

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1.Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar." Hasil adalah pencapaian dari suatu tujuan, baik yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Sementara itu, belajar adalah kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk mencapai perubahan perilaku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana seseorang menguasai materi yang telah diajarkan atau dipelajari.

Menurut Sudjana (dalam Sutrisno, 2021:22), "Hasil belajar adalah akibat dari proses belajar yang diukur menggunakan tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan, maupun tes praktik." Suprijono (dalam Thobroni dan Mustofa, 2011:22) menambahkan bahwa "Hasil belajar mencakup pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pemahaman, sikap, apresiasi, dan keterampilan."

Sejalan dengan itu, hasil belajar dapat dipahami sebagai sejumlah pengalaman yang diperoleh peserta didik, mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Rusman, 2017:129). Dimiyati dan Mudjiono (2015:200) juga menjelaskan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses belajar. Hasil belajar meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mencerminkan perkembangan intelektual, sikap, dan keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran." Hasil belajar ini dapat diukur melalui evaluasi dan tes, serta mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Endang Sri Wahyuni (2020:65) menegaskan bahwa "Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar ini mencerminkan sejauh mana tujuan pembelajaran tercapai dan dapat

diukur melalui evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar."

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan nyata yang dialami siswa setelah melalui proses pembelajaran di sekolah, yang mencerminkan perubahan perilaku.

2.1.2. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran dapat dilakukan secara individu maupun kelompok, melibatkan interaksi antara guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Pembelajaran adalah proses yang memberikan dampak positif dalam mencapai keberhasilan pendidikan.

Menurut Ihsan El Khulqu (2015:51), "Pembelajaran adalah proses yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku pada individu sebagai hasil dari pengalaman, baik langsung maupun tidak langsung. Proses ini melibatkan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, di mana pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai diinternalisasi secara berkelanjutan." Pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya sekadar transfer ilmu, melainkan pengalaman yang memperkaya pemahaman individu terhadap dunia di sekitarnya.

Endang Komora (2014:29) menyatakan, "Pembelajaran adalah proses yang disengaja dan terencana, yang melibatkan interaksi antara peserta didik dan pendidik. Proses ini bertujuan mengembangkan potensi peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui pengalaman belajar yang sistematis. Pembelajaran tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan sikap, keterampilan, dan pemahaman yang mendalam." Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, disebutkan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar.

Oemar Hamalik (2015:57) mengungkapkan bahwa "Pembelajaran adalah kombinasi terstruktur yang melibatkan unsur manusia, materi, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran." Sementara itu, Jamil Supriatiningrum (2013:75) menambahkan bahwa

"Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang mengatur informasi dan lingkungan secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan tersebut mencakup tempat, metode, media, dan peralatan yang digunakan untuk menyampaikan informasi."

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah hubungan timbal balik antara peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar, yang bertujuan untuk mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

2.1.3. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Slameto (2010:54), "Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sangat beragam, tetapi dapat dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri individu yang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu tersebut."

Syah (2017:145) menambahkan bahwa "Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori, yaitu: faktor internal (dari dalam diri siswa), yang mencakup kondisi fisik dan mental siswa; faktor eksternal (dari luar diri siswa), seperti lingkungan sekitar; serta faktor pendekatan belajar, yaitu strategi dan metode yang digunakan siswa dalam pembelajaran."

Ahmad Susanto (2014:12) menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi dalam dua kategori utama. Faktor internal meliputi aspek fisiologis dan psikologis, seperti kesehatan fisik, gizi, kecerdasan, motivasi, minat, bakat, dan sikap belajar. Sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan sosial (keluarga, teman sebaya, dan guru) serta lingkungan fisik (suasana kelas, fasilitas belajar, dan sumber daya). Selain itu, pendekatan belajar, seperti metode dan strategi yang digunakan dalam pembelajaran, juga mempengaruhi hasil belajar.

Menurut Nana Sudjana (2015:39-40), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, termasuk kecerdasan peserta didik, minat, dan

motivasi yang tinggi, serta kondisi fisik dan kesehatan yang baik. Faktor eksternal meliputi kualitas guru, fasilitas belajar, lingkungan keluarga, serta kurikulum dan metode pembelajaran. Semua faktor ini, baik secara langsung maupun tidak langsung, berperan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa.

Kurwono dan Heni (2017:16) menyatakan bahwa "Karena kompleksitas faktor internal dalam diri individu serta faktor lingkungan eksternal, kedua faktor ini secara sistematis dapat didefinisikan sebagai faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi hasil belajar."

