

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil dari pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungan. Proses belajar tidak hanya sekedar menghafal atau menerima informasi, tetapi juga melibatkan keterlibatan aktif individu dalam menghadapi dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Perubahan tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, maupun sikap yang lebih baik dari sebelumnya Slameto, (2010:2).

Menurut De Houwer dan Hughes (2020), belajar adalah perubahan dalam cara seseorang atau suatu sistem merespons lingkungannya yang terjadi karena adanya pengalaman yang berulang. Belajar dipahami sebagai proses adaptasi terhadap rangsangan lingkungan sehingga individu mampu menyesuaikan diri dengan pola atau keteraturan yang ditemuinya. Definisi ini menegaskan bahwa belajar bukan hanya menerima informasi, tetapi juga melibatkan proses penyesuaian respons yang terus-menerus sesuai dengan pengalaman yang dialami.

Kajian psikologi pendidikan terbaru menjelaskan bahwa belajar merupakan proses aktif yang melibatkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman, latihan, serta interaksi dengan lingkungan (Psychology, 2024). Belajar tidak hanya menambah informasi, tetapi juga mencakup perubahan konseptual yang membuat individu mampu memahami, menalar, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam situasi baru.

Selain itu, *Networked Learning Collective* (2021) menegaskan bahwa belajar adalah proses sosial yang terjadi melalui interaksi, kolaborasi, serta pemanfaatan

teknologi. Dengan demikian, belajar dapat dipahami sebagai proses adaptif, kognitif, dan sosial yang menghasilkan perubahan bermakna dalam diri seseorang.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses yang dirancang secara sadar dan sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan tertentu. Menurut Suprijono (2020), pembelajaran adalah suatu proses yang dirancang oleh guru untuk menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan peserta didik aktif membangun pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Pembelajaran tidak hanya sebatas penyampaian informasi atau transfer pengetahuan dari guru kepada siswa, tetapi juga merupakan proses interaktif yang mendorong keterlibatan siswa secara langsung. Melalui pembelajaran, siswa diarahkan untuk menemukan pengetahuan sendiri, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta membentuk sikap dan keterampilan yang relevan dengan kehidupan nyata. Definisi ini menunjukkan bahwa guru berperan sebagai perancang pengalaman belajar yang efektif, bukan sekadar sumber informasi tunggal.

Selain itu, menurut Pane dan Dasopang (2021), pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing jalannya proses belajar, sementara siswa bertindak sebagai subjek belajar yang aktif. Dalam konteks ini, pembelajaran dipahami sebagai interaksi timbal balik, di mana siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi berpartisipasi aktif dalam berpikir, berdiskusi, memecahkan masalah, dan membangun pengetahuan. Melalui komunikasi yang efektif, pembelajaran dapat menghasilkan perubahan pada ranah kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan), sekaligus membentuk pola pikir dan perilaku siswa menjadi lebih matang.

Menurut Nurdyansyah dan Fahyuni (2022), pembelajaran adalah upaya sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru untuk membimbing, mengarahkan, serta memotivasi peserta didik agar mampu mengembangkan potensi dirinya. Pembelajaran dipandang sebagai proses yang holistik, tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan (ranah kognitif), tetapi juga pada pengembangan sikap,

nilai, karakter (ranah afektif), serta keterampilan praktis (ranah psikomotorik). Dengan demikian, pembelajaran bertujuan membentuk individu yang utuh, berkarakter, dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman.

Berdasarkan beberapa pandangan tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang kompleks dan menyeluruh, yang melibatkan interaksi antara guru, siswa, materi pelajaran, serta lingkungan belajar. Guru berperan sebagai perancang dan fasilitator yang menciptakan suasana belajar kondusif, menyenangkan, dan menantang. Siswa diposisikan sebagai pusat proses pembelajaran (student-centered), di mana mereka aktif mencari, menemukan, dan membangun pengetahuan serta pengalaman baru. Pembelajaran merupakan proses transformasi yang diarahkan untuk menghasilkan perubahan bermakna dalam diri siswa, baik dalam hal berpikir, bersikap, maupun bertindak.

