

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian belajar

Belajar adalah proses perubahan untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, sikap, dimulai sejak awal kehidupan, sejak masa kecil ketika bayi memperoleh sejumlah keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol susu dan mengenal ibunya. (Bell-Gredler 2008).

Belajar adalah suatu proses berpikir dan berubah melalui beberapa tahapan atau latihan secara berulang – ulang untuk memperoleh pengetahuan (Hurit, DKK, 2021 : 2).

Kepribadian siswa berubah selama proses pembelajaran. Belajar dapat menyebabkan perubahan informasi, pemahaman, sikap dan perilaku, ketrampilan, antara lain (Nana Sudjana 2005). Belajar adalah perubahan kepribadian yang bermanifestasi sebagai pola reaksi baru berupa kemampuan, sikap, rutinitas, dan pengetahuan Witherington (Sukmadinata 2009).

Slameto (2010:2) menjelaskan bahwa “pengertian belajar secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan , yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dan interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Rumusan lainnya adalah : belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Syaifuddin (2008) menambahkan bahwa belajar adalah “proses mencari, memahami, menganalisis suatu keadaan sehingga terjadi perubahan perilaku ,dan perubahan tersebut tidak dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika disebabkan oleh karena pertumbuhan atau keadaan sementara”.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat diartikan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi sebagai hasil dari latihan dan pengalaman. Belajar adalah proses memahami, menganalisis, mengenali tentang semua hal bertujuan menambah pengetahuan. Dan proses belajar ini baik sekarang maupun nanti akan selalu di lalui bukan hanya di sekolah tapi juga di rumah ataupun di

lingkungan masyarakat. Belajar sejak dini adalah hal paling tepat karena semua hal akan di kenali apabila dipahami melalui proses yang kita sebut belajar.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Habibati (2017 : 2) menyatakan bahwa “Mengajar adalah sebagai bimbingan kegiatan siswa belajar, mengatur, dan mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa, sehingga dapat mendorong dan menumbuhkan siswa melakukan kegiatan belajar (Student centred)”, Ridol (2020:181) menyatakan bahwa “mengajar merupakan sebuah kemampuan yang wajib untuk dimiliki oleh setiap guru dan dosen, melalui ilmu yang dipelajari akan dapat menambah kemampuan dalam mengajar”.

Siregar (2021:44) menyatakan bahwa “mengajar adalah suatu aktivitas menyampaikan pengetahuan, memberikan bimbingan, memberikan bantuan, dan mengorganisasikan atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar yang bermaksud mengantarkan siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya”.

Melalui pendapat para ahli maka penulis dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar. Upaya mengajar yang dilakukan guru sebagai suatu fasilitator yaitu sebagai penyedia sebagai fasilitas untuk menciptakan suasana yang baik dan juga trkendali dalam proses pembelajaran. Guru memiliki peran penting dalam membuat strategi agar bisa tercipta pembelajaran yang efektif dan juga inovatif.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Winkel (2017:51),mengartikan pembelajaran “sebagai seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kajian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik”.

Menurut kimble dan Garmezy (dalam Thobroni 2015:17),pembelajaran merupakan “suatu perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan merupakan hasil praktik yang diulang-ulang”. Pembelajaran memiliki makna yaitu subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa

yang menjadi pusat kegiatan belajar. Sebagai subjek belajar siswa dituntut untuk aktif mencari ,menemukan,menganalisis,memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah.

Sedangkan menurut Miarso (dalam yamin 2013:15) bahwa pembelajaran adalah “usaha yang disengaja, bertujuan dan terkendali, agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain”. Usaha tersebut dapat dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang memiliki kemampuan atau kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan. Dapat juga dikatakan bahwa pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh pendidik atau orang dewasa lainnya untuk membuat pembelajaran dapat belajar dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses komunikasi antara guru dan siswa-siswa dengan siswa dalam rangka untuk perubahan sikap. Proses pembelajaran baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran.