Berdasarkan uraian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa, faktor eksternal dari lingkungan, dan pendekatan belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2.1.4. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada siswa, agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan (2020:121), "Media pembelajaran diartikan sebagai alat, metode, atau teknik yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti visual, audio, dan audiovisual, yang dirancang untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan."

Dimiyati dan Mudjiono dalam buku yang dikutip oleh Saiful Sagala (2011:62) menyatakan bahwa "Media pembelajaran adalah alat bantu fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media ini bisa berupa buku, tape recorder, kaset, video, kamera, film, grafik, televisi, dan komputer, yang berfungsi mempermudah komunikasi antara guru dan siswa." Menurut Latuheru (2017:144), "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai sarana untuk memperjelas

pesan, memudahkan interaksi, dan menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif dan efisien."

Fatria (2017:136) menyatakan, "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga mendorong proses belajar. Media ini meliputi alat, bahan, dan teknik yang mendukung interaksi dalam proses pembelajaran." Selain itu, Fatria menambahkan bahwa "Media pembelajaran berperan sebagai alat atau sarana yang membantu menyampaikan materi, memfasilitasi pemahaman siswa, serta meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberikan visualisasi dan penyampaian yang menarik."

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu penyampaian materi dalam proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif dan efisien, serta mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal. Manfaat media pembelajaran antara lain memudahkan pemahaman siswa, meningkatkan motivasi belajar, memberikan variasi metode pembelajaran, memperkuat proses pembelajaran, serta mendukung pembelajaran jarak jauh. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan.

2.1.5. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran

2.1.5.1. Kelebihan dan Kekurangan Media Informasi

Kelebihan dan kekurangan media informasi bergantung pada cara media dan informasi tersebut digunakan. Di satu sisi, media dapat digunakan untuk memberikan informasi kepada publik, menghibur, mendidik, menghubungkan orang, dan mempromosikan tujuan penting. Di sisi lain, media dapat digunakan untuk menyebarkan informasi yang salah dan mengeksploitasi orang. Berikut adalah beberapa kelebihan dan kekurangan media pembelajaran menurut para ahli.

a. Kelebihan Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2020:57), “Media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar. Gambar, video, atau animasi mampu menjadikan pelajaran lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias.” Munandi (2020:78) mengungkapkan bahwa “Penggunaan media pembelajaran seperti video atau simulasi membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak. Media visual memperjelas dan menyederhanakan materi kompleks.” Sementara itu, Hamdani (2020:65) menyatakan, “Media pembelajaran mempermudah proses penyampaian materi karena guru dapat menggunakan alat bantu seperti presentasi atau modul digital, sehingga waktu yang dihabiskan untuk penjelasan manual dapat diminimalkan.” Menurut Purwanto (2020), “Media pembelajaran berbasis digital, seperti video konferensi atau platform pembelajaran online, memungkinkan proses pembelajaran tanpa tatap muka langsung, yaitu pembelajaran jarak jauh (PJJ).”

b. Kekurangan Media Pembelajaran

Rusman (2020:69) menyatakan, “Ketergantungan pada perangkat teknologi seperti komputer atau internet bisa menjadi hambatan jika tidak ada akses atau jika terjadi gangguan teknis, yang menyebabkan proses pembelajaran terhambat.” Sementara Sutrisno (2020:77) mengungkapkan, “Penggunaan media pembelajaran yang terlalu canggih bisa jadi tidak efektif bagi siswa yang kurang terbiasa atau memiliki keterbatasan dalam akses teknologi. Hal ini dapat menimbulkan kesenjangan dalam proses belajar.” Iskandar (2020:65) menyatakan, “Pengadaan media pembelajaran, terutama yang berbasis teknologi, membutuhkan biaya yang tidak sedikit, mulai dari perangkat keras hingga perangkat lunak serta pelatihan bagi guru.” Iskandar (2020:78) juga menggarisbawahi bahwa “Penggunaan media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran daring, mengurangi keterlibatan sosial dan emosional dalam proses pembelajaran.”

Berdasarkan pendapat para ahli yang dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran meliputi peningkatan pemahaman, peningkatan motivasi, fasilitasi belajar mandiri, kemudahan akses informasi, dan pemenuhan beragam gaya belajar. Adapun kekurangan media pembelajaran antara

lain ketergantungan pada teknologi, potensi distraksi, keterbatasan interaksi sosial, kebutuhan keterampilan teknis, dan biaya pengembangan.

Media pembelajaran menawarkan banyak kelebihan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, namun perlu diimbangi dengan kesiapan instruktur, keterampilan teknis, dan pengelolaan yang baik untuk menghindari kekurangan yang mungkin timbul.

