

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Belajar

Secara umum, proses belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi akibat interaksi individu dengan lingkungan demi memenuhi kebutuhan hidup. Reber (1988) dalam karyanya tentang psikologi pendidikan (2007:72) menjelaskan bahwa belajar memiliki dua makna. Yang pertama, belajar diartikan sebagai proses mendapatkan pengetahuan, dan yang kedua, belajar dipandang sebagai perubahan dalam kemampuan respons yang bersifat relatif permanen akibat latihan yang telah diperkuat. Sementara itu, Kimble (1961:31) menggambarkan belajar sebagai perubahan yang bersifat relatif tetap dalam potensi perilaku, yang timbul akibat praktik yang diperkuat. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses untuk mengakuisisi pengetahuan dan pengalaman yang terwujud dalam perubahan perilaku serta kemampuan respons yang relatif menetap, yang terjadi berkat interaksi individu dengan lingkungannya. (Festiawan, R. 2020:6)

Ada beberapa pendapat mengenai pengertian Belajar, antara lain:

Menurut Hilgard dan Bower Purwanto, belajar berkaitan dengan perilaku individu terhadap situasi tertentu yang dipengaruhi oleh pengalaman berulang dalam situasi tersebut, di mana perubahan perilaku tidak dapat dijelaskan oleh faktor-faktor seperti kecenderungan respon bawaan, kematangan, atau kondisi sementara (seperti kelelahan atau pengaruh obat). Slameto menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang bertujuan untuk menciptakan perubahan signifikan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman interaksi dengan lingkungan. (dalam Makki, M. L. 2019)

Wardana dan Ahdar Djamaluddin (2020:5) menyatakan bahwa "belajar adalah suatu proses yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah

laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari", sedangkan Thursan Hakim (2005:1) menyatakan bahwa "definisi belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia yang ditunjukkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas.

Darman (2020:9) menjelaskan bahwa belajar pada dasarnya merupakan proses interaksi individu dengan berbagai situasi di sekitarnya. Sementara itu, Amral dan Asmar (2020:9) mengungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses yang bersifat fundamental dalam pelaksanaan pendidikan di berbagai jenjang. Keberhasilan dalam mencapai tujuan pendidikan sangat bergantung pada efektivitas proses belajar di sekolah maupun di lingkungan sekitar. Ismail dan Aflahah (2019:1) menambahkan bahwa belajar merupakan proses perubahan individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, baik menuju arah yang positif maupun negatif.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi individu dengan lingkungan yang menyebabkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Proses ini berlangsung secara bertahap dan melibatkan pengalaman berulang yang mendorong perubahan yang signifikan, baik dalam bentuk peningkatan kualitas maupun kuantitas. Keberhasilan dalam belajar sangat bergantung pada efektivitas proses tersebut, baik di sekolah maupun dalam lingkungan sekitar, yang dapat mengarah pada perubahan positif maupun negatif dalam kepribadian individu.

2.1.2 Mengajar

Mengajar pada hakekatnya adalah suatu proses yakni proses mengatur, mengorganisir lingkungan yang ada disekitar anak, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong murid melakukan proses belajar. Pada tahap berikutnya mengajar adalah proses memberikan bimbingan/bantuan kepada anak dalam melakukan proses belajar. Mengajar merupakan suatu proses yang kompleks, tidak sekedar menyampaikan informasi dari guru kepada siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan

yang harus dilakukan, terutama bila diinginkan hasil belajar yang lebih baik pada seluruh siswa. Menurut pandangan William H. Burton, Mengajar adalah upaya dalam memberikan perangsang (stimulus), bimbingan, pengarahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Dalam hal ini Burton memandang bahwa bahan pelajaran hanya merupakan bahan perangsang saja, sedangkan arah yang akan dituju oleh proses belajar adalah tujuan pengajaran yang diketahui siswa (dalam Lubis, M. S. 2021:97).

Vobr Depari (2022:5) menyatakan bahwa “mengajar merupakan sebuah kemampuan yang wajib untuk dimiliki oleh setiap guru dan dosen, dan 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 mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaikbaiknya dan menghubungkan dengan anak, sehingga terjadi proses belajar yang bermaksud mengantar siswa mencapai tujuan yang telah direncanakan sebelumnya”.