2.1.3 Hasil Belajar

A. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Wulandari, (2021), hasil belajar adalah manifestasi perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar. Perubahan tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dapat diobservasi serta dievaluasi. Wulandari menegaskan bahwa tidak semua perubahan internal, seperti kematangan biologis, termasuk hasil belajar; hanya perubahan yang dapat dikaitkan dengan pengalaman pembelajaran yang disengaja yang disebut hasil belajar. Aspek penting dari hasil belajar menurut Wulandari adalah keterukuran dan relevansi. Hasil belajar harus diukur menggunakan alat ukur yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan relevan dengan kompetensi dasar yang diharapkan oleh kurikulum. Selain itu, Wulandari menekankan bahwa faktor-faktor seperti model pembelajaran, media, motivasi peserta didik, dan kondisi lingkungan harus diperhatikan ketika menafsirkan data hasil belajar. Implikasi praktisnya adalah guru perlu memastikan kesesuaian antara tujuan pembelajaran, metode, dan instrumen penilaian agar hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan instruksional.

Nugraha (2020) memandang hasil belajar sebagai kemampuan atau kompetensi yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Kemampuan ini meliputi aspek pengetahuan, pemahaman, keterampilan praktik, serta sikap yang terbentuk. Nugraha menekankan bahwa hasil belajar harus dilihat sebagai produk akhir dari proses pembelajaran yang harus dihubungkan secara langsung dengan tujuan instruksional. Dengan kata lain, indikator hasil belajar harus dirumuskan sejak awal sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran. Penilaian hasil belajar sebaiknya dilakukan menggunakan berbagai teknik, seperti tes, observasi, penugasan proyek, atau portofolio, agar dapat menangkap ketercapaian kompetensi secara menyeluruh dan menghindari bias pada satu bentuk penilaian. Secara praktis, guru perlu memetakan indikator ketercapaian, menyusun alat ukur yang reliabel, dan menggunakan hasil penilaian untuk merancang pembelajaran remedial atau pengayaan yang sesuai bagi setiap siswa.

Mustakim (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran dan dinilai berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan oleh kurikulum atau lembaga pendidikan. Hasil belajar menunjukkan perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik berupa pengetahuan (ranah kognitif), sikap (ranah afektif), maupun keterampilan (ranah psikomotorik), yang dapat diamati dan diukur. Mustakim menekankan bahwa hasil belajar bukan sekadar angka pada lembar jawaban, melainkan cerminan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini meliputi penguasaan konsep, kemampuan menerapkan pengetahuan pada situasi baru, serta perkembangan sikap dan perilaku yang sesuai dengan tujuan pendidikan. Oleh karena itu, pengukuran hasil belajar harus menggunakan instrumen yang valid dan mampu menangkap ketiga ranah tersebut, misalnya tes tertulis untuk aspek kognitif, rubrik observasi untuk aspek psikomotorik, serta skala penilaian atau jurnal untuk aspek afektif. Implikasi praktis bagi guru adalah merancang tujuan pembelajaran yang operasional, memilih teknik penilaian yang tepat, dan menggunakan hasil penilaian sebagai umpan balik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran selanjutnya.

Sintesis dari pendapat Wulandari (2021), Nugraha (2020), dan Mustakim (2020) menegaskan bahwa hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai hasil dari proses pembelajaran yang terencana, terukur, serta relevan dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar harus dinilai menggunakan instrumen yang valid dan beragam, sehingga dapat menjadi dasar evaluasi, perbaikan pembelajaran, serta pengembangan kompetensi siswa secara menyeluruh.

C. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa ditunjukkan dengan adanya perubahan pada dirinya, terutama pada ranah kognitif. Menurut Nugraha (2020), terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor *Internal*

Faktor internal berkaitan erat dengan kondisi yang dimiliki siswa. Faktor ini meliputi:

a. Kesehatan fisik

Siswa yang memiliki kesehatan fisik yang baik akan mampu melaksanakan kegiatan belajar dengan optimal sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik. Sebaliknya, siswa yang mengalami gangguan kesehatan, terutama penyakit yang parah dan memerlukan perawatan intensif, akan mengalami kesulitan berkonsentrasi pada proses pembelajaran. Kondisi ini berpotensi menghambat pencapaian hasil belajar secara maksimal.

b. Psikologis

Psikologis siswa mencakup beberapa aspek penting sebagai berikut:

1. Intelegensi (*intelligence*)

Tingkat kecerdasan siswa sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Siswa dengan tingkat kecerdasan tinggi cenderung lebih mudah memahami materi dan menyelesaikan masalah pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan tingkat kecerdasan rendah akan kesulitan memahami materi, yang berdampak pada rendahnya prestasi akademik. Menurut hasil penelitian, terdapat korelasi positif antara tingkat kecerdasan dan prestasi akademik. Oleh karena itu, guru perlu

memberikan pembelajaran yang dapat membantu semua siswa, meskipun tingkat kecerdasannya berbeda.