2.1.4 Hasil Belajar

Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari. Menurut Bloom (dalam Rusmono 2017:8), hasil belajar “merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotor”. Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan pengetahuan dan pengembangan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat dan nilai-nilai. Ranah psikomotor mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, setelah suatu proses belajar berakhir, maka siswa diperbolehkan suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar ,hasil belajar ditentukan dengan evaluasi sugiarto (2020:5) menyatakan bahwa “ Hasil belajar adalah sebagai hasil yang

telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan”.

Beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar diperoleh ketika siswa sudah menjalani proses belajar mengajar dan nantinya akan melewati evaluasi terhadap pembelajaran. Dalam kata lain dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah tujuan utama yang dicapai ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketika hasil belajar telah diperoleh maka siswa dapat mengetahui baik buruknya nilai akan pemahaman ketika belajar.

2.1.5 Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto (2015:54) menyatakan bahwa “ Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern”. Penjelasan dari faktor tersebut adalah.

1. Faktor Internal (faktor dari dalam siswa)

- a. Faktor jasmani yaitu faktor kesehatan di mana kesehatan berpengaruh terhadap belajar seseorang. Proses pembelajaran akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badannya lemah ataupun ada gangguan kelainan fungsi alat indranya serta tubuh.
- b. Faktor psikologi, sekurang-kurangnya ada tujuan faktor yang tergolong dalam faktor psikologi yang dipengaruhi belajar. Faktor-faktor ini adalah: perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.
- c. Faktor kelelahan-kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan,

sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang hilang.

2. Faktor-faktor (faktor dari luar siswa)

- a. Faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- b. Faktor sekolah, faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum relasi, guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan siswa dalam masyarakat.
- c. Faktor masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat.

2.1.6 Prosedur Pemilihan media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran banyak hal atau bagian yang perlu di perhatikan dalam pemilihan media. Agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai. Perlu seorang guru untuk memahami jenis-

jenis dan prinsip media pembelajaran agar penggunaan media dapat di sesuaikan dengan situasi dan kondisi yang akan guru hadapi saat melakukan pembelajaran di kelas.

Munadi (2013 : 187) mengatakan bahwa “dalam pemilihan media hendak memperhatikan kriteria media pembelajaran yang akan di gunakan”. Kriteria – kriteria media pembelajaran tersebut adalah :

a. Karakteristik Siswa

Karakteristik siswa merupakan semua pola perilaku dan kemampuan siswa yang terjadi di dalam kelas pada saat pembelajaran. Sehingga pentingnya seorang guru untuk memahami karakteristik siswa agar guru senantiasa memilih dan menentukan metode, model dan media pembelajaran. Hal ini menantang atau menjadi tuntutan bagi seorang guru untuk selalu kreatif dan terampil dalam menciptakan pembelajaran yang baik sesuai dengan apa yang di harapkan dalam pembelajaran tersebut.

b. Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar mencakup tiga hal, yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan ketrampilan, serta pembentukan sikap, artinya guru haruslah pandai dalam memilih dan memilah media pembelajaran yang di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

c. Sifat dan ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman. Sesuai dengan kegiatan inti pembelajaran yang dicantumkan yang dicantumkan dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Setiap pembelajaran yang dilakukan menuntut siswa agar dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang sesuai dan telah ditentukan oleh guru seperti membaca, memperhatikan gambar, mendengar, melakukan percakapan, menjelaskan dengan menggunakan media pembelajaran dan lainnya.

d. Pengadaan media

Pengadaan atau pembuatan media pembelajaran merupakan sudah menjadi tanggung jawab seorang guru, oleh karna itu seorang guru harus memiliki keterampilan dan wawasan agar dapat mengembangkan dan membuat media pembelajaran sebaik mungkin. Aspek teknis yang butuh perhatian dan menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media yaitu kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas, dan peralatan yang mendukung untuk melakukan pengadaan media pembelajaran.

e. Sifat pemanfaatan media

Dalam pemilihan media untuk pembelajaran juga perlu mempertimbangkan sifat pemanfaatannya. Tentu tidak hanya memiliki kesesuaian dengan karakteristik siswa tujuan, materi, akan tetapi memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman guru yang profesional. Guru pun hendaknya mengetahui karakteristik jenis media yang akan digunakan.

