akibat yang ditimbulkannya. Oleh karena itu, serta perlu adanya usaha untuk mengembangkan dan menyelaraskan bahan ajar sains dengan perkembangan teknologi setempat dan permasalahannya yang berkaitan dengan bahan kajian yang tercantum dalam kurikulum.

Keterampilan proses belum nampak dalam pembelajaran disekolah dengan alasan untuk mengejar target kurikulum. Pelajaran IPA yang konvensional hanya menyiapkan peserta didik untuk melanjutkan studi yang lebih tinggi, bukan menyiapkan SDM yang kritis, peka terhadap lingkungan, kreatif, dan memahami teknologi sederhana yang hadir di tengah-tengah masyarakat.

2.1.11 Perubahan Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan suatu Tindakan atau pekerjaan (usaha). Kata “Energi” berasal dari kata Yunani yaitu “Ergon” yang berarti kerja. Dalam melakukan sesuatu kita selalu memanfaatkan energi, baik secara sadar maupun tidak sadar. Contoh Ketika berjalan memerlukan energi. Namun setiap kegiatan memerlukan energi dalam jumlah dan bentuk yang berbeda-beda. Energi tidak dapat dilihat namun pengaruhnya dapat dirasakan. Energi dapat berubah bentuk dari satu bentuk ke bentuk lainnya. Contohnya pada setrika terjadi perubahan bentuk energi listrik menjadi energi panas.

Menurut KBBI energi didefinisikan sebagai daya atau kekuatan yang

diperlukan untuk melakukan berbagai proses kegiatan. Energi merupakan bagian dari suatu benda tapi tidak terikat pada benda tersebut. Energi bersifat fleksibel artinya dapat berpindah dan berubah. Perubahan energi adalah proses pengubahan energi dari suatu bentuk ke bentuk lainnya.

Energi yang paling besar adalah energi matahari. Energi panas dari sinar matahari memiliki banyak manfaat bagi kehidupan di muka bumi ini. Manfaat energi matahari dapat dirasakan oleh manusia yaitu dapat dimanfaatkan untuk mengeringkan pakaian, untuk menghangatkan ruangan, sebagai pemanas tubuh, untuk mengeringkan hasil pertanian seperti kopi, cengkeh, untuk pembangkit tenaga listrik. Selain bermanfaat bagi manusia energi matahari juga bermanfaat tumbuhan yang memiliki klorofil untuk dapat melakukan proses pembuatan makanan atau proses fotosintesis.

2.1.12 Bentuk Perubahan Energi

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada tema subtema 2 yaitu materi perubahan energi. Energi dapat berubah dari bentuk energi yang satu ke energi lainnya. Suatu bentuk energi akan terlihat manfaatnya setelah berubah bentuk energi lain. Energi dapat diubah menjadi energi yang setara, tetapi energi itu tidak dapat dimusnahkan dan juga tidak dapat dibuat. Hal ini disebut hukum kekekalan energi. Albert Einstein mengemukakan pendapatnya tentang hukum kekekalan materi dan energi, bahwa waktunya orang dapat mengubah unsur menjadi energi dan sebaliknya energi menjadi unsur kembali.

Dari hukum kekekalan apabila energi dapat diubah ke dalam bentuk energi lainnya maka energi tersebut akan dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan energi yang paling banyak bisa dimanfaatkan adalah perubahan dari energi listrik diubah ke dalam bentuk energi yang lainnya. Beberapa contoh perubahan bentuk energi adalah sebagai berikut.

1. Energi listrik menjadi energi panas penggunaan setrika untuk menggosok pakaian.
2. Energi listrik menjadi energi bunyi. Penggunaan bel untuk menghasilkan bunyi
3. Energi listrik menjadi energi gerak. Penggunaan kipas angin
4. Energi gerak (mekanik) menjadi energi panas. Gerakan dua benda

secara terus menerus menghasilkan panas.

5. Energi cahaya menjadi energi kimia. Pemanfaatan cahaya matahari sebagai bahan dasar dalam proses fotosintesis oleh tumbuhan.
6. Perubahan energi kimia menjadi energi gerak. Contohnya : bensin dan solar digunakan sebagai bahan bakar yang dapat menjadikan mobil bergerak.
7. Perubahan energi gerak menjadi energi panas. Contohnya kedua tangan akan digosok menjadi hangat
8. Perubahan energi gerak menjadi energi bunyi. Contohnya saat kita bertepuk tangan akan terdengar bunyi.
9. Perubahan energi panas menjadi gerak. Contohnya kertas yang bentuk spiral akan berputar saat dipanaskan diatas lilin.
10. Perubahan energi kimia menjadi energi panas. Contohnya energi dari makanan yang menghasilkan panas setelah dimakan

2.1.12 Kelebihan Dan kekurangan Energi

Energi sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia. Berikut kelebihan-kelebihan dari energi :

- Tersedia melimpah di alam, tidak akan habis dan ramah lingkungan
- Sumber energi bisa dimanfaatkan secara gratis
- Membantu mendorong perekonomian dan menciptakan peluang kerja
- Perawatan relative lebih mudah dan murah dibandingkan teknologi yang memanfaatkan energi tak terbarukan
- Produksi bisa dihasilkan di berbagai tempat, tak perlu disentralisasi

Kekurangan Energi

Meski penuh akan manfaat dan memiliki banyak kelebihan, energi juga memiliki kekurangan , namun kekurangan tersebut bisa tertutupi oleh besarnya manfaat yang didapat.