2. Bakat

Bakat adalah potensi kemampuan individu untuk mencapai prestasi tertentu sesuai dengan kemampuannya. Siswa yang memiliki bakat unggul akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal. Namun demikian, perbedaan tingkat bakat bukanlah alasan bagi guru untuk mengabaikan siswa yang memiliki potensi berbeda, melainkan menjadi motivasi untuk memberikan strategi pembelajaran yang tepat bagi masing-masing siswa.

3 Minat

Minat adalah dorongan internal yang memotivasi seseorang untuk melakukan sesuatu. Minat yang kuat dapat bertahan lama dan membuat siswa serius dalam belajar. Sebaliknya, minat yang rendah dapat menyebabkan siswa kurang termotivasi dan berdampak pada rendahnya hasil belajar. Guru perlu menciptakan suasana belajar yang dapat meningkatkan minat belajar siswa.

4 Kreativitas

Kreativitas adalah kemampuan berpikir secara berbeda ketika menghadapi suatu masalah, sehingga mampu menemukan cara baru dan unik untuk menyelesaikannya. Kreativitas dalam belajar memberikan pengaruh positif, karena siswa akan mencari metode belajar yang efektif dan inovatif, bukan sekadar mengikuti metode konvensional.

c. Motivasi

Motivasi adalah dorongan yang menginspirasi seseorang untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Motivasi belajar merupakan faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan akademik siswa. Siswa yang termotivasi tinggi akan berusaha memahami materi, menguasai kompetensi, dan mencari solusi ketika menghadapi kesulitan. Oleh karena itu, guru perlu memberikan dorongan dan bimbingan yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

d. Kondisi emosional

Kondisi emosional mencakup keadaan pikiran dan perasaan siswa yang dapat mempengaruhi proses belajar. Pengalaman hidup, seperti mendapatkan

teguran atau perhatian dari orang tua, dapat memengaruhi minat dan konsentrasi siswa dalam belajar. Kondisi emosional yang kurang baik dapat berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal berasal dari lingkungan luar individu, baik berupa lingkungan fisik maupun lingkungan sosial. Faktor ini meliputi:

a. Lingkungan fisik sekolah

Lingkungan fisik sekolah mencakup sarana dan prasarana yang tersedia untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Sarana yang memadai, seperti ruang kelas yang terang dan berventilasi baik, papan tulis, perpustakaan lengkap, laboratorium, serta fasilitas penunjang seperti LCD projector, akan berdampak positif pada keberhasilan belajar siswa. Selain itu, lingkungan kelas yang kondusif, nyaman, dan aman juga berperan penting dalam meningkatkan semangat belajar siswa.

b. Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan sosial keluarga mencakup interaksi sosial antara orang tua dan anak. Pola asuh orang tua sangat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Orang tua yang menerapkan pola asuh demokratis yaitu komunikasi terbuka, memberikan aturan dan tanggung jawab jelas, serta mendorong anak untuk berprestasi akan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Sebaliknya, pola asuh yang terlalu otoriter atau permisif cenderung memberikan dampak negatif, karena dapat menimbulkan sikap pasif atau tidak bertanggung jawab pada siswa.

2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau metode yang digunakan guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media ini berfungsi sebagai perantara yang membuat pesan pembelajaran dapat diterima dengan lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

Menurut Arsyad (2023:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran

membantu menjembatani materi pelajaran agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Sejalan dengan itu, Hamka dalam Nurfadhillah (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu berupa objek fisik maupun nonfisik yang dirancang untuk memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Media berperan penting dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna, karena mampu menghubungkan konsep abstrak dengan situasi konkret yang dapat dilihat, didengar, atau dipahami oleh siswa.

Selanjutnya, Munaidi dalam Wulandari (2023) menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi sehingga proses komunikasi dapat berlangsung secara optimal dan tujuan pembelajaran tercapai. Artinya, media pembelajaran tidak hanya membantu guru menjelaskan materi, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami, mengingat, dan mengaplikasikan informasi yang diterima.

