

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh Individu mengadakan interaksi dengan lingkungannya. Pada proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat dilihat yaitu perubahan bentuk pengetahuan, keterampilan dan kecakapan yang ada pada setiap individu yang belajar. Rosnawati (2020:6) Belajar adalah kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, dari yang tidak dapat membaca menjadi dapat membaca. Karwono dan Heni Mularsih (2017:18) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses perubahan untuk memperoleh berbagai kecakapan, ketrampilan, dan sikap, dimulai sejak awal kehidupan, sejak masa kecil, ketika bayi memperoleh sejumlah kemampuan yang sederhana, seperti memegang botol susu dan mengenal ibunya”.

Zainal Aqib (2020:31) Belajar adalah proses perubahan di dalam diri manusia. Jika setelah belajar tidak terjadi perubahan dalam diri manusia, maka tidak dapat dikatakan bahwa kepadanya telah berlangsung proses belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya ineraksi antar sesame individu dan individu dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar pada hakekatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisir lingkungan yang ada disekitar anak, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong murid melakukan proses belajar. berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak dalam melakukan proses belajar. Mengajar yaitu proses yang kompleks, tidak hanya

hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Slameto dalam Ahmad Susanto (2016:20) mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya. Habibati (2017:2) Mengajar adalah suatu proses di mana pengajar dan murid menciptakan lingkungan yang baik, agar terjadi kegiatan belajar yang berdaya guna, yang dilakukan dengan menata seperangkat nilai-nilai dan kepercayaan yang mempengaruhi pandangan mereka terhadap realitas sekelilingnya.

Horwad dalam Ahmad Susanto (2016:20) Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan keterampilan, sikap (attitude), cita – cita (ide als), pengetahuan (knowledge) dan penghargaan (appreciation).

Menurut pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian mengajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan cara menciptakan kondisi lingkungan yang kondusif untuk melakukan proses belajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh, mengembangkan, dan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman melalui berbagai pengalaman, latihan, atau pengajaran. Pembelajaran tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga di lingkungan informal seperti keluarga, masyarakat, atau pengalaman sehari-hari. Rusman (2017:134) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa, baik interksi secara langsung seperti tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran”. Tujuan dari pembelajaran adalah untuk meningkatkan kemampuan individu agar dapat beradaptasi, memecahkan masalah, dan berfungsi secara efektif dalam kehidupan mereka. Pendekatan terhadap pembelajaran dapat bervariasi, mulai dari metode instruksional tradisional hingga teknik pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman langsung.

Zainal Aqib (2020:29) mengatakan "Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun, yaitu unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran." Ihsana El Khulqo (2017:52) menyatakan "Pembelajaran merupakan segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri siswa. "

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah adanya hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan baik secara aktif dalam mengembangkan potensi peserta didik yang didukung oleh ketersediaan media atau sumber belajar.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil dan belajar mempunyai arti yang berbeda. Hasil ialah wujud dari perolehan suatu tujuan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Sedangkan belajar ialah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk menuju suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan

Ridwan Abdullah Sani (2019:15) menyatakan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, dan keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar." Intan Pulungan (2017 : 19) Hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku dan penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Endang Sri Wahyuni (2020:65) Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang dapat dinyatakan dengan simbol-simbol, angka, huruf, ataupun kalimat yang dapat mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam proses tertentu.

Pendapat di atas menunjukkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh peserta didik dari suatu tindak belajar pada akhir proses pembelajaran berupa suatu angka yang menentukan berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar. Hasil belajar sangat penting untuk mengetahui sejauh mana penguasaan materi yang dicapai

siswa. Penilaian hasil belajar peserta didik, seorang guru hendaknya senantiasa secara terus menerus mengikuti hasil belajar yang telah dicapai siswa dari waktu ke waktu.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh proses pembelajaran. Ridwan Abdullah Sani (2019:50) mengatakan bahwa "Dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, 1. faktor internal dari dalam diri siswa dan 2. faktor eksternal dari luar diri siswa dan pada umumnya, hasil belajar 70% dipengaruhi oleh faktor internal siswa dan 30% dipengaruhi oleh faktor eksternal siswa."