Menurut Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 219) mengajar adalah memberi pelajaran kepada seseorang (peserta didik) dengan cara melatih dan memberi petunjuk agar mereka memperoleh sejumlah pengalaman. Hamzah (2006:7) menjelaskan bahwa mengajar harus mengikuti prinsip psikologis tentang belajar. Para ahli psikologis merumuskan prinsip, bahwa belajar itu harus bertahap dan meningkat. Oleh karena itu, dalam mengajar haruslah mempersiapkan bahan yang bersifat gradual, yaitu (1) dari sederhana kepada yang kompleks, (2) dari konkret kepada yang abstrak, (3) dari umum atau general yang kompleks, (4) dari umum (general) kepada yang kompleks, dan (5) dari yang sudah diketahui (fakta) kepada yang tidak diketahui (konsep yang bersifat abstrak).

Beberapa prinsip umum tentang mengajar menurut Hamzah (2006:7) adalah (1) mengajar harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa. Apa yang telah dipelajari merupakan dasar dalam mempelajari bahan yang akan diajarkan. Oleh karena itu, tingkat kemampuan siswa sebelum proses belajar mengajar berlangsung

harus diketahui guru. (2) mengajar harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa. Ada perbedaan individual dalam kesanggupan belajar. Setiap individu mempunyai kemampuan potensial seperti bakat dan inteligensi yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, mengajar harus memperhatikan perbedaan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Sedangkan Nasution dalam Maswan dan Khoirul Muslimin (2011: 220) berpendapat bahwa mengajar adalah “suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaikbaiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi proses belajar.”

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses yang kompleks dan sistematis dalam membimbing, mengarahkan, serta memberikan rangsangan kepada peserta didik agar mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang optimal. Mengajar bukan sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga mengorganisasi lingkungan belajar, memperhatikan perbedaan individu, serta menerapkan prinsip-prinsip psikologis agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan bermakna. Dengan demikian, peran guru dalam mengajar sangat penting sebagai fasilitator yang membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya.

2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Secara umum media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu untuk memudahkan dalam kegiatan proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Hamid Abi et al., (2020) media pembelajaran merupakan perantara sumber belajar dengan menggunakan rangsangan pikiran, perasaan, dan perhatian sehingga peserta didik

dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Menurut Suryani, dkk. (2018:4) media pembelajaran merupakan segala macam bentuk alat dan sarana penyampaian informasi yang digunakan sesuai materi pembelajaran serta dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan dapat menjadikan peserta didik semangat dalam belajar.

Menurut Azikiwe (2007:46) Media pembelajaran meliputi media yang digunakan oleh guru untuk melibatkan kelima indera (penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, perasa) ketika mengajar. Media pembelajaran merupakan pembawa informasi yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan dalam situasi belajar mengajar. Media sebagai bahan, alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan untuk menjamin agar proses interaksi komunikasi pendidikan antara guru dan siswa berlangsung secara baik dan bermanfaat, serta suatu metode atau teknik. Sudjana menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan komponen metodologis materi yang diatur oleh guru untuk mengatur lingkungan belajar. Sedangkan Aqib menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa serta memperlancar proses belajarnya. (Hasan, Muhammad, et al. 2021:28).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan motivasi siswa, serta memperlancar proses belajar mereka. Media ini bisa berupa alat grafis, fotografis, atau elektronik yang dirancang khusus untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan menciptakan interaksi yang efektif antara guru dan siswa. Media pembelajaran juga melibatkan kelima indera peserta didik, seperti penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman, dan perasa, untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam materi yang diajarkan.

2.1.4 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

1. Menarik Perhatian Siswa

Terkadang siswa kurang tertarik atau antusias terhadap suatu pelajaran dikarenakan materi pelajaran yang sulit dan susah dicerna. Dengan media pembelajaran, suasana kelas akan lebih fresh dan siswa dapat lebih berkonsentrasi, terlebih ketika media pembelajaran yang digunakan bersifat unik dan menarik.