2.1.6. Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi

1. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi**

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk media video animasi. Media video animasi memiliki keunggulan tersendiri yang tidak dapat diragukan lagi dalam meningkatkan motivasi belajar. Kelebihan media video animasi dijelaskan oleh Johari dan Andrianta (et al., 2014:11) sebagai berikut:

- a. Objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil, begitu juga sebaliknya.
- b. Penyajian informasi yang rumit menjadi lebih mudah.
- c. Dapat menggabungkan lebih dari satu media dalam pembelajaran.

Kelebihan media video animasi menurut Sobron (et al., 2019) juga mencakup beberapa aspek, di antaranya:

- 1) Meningkatkan pemahaman konsep.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Mendukung gaya belajar visual.
- 4) Meningkatkan retensi informasi.
- 5) Memfasilitasi pembelajaran mandiri.
- 6) Efisien dalam penyampaian materi.

Selanjutnya, Zahro (2014) menjelaskan bahwa, “Dengan materi pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin, berwarna, dan bergerak, diharapkan hal tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar lebih besar lagi. Sehingga, keinginan siswa untuk belajar dengan serius ke depannya akan jauh lebih meningkat.” Dengan demikian, siswa akan merasa tertarik dan senang dalam proses belajar. Kelebihan media pembelajaran video animasi menurut Widiyasanti dan

Margareta (2018:13) menjelaskan bahwa, “Dari tampilan video-video tokoh pahlawan dapat dijadikan inspirasi bagi siswa. Video animasi ini juga berfungsi sebagai media dalam pembentukan karakter siswa, karena saat menonton video animasi tersebut, siswa memahami pesan yang terkandung di dalamnya. Secara tidak langsung, siswa telah berperan aktif dalam proses belajar mengajar.”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, kesimpulan yang dapat diambil dari kelebihan media pembelajaran berbasis video animasi antara lain adalah dapat menarik perhatian peserta didik, guru dapat menghemat energi karena penjelasan dituangkan pada tayangan video, serta peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang sebelumnya sulit dimengerti.

2. Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

Selain kelebihan, media pembelajaran juga memiliki kekurangan. Kekurangan media pembelajaran video animasi menurut Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono (2019) menjelaskan bahwa, “Media video animasi juga memiliki kekurangan, yaitu penggunaannya harus dilengkapi dengan laptop, komputer, dan proyektor. Selain itu, dalam pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama. Proses pembuatan video animasi biasanya memerlukan bantuan aplikasi untuk memperoleh hasil yang maksimal.”

Menurut Johari (et al., 2014), kekurangan media video animasi meliputi:

- 1) Penggunaannya memerlukan bantuan laptop atau komputer serta proyektor.
- 2) Proses pembuatan video animasi memakan waktu yang cukup banyak.
- 3) Kreativitas sangat diperlukan dalam proses pembuatannya agar video yang dihasilkan menjadi lebih menarik.

Adapun menurut Kurniawan (2015), kekurangan media video animasi mencakup:

- 1) Membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam proses pengadaan film dan video.
- 2) Saat proses pembelajaran menggunakan video, keadaan gambar yang bergerak cepat dapat membuat siswa kurang fokus terhadap informasi yang disampaikan.

- 3) Ketersediaan video tidak selalu selaras dengan kebutuhan belajar siswa, kecuali jika video tersebut memang dibutuhkan secara khusus untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki kekurangan, antara lain proses pembuatannya yang memerlukan waktu yang lama, belum semua guru bisa menggunakan media video animasi, dan media video animasi memerlukan perangkat lunak untuk membuat video agar hasilnya maksimal.

2.1.7. Kelebihan dan Kurangan Media Pembelajaran video animasi

1. Kelebihan media pembelajaran video animasi

Semua jenis media pembelajaran terdapatv kekurangan dan kelebihan, tak terkecuali media video animasi. Media video animasi memiliki kelebihan tersendiri dan tidak dapat diragukan lagi dalam meningkatkan motivasi belajar meningkat.

Kelebihan media video animasi yaitu seperti yang dijelaskan oleh Johari, Andrianta (et al 2014:11) mengemukakan bahwa kelebihan media animasi yaitu sebagai berikut:

- a). objek yang berukuran besar dapat terlihat kecil, begitu juga sebaliknya
- b). penyajian informasi yang rumit dapat lebih mudah, dan
- c). dapat menggabungkan lebih dari satu media dalam belajar.