2.1.7 Pengertian Video Animasi

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada

penerima pesan. Menurut AECT, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa latin yaitu *Medius* yang artinya adalah perantara. selanjutnya Gagne juga mengartikan bahwa media merupakan komponen belajar yang tepat mendorong peserta didik untuk belajar. sadiman juga mencoba untuk mendefinisikan arti dari media bahwa media merupakan perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, Namun, pada dasarnya media merupakan segala sesuatu yang dapat menyebabkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Dalam beberapa tahun belakangan ini Perkembangan teknologi informasi berjalan begitu cepatnya, semua kehidupan ini akan terpengaruh oleh kehadiran teknologi, teknologi tidak hanya sekedar menjadi gaya hidup tetapi sudah menjadi kebutuhan termasuk itu dunia pendidikan.

Istilah media pembelajaran digital terdiri atas tiga kata yaitu media, pembelajaran dan Digital. Media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengirim kepada penerima. Banyak ahli mengemukakan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang membuat siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan dan sikap. Kata kunci kedua adalah pembelajaran. Menurut Gagne dkk, pembelajaran adalah rangkaian peristiwa yang terencana dan berorientasi untuk mencapai hasil belajar (Gagne, at,all,2025). kata kunci ketiga adalah Era digital, era digital adalah zaman dimana teknologi digital sudah menguasai berbagai bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan.

Pembelajaran berbasis video atau *video Based Learning* merupakan salah satu metode belajar yang trend, karena video dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik daripada sekedar teks, sebuah animasi dapat menjelaskan konsep yang sulit dipahami. Salah satu media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah animasi. Animasi adalah sekumpulan gambar status yang tepat berhubungan kemudian ditayangkan bergantian dalam waktu cepat. Menurut furoidah (2009), media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan

pembelajaran. Animasi berasal dari bahasa Yunani yaitu anime berarti memberi nyawa animasi yaitu sebuah film dari benda seolah hidup terbuat dari fotografi, gambar, boneka/tulisan, memberi kesan bergerak saat diproyeksikan. Animasi adalah kumpulan dari gambar yang telah di olah sehingga menghasilkan gerakan (Limbong dkk, 2020). Jadi Video animasi yaitu objek yang semula diam di proyeksikan menjadi bergerak.

Ada beberapa jenis animasi yang bisa digunakan untuk mendukung pembelajaran yaitu:

1. 2D Cartoon Animation (kartun animasi 2 dimensi)
2. 3D Animation (animasi 3 dimensi)
3. Motion graphic
4. Inographic Animation
5. Stop motion
6. Whiteboard Animation (Iskandar, Akbar dkk, 2020)

2.1.8 Karakteristik media Video Animasi

Media video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran tentunya memiliki beberapa karakteristik yang berbeda. Karakteristik media animasi yaitu “media video animasi ini dinilai sesuai kompetensi pembelajaran, sesuai tujuan pembelajaran, materi sesuai dengan kompetensi dasar, sesuai karakteristik siswa SD, konsep yang benar, disajikan dengan bahasa yang sesuai”. (Wuryanti and Badrun Kartowagiran 2016:241). Dan pendapat lain (Laily Rahmayanti 2016) juga mengatakan bahwa Video animasi yang akan di jadikan media pembelajaran memiliki karakteristik yang beda dari media lainnya yaitu media video yang menampilkan gambar dapat bergerak sesuai dengan pembuatan yang disertai dengan suara yang mengiringi.

Sedangkan karakteristik media video animasi menurut (Widyawardani, et al. 2021:6) mengatakan bahwa karakteristik media video animasi yaitu “Media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalam-Nya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Adapun karakteristik media

video animasi yaitu “Video animasi pembelajaran hasil pengembangan di desain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual”. (Jerry et al. 2018:16)

Selain itu, (Husni 2021) menyatakan bahwa karakteristik video animasi yaitu:

1. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan bantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas
2. Pergerakan satu frame dengan frame lainnya.