2. Memperjelas Penyampaian Pesan

Dalam pelajaran, terkadang ada hal-hal berkonsep abstrak yang sulit bila dijelaskan secara lisan. Misalnya bagian-bagian tubuh manusia.

Dengan media pembelajaran, seperti misalnya video, gambar ataupun kerangka manusia tiruan. Siswa akan lebih jelas memahami apa yang dijelaskan oleh guru di kelas.

3. Mengatasi Keterbatasan Ruang, Waktu dan Biaya

Dengan media pembelajaran seperti gambar, siswa mengerti apa yang dimaksudkan guru walaupun belum melihat bentuk objek secara langsung.

4. Menghindari Kesalahan Tafsir

Ketika guru berbicara secara verbal, sudut pandang murid kadang berbeda antara satu dengan lainnya dan maksud yang disampaikan guru berbeda dengan pemahaman para murid. Dengan media pembelajaran tafsir sebuah teori menjadi sama dan tidak ada kesalah pahaman informasi.

5. Mengakomodasi Perbedaan Tipe Gaya Belajar Siswa

Manusia dibekali kemampuan berbeda-beda, termasuk dalam hal gaya belajar. Dalam sebuah teori, setidaknya ada 3 tipe gaya belajar, yakni Visual, auditori dan kinestetik. Dengan memperpadukan media pembelajaran dalam bentuk audio, audio video, gambar atau tulisan. Siswa yang lemah dalam menangkap pelajaran secara lisan bisa tertutupi dengan media pembelajan lain yang lebih dia pahami.

6. Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif

Dengan media pembelajaran, proses belajar mengajar dikelas diharapkan sukses sesuai dengan tujuan-tujuan yang ingin dicapai oleh tenaga pendidik di kelas.

2.1.5 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya (2012:69-72), beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa tertentu;
- 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau keadaan tertentu;
- 3) Meningkatkan semangat dan keinginan siswa untuk belajar.

2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

2.1.6.1 Kelebihan Media Video

Menurut Daryanto (2011:79), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain :

- 1) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 2) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

2.1.6.2 Kekurangan Media Video

Kekurangan penggunaan media video antara lain:

- 1) Opposition Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- 2) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- 3) Budget Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

2.1.7 Media Video Animasi dengan menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 2.1 Media Pembelajaran Video Animasi

Aplikasi Canva adalah salah satu alat desain grafis yang sedang populer saat ini. Dengan fitur yang mudah digunakan dan beragam pilihan template, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain grafis dengan cepat dan mudah. Dari desain poster, presentasi, sampai konten media sosial, Canva menyediakan berbagai macam template yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai elemen desain seperti ikon, foto, dan teks yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar. Dengan begitu, Canva menjadi pilihan yang tepat bagi siapa pun yang ingin membuat desain grafis tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam desain.

Dalam dunia desain grafis, aplikasi Canva menjadi salah satu alat yang sangat membantu. Pengertian aplikasi Canva sendiri adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain dengan mudah. Canva memiliki beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit dan membuat desain sesuai dengan kebutuhan mereka. Mulai dari pilihan template yang beragam, elemen desain seperti ikon, foto, dan teks, hingga kemampuan untuk berkolaborasi dengan tim dalam pembuatan desain, semuanya tersedia dalam satu platform yang mudah digunakan.

Salah satu kelebihan utama dari aplikasi Canva adalah kemudahan penggunaannya. Dibandingkan dengan aplikasi desain grafis profesional lainnya,

Canva dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat desain tanpa harus memiliki pengetahuan khusus dalam desain grafis. Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat dengan mudah menemukan fitur-fitur yang mereka butuhkan dan membuat desain dengan cepat. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai tutorial dan panduan yang memudahkan pengguna dalam mempelajari cara menggunakan aplikasi ini.

Selain kemudahan penggunaan, Canva juga menyediakan berbagai pilihan template yang dapat disesuaikan dengan berbagai kebutuhan. Mulai dari desain poster, presentasi, kartu ucapan, sampai konten media sosial, Canva memiliki ribuan template yang dapat digunakan oleh pengguna. Dengan begitu, pengguna tidak perlu lagi membuat desain dari nol, melainkan dapat menggunakan template yang sudah tersedia dan mengeditnya sesuai dengan kebutuhan mereka.