Sedangkan kelebihan media video animasi menurut Sobron (et.al. 2019) media pembelajaran video animasi memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- a). meningkatkan pemahaman konsep
- b). menarik perhatian siswa
- c). mendukung gaya belajar visual
- d). meningkatkan retensi informasi
- e). memfasilitasi pembelajaran mandiri
- f). efisien dalam penyampaian materi

Selanjutnya Zahro (F 2014) menjelaskan bahwa: “ Dengan materi pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin, berwarna, dan bergerak, di

harapkan hal tersebut dapat membuat ketertarikan siswa akan belajar lebih besar lagi. Sehingga keinginan siswa untuk belajar dengan serius kedepannya akan jauh lebih meningkat lagi “. Sehingga pada akhirnya siswa akan tertarik dan senang dalam belajar. Kemudian kelebihan yang dimiliki media pembelajaran video animasi menurut Widiyasanti, Margareta (2018:13) menjelaskan bahwa: “Dari tampilan video-video tokoh pahlawan dapat dijadikan oleh siswa. Sehingga video animasi ini juga berfungsi sebagai media dalam pembentukan karakter siswa. Hal ini dikarenakan pada saat menonton video animasi tersebut, siswa akan memahami pesan yang terkandung dalam video, secara tidak langsung siswa telah berperan secara aktif dalam proses belajar mengajar”

Berdasarkan pendapat para ahli di atas kesimpulan yang dapat diambil dari kelebihan media pembelajaran berbasis video animasi diantaranya adalah dapat menarik perhatian peserta didik, guru dapat menghemat energi karena penjelasan dituangkan pada tayangan video, peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang mungkin sebelumnya sulit untuk dimengerti.

2. Kekurangan media pembelajaran video animasi

Selain kelebihan, media pembelajaran juga memiliki kekurangan. Kekurangan media pembelajaran video animasi menurut Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono (2019) menjelaskan bahwa: “Media video animasi juga terdapat kekurangan yaitu penggunaannya harus mempunyai laptop, komputer dan proyektor. Selain itu juga, dalam pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup menghabiskan waktu. Dalam proses pembuatan video animasi biasanya membutuhkan bantuan dari aplikasi untuk memperoleh hasil yang sempurna, sehingga pada akhirnya, hasil akhir dari video akan jauh lebih maksimal”.

Sedangkan menurut Johari (et.al 2014) mengemukakan bahwa kekurangan media video animasi adalah

1. Penggunaannya memerlukan bantuan laptop atau komputer, dan proyektor
2. Dalam pembuatan video animasi menghabiskan waktu yang cukup banyak

3. Kreatifitas sangat diperlukan dalam proses pembuatannya agar video yang dibuat menjadi lebih menarik.

Adapun menurut Kurniawan (2015) mengemukakan bahwa kekurangan media video animasi, yaitu:

1. Membutuhkan biaya yang cukup mahal dalam proses pengadaan film dan video
2. Pada saat proses pembelajaran menggunakan video, keadaan gambar tentunya terus mengalami pergerakan dengan cepat, sehingga hal tersebut dapat membuat siswa kurang fokus terhadap informasi yang disampaikan
3. Ketersediaan video tidak selalu selaras dengan kebutuhan belajar siswa, terkecuali apabila video tersebut memang dibutuhkan secara khusus untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memiliki kekurangan diantaranya media video animasi memerlukan waktu yang lama proses pembuatannya, belum semua guru bisa menggunakan media video animasi, media video animasi memerlukan *software* untuk membuat video agar hasilnya maksimal.

2.1.8. Langkah-langkah Pembuatan media Pembelajaran video animasi

Setiap peserta didik dan pendidik pada dasarnya harus bisa menguasai langkah dalam pelaksanaan pembelajaran media video animasi. Menurut Imamah (2020) mengemukakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menentukan tujuan pembelajaran, guru harus merumuskan tujuan pembelajaran dengan jelas agar media yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan mendukung tercapainya tujuan tersebut.
2. Memilih media yang tepat, guru perlu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi, karakteristik siswa, dan lingkungan belajar. Media yang dipilih harus mampu menyajikan materi dengan cara mudah dipahami oleh siswa.

3. Menyiapkan media, media pembelajaran yang dipilih harus disiapkan dengan baik, termasuk dalam hal teknis dan bahan yang digunakan. Pastikan media berfungsi dengan baik dan mendukung aktivitas pembelajaran.
4. Menyiapkan lingkungan belajar, lingkungan belajar perlu diatur sedemikian rupa agar mendukung penggunaan media secara efektif. Hal ini mencakup pengaturan tempat duduk, pencahayaan, serta kelengkapan alat pendukung lainnya.
5. Melakukan simulasi atau uji coba, sebelum digunakan dalam proses pembelajaran, guru harus menggunakan media agar dapat mengantisipasi kendala yang mungkin terjadi.
6. Menggunakan media dalam proses pembelajaran, saat proses pembelajaran berlangsung, guru harus menggunakan media tersebut sesuai dengan tujuan yang direncanakan dan memberi penjelasan kepada siswa mengenai penggunaannya..
7. Melibatkan siswa secara aktif, media yang digunakan sebaiknya dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi, baik dalam bentuk diskusi, tanya jawab, atau kegiatan lainnya yang melibatkan pemikiran dan pemahaman.
8. Evaluasi penggunaan media, setelah pembelajaran selesai, lakukan evaluasi terhadap afektivitas penggunaan media. Evaluasi ini bisa dilakukan melalui umpan balik dari siswa atau dengan cara melihat sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

Untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi, pendidik terlebih dahulu harus mengetahui prosesnya. Seperti yang dijelaskan oleh Isti (2020:25) bahwa proses pengembangan video animasi diantaranya:

1. Analisis kebutuhan, mengidentifikasi tujuan pembelajaran dan kebutuhan dari peserta didik. Ini mencakup analisis materi pembelajaran yang disampaikan melalui video animasi.
2. Perancangan (*Design*) pada tahap ini, dibuat perencanaan alur cerita (*storyboard*) yang memvisualisasikan bagaimana materi akan disajikan.

Scrip atau naskah juga dibuat untuk memastikan narasi sesuai dengan konten pembelajaran.

3. Pembuatan media (*Development*) dalam tahapan ini, karakter, latar belakang, dan elemen visual lainnya dibuat. Penggunaan perangkat lunak animasi dilakukan untuk menghidupkan desain dan *storyboard* yang telah dirancang.
4. Produksi (*Production*), Video animasi dihasilkan dengan menggabungkan semua elemen visual, suara, dan animasi. Suara narasi, efek suara, dan musik dimasukkan untuk memperkaya pengalaman belajar.
5. Uji coba (*Testing*), Video animasi diuji coba kepada kelompok kecil peserta didik untuk mengevaluasi efektivitasnya. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki atau mengoptimalkan video.
6. Distribusi (*Distribution*), setelah video final selesai video tersebut disebarluaskan melalui platform yang sesuai dengan target audiens, seperti *e-learning* platform atau media sosial.

Selain itu, dalam langkah belajar dengan menggunakan media video animasi terdapat beberapa macam langkah. Menurut Widyawardani dkk.(2021:5) langkah-langkah pembuatan media video animasi meliputi beberapa tahap diantaranya:

1. Pra produksi (*Pre-production*) pada tahapan ini, perencanaan dan persiapan yang dilakukan meliputi penentuan konsep dan tujuan dari video animasi, pembuatan skenario atau naskah (*scrip*) untuk menentukan alur cerita, storyboard yaitu rangkaian sketsa kasar yang menggambarkan adegan demi adegan, desain karakter dan latar (*Background*).
2. Produksi (*Production*) tahap ini adalah pembuatan animasi itu sendiri diantaranya penggunaan software animasi untuk membuat karakter, latar, dan efek. Proses animasi dilakukan dengan menggerakkan objek-objek visual sesuai *storyboard*. Perekaman suara atau dubbing untuk dialog atau narasi.
3. Pasca produksi (*Post-production*) pada tahapan ini hasil produksi disempurnakan. Pengeditan video untuk menggabungkan semua elemen

visual dan audio. Pemberian efek visual tambahan. Finansial dan rendering animasi untuk menghasilkan video dengan format yang sesuai.

4. Distribusi setelah video selesai media video animasi didistribusikan sesuai dengan tujuan dan platform yang telah ditentukan, seperti YouTube, media sosial, atau persentasi langsung.

Seiring berkembangnya zaman, teknologi, dan informasi, pembuatan media video animasi didukung dengan macam-macam aplikasi pendukung. Menurut Alannasir (2016) cara penggunaan media animasi dengan smartedu terdiri dari tujuh langkah, diantaranya sebagai berikut:

1. Membuka tayangan animasi smartedu melalui aplikasi ultra ISO kemudian akan muncul tampilan awal.
2. Pada tampilan awal media berisi, pilihan setiap mata pelajaran, tes interaktif, BSE, cerita rakyat dan edugame.
3. Klik mata pelajaran yang akan dibahas, dalam hal ini mata pelajaran IPAS.
4. Akan muncul bahan materi interaktif berisi beberapa pokok bahasan pada materi pelajaran IPAS.
5. Klik pilihan pokok bahasan sistem pencernaan manusia
6. Akan muncul sub pokok bahasan

Berdasarkan penjelasan dari beberapa para ahli diatas tentang langkah-langkah media video animasi, maka penulis dapat menyimpulkan tentang langkah-langkah media pembelajaran video animasi diantaranya langkah media video animasi beraneka ragam, langkah pembelajaran video animasi disesuaikan dengan model atau metode, guru harus merencanakan dalam mempersiapkan video yang menarik bagi siswa, guru merencanakan video dengan bantuan alat dan produknya, guru mengembangkan produk video yang dibuat kepada siswa untuk dipelajari, pembelajaran dengan media video animasi sangat beraneka ragam, disesuaikan dengan model pembelajaran yang dipakai oleh guru.