Selain itu, Daryanto (dalam Dina Fitriana. 2014), menjelaskan bahwa karakteristik media video animasi yaitu sebagai berikut :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen misalnya menggabungkan unsur audio visual
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna
3. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna dapat menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Sebagaimana menurut Sharon (dalam Hendra Eka 2017:28) menjelaskan bahwa karakteristik media video animasi sebagai berikut :

1. Autentik yaitu gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti yang dilihat orang.
2. Sederhana yaitu komposisi gambar harus jelas menunjukkan poin pokok dalam video animasi.
3. Gambar hendaklah bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Memiliki pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

Adapun pendapat lain mengemukakan karakteristik (Nursalam and Fallis 2013:27) menjelaskan bahwa :

1. Dapat menyampaikan pesan dan ide tertentu.
2. Menarik perhatian, sederhana namun memberi kesan yang kuat

3. Berani dan dinamis, gambar dalam video animasi hendaknya menunjukkan gerak dan perbuatan.
4. Bentuk gambar dalam cerita video animasi hendaknya bagus, menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
5. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan siswa.

Senada dengan yang dikemukakan di atas menurut oleh Munadi : 2010 menjelaskan tentang karakteristik media pembelajaran video animasi, maka Munadi:2010 menjelaskan bahwa :

1. Mengatasi jarak dan waktu
2. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
3. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
4. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
5. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
6. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
7. Mengembangkan imajinasi.
8. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis.
9. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.
10. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas siswa dalam mengekspresikan gagasannya.

Sedangkan pendapat lainnya tentang karakteristik menurut (Riyana 2007:7), karakteristik media video yang digunakan sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Televisi/video mampu memperbesar obyek yang kecil, terlalu kecil bahkan tidak dapat dilihat secara kasat mata/mata telanjang.
2. Dengan teknik editing obyek yang dihasilkan dengan pengambilan gambar oleh kamera dapat diperbanyak (cloning).

3. Televisi/video juga mampu memanipulasi tampilan gambar, sesekali obyek perlu diberikan manipulasi tertentu sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan sebagai contoh obyek-obyek yang terjadi pada masa lampau dapat dimanipulasi digabungkan dengan masa sekarang.
4. Televisi/video mampu membuat obyek menjadi still picture artinya daya tariknya yang luar biasa televisi/video mampu mempertahankan perhatian siswa/audien yang melihat televisi/video tersebut.
5. Televisi/video mampu menampilkan obyek gambar dan informasi yang paling baru, hangat dan aktual atau kekinian.

2.1.9 Jenis – jenis animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis – jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Mengutip dalam buku Akbar Iskandar dalam bukunya yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK mengatakan bahwa terdapat enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran.

Berikut adalah beberapa jenis – jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu :

- a. 2D Cartoon Animation
- b. Jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk dimensi, biasanya gambar – gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector
- c. 3D Animation
- d. Animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.
- e. Motion Graphics
- f. Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (Typographic).
- g. Infographic Animation

- h. Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.
- i. Stop Motion
- j. Animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.
- k. Whiteboard Animation
 - l. Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis.

2.1.10 Langkah – langkah membuat atau mengedit video animasi pembelajaran berbantuan aplikasi Animaker

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah – langkah proses pembuatan video animasi pembelajaran. Di bawah ini adalah langkah – langkah mengedit video animasi pembelajaran diantara-Nya yaitu ;

- a. Silakan buka aplikasi Animaker, lalu klik rasio
- b. Setelah memilih rasio klik ikon “ lapisan ” lalu pilih media
- c. Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
- d. Selanjutnya tambahkan teks untuk opening video animasi pembelajaran. Dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih teks
- e. Kemudian ketikkan teks untuk opening video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font
- f. Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teksnya diberi ikhtisar
- g. Selanjutnya tambahkan video green screen animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih media. (Animasi dapat kalian peroleh dari youtube, zepeto atau supermii)
- h. Setelah itu aktifkan “ kunci kroma ” video green screen animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background

- i. Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut
- j. Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio.
- k. Agar video sesuai dengan audionya yang kita gunakan, geser video ke arah kiri agar durasi video sama dengan audio
- l. Kemudian jika ingin memotong video atau audio geser video atau audio ke kiri agar durasi video dan audio sama
- m. Jika sudah selesai, maka tampilan video teks dan rekaman akan sejajar
- n. Kemudian lakukan cara yang sama untuk mengedit video atau slide berikutnya.