Sri Anitah W, dkk (2019:71) "Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar: 1) faktor dari dalam diri siswa (Intern) yang mempengaruhi hasil belajar di antaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, dan kesehatan fisik, serta kebiasaan siswa, 2) faktor dari luar diri siswa (ekstern) yang mempengaruhi terhadap hasil belajar di antaranya adalah lingkungan fisik, lingkungan nonfisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program dan disiplin sekolah, program dan sikap guru, pelaksanaan pembelajaran, dan teman sekolah."

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :

- a. Faktor fisikologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa
- b. Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang. Seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini meliputi :

- a. Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar siswa.
- b. Lingkungan sekolah, yaitu guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas siswa.
- c. Lingkungan masyarakat.

Secara keseluruhan, hasil belajar adalah hasil dari interaksi kompleks antara berbagai faktor internal dan eksternal. Oleh karena itu, pendekatan holistik dalam pendidikan yang memperhatikan semua aspek ini sangat penting untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan memahami dan mengelola faktor-faktor ini, kita dapat membantu siswa mencapai potensi terbaik mereka.

2.1.5 Pengertian Model Pembelajaran

Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar atau dalam pengertian. Model mengajar dapat diartikan sebagai suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi peserta didik, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dalam setting pengajaran atau setting lainnya. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan implikasinya pada tingkat operasional di kelas.

Kardi dan Nur dalam Istarani (2017 : 172) “Model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya, jadi antara model dengan materi ajar harus disesuaikan sehingga adanya relevansi antara model dengan materi yang akan disampaikan pada siswa.” Soekamto dalam Aris Shoimin (2016:23) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Sanjaya, Wina: Sanjaya (2019:65) mendefinisikan model pembelajaran sebagai suatu pola atau cara yang digunakan oleh guru dalam mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran

yang efektif. Model pembelajaran mencakup berbagai pendekatan yang dapat diterapkan di kelas.

Dari beberapa pengertian Para Ahli di atas tentang model pembelajaran di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa model pembelajaran adalah salah satu metode yang dirancang untuk mendesain proses dari belajar mengajar didalam kelas, baik dari segi alat-alat yang digunakan, kurikulum yang dipakai, dan strategi atau metode yang dipakai guna membantu siswa agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai dengan baik dan mengekspresikan ide yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

Model pembelajaran *STAD* dikembangkan oleh Robert Slavin dan teman-temannya dalam Imas Kurniasih & Berlin Sani (2015:22) Siswa dalam satuan kelas tertentu dipecah menjadi kelompok dengan anggota 4-5 orang, usahakan setiap beranggotakan dengan heterogeny, terdiri atas laki-laki dan Perempuan, berasal dari berbagai suku, memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah. Menurut Miftahul Huda (2016:201-202) “Pengertian model pembelajaran *STAD (Student Teams Achievement Divisions)* merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran”. Slavin dalam Istarani, (2012:19) menyatakan bahwa “Pada model pembelajaran ini siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan 4-5 orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin dan suku”.

Trianto (2009: 68-70) menyatakan bahwa “Pembelajaran kooperatif tipe *STAD* ini juga membutuhkan persiapan yang matang sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Persiapan-persiapan tersebut antara lain:

1. Perangkat Pembelajaran Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran ini

perlu dipersiapkan perangkat pembelajarannya, yang meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Buku Siswa, Lembar Kegiatan Siswa (LKS) beserta lembar jawabannya.

2. Membentuk Kelompok Kooperatif Menentukan anggota kelompok diusahakan agar kemampuan siswa dalam kelompok adalah heterogen dan kemampuan antar satu kelompok dengan kelompok lainnya relatif homogen. Apabila memungkinkan kelompok kooperatif perlu memperhatikan ras, agama, jenis kelamin dan latar belakang sosial.
3. Menentukan Skor Awal yang dapat digunakan dalam kelas kooperatif tipe *STAD* adalah nilai ulangan sebelumnya, skor awal ini dapat berubah setelah ada kuis.
4. Pengaturan Tempat Duduk Pengaturan tempat duduk dalam kelas kooperatif tipe *STAD* perlu juga diatur dengan baik, hal ini dilakukan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, apabila tidak ada pengaturan tempat duduk dapat menimbulkan kekacauan yang menyebabkan gagalnya proses pembelajaran.
5. Kerja Kelompok Untuk mencegah adanya hambatan pada pembelajaran kooperatif tipe *STAD*, terlebih dahulu diadakan latihan kerja sama kelompok. Hal ini bertujuan untuk lebih jauh mengenal masing-masing individu dalam kelompok”

Jadi, dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *STAD* (*student teams achievement divisions*) adalah strategi pembelajaran kooperatif yang sederhana. Siswa ditempatkan dalam tim belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang yang merupakan campuran menurut gender dan ras. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.