Langkah-langkah membuat video animasi dengan menggunakan Aplikasi Canva

1. Buka Canva dan Pilih Template
2. Sesuaikan Desain dan Teks
3. Tambahkan Animasi dan Efek
4. Tambahkan Musik atau Suara
5. Tinjau dan Unduh Video

Adapun kelebihan serta kekurangan yang ada pada aplikasi Canva. Kelebihan aplikasi Canva :

1. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva.
2. Karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.

3. Mudah dijangkau, aplikasi Canva mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web Canva dan masuk pada aplikasi Canva tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi Canva :

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

2.1.8 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah dorongan internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam kegiatan belajar dengan penuh perhatian dan kesadaran. Menurut Achru P (2019:207), minat belajar merupakan kekuatan pendorong dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar yang bertujuan menambah pengetahuan, keterampilan serta pengalaman. Minat tumbuh karena keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong dan mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya.

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang mempengaruhi hasil

belajar siswa. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti pelajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai pun lebih baik. Sebaliknya, siswa yang memiliki minat belajar rendah cenderung pasif dan kurang berprestasi.

Minat belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Siswa dengan minat belajar yang tinggi cenderung lebih antusias, aktif, dan berinisiatif dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan minat belajar yang rendah sering kali mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan belajar karena kurangnya ketertarikan terhadap pembelajaran yang dilakukan.

Minat sering dihubungkan dengan keinginan atau ketertarikan terhadap sesuatu yang datang dari dalam diri seseorang tanpa ada paksaan dari luar. Liang Gie mengungkapkan bahwa minat berarti sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. Menurut Slameto (Djali, 2006) minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan menurut Crow and Crow (Djali, 2006) mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, dan pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

2.1.9 Ciri-ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas
- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat berbobot emosional
- g. Minat berbobot egoisentris

2.1.10 Indikator Minat Belajar

Menurut Safari (2003:65), minat belajar pada siswa dapat diketahui melalui beberapa indikator, antara lain yaitu sebagai berikut:

1. Perasaan senang. Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.
2. Ketertarikan siswa. Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
3. Perhatian siswa. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.
4. Keterlibatan siswa. Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Minat tidak timbul secara tiba-tiba.

2.1.11 Jenis-jenis Minat Belajar

Adapun mengenai jenis-jenis minat menurut Susanto, Ahmad (2013:61) mengelompokkan jenis-jenis minat ini menjadi sepuluh macam, yaitu:

1. Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
2. Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesinmesin atau alat mekanik.
3. Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
4. Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.

5. Minat persuasif, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
6. Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
7. Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis sebagai karangan.
8. Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
9. Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain
10. Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

2.1.12 Aspek-aspek Minat Belajar

Menurut Prima Dwi Utama (2009:15) mengemukakan aspek-aspek minat terdiri:

1) Ketertarikan atau rasa senang.

Ketertarikan timbul karena objek tersebut dirasakan bermakna bagi diri individu yang bersangkutan. Rasa senang pada pelajaran-pelajaran yang nantinya akan berpengaruh besar terhadap belajar siswa, jika materi yang dipelajari tidak sesuai maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak adanya daya tarik baginya untuk mempelajarinya. Artinya ketertarikan terhadap matematika akan berpengaruh besar jika siswa merasa bahwa mempelajari ipa akan sangat berguna bagi dirinya.

2) Perhatian.

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya (Slameto, 2003:105). Artinya siswa yang memiliki minat terhadap ipa akan memusatkan seluruh perhatiannya pada semua hal yang berhubungan dengan pelajaran ipa.

3) Kesadaran.

Kesadaran adalah suatu aspek kognitif dalam diri individu untuk mengikuti kegiatan belajar tanpa paksaan serta mengetahui apa yang dirasakan dan menggunakan perasaannya untuk memandu dalam pengambilan keputusan dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya dalam kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi terhadap pelajaran ipa akan menumbuhkan kesadaran dalam dirinya untuk belajar ipa tanpa ada paksaan dan memiliki kepercayaan terhadap kemampuannya untuk mempelajari ipa.