Sintesis dari pendapat Arsyad (2023), Hamka dalam Nurfadhillah (2021), dan Munaidi dalam Wulandari (2023) menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sarana atau alat, baik fisik maupun nonfisik, yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran sehingga mampu merangsang minat, memudahkan pemahaman, serta menjadikan proses belajar lebih efektif, nyata, dan bermakna sesuai tujuan yang diharapkan.

2.1.6 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran memiliki klasifikasi yang beragam menurut para ahli. Abdul Wahab dkk. (2021) membaginya menjadi enam bagian, yaitu media cetak, OHP, perekaman audio tape, slide dan film, penyajian multi gambar, serta rekaman video dan media interaktif. Sementara itu, Ashyar dalam Abdul Wahab dkk. (2021) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, yakni media visual, audio, audio-visual, dan multimedia. Lebih lanjut, Pribadi (2011) memberikan pembagian yang lebih luas, yaitu orang, objek, teks, audio, visual,

video, komputer multimedia, dan jaringan komputer. Dari berbagai klasifikasi tersebut, video animasi termasuk dalam kategori media audio-visual dan multimedia, karena mampu menggabungkan unsur suara, gambar bergerak, serta animasi yang menarik. Penggunaan video animasi dapat membantu guru menyampaikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, meningkatkan perhatian siswa, serta menjadikan proses pembelajaran lebih interaktif, efektif, dan bermakna.

Sintesis dari pendapat Abdul Wahab dkk. (2021), Ashyar dalam Abdul Wahab dkk. (2021), dan Pribadi (2011) menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam bentuk, mulai dari media sederhana seperti cetak, audio, dan visual hingga media modern berbasis teknologi seperti video, multimedia, dan jaringan komputer. Di antara jenis-jenis tersebut, video animasi termasuk ke dalam media audio-visual sekaligus multimedia karena memadukan suara, gambar, dan gerak, sehingga efektif untuk menyampaikan materi secara menarik, konkret, dan interaktif.

2.1.7 Kriteria Pemilihan Media

1. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran

Video animasi harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Misalnya, untuk pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan, video animasi dapat menampilkan ilustrasi benda atau situasi nyata yang memperlihatkan proses berhitung secara visual. Hal ini membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih konkret.

2. Praktis dan mudah diperoleh

Media video animasi sebaiknya mudah diakses, baik melalui perangkat komputer, proyektor, maupun gawai sederhana. Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi pembuat animasi yang sederhana sehingga media bisa dibuat sendiri tanpa biaya besar.

3. Mendukung keberagaman gaya belajar siswa

Video animasi menggabungkan unsur visual (gambar dan animasi) serta auditori (narasi atau musik), sehingga mampu mengakomodasi gaya belajar yang

berbeda. Dengan tambahan aktivitas kinestetik seperti diskusi atau latihan soal, media ini dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

4. Keterampilan guru dalam menggunakannya

Keberhasilan penggunaan video animasi sangat bergantung pada keterampilan guru. Guru perlu menguasai cara mengoperasikan perangkat, memutar video, atau bahkan membuat animasi sederhana agar penyampaian materi berlangsung lancar dan menarik.

5. Dukungan terhadap isi materi pembelajaran

Video animasi harus benar-benar relevan dengan materi yang diajarkan. Misalnya, animasi tentang penjumlahan menggunakan gambar apel yang ditambahkan secara bertahap akan lebih mudah dipahami siswa kelas II dibandingkan hanya penjelasan teks.

6. Waktu yang tersedia untuk penggunaan media

Video animasi idealnya berdurasi singkat, sekitar 5–10 menit, agar sesuai dengan keterbatasan waktu belajar di kelas. Durasi yang ringkas memungkinkan siswa tetap fokus tanpa merasa bosan.

7. Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Video animasi harus disesuaikan dengan tingkat kognitif siswa kelas II SD. Artinya, bahasa yang digunakan sederhana, visual jelas, serta alur cerita ringan dan mudah diikuti sehingga siswa dapat memahami pesan pembelajaran dengan baik.