2.1.9. Langkah-langkah menggunakan media pembelajaran video animasi

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, diperlukan pendukung untuk terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan

tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu pendukung tersebut adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sangat penting digunakan karena dapat membantu proses belajar mengajar agar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan menciptakan suasana belajar yang baru. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, tetapi dalam proposal skripsi ini, penulis akan membahas media pembelajaran berbasis video animasi.

Media video animasi adalah media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara, seperti video atau film. Menurut Laily Rahmayanti (2016:431), "Media video animasi adalah media yang menampilkan objek-objek gambar bergerak yang dirancang untuk memberikan gambaran atau ilustrasi yang lebih jelas kepada audiens. Video animasi memadukan elemen-elemen visual dan audio sehingga lebih menarik dan mudah dipahami, terutama dalam menyampaikan konsep atau materi pembelajaran. Melalui kombinasi antara animasi dan narasi, media ini bertujuan untuk meningkatkan daya tarik dan efektivitas dalam penyampaian informasi atau pesan."

Sementara itu, menurut Husni (2021:17), "Media pembelajaran berbasis video animasi adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi visual animasi untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah, menyederhanakan konsep abstrak, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam melalui visualisasi."

Dari beberapa teori di atas mengenai media pembelajaran berbasis video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan audio dan gambar yang bergerak. Media video animasi ini sangat beraneka ragam dan dapat dibuat dengan menggunakan berbagai aplikasi pendukung. Meskipun terdapat beberapa pengertian tentang media video animasi yang sama dan berbeda, hal ini tetap dapat membantu penulis untuk memperluas wawasan mengenai pengertian video animasi.

2.1.10. Hakikat pembelajaran IPA

Mata pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan salah satu inovasi baru dalam Kurikulum Merdeka, meskipun memiliki kemiripan dengan mata pelajaran pada kurikulum sebelumnya. IPAS merupakan bentuk integrasi antara dua bidang ilmu yang memiliki dasar berbeda, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), namun jika digabungkan, keduanya dapat berjalan seiringan dan saling melengkapi. Berdasarkan namanya, IPAS merupakan singkatan dari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Dengan meleburkan kedua bidang ini, Kurikulum Merdeka menghadirkan pendekatan baru yang mengintegrasikan pelajaran IPA dan IPS.

Pengertian IPAS dijelaskan dalam Keputusan KBSKAB Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022, yang menyatakan bahwa: “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.”

Penjelasan ini diperkuat oleh Rusilowa (2020) melalui laman resmi FMIPA Unnes, yang menyatakan bahwa IPAS merupakan mata pelajaran integrasi antara IPA dan IPS, di mana hubungan kedua mata pelajaran ini terletak pada sifat dasar alam dan hubungan timbal balik antar manusia. Menurutnya, literasi dan numerasi peserta didik dapat dikembangkan melalui IPAS karena memiliki keterkaitan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual).

Tujuan pembelajaran IPAS, sebagaimana diatur dalam Keputusan Kemdikbudristek No. 033/H/KR/2022, adalah sebagai berikut: “Dengan mempelajari IPAS, peserta didik diharapkan dapat berkembang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila dan mampu:

1. Mengembangkan ketertarikan dan rasa ingin tahu, sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena di sekitar mereka, memahami alam semesta, dan keterkaitannya dengan kehidupan manusia.
2. Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, serta melestarikan lingkungan alam, serta mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.

3. Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan, hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.”

2.1.11. Materi pembelajaran

Aktivitas sel, jaringan, organ, dan seluruh tubuh manusia bergantung pada energi kimia. Energi ini, setelah diubah menjadi ATP secara terus-menerus, digunakan dalam berbagai proses kimia dalam tubuh. Untuk memenuhi kebutuhan ATP yang berkelanjutan, manusia memerlukan nutrisi dan proses pencernaannya, yang kemudian digunakan dalam respirasi seluler serta penyimpanan energi.