2.1.11 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran

a. Kelebihan Media Video Pembelajaran

Menurut hamzah (2011:135) mengungkapkan manfaat dalam “penggunaan media video pembelajaran, yaitu video dapat memanipulasi waktu dan ruang hingga siswa dapat melanglang buana kemana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas”. Video jga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa.

Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan. Rusman (2012:220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu: “video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa”.

Kustandi (2013:64), mengungkapkan keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu.

1. Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika ketika siswa berdiskusi, membaca dan praktik.
2. Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.

3. Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan segi afektif lainnya.
4. Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Daryanto (2013: 90-91) mengungkapkan “beberapa keuntungan bila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran”. Ada tiga alasan mengapa perlu menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian, perhatian inilah yang penting dalam proses belajar, karena adanya perhatian akan timbul rangsangan/motivasi belajar.
2. Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata, oleh karena itu dapat mempercepat pemahaman pesan secara lebih komprehensif.
3. Pesan visual lebih efektif dalam arti penyajian visual dapat membuat siswa lebih berkonsentrasi.

Sadiman (2009: 74-75) mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
2. Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
5. Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.

6. Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
7. Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.
8. Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Arsyad (2011:24) mengungkapkan beberapa manfaat penggunaan media video pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan demonstrasi, memamerkan, dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mata pelajaran Pkn terutama pada materi Hak dan kewajiban.

b. Kelemahan Media Video Pembelajaran

Kustandi (2013: 64-65), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu: “pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri”.

Daryanto (2013: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

1. *Fine details*, tidak dapat menampilkan obyek sampai yang sekecil-kecilnya.
2. *Size information*, tidak dapat menampilkan obyek dengan ukuran yang sebenarnya.
3. *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
4. *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
5. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
6. Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dari beberapa pendapat di atas selain memiliki banyak kelebihan, media video juga memiliki kelemahan atau keterbatasan. Dalam penelitian video tidak dapat menampilkan ukuran objek yang sebenarnya, material pendukung video juga membutuhkan alat proyeksi seperti LCD proyektor, komputer/laptop, speaker, roll kabel, dan memerlukan biaya yang tidak sedikit bila membuat media ini atau mengadakan media video pembelajaran ini.

2.2 Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di Sekolah Dasar

a. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Pembelajaran PKN di SD akan berhasil dengan baik apabila guru memahami perkembangan intelektual anak usia SD. Usia anak SD berkisar antara 7 sampai 11 tahun. Menurut piaget bahwa perkembangan anak usia Sekolah Dasar tersebut termasuk dalam kategori operasional konkret, pada operasional ini anak dicirikan dengan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan yang logis. Hal ini senada juga dikemukakan oleh desi, Ariani (2006:1.52), bahwa anak pada usia 6-12 tahun disebut juga sebagai tahap operasional nyata, hal ini ditandai dengan pengembangan fisik dan motorik dengan baik, para psikologis menyebut juga sebagai masa tenang. Karena proses pengembangan emosional anak telah mendapatkan kepuasan maksimal dengan kemampuan individu. Perolehan pengetahuan diperoleh dengan induksi (pengamatan dan percobaan), walaupun sudah menggunakan penalaran dan logika. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa

pada usia ini sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai perantara dalam memperoleh pengetahuan.

b. Pengertian PPKn

Pengertian PPKn dalam UU No.2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahasa “pendidikan kewarganegaraan merupakan usaha membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan hubungan antar warga Negara dan Negara serta pendidikan pendahuluan bela Negara (PPBN). Bela Negara adalah suatu kesadaran berbuat untuk yang terbaik bagi Negara yang sesuai dengan pekerjaan ataupun profesi masing-masing, agar menjadi warga Negara kesatuan Republik Indonesia”.