Berikut kekurangan-kekurangan yang dimiliki energi :

- Biaya awal besar atau investasi yang membutuhkan dana yang cukup banyak
- Sebagian besar sumber energi terkendala oleh faktor cuaca
- Masing-masing sumber energi memiliki kelemahan teknis dan sosialnya sendiri
- Beberapa teknologi pemanfaatan energi masih bersifat eksperimental seperti energi gelombang laut, energi pasang surut air laut, dan energi panas.

Contoh perubahan energi dalam kehidupan sehari-hari

1. Energi listrik menjadi energi panas

Perubahan energi ini terdapat dalam penggunaan peralatan rumah tangga, misal, setrika, oven, dan kompor listrik. Ketika kamu menggunakan setrika, besi akan dipanaskan oleh aliran listrik hingga alat tersebut siap digunakan.



Gambar 2.1 Energi listrik menjadi energi panas

Sumber : <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-7037800/mengenal-8-macam-macam-energi-rumus-dan-11-contoh-perubahannya>.

2. Energi listrik menjadi energi gerak

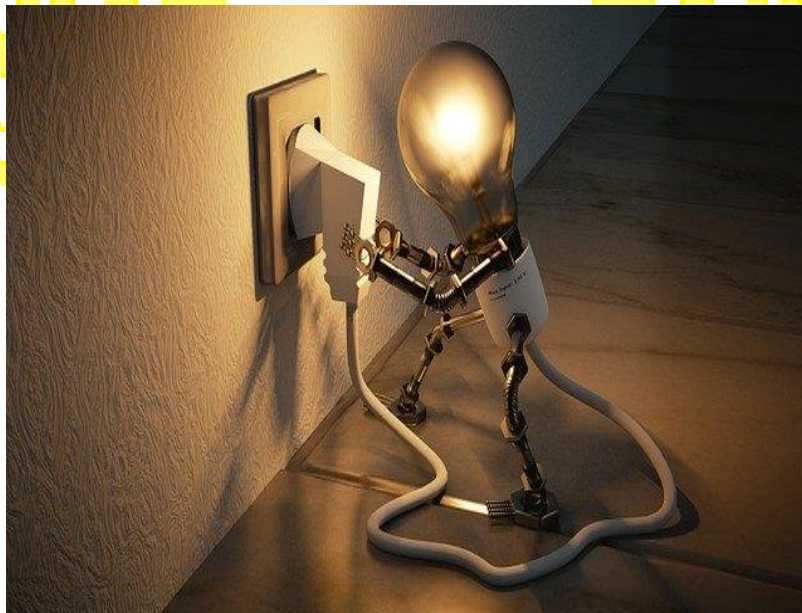
Kipas angin dan blender merupakan contoh dari benda yang mengubah energi listrik menjadi energi gerak. Ketika kamu menggunakan kipas angin, listrik akan membuat baling-baling menjadi berputar atau bergerak.



Gambar 2.2 Energi listrik menjadi energi gerak

3. Energi listrik menjadi energi cahaya

Salah satu contoh dari perubahan energi listrik menjadi energi cahaya adalah penggunaan lampu neon dan lampu pijar. Pada dasarnya semua yang menggunakan lampu dan listrik dapat dianggap memanfaatkan perubahan energi.



Gambar 2.3 Energi listrik menjadi energi cahaya

Sumber :

<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fkumparan.com%2F>
2.2 Kerangka Berpikir