1. Fungsi Sistem Pencernaan Manusia

Fungsi utama dari sistem pencernaan adalah menyediakan nutrisi bagi tubuh, yang diperoleh dari makanan dan minuman yang dikonsumsi sehari-hari. Nutrisi ini berperan dalam mendukung kinerja tubuh secara keseluruhan, mulai dari memperbaiki sel, regenerasi kulit, hingga menjadi sumber energi bagi tubuh. Selain itu, sistem pencernaan juga berfungsi untuk membuang zat-zat berbahaya atau limbah yang tidak diperlukan oleh tubuh dalam bentuk feses.

2. Organ Sistem Pencernaan Manusia

Sistem pencernaan manusia terdiri dari saluran pencernaan dan kelenjar aksesoris yang mensekresikan getah pencernaan ke dalam saluran ini (Campbell et al., 2004:29). Tahapan pengelolaan makanan mencakup ingesti, pencernaan, absorpsi, dan eliminasi (Campbell et al., 2010:35). Ingesti adalah proses memasukkan makanan, baik dalam bentuk padat maupun cair, ke dalam tubuh. Pada tahap pencernaan, makanan dipecah menjadi molekul-molekul kecil yang dapat diserap oleh tubuh. Pencernaan mekanis adalah proses pemecahan makanan menjadi potongan-potongan kecil sehingga meningkatkan luas permukaan untuk proses kimiawi selanjutnya (Campbell et al., 2010:36). Saluran pencernaan terdiri dari beberapa organ, antara lain:

- a). Mulut

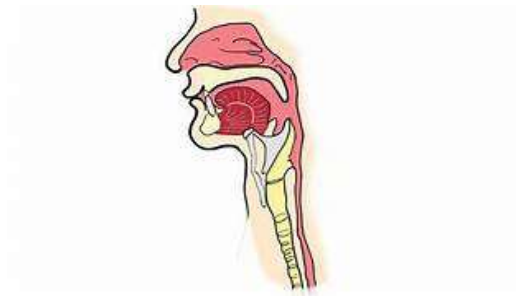
Di dalam mulut terdapat gigi, lidah, dan kelenjar ludah, di mana proses ingesti dan tahap awal pencernaan dimulai. Lidah terdiri dari otot serat lintang yang dilapisi oleh selaput lendir (Syaifudin, 2006:169). Bagian lidah terbagi menjadi radiks linguae (pangkal lidah), dorsum linguae (punggung lidah), dan apex linguae (ujung lidah). Proses pencernaan kimiawi dimulai di rongga mulut dengan sekresi saliva, yang berfungsi melindungi rongga mulut dan memulai proses pencernaan (Campbell et al., 2010:40). Kelenjar ludah mensekresikan saliva sebagai respons terhadap makanan di dalam mulut. Saliva adalah cairan kental dan licin yang mengandung molekul karbohidrat-protein yang disebut musin, memungkinkan makanan diikat menjadi massa lunak yang mudah ditelan. Rangsangan saraf parasimpatis menyebabkan dilatasi pembuluh darah di dalam kelenjar dan meningkatkan aliran saliva.



Gambar 2.1 mulut pada sistem pencernaan

b). Esofagus

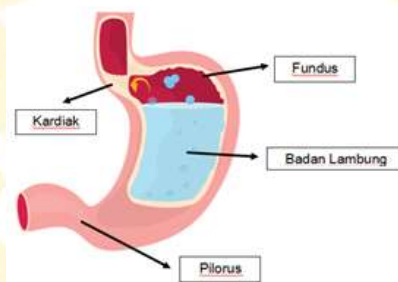
Esofagus adalah tabung lurus berotot dengan dinding tebal yang menghubungkan faring dengan lambung (Kimbal, 1983:445). Fungsi utama esofagus adalah menghantarkan makanan dari faring ke lambung. Pergerakan makanan dikendalikan oleh otot-otot di dinding esofagus. Adapun gambar dapat dilihat pada Gambar 2.2 di bawah.



2.2 Gambar Esofagus pada sistem pencernaan

c). Lambung

Lambung terletak tepat di bawah diafragma, di dalam rongga perut bagian atas. Secara fisiologis, lambung dapat dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu korpus dan antrum (Guyton, 1990:579). Adapun gambar lambung dapat dilihat pada Gambar 2.3 di bawah ini.



2.3 Gambar lambung pada manusia

d). Usus Halus

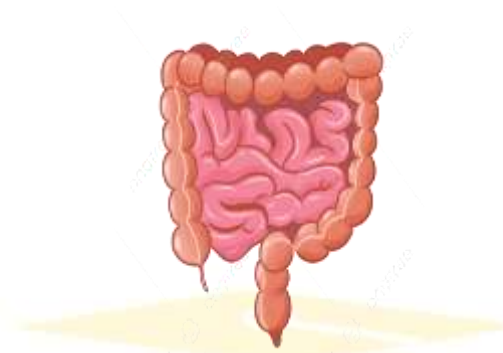
Hidrolisis enzimatik makromolekul dari makanan sebagian besar terjadi di usus halus. Sekitar 25 cm pertama dari usus halus membentuk bagian yang disebut duodenum. Adapun gambar usus halus dapat dilihat pada Gambar 2.4.