Pendidikan kewarganegaraan sebagai suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan secara terencana guna mencerdaskan kehidupan seseorang tersebut dan juga orang lain. Hakikat pendidikan kewarganegaraan sebagai tata aturan serta pelaksanaan pendidikan yang bertumpu pada nilai-nilai pendidikan karakter bangsa Indonesia yang tertuang nyata di dalam UUD 1945. Dan dalam pengembangannya merupakan cara melestarikan budaya bangsa yang bernilai luhur. Pendidikan kewarganegaraan dapat diartikan sebagai sebuah cara untuk mempersiapkan generasi penerus bangsa demi menjadi seorang warga negar yang memiliki kecakapan, dan pengetahuan serta nilai-nilai yang guna berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Sebagaimana David kerr dalam bukunya yang berjudul *Citizen Education : An Internasional Comparison* (1999) menyebutkan bahwa secara luas pendidikan kewarganegaraan adalah suatu proses mempersiapkan pemuda atas peran dan tanggung jawab negaranya.

Berdasarkan beberapa definisi yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah upaya mempersiapkan generasi penerus bangsa yang dilakukan secara sadar dan juga terencana yang bertujuan membentuk suatu karakter bangsa dan menambah pengetahuan serta menambah kecerdasan bangsa namun akan tetap mempertahankan nilai luhur.

c. Tujuan Pembelajaran PPKn

Tujuan utama dalam undang-undang untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersendikan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan Nasional yang ada dalam

diri calon penerus bangsa yang saat ini sedang mengkaji dan menguasai ilmu pengetahuan, teknologi, serta seni dalam kurikulum 2013 bertujuan untuk mengembangkan peserta didik menjadi manusia Indonesia memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air, yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945.

Tujuan pendidikan kewarganegaraan lain adalah meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang berbudi luhur, mandiri, maju, tangguh, profesional, bertanggung jawab, produktif serta sehat jasmani dan rohani, yang memegang peran penting dalam keberlangsungan bangsa dengan menambah wawasan dan pengetahuan kewarganegaraan.

2.3 Materi Hak dan Kewajiban

Soerjono Soekanto membagi hak menjadi dua bagian, yaitu Hak relatif atau yang dapat diartikan sebagai hak searah dan hak mutlak atau yang dapat diartikan sebagai hak dengan arah jamak

John Salmond: Kewajiban adalah suatu tindakan yang harus dilakukan seseorang sebagai bentuk tanggung jawab atas permasalahan tertentu, baik secara moral maupun hukum.

Perbuatan manusia yang tidak dapat bertanggung jawab terhadap alam justru akan merugikan manusia itu sendiri. Misalnya hanya demi mengejar keuntungan melalui jual beli kayu, manusia menebangi hutan secara membabi buta. Pohon yang menjadi pelindung tanah, penyerap air, dan penyuplai udara bersih sudah tidak ada lagi. Hal tersebut kemudian akan memicu terjadinya tanah longsor, kekeringan, dan banjir.

Perbuatan yang demikian merupakan perbuatan yang tidak mencerminkan pemenuhan kewajiban sebagai warga negara. Perbuatan yang dilakukan oleh satu atau sekelompok orang, namun berdampak pada banyak orang dan berdampak pula berdampak pula pada keberlangsungan hidup manusia dan alam.

Mengingat besarnya dampak yang ditimbulkan oleh pelaku masyarakat terhadap lingkungan, maka masyarakat harus secara sadar mengembangkan perilaku yang bertanggung jawab dalam memanfaatkan lingkungan alam. Masyarakat pun harus mau bersatu padu dan bahu membahu menjaga kelestarian

lingkungan alam. Misalnya dengan bekerja bakti secara rutin membersihkan lingkungan, bergotong royong membangun sarana dan prasarana kebersihan. Selain kegiatan pelestarian alam akan tetap terlaksana, kegiatan tersebut juga akan mendorong terciptanya sikap persatuan dan kesatuan masyarakat.