2.1.8 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2020), media pembelajaran memiliki manfaat penting, yaitu memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga proses dan hasil belajar menjadi lebih lancar, meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, mendorong interaksi belajar, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memberikan pengalaman belajar yang seragam bagi semua siswa. Penelitian Agustini dan Ngarti (2020) menegaskan bahwa video pembelajaran secara signifikan dapat meningkatkan motivasi belajar, memudahkan penyampaian materi secara sistematis, serta membuat proses belajar lebih efektif dan menarik. Teni Nurrita (2020) menambahkan bahwa media pembelajaran memberikan panduan sistematis

bagi guru dalam menyampaikan materi, meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu siswa berpikir analitis dalam suasana belajar yang menyenangkan sehingga pemahaman materi dapat diperoleh lebih cepat.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran, terutama video pembelajaran, memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya memperjelas penyampaian materi dan memfasilitasi interaksi, tetapi juga meningkatkan motivasi, mempermudah pemahaman, serta menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

2.1.9 Pengertian Video Animasi

Menurut Dina Fitriana (2020), video animasi pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang memiliki keunggulan dalam merangsang pemikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar bergerak yang disertai narasi suara. Video animasi memadukan unsur visual (gambar bergerak) dengan audio (narasi, efek suara, atau musik pendukung), sehingga pesan pembelajaran yang pada awalnya bersifat abstrak dapat diubah menjadi konsep yang lebih konkret dan mudah dipahami siswa. Keunggulan ini membuat video animasi tidak hanya menjadi media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas interaksi dan keterlibatan peserta didik.

Husni (2020) menjelaskan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang terbentuk dari rangkaian gambar berbeda pada setiap frame dalam durasi waktu tertentu sehingga menciptakan ilusi gerakan. Video animasi dilengkapi dengan audio sebagai penguat pesan, sehingga mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menarik. Secara teknis, video animasi adalah teknik penyusunan gambar statis yang diputar berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga menghasilkan efek visual seolah bergerak. Ketika audio berupa musik, efek suara, atau narasi ditambahkan, hal ini dapat memperkuat daya tarik media, memperjelas pesan pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam. Husni menekankan bahwa kombinasi visual dan audio dalam

video animasi memiliki peran penting dalam membangun proses pembelajaran yang efektif, karena dapat memfasilitasi pemahaman konsep yang kompleks dan mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*).

Laily Rahmayanti (2020) menambahkan bahwa video animasi merupakan perpaduan dari media audio visual, di mana unsur gambar animasi dapat bergerak dan diiringi suara yang sesuai dengan karakter animasi tersebut. Definisi ini menegaskan sifat multimedia dari video animasi, yang menggabungkan unsur visual, audio, dan kadang interaktivitas sehingga menciptakan media pembelajaran yang dinamis dan menarik. Dengan sifat multimedia ini, video animasi dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa, meningkatkan kreativitas berpikir, serta mempermudah proses transfer pengetahuan. Laily Rahmayanti juga menegaskan bahwa video animasi tidak hanya sekadar media penyampaian materi, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang dapat merangsang berbagai ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik secara simultan.

Sintesis dari pendapat Dina Fitriana (2020), Husni (2020), dan Laily Rahmayanti (2020) menunjukkan bahwa video animasi adalah media pembelajaran audio-visual yang memadukan unsur gambar bergerak dan audio untuk menyampaikan materi secara menarik, konkret, dan interaktif. Media ini mampu merangsang berbagai ranah belajar siswa kognitif, afektif, dan psikomotorik dengan mengubah konsep abstrak menjadi visual yang mudah dipahami, meningkatkan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Keunggulan video animasi terletak pada kemampuannya menghadirkan pengalaman belajar yang hidup, mendukung pembelajaran berpusat pada siswa, serta memperjelas dan memperkaya proses transfer pengetahuan.

2.1.10 Jenis Media Video Animasi

Menurut Munir (2020), video animasi merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang memvisualisasikan objek, tokoh, maupun peristiwa melalui gerakan dinamis yang teratur dan terstruktur. Media ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat proses yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret,

sehingga lebih mudah dipahami. Video animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui kombinasi unsur visual, audio, serta narasi yang menarik.