A. Langkah-langkah Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD)

Langkah-langkah model pembelajaran STAD menurut Imas Kurniasi & Berlin Sani (2015:23-24) dapat dilakukan dengan cara berikut ini:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.

Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.

2. Guru menyajikan informasi kepada siswa untuk membentuk kelompok-kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa.

3. Menyajikan informasi

Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar dan menjelaskan segala hal tentang materi yang akan diajarkan, dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan.

4. Penyampaian Materi menggunakan alat bantu video animasi, seperti video instruksional, gambar, atau animasi yang relevan dengan topik yang dipelajari.

5. Guru memberikan tugas pada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota-anggota kelompok.

6. Peserta didik yang bisa mengerjakan tugas atau soal menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya sehingga semua anggota dalam kelompok itu mengerti.

7. Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis atau pertanyaan peserta didik tidak boleh saling membantu.

8. Guru memberi penghargaan (rewards) kepada kelompok yang memiliki nilai atau poin.

9. Guru memberikan evaluasi.

B. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions (STAD)*

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) Menurut imas Kurniasih & Berlin Seni (2015:22-23) adalah sebagai berikut:

1. kelebihan model pembelajaran STAD

- a. Siswa dengan sendirinya akan percaya diri dan meningkatkan

kecapakan individunya.

- b. Interaksi sosial yang terbangun dalam kelompok, dengan sendirinya siswa belajar dalam bersosialisasi dengan lingkungan (kelompok)
- c. Dengan kelompok yang ada, siswa diajarkan untuk membangun komitmen dalam mengembangkan kelompoknya.
- d. Mengerjakan menghargai orang lain dan saling percaya.
- e. Dalam kelompok siswa diajarkan untuk saling mengerti dalam materi yang ada, sehingga siswa saling memberitahu dan mengurangi sifat kompetitif.

2. Kekurangan model pembelajaran STAD

- a. Karena tidak adanya kompetisi diantara anggota masing-masing kelompok, anak yang berprestasi bisa saja menurun semangatnya.
- b. Jika guru tidak bisa mengarahkan anak, maka anak yang berprestasi bisa jadi lebih dominan dan tidak terkendali.

Dengan demikian penting bagi guru untuk menerapkan strategi pengelolaan yang efektif dalam model STAD agar semua siswa terlepas dari Tingkat prestasi mereka, dapat terlibat secara aktif dan mendapatkan manfaat maksimal dari pembelajaran kelompok.

2.1.7 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa membantu melancarkan proses belajar mengajar. Menurut Ega Rima Wati (2016:2) Media sering terkait dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius*. Arti kata *medius* adalah Tengah, perantara, atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media sering di artikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan Menyusun informasi visual dan verbal. Media merupakan segala bentuk alat yang digunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi.

Menurut Gerlach&Edy dalam Azhar Arsyiad (2016:3) 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. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Miarso, Yusuf (2019:12) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mendukung proses belajar mengajar. Dia menekankan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa.

2.1.8 Media Pembelajaran Video Animasi

Mayer (2009) menjelaskan bahwa video animasi adalah bentuk media yang menggabungkan beberapa jenis saluran persepsi, seperti visual (gambar dan animasi) dan audio (suara), untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Salah satu konsep yang ia tekankan dalam teori multimedia adalah Multimedia Principle, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila informasi disajikan menggunakan dua saluran utama, yaitu saluran visual dan verbal. Ini membantu audiens atau pelajar untuk memproses informasi lebih baik karena mereka tidak hanya mengandalkan satu saluran persepsi, tetapi mengintegrasikan keduanya. Dalam konteks video animasi, informasi yang disampaikan secara visual (misalnya gambar atau animasi) dan lisan (misalnya narasi atau suara) memudahkan audiens untuk memahami informasi, meningkatkan daya tariknya, serta meminimalkan beban kognitif yang dapat muncul bila informasi hanya disajikan dalam satu format.