Gambar 2.4 Usus halus pada sisitem pencernaan manusia

e). Usus besar (Kolon)

Lapisan usus besar dari dalam ke luar adalah selaput lendir, lapisan otot, melingkar, lapisan otot memanjang dan jaringan ikat (syaifuddin, 2006:175). Gambar dapat dilihat di bawah ini.



2.5 Gambar usu besar pada sistem pencernaan manusia

f). Rektum

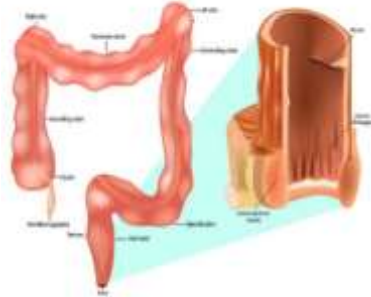
Rektum, atau yang disebut juga dengan poros usus, merupakan bagian akhir dari usus besar. Rektum berfungsi sebagai penghubung antara usus besar dan anus. Organ ini berperan dalam menampung feses dari usus besar hingga tiba waktunya untuk dikeluarkan melalui anus.



2.6 Gambar rekturm

g). Anus

Anus adalah lubang di mana saluran pencernaan berakhir, dan berfungsi sebagai jalur keluarnya feses dari dalam tubuh. Ketika feses siap dikeluarkan, otot sfingter akan mengatur pembukaan dan penutupan anus.



2.7 Gambar Anus Pada sistem pencernaan manusia.

c. Cara kerja sistem pencernaan manusia.

Urutan dan cara kerja sistem pencernaan manusia, mulai dari mulut hingga berakhir di anus, adalah sebagai berikut:

- a. Manusia mengonsumsi makanan dan minuman, yang kemudian dimasukkan ke dalam mulut untuk dikunyah dan dihancurkan oleh gigi.
- b. Setelah selesai dikunyah, makanan ditelan dan masuk ke kerongkongan melalui gerakan peristaltik, yaitu gerakan seperti diremas-remas.
- c. Makanan kemudian masuk ke lambung, di mana ia dihaluskan lebih lanjut oleh gerakan otot-otot lambung dan diproses secara kimiawi.
- d. Hasil pencernaan dari lambung selanjutnya menuju usus halus, di mana terjadi pemisahan antara nutrisi yang diserap tubuh dan zat sisa.
- e. Setelah nutrisinya diambil, sisa-sisa makanan dialirkan ke usus besar, di mana makanan mengalami pembusukan dan berubah menjadi feses.
- f. Feses didorong secara perlahan dan teratur oleh gerakan peristaltik menuju rektum untuk disimpan sementara sebelum dikeluarkan melalui anus.
- g. Selanjutnya, kontraksi otot dinding perut, diikuti oleh pengenduran otot sfingter anus dan kontraksi kolon serta rektum, mendorong feses keluar dari tubuh melalui anus.

2.2 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam proposal hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA, khususnya materi sistem

pencernaan manusia, di kelas V SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

2.3 Defenisi Operasional

Untuk memperjelas masalah dalam proposal hasil penelitian yang akan diteliti, perlu dibuat definisi operasional sebagai berikut:

- 1) Media Pembelajaran: Alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien.
- 2) Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Animasi : Media pembelajaran yang berupa video animasi yang disiapkan oleh guru untuk ditampilkan, dengan tujuan membantu proses pembelajaran.
- 3) Pembelajaran: Aktivitas yang berlangsung secara aktif di dalam kelas, di mana siswa dan guru bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA): Mata pelajaran yang mempelajari tentang makhluk hidup dan lingkungan sekitar, termasuk sistem pencernaan manusia dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.
- 5) Sistem Pencernaan Manusia: Sistem organ yang bertanggung jawab untuk memproses makanan agar nutrisi dapat diserap dan digunakan oleh tubuh. Proses ini melibatkan beberapa organ utama yang bekerja sama untuk mencerna makanan, menyerap nutrisi, dan mengeluarkan sisa-sisa yang tidak dapat dicerna. Sistem ini mencakup beberapa tahap, mulai dari memasukkan makanan, proses pencernaan secara mekanis dan kimiawi, hingga membuang sisa makanan yang tidak dibutuhkan.