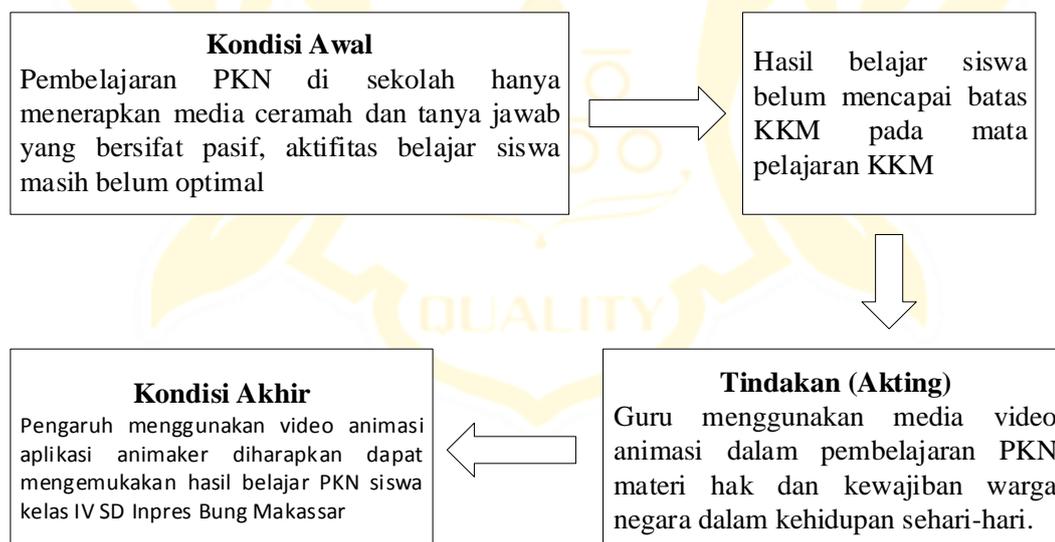
2.4 Kerangka Berpikir.

Pembelajaran PKN sangat muda untuk dipahami jika penyampaian memperhatikan kebutuhan peserta didiknya. Pada proses pembelajaran sebaiknya menggunakan media pembelajaran agar mencapai nilai yang efektif.

Penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi animaker dapat meberikan pemahaman kepada peserta didik saat proses pembelajaran serta memaksimalkan hasil belajar siswa.

Kemudian dengan menggunakan video animasi berbantuan aplikasi animaker apat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa mampu mengingat materi yang diajarkan.

Kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan melalui bagan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis pada penelitian ini adalah, ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media video animasi berbantuan aplikasi animaker terhadap hasil belajar siswa pada materi hak dan kewajiban di kelas IV Sekolah Dasar Inpres Bung Makassar.

2.6 Definisi Oprasional

1. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari suatu yang ikut membentuk watak,kepercayaan,aa atau perbuatan seseorang.
2. Mengajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan dengan cara menanamkan pengetahuan, memberikan perangsang, bimbingan, pengetahuan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan tertentu.
4. Media video animasi adalah sebuah alat pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar bergerak dengan audio,mirip dengan video atau flm.
 - a. Animaker adalah platform perangkat lunak animasi online yang memungkinkan pengguna untuk membuat video animasi dengan mudah tanpa keahlian teknis yang diperlukan dalam desain atau animasi.
 - b. Hasil belajar kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar baik itu dalam ranah kognitif,efektif,dan psikomotorik dan menjadi milik siswa setelah mengikuti kegiatan belajar.
 - c. Hak dan kewajiban merujuk pada konsep yang menyatakan bahwa setiap individu memiliki hak-hak tertentu yang harus dihormati oleh orang lain atau oleh masyarakat secara umum, sementara mereka juga memiliki kewajiban atau tanggung jawab tertentu terhadap orang lain atau masyarakat tersebut. Konsep ini sering diterapkan dalam konteks hukum, etika, dan filsafat politik.