4) Konsentrasi.

Konsentrasi adalah memusatkan semua pikiran yang tertuju pada objek tertentu yang berkaitan dengan kegiatan belajar. Siswa yang memiliki minat terhadap ipa akan berusaha mengesampingkan semua masalah atau pikiran yang bisa mengganggu konsentrasinya dalam mempelajari ipa.

2.1.13 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Menurut Al Fuad, Z. (2016:4-5) ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain sebagai berikut:

2.1.13.1 Faktor dalam diri siswa (Internal)

Faktor dalam diri siswa (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor dari dalam diri siswa terdiri dari:

a. Aspek Jasmaniah

Aspek jasmaniah mencakup kondisi fisik siswa, atau kesehatan jasmani mereka, yang membantu mereka belajar lebih baik dan dapat mempengaruhi minat mereka dalam belajar. Namun, masalah kesehatan fisik, terutama yang berkaitan dengan indra penglihatan dan pendengaran, dapat secara otomatis mengurangi minat siswa dalam belajar.

b. Aspek Psikologis (kejiwaan)

Aspek psikologis (psikologis) meliputi perhatian, pengamatan, reaksi,

imajinasi, ingatan, pemikiran, bakat, dan motivasi.

2.1.13.2 Faktor dari luar siswa (Eksternal)

Faktor dari luar diri siswa meliputi:

a. Keluarga

Keluarga sangat berperan dalam menumbuhkan minat belajar anak. Seperti yang kita ketahui, keluarga adalah tempat pertama anak belajar. Cara orang tua mengajar anak dapat memengaruhi minat mereka dalam belajar. Orang tua harus selalu tersedia saat anak membutuhkan bantuan, terutama dalam hal materi pelajaran yang sulit ditangkap anak. Orang tua juga harus memperhatikan peralatan belajar yang dibutuhkan anak. Dengan kata lain, orang tua harus selalu melacak perkembangan belajar anak mereka.

b. Sekolah

Faktor dari dalam sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana dan prasarana belajar, sumber-sumber belajar, media pembelajaran, hubungan siswa dengan temannya, guru-gurunya dan staf sekolah serta berbagai kegiatan kokurikuler.

c. Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan dalam masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal. Kegiatan akademik, akan lebih baik apabila diimbangi dengan kegiatan di luar sekolah. Banyak kegiatan di dalam masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar anak. Seperti kegiatan karang taruna, anak dapat belajar berorganisasi didalamnya.

Faktor-faktor yang menyebabkan kurang atau hilangnya minat belajar siswa adalah sebagai berikut:

- a) Kelainan jasmaniah pada mata, telinga, kelenjar-kelenjar, yang sangat mempersukar anak di dalam mengikuti pelajaran atau menjalankan tugas di kelas.
- b) Pelajaran di kelas kurang merangsang anak. Tingkat kemampuan anak jauh di atas yang diminta di dalam mengikuti pelajaran di kelas, akibatnya anak merasa bosan.

- c) Ada masalah atau kesukaran kejiwaan yang menyebabkan dia mundur atau lari dari kenyataan. Dalam hal ini anak akan menunjukkan gejala yang sama dimana-mana, yaitu tidak menunjukkan minat atau memberi perhatian kepada segala sesuatu di luar kelas.
- d) Perhatian utama dari anak dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan di luar kelas, seperti olahraga, kegiatan didalam kelas, bekerja yang membutuhkan keterampilan mekanis, atau melakukan kegiatan yang dapat menghasilkan uang.
- e) Sikapnya yang seakan-akan tidak mempunyai perhatian atau minat ini sebenarnya hanya suatu sikap pura-pura. Keadaan yang sebenarnya ialah bahwa ia ingin memberi kesan demikian, supaya orang dapat menerima kenyataan bahwa ia tidak berkompetisi/atau tidak mampu berkompetisi dengan orang lain, yang dipandang jauh lebih mampu dari dirinya sendiri.
- f) Ada konflik pribadi dengan guru, atau dengan orang tua. Dengan menunjukkan sikap ini sebenarnya ia hendak menunjukkan sikap melawan mereka; jadi sikap ini merupakan satu jenis senjata untuk melawan.