Sugiyono (2019:60) mengemukakan bahwa “Kerangka berpikir

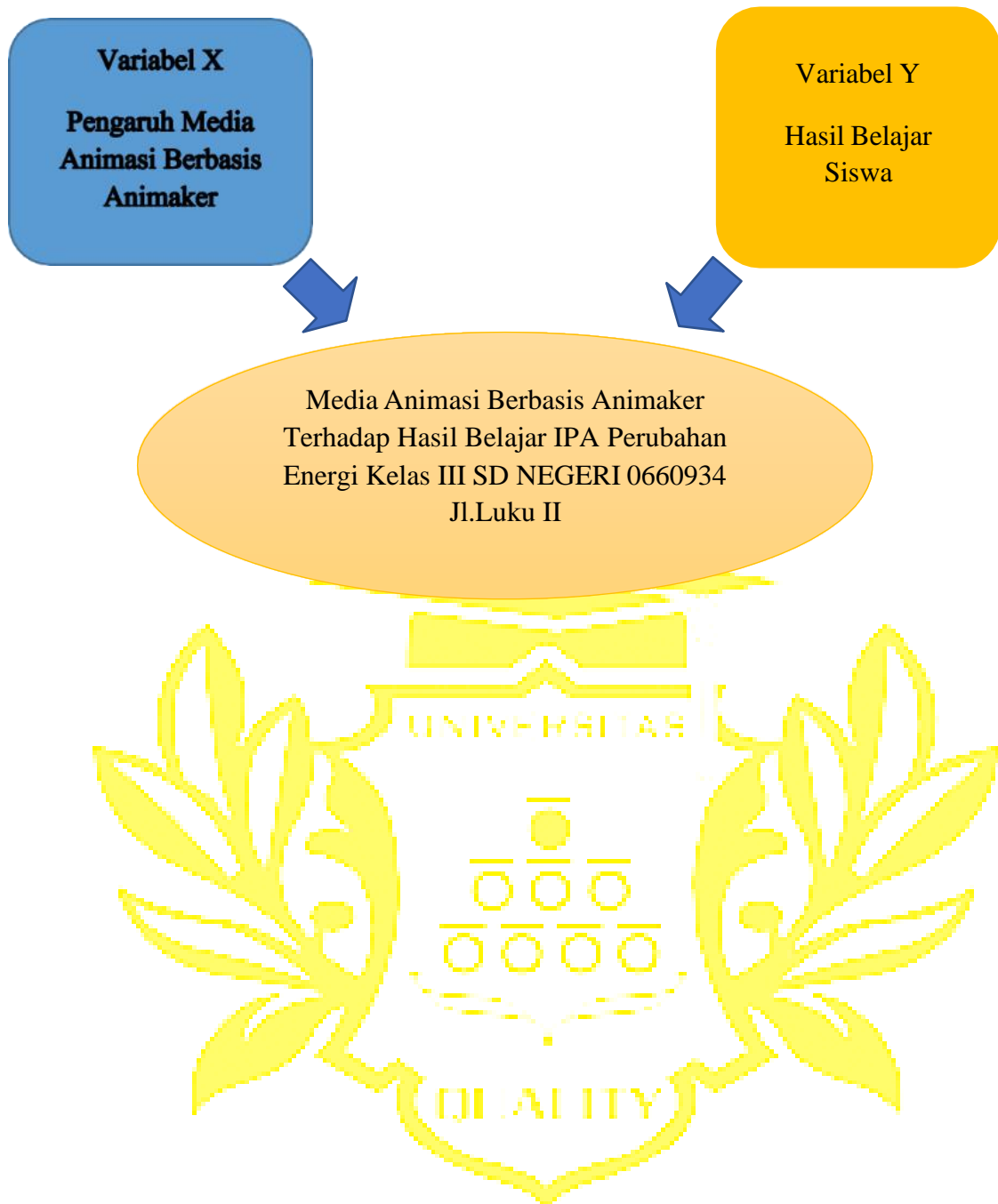
merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Tingkat keberhasilan dalam pencapaian tujuan suatu kegiatan tergantung dari pelaksanaan atau proses kegiatan tersebut. Pencapaian hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri orang yang belajar (internal) serta ada juga yang berasal dari luar dirinya (eksternal). Hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.

Penerapan media animasi berbasis animaker pada siswa SD, guru harus berperan sebagai pembimbing, memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan sesuai dengan tujuan.

Berdasarkan uraian dengan judul “Media Animasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Ipa Perubahan energi Dikelas III SD NEGERI 0660934 Jl.Luku II”. Dalam penelitian ini terdiri atas 2 kelas yang berperan sebagai kelas eksperimen dan kelas control. Kelas eksperimen diberikan tindakan media animasi berbasis animaker dalam pembelajaran IPA sedangkan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol yaitu kelas yang tanpa diberikan tindakan. Baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol akan diberikan postes yang sama. Selanjutnya hasil dari postes dari masing-masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Sehingga akan diketahui apakah media animasi berbasis animaker memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keaktifan peserta didik. Agar mudah dalam memahami maksud dari penelitian ini maka penelitian menjelaskan kerangka berpikir dalam bagan sebagai berikut.

Dari kerangka teoritis diatas,dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir yang diharapkan dengan menggunakan media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar peserta didik



2.3 Definisi Operasional

Untuk memudahkan memahami maksud dari keseluruhan penelitian, maka untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami istilah dalam judul ini maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Media animasi pada pembelajaran ini adalah media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual dan audio-visual yang terdapat pada peserta didik.
2. Media Animaker adalah sebuah video Animasi berbentuk software untuk membuat video Animasi yang berpeluang untuk meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik. Dengan demikian media animaker ini merupakan sebuah perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi.
3. Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.
4. Hasil Belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H_a : ada pengaruh media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar siswa materi perubahan energi kelas III SD Negeri 060934 JL. LUKU II.
2. H_o : tidak ada pengaruh media animasi berbasis animaker terhadap hasil belajar siswa materi perubahan energi kelas III SD Negeri 060934 JL. LUKU II.