Munir (2020) membagi jenis media video animasi ke dalam beberapa bentuk, yaitu:

a. Animasi 2 Dimensi (2D)

Animasi ini menampilkan gambar datar dengan dua dimensi (panjang dan lebar). Umumnya digunakan dalam bentuk kartun, film pendek edukatif, maupun animasi sederhana di layar komputer. Animasi 2D sangat efektif untuk menjelaskan konsep dasar yang tidak memerlukan detail spasial.

b. Animasi 3 Dimensi (3D)

Menampilkan objek yang lebih realistis karena memiliki kedalaman (panjang, lebar, dan tinggi). Animasi 3D mampu menggambarkan benda atau peristiwa seolah nyata, seperti simulasi proses alam, struktur bangunan, atau bagian tubuh manusia.

c. Animasi Simulasi

Digunakan untuk menirukan suatu proses nyata, misalnya pergerakan planet, cara kerja mesin, atau proses sirkulasi darah. Jenis ini memberikan pengalaman belajar yang mendekati kehidupan sehari-hari dan memudahkan pemahaman konsep yang kompleks.

Menurut Arsyad (2020), animasi adalah media yang memadukan gambar bergerak, teks, suara, dan warna yang disusun menjadi rangkaian cerita untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara menarik. Arsyad (2020) mengelompokkan media video animasi menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Animasi Instruksional

Dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran, misalnya menjelaskan konsep matematika, sains, atau bahasa. Animasi instruksional berfokus pada kejelasan pesan pembelajaran dan memudahkan siswa memahami materi secara sistematis.

2. Animasi Eksplanatif

Digunakan untuk menjelaskan fenomena yang sulit diamati secara langsung, seperti pergerakan molekul, rotasi bumi, atau peristiwa kimia. Animasi ini membantu siswa memahami hal-hal abstrak yang tidak dapat diamati secara langsung.

3. Animasi Interaktif

Memberikan pengalaman belajar aktif kepada siswa, di mana mereka dapat berinteraksi langsung dengan animasi, seperti mengklik, memanipulasi, atau menjawab pertanyaan dalam media animasi berbasis komputer. Interaktivitas ini membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2020) menekankan bahwa animasi sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian, meningkatkan pemahaman, serta memperkuat ingatan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Suyanto (2021) menyatakan bahwa animasi adalah representasi visual yang menghadirkan ilusi gerakan dari objek diam melalui manipulasi digital. Animasi memiliki kemampuan untuk membangun pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa. Menurut Suyanto (2021), jenis media video animasi meliputi:

1. Animasi Naratif

Animasi yang disajikan dalam bentuk cerita dengan tokoh dan alur tertentu. Jenis ini efektif untuk pembelajaran pada anak-anak karena menyampaikan pesan melalui alur cerita yang menarik dan mudah diingat.

2. Animasi Eksperimen Virtual

Digunakan untuk mensimulasikan eksperimen atau percobaan yang berisiko, mahal, atau sulit dilakukan secara langsung, seperti percobaan reaksi kimia berbahaya, simulasi uji coba roket, atau eksperimen listrik.

3. Animasi Hiburan Edukatif (Edutainment)

Menggabungkan unsur hiburan dengan pembelajaran, biasanya berbentuk kartun dengan musik, dialog lucu, dan warna menarik, tetapi tetap menyisipkan nilai edukasi.

Dengan pembagian ini, Suyanto (2021) menekankan bahwa animasi tidak hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga menciptakan pengalaman

belajar yang bermakna dengan melibatkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa.

Sintesis dari pendapat Munir (2020), Arsyad (2020), dan Suyanto (2021) menunjukkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang memadukan gambar bergerak, audio, teks, dan warna untuk menyampaikan materi secara menarik dan interaktif. Video animasi memiliki beragam jenis, seperti animasi 2D, 3D, simulasi, instruksional, eksplanatif, interaktif, naratif, eksperimen virtual, dan edutainment, yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Fungsi utamanya adalah menjadikan konsep abstrak lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman, serta menciptakan pengalaman belajar yang menarik, bermakna, dan efektif.

2.1.11 Langkah-langkah Penggunaan Media Video Animasi

Munir (2020), dalam bukunya Pembelajaran Digital, menjelaskan bahwa penggunaan video animasi harus dirancang secara sistematis agar benar-benar membantu guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Video animasi bukan hanya hiburan, tetapi juga merupakan media pembelajaran yang memiliki kekuatan visual, gerak, dan suara untuk menjelaskan konsep-konsep yang bersifat abstrak.