2.1.14 Materi Proses Fotosintesis

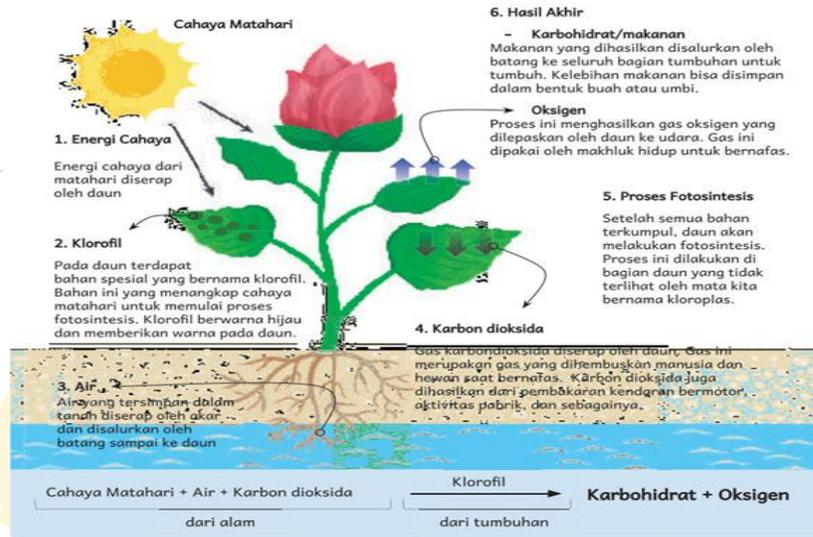
2.1.14.1 Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi

Fotosintesis adalah proses yang sangat penting, tidak hanya bagi tumbuhan namun bagi makhluk hidup di Bumi. Pada topik ini, diharapkan peserta didik dapat dapat menyadari pentingnya fotosintesis bagi kelangsungan hidup makhluk hidup yang ada di Bumi. Baik itu untuk sumber oksigen juga sebagai sumber makanan. Hewan-hewan karnivora mungkin tidak menggunakan tumbuhan sebagai sumber makanan. Namun, mereka memangsa hewan herbivora yang kelangsungan hidupnya bergantung pada tumbuhan.

Manusia dan hewan akan mencari makanan jika merasakan lapar. Hewan akan bergerak mencari mangsa. Manusia akan memasak atau pergi membeli kebutuhannya.

Namun sama seperti semua makhluk hidup lainnya, tumbuhan juga membutuhkan makanan. Caranya melalui proses fotosintesis.

Proses fotosintesis pada tumbuhan dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Proses Fotosintesis pada Tumbuhan

Sumber : <https://www.mikirbae.com/2022/07/fotosintesis-proses-paling-penting-di.html>

1. Tahap pertama : yang dibutuhkan tanaman untuk berfotosintesis
 - a. Matahari : Matahari merupakan sumber energi cahaya dan panas. Tumbuhan menggunakan energi cahaya pada matahari untuk melakukan proses fotosintesis.
 - b. Air : Akar berfungsi untuk menyerap air dari dalam tanah. Air kemudian disalurkan oleh batang dan sampai ke daun.
 - c. Karbon dioksida : Manusia dan hewan mengeluarkan karbondioksida saat mengembuskan nafas. Karbon dioksida ini kemudian diserap oleh tumbuhan untuk melakukan fotosintesis.
 - d. Klorofil : Daun memiliki warna alami hijau. Warna ini disebut sebagai klorofil.
2. Tahap kedua : memasak

Setelah semua bahan terkumpul, daun akan memasak bahan-bahan tersebut (proses ini terjadi di bagian daun yang bernama kloroplas).

3. Tahap ketiga : hasil masakan

- a. Hasil masakan di daun (fotosintesis) yaitu karbohidrat (makanan). Makanan ini kemudian disalurkan oleh batang ke seluruh bagian tumbuhan dan dipakai untuk tumbuh. Kelebihan makanan disimpan dalam bentuk buah atau umbi (seperti wortel, singkong, dan kentang).
- b. Selain makanan, fotosintesis juga menghasilkan oksigen. Oksigen ini kemudian dilepaskan oleh daun ke udara. Manusia dan hewan menghirup oksigen untuk bernapas.