A. Karakteristik Video Animasi

Menurut Mayer (2009), media video animasi memiliki karakteristik yang sangat mendukung pembelajaran, seperti kemampuan untuk menyajikan informasi melalui multimedia (gambar dan narasi), menyederhanakan konsep yang kompleks, serta menyajikan informasi secara dinamis dan menarik. Prinsip-prinsip yang dikembangkan Mayer, seperti Prinsip Multimedia, Koherensi, Modality, semua mendukung efektivitas video animasi dalam meningkatkan pemahaman dan daya ingat audiens, selama animasi tersebut dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini.

1. Gabungan Visual dan Verbal (*Multimedia Principle*)

video animasi menggabungkan dua saluran kognitif utama visual (gambar atau animasi) dan verbal (teks atau narasi). Dalam konteks pembelajaran, kombinasi keduanya lebih efektif daripada hanya menggunakan salah satu dari keduanya. Video animasi mengoptimalkan saluran visual dan auditori yang berbeda untuk menyampaikan informasi, sehingga memungkinkan audiens untuk memproses informasi secara lebih menyeluruh dan mendalam

2. Kemampuan Menyederhanakan Konsep yang Kompleks (*Coherence Principle*)

video animasi adalah kemampuannya untuk menyederhanakan konsep atau proses yang kompleks dengan visualisasi yang jelas dan mudah diikuti. Animasi memungkinkan untuk menggambarkan konsep yang abstrak atau dinamis, seperti peristiwa fisik atau biologis, dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh audiens

3. Penggabungan Gambar dan Suara (*Modality Principle*)

informasi lebih mudah diproses ketika disampaikan dalam bentuk kombinasi gambar (visual) dan suara (narasi atau efek suara). Video animasi memanfaatkan prinsip ini dengan sangat baik, karena menggabungkan gambar bergerak dengan suara yang mendukung (misalnya, narasi atau efek suara) untuk memperjelas informasi yang sedang disampaikan.

4. Penghindaran Informasi yang Tidak Perlu (*Coherence Principle*)

Prinsip Koherensi mengajarkan bahwa hanya informasi yang relevan dan penting yang harus disertakan dalam video animasi. Elemen-elemen tambahan yang tidak mendukung inti pesan dapat mengganggu audiens dan menambah beban kognitif, yang malah dapat mengurangi efektivitas pembelajaran.

5. Penggunaan Narasi dalam Penjelasan (*Personalization Principle*)

Narasi dalam video animasi harus menggunakan gaya percakapan yang lebih personal dan bersahabat, bukan formal atau teknis, untuk meningkatkan keterlibatan audiens. Gaya penyampaian yang lebih "ramah" dalam narasi dapat meningkatkan pemahaman dan membuat audiens merasa lebih terhubung dengan materi.

6. Pengaturan Kecepatan (*Pacing Principle*)

Kecepatan penyajian informasi dalam video animasi disesuaikan dengan kemampuan audiens untuk memprosesnya. Kecepatan animasi yang terlalu cepat bisa menyebabkan audiens kesulitan mengikuti dan memahami materi, sementara jika terlalu lambat, bisa menyebabkan kebosanan atau kehilangan perhatian. Animasi yang efektif harus mengatur tempo sesuai dengan audiens dan konteks.

7. Visualisasi Dinamis (*Dynamic Visualization*)

Animasi adalah kemampuannya untuk menggambarkan perubahan dinamis. Mayer menunjukkan bahwa animasi sangat berguna untuk menjelaskan proses yang melibatkan perubahan atau pergerakan, yang sulit dijelaskan hanya dengan gambar statis atau teks.

B. Kelebihan dan Kelemahan Media Video animasi

Menurut Mayer (2009), video animasi memiliki banyak kelebihan, seperti kemampuan untuk menyederhanakan informasi kompleks, meningkatkan pemahaman melalui saluran multisensori (visual dan auditori), dan meningkatkan daya tarik audiens. Namun, video animasi juga memiliki beberapa kekurangan, seperti kesulitan dalam menyampaikan kedalaman emosional atau realisme, serta ketergantungan pada desain yang baik dan penggunaan yang tepat.

a. Kelebihan video animasi:

1. Meningkatkan pemahaman melalui multisensori mayer mengemukakan Mayer mengemukakan bahwa penggunaan multimedia, termasuk video animasi, dapat memanfaatkan saluran visual dan auditori untuk menyampaikan informasi. Ketika informasi disampaikan melalui kedua saluran tersebut (gambar/animasi + narasi suara), audiens dapat memproses informasi secara lebih efektif, meningkatkan pemahaman dan daya ingatnya. Ini berkaitan dengan Prinsip Multimedia yang Mayer kembangkan, di mana kombinasi gambar dan narasi verbal lebih efektif daripada hanya menggunakan satu jenis media saja.
2. Membantu menyederhanakan konsep yang kompleks. Video animasi sangat efektif dalam menyederhanakan dan memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau rumit, seperti proses ilmiah, matematis, atau teknik.

Melalui animasi, elemen-elemen yang sulit dipahami (misalnya, fenomena fisik atau perubahan dalam sistem biologis) dapat digambarkan secara lebih jelas dan dinamis, sehingga lebih mudah dipahami oleh audiens.

3. Memotivasi dan menarik perhatian. Video animasi, karena sifatnya yang dinamis dan sering kali ceria, memiliki kemampuan untuk menarik perhatian audiens, terutama dalam konteks pendidikan dan komunikasi. Elemen-elemen visual yang kreatif dan penggunaan narasi yang menarik dapat membuat topik yang membosankan menjadi lebih menyenangkan dan menarik untuk diikuti.
4. Fleksibilitas dalam penggambaran. Video animasi memberikan kebebasan untuk menggambarkan hal-hal yang tidak dapat dilakukan dalam video live-action. Dengan animasi, berbagai fenomena atau karakter bisa digambarkan secara fantastis, tidak terikat pada hukum fisika dunia nyata, yang sangat berguna dalam konteks pembelajaran dan pengajaran konsep-konsep yang sulit dipahami secara langsung.

b. Kelemahan video animasi

1. kurangnya kedalaman emosional atau realisme. Meskipun video animasi sangat efektif dalam menggambarkan konsep abstrak atau fantastis, animasi terkadang tidak dapat menyampaikan kedalaman emosional atau realitas yang dapat dicapai oleh film live-action. Mayer menunjukkan bahwa untuk beberapa topik yang membutuhkan empati atau keterlibatan emosional, animasi mungkin tidak seefektif media lain yang melibatkan aktor manusia dan setting nyata.
2. Ketergantungan desain yang baik. Salah satu kekurangan utama video animasi adalah bahwa keberhasilan dalam menyampaikan pesan sangat bergantung pada kualitas desain animasi itu sendiri. Jika animasi terlalu sederhana, buruk, atau tidak jelas dalam penyajiannya, itu bisa menyebabkan kebingungan dan penurunan efektivitas. Mayer menekankan pentingnya desain yang tepat dan sesuai dengan audiens yang dituju agar animasi bisa menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif.

2.1.9 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila

PPKn adalah singkatan dari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, yaitu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah Indonesia. PPKn bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan sikap warga negara, baik dari segi pengetahuan, keterampilan, karakter, dan tanggung jawab.

PPKn memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan identitas bangsa Indonesia. Mata pelajaran ini mengajarkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar ideologi negara, serta tentang kewarganegaraan, hak dan kewajiban warga negara, konstitusi, dan aspek-aspek penting lainnya.

PPKn diajarkan kepada para pelajar mulai dari pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Harapannya, setiap pelajar yang kelak menjadi generasi penerus bangsa dapat memiliki karakter baik yang bermoral, bermartabat, dan cinta terhadap tanah air.

Menurut Arsyad, Azhar (2013) menyatakan bahwa pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter dan keperibadian siswa melalui penanaman nilai-nilai Pancasila. Selanjutnya menurut Suhartono, H. (2016) pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan tidak hanya memberikan pengetahuan tentang Pancasila dan konstitusi negara, tetapi juga membentuk sikap dan perilaku siswa yang sesuai dengan nilai-nilai tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan pendidikan PPKn secara keseluruhan merupakan sarana yang efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai moral dan kewarganegaraan dalam kehidupan siswa, sehingga mereka dapat menjalani hidup yang baik dan berkontribusi secara positif dalam masyarakat.

2.1.10 Materi Pembelajaran

Materi Pancasila Dalam Kehidupanku

Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara merupakan "meja statis" yang menyatukan berbagai keragaman yang ada, sekaligus sebagai "bintang penuntun" (leitstar) yang dinamis dengan gerak evolusioner pemikiran manusia. Untuk itu, sudah selayaknya kita, bangsa Indonesia, mengaktualisasikan Pancasila dari waktu ke waktu dan dari generasi ke generasi sehingga kelestarian dan kelanggengan

Pancasila senantiasa diamalkan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Pancasila sebagai dasar negara, pandangan hidup, dan ideologi negara harus diinternalisasikan dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Adapun cara untuk menerapkan nilai-nilai kehidupan Pancasila dalam lingkungan sebagai berikut:

A. Sejarah Kelahiran Pancasila

Pancasila merupakan petunjuk dalam kehidupan kita sehari-hari yang selaras dengan ajaran agama dan nilai-nilai yang ada di masyarakat. Sukarno mengungkapkan penggalan proses munculnya ide tentang Pancasila, "Aku telah menghabiskan waktu berjam-jam lamanya di bawah sebatang pohon di halaman rumahku, merenungkan ilham yang diturunkan oleh Tuhan, yang kemudian dikenal sebagai Pancasila". Melalui ungkapannya, kalian dapat mengetahui bahwa Pancasila merupakan satu ide yang muncul atas karunia Tuhan Yang Maha Esa.

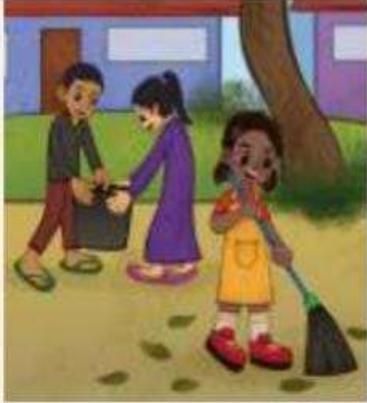
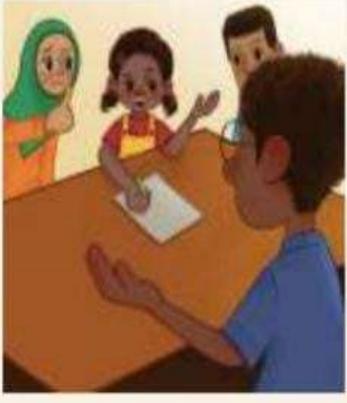


Lima nilai dasar Pancasila dihasilkan melalui proses sejarah panjang yang dilalui oleh para pendiri bangsa. Sukarno menyampaikan pidato tentang lima prinsip dasar negara pada saat sidang Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan (BPUPKI) pada tanggal 1 Juni 1945 yang kemudian ditetapkan sebagai hari lahir Pancasila. Sebelum pidato tersebut disampaikan, telah lebih dari 30 pembicara mengemukakan pandangannya tentang dasar negara.

Gagasan yang disampaikan oleh para pendiri bangsa mengalami berbagai perkembangan hingga akhirnya dihasilkan naskah Piagam Jakarta pada tanggal 22 Juni 1945 oleh Panitia Sembilan. Tanggal 18 Agustus 1945, dalam sidang Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia (PPKI), Pancasila ditetapkan sebagai dasar negara Indonesia. Dari proses tersebut, kalian tentu dapat melihat begitu besarnya pengorbanan, rasa cinta tanah air, dan sikap menghargai pendapat orang lain demi kepentingan bersama.

B. Meneladani Perilaku Pancasila

Nilai keteladanan	Penjelasan	Contoh Perilaku
<p>Beriman dan Bertakwa Kepada Tuhan YME</p> 	<p>Menaati perintah Tuhan YME dan menjauhi larangannya merupakan bentuk perilaku beriman dan bertakwa. Perilaku ini akan berdampingan dengan perilaku positif lainnya terhadap sesama manusia di lingkungan kalian sehari-hari.</p>	<p>Berdoa</p>
<p>Nasionalisme</p> 	<p>Rasa cinta terhadap bangsa dan negara dapat dimulai dengan menanamkan kecintaan terhadap diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar. Kita patut bersyukur dan merasa bangga akan negara Indonesia yang memiliki beragam potensi di berbagai bidang.</p>	<p>Mengikuti Upacara</p>

<p>Gotong Royong</p> 	<p>Perilaku yang didasari kasih sayang antarsesama akan menimbulkan praktik kerjasama dan upaya saling membantu, saling menolong dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku gotong royong juga merupakan nilai penting dalam Pancasila yang sudah muncul sejak lama.</p>	<p>Gotong Royong</p>
<p>Musyawaharah Mufakat</p> 	<p>Nilai positif dalam menentukan keputusan dengan cara berdiskusi, bertukar pikiran secara bijak dan adil untuk mencapai tujuan bersama.</p>	<p>Memberikan Pendapat</p>
<p>Patriotisme</p> 	<p>Melalui sikap patriot, kita patut mendahulukan kepentingan bersama di atas kepentingan pribadi atau kelompok.</p>	<p>Mendahulukan Kepentingan Kawan</p>

Berdasarkan keterangan pada tabel tersebut, dapat kalian pahami bahwa terdapat berbagai nilai keteladanan yang sesuai dengan Pancasila. Selanjutnya kalian akan melakukan sebuah aktivitas praktik berpancasila untuk meneladani sikap para pendiri bangsa.

C. Membiasakan Perilaku Pancasila

Sekarang kalian sudah meneladani perilaku sesuai nilai-nilai Pancasila dari para tokoh pendiri bangsa. Perilaku ini harus dilakukan secara berkelanjutan untuk membangun kebiasaan baik baru yang ada pada diri kalian. Sebagai contoh, pada saat kalian bangun tidur, hal pertama yang harus kalian lakukan adalah membereskan tempat tidur. Pada awalnya, hal ini mungkin akan terasa berat, namun jika dilakukan secara terus-menerus, perilaku ini akan menjadi kebiasaan baru. Bisa karena terbiasa, istilah ini sangat tepat menggambarkan bagaimana kalian membentuk kebiasaan baru sesuai dengan nilai Pancasila dimulai dari diri sendiri, hal yang mudah dan sederhana.

Sebagai contoh, untuk membangun kebiasaan membaca buku, kalian dapat terlebih dahulu membaca satu halaman terlebih dahulu, jika terasa sulit sederhanakan komitmenmu menjadi membaca satu paragraf, namun harus dilakukan secara konsisten setiap harinya.

Membuat komitmen semacam itu menjadi pintu pembuka untuk mencapai target besar yang akan menjadi proses pembiasaan pada diri kalian. Perhatikan tabel berikut sebagai contoh menentukan target kecil hingga besar.

Tabel tersebut merupakan contoh untuk membuat target pembiasaan sesuai dengan cita-cita kalian.

2.2 Kerangka Berpikir

Penerapan pembelajaran bidang studi Pendidikan Pancasila yang di terapkan oleh guru kelas dengan menggunakan metode ceramah kurang kreatif dan menarik, akan membuat siswa kurang bersemangat dan susah menangkap materi pembelajaran dengan cepat. Jika guru hanya berceramah dan tidak menerapkan

media pembelajaran maka siswa akan merasa bosan dan pembelajaran pun kurang di pahami siswa.

Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam penerapan media pembelajaran terutama media STAD berbasis audio visual, sehingga harapan setelah guru dapat memberikan pembelajaran yang menarik upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga hasil belajar Pendidikan Pancasila optimal adalah dengan menggunakan media audio visual supaya lebih menarik dan siswa lebih cepat menangkap materi yang diterapkan oleh guru. Media audio visual menghasilkan gambar dan suara penggabungan kedua unsur inilah yang membuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Penggunaan media STAD berbantuan audio visual dapat membantu supaya lebih cepat menangkap materi pembelajaran.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir di atas, dapat diambil suatu hipotesis ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran STAD berbantuan Video animasi pada mata pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 16 Pasaran 1.

2.4 Defenisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah suatu perubahan yang dapat dilihat atau dirasakan perbedaannya sebelum dan sesudah diberikan suatu tindakan.
2. Model pembelajaran adalah kerangka kerja yang digunakan untuk merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.
3. Model pembelajaran STAD adalah strategi pembelajaran kooperatif yang menekankan kerjasama antara siswa dalam kelompok kecil
4. Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa membantu melancarkan proses belajar mengajar.

5. Media video animasi adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga dapat dilihat dan didengar secara bersamaan
6. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil dan belajar mempunyai arti yang berbeda
7. Pengertian Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membina warga negara yang baik.