Adapun langkah-langkah pembelajaran dengan video animasi menurut Munir (2020) adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

1. Guru menentukan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
2. Menentukan materi yang sesuai untuk disajikan melalui animasi, misalnya materi matematika penjumlahan dan pengurangan.
3. Menyiapkan atau memilih video animasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa (usia, tingkat pemahaman, dan konteks).
4. Menyusun rencana pembelajaran (RPP/Modul Ajar) yang mencakup integrasi video animasi dalam kegiatan belajar.

b. Penyajian Materi Melalui Video Animasi

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan apersepsi.
2. Guru menjelaskan secara singkat tentang isi video yang akan ditonton agar siswa memiliki gambaran awal.
3. Guru memutar video animasi yang berisi penjelasan materi.
4. Saat video berlangsung, guru dapat menghentikan video pada bagian tertentu untuk menekankan poin penting atau memberikan penjelasan tambahan.

c. Interaksi dan Diskusi

1. Setelah menonton, guru mengajak siswa berdiskusi mengenai isi video.
2. Guru memberikan pertanyaan untuk menggali pemahaman siswa.
3. Siswa diberi kesempatan menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, atau menceritakan kembali isi video dengan bahasa mereka sendiri.

d. Aplikasi atau Latihan

1. Guru memberikan soal atau aktivitas berdasarkan materi dalam video animasi. Misalnya, pada pembelajaran matematika, siswa diminta mengerjakan soal penjumlahan dan pengurangan sesuai contoh yang ada di dalam animasi.
2. Latihan dapat dilakukan secara individu atau kelompok agar lebih variatif.

e. Evaluasi dan Umpan Balik

1. Guru mengevaluasi pemahaman siswa melalui tes singkat, tanya jawab, atau tugas.
2. Guru memberikan umpan balik atas jawaban siswa, meluruskan kesalahan, serta memperkuat jawaban yang benar.
3. Guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan inti pelajaran dari video animasi yang telah dipelajari.

Dengan langkah-langkah tersebut, video animasi dapat berfungsi secara optimal sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mempermudah pemahaman siswa terhadap materi yang bersifat abstrak.

2.1.12 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

A. Kelebihan Video Animasi

Menurut Munir (2020):

1. Video animasi memiliki kekuatan kombinasi antara teks, gambar, gerakan,

warna, dan suara yang mampu menarik perhatian siswa. Anak-anak pada usia sekolah dasar cenderung lebih mudah tertarik pada visual yang bergerak dibandingkan hanya mendengarkan penjelasan lisan. Dengan demikian, animasi dapat menjadi stimulus awal yang efektif untuk memusatkan perhatian siswa pada materi yang diajarkan.

2. Video animasi menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang menyenangkan, sehingga siswa merasa seolah sedang menonton tayangan hiburan. Hal ini membuat siswa tidak merasa terbebani, melainkan bersemangat mengikuti pembelajaran.
3. Video animasi memberikan pengalaman belajar multisensori, yaitu melibatkan indera penglihatan dan pendengaran, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih mendalam dan tahan lama.
4. Video animasi membuat suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak monoton. Guru dapat menghentikan animasi pada bagian tertentu, lalu mengajak siswa berdiskusi atau mengajukan pertanyaan. Dengan demikian, siswa tidak hanya menjadi penonton pasif, tetapi aktif terlibat dalam proses belajar.
5. Video animasi dapat disimpan dan diputar kembali kapan pun diperlukan. Hal ini sangat membantu siswa yang belum memahami materi dalam sekali tayangan. Guru juga dapat menggunakan animasi yang sama untuk beberapa kelas atau tahun ajaran berikutnya.

B. Kekurangan Video Animasi

Menurut Munir (2020):

1. Penggunaan animasi tidak dapat dilepaskan dari perangkat teknologi seperti laptop, proyektor, speaker, dan listrik. Jika perangkat tidak tersedia atau mengalami kendala teknis (misalnya mati listrik), maka pembelajaran dengan animasi tidak dapat berjalan.
2. Jika guru hanya menayangkan animasi tanpa melibatkan siswa dalam diskusi atau kegiatan lain, maka siswa hanya menjadi penonton pasif. Padahal, tujuan utama penggunaan media adalah meningkatkan keaktifan dan keterlibatan

siswa. Ada materi yang lebih baik diajarkan melalui praktik langsung atau eksperimen nyata. Jika semua materi disampaikan melalui animasi