Walaupun tumbuhan menghasilkan oksigen, namun ia juga membutuhkan oksigen untuk melakukan respirasi. Hasil dari respirasi ini merupakan energi yang dipakainya untuk tumbuh. Kurang lebih 70% sumbangsih oksigen di Bumi terbesar dihasilkan oleh tumbuhan laut (fitoplankton, alga, dan rumput laut). Hutan hujan sekitar 28%. Sisanya dihasilkan oleh sumber lainnya.

Berikut adalah contoh cara membuat ilustrasi untuk tahapan paling awal pada proses fotosintesis:



Gambar 2.3 Tahapan Awal Proses Fotosintesis

Sumber : <https://www.mikirbae.com/2022/07/fotosintesis-proses-paling-penting-di.html>

2.1.14.2 Pentingnya Fotosintesis

Berikut adalah beberapa alasan mengapa fotosintesis sangat penting

1. Menghasilkan makanan untuk tumbuhan dan makhluk hidup lain.

Fotosintesis membantu tumbuhan membuat makanannya sendiri dalam bentuk zat gula. Makanan ini digunakan oleh tumbuhan untuk tumbuh dan berkembang. Selain itu, manusia dan hewan juga bergantung pada tumbuhan sebagai sumber makanan.

2. Menghasilkan Oksigen yang Kita Hirup

Saat fotosintesis, tumbuhan mengeluarkan oksigen ke udara. Oksigen ini sangat penting bagi manusia dan hewan karena kita membutuhkannya untuk bernapas. Tanpa fotosintesis, udara akan kekurangan oksigen, dan makhluk hidup bisa kesulitan bernapas.

3. Membersihkan Udara dengan Menyerap Karbon Dioksida

Saat fotosintesis, tumbuhan menyerap karbon dioksida dari udara. Karbon dioksida adalah gas yang bisa membuat bumi semakin panas jika jumlahnya terlalu banyak. Dengan menyerap gas ini, tumbuhan membantu menjaga keseimbangan udara dan mengurangi pemanasan global.

4. Menjaga Keseimbangan Lingkungan

Fotosintesis membuat tumbuhan tetap hidup dan tumbuh dengan baik. Tumbuhan yang sehat akan menjadi tempat tinggal bagi banyak hewan dan menjaga keseimbangan ekosistem di bumi.

5. Sumber Energi bagi Makhluk Hidup

Tumbuhan sebagai produsen dalam rantai makanan menyediakan energi bagi hewan dan manusia. Hewan herbivora seperti kelinci dan sapi memakan tumbuhan, lalu hewan karnivora seperti harimau memakan hewan herbivora. Semua makhluk hidup mendapatkan energi dari tumbuhan yang melakukan fotosintesis.

2.1.14.3 Manfaat Fotosintesis

Manfaat Fotosintesis Bagi Makhluk Hidup Fotosintesis terjadi pada tumbuhan, tetapi memberikan banyak manfaat bagi semua organisme hidup: tumbuhan, hewan, dan manusia. Berikut beberapa penjelasannya.

1. Menghasilkan oksigen, Oksigen merupakan salah satu produk fotosintesis. Oksigen diperlukan organisme untuk mempertahankan metabolismenya. Misalnya, hewan dan manusia membutuhkan oksigen untuk bernafas.
2. Perolehan Buah Fotosintesis juga menghasilkan cadangan makanan yang disimpan dalam bentuk buah-buahan dan umbi-umbian. Cadangan makanan ini tidak hanya dibutuhkan oleh tumbuhan tersebut, tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh manusia dan hewan.
3. Produksi Gula Glukosa dapat digunakan sebagai bahan penyusun untuk membangun zat makanan lain seperti protein dan lemak. Zat ini juga dapat digunakan dalam makanan hewan dan manusia.
4. Mengeluarkan Racun Reaksi fotosintesis juga membantu membuang racun berbahaya. Hal ini karena tumbuhan memiliki kemampuan untuk menyerap racun yang berbahaya bagi organisme lain.
5. Meningkatkan Kelembaban Fotosintesis berperan dalam melembabkan udara. Ini meningkatkan kualitas udara dan menguntungkan organisme lain. Demikian uraian singkat tentang proses fotosintesis dari asal mula istilah hingga manfaatnya bagi lingkungan. Proses fotosintesis menjadi penting karena membantu melindungi ozon dari efek pemanasan global.

2.1.15 Hakikat Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) atau sains merupakan salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di Sekolah Dasar. Menurut Sринi M. Iskandar (1996/1997:2), "IPAS adalah singkatan dari "Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial" yang merupakan terjemahan dari kata bahasa Inggris "Natural Science", dan disingkat menjadi "Science". Oleh karena itu, sains secara harfiah dapat disebut "ilmu

pengetahuan alam" atau yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa di alam".

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk menggali kemampuan dalam mengeksplorasi dan memahami alam sekitar secara nyata, namun perannya adalah mengenalkan konsep pada anak dan mendorong mereka untuk menggunakan sains dalam kehidupan sehari-hari. Guru yang mengajar IPAS di sekolah dasar harus mampu menyampaikan konsep dan manfaat IPAS kepada siswa dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum pembelajaran IPAS dimulai di kelas, guru kelas mengajukan pertanyaan inisiasi untuk mengetahui pemikiran awal siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Hartanti, Reni, et al. 2024).

2.1.16 Ruang lingkup IPAS

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi (SI), Ruang Lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut.

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan
2. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
3. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu bentuk teknologi pembelajaran yang menggunakan animasi dan video untuk menyampaikan materi secara visual. Hal ini dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit dipahami dalam bentuk teks atau lisan, terutama untuk siswa kelas IV SD yang masih dalam tahap perkembangan kognitif dan visual.

Minat belajar siswa adalah faktor yang memengaruhi seberapa besar perhatian dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Siswa yang tertarik dengan pembelajaran cenderung lebih aktif dan lebih berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik materi dan membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajarinya. Animasi yang menarik dan berwarna-warni dapat mengubah persepsi siswa terhadap pelajaran yang dianggap sulit atau membosankan.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan mata pelajaran yang melibatkan konsep-konsep abstrak dan seringkali sulit dipahami oleh siswa. Video animasi dapat menyederhanakan konsep-konsep ini dan memberikan ilustrasi yang lebih nyata bagi siswa.

2.3 Definisi operasional

1. Media Pembelajaran Video Animasi : Alat atau sarana yang berupa tayangan video dengan penggunaan animasi yang dirancang khusus untuk menyampaikan materi pelajaran IPAS. Video ini akan menggabungkan gambar bergerak, teks, suara, dan elemen visual lainnya untuk membantu mempermudah pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang diajarkan dalam mata pelajaran IPAS.
2. Minat Belajar Siswa: Tingkat ketertarikan, perhatian, dan motivasi siswa terhadap materi pembelajaran IPAS yang ditunjukkan melalui perilaku siswa selama dan setelah proses pembelajaran. Minat belajar ini dapat diukur dengan menggunakan indikator seperti keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, keaktifan dalam diskusi, serta perasaan tertarik atau antusiasme siswa terhadap materi yang diajarkan.
3. Mata Pelajaran IPAS: Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial yang diajarkan kepada siswa kelas IV SD, yang mencakup topik-topik dasar mengenai lingkungan, alam, dan masyarakat sekitar.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah sebuah pernyataan atau dugaan sementara yang diajukan oleh peneliti mengenai hubungan antara dua atau lebih variabel yang dapat diuji kebenarannya melalui metode penelitian. Hipotesis berfungsi sebagai dasar untuk merumuskan tujuan penelitian dan menjadi panduan dalam mengumpulkan serta menganalisis data.

Berdasarkan dari kajian teori dan kerangka berpikir maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut: terdapat “Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104186 Tanjung Selamat”, untuk menguji hipotesis penelitian tersebut maka dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Nol (H_0):

Tidak ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104186 Tanjung Selamat T.P 2024/2025.

Hipotesis Alternatif (H_1):

Ada pengaruh signifikan antara media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri 104186 Tanjung Selamat T.P 2024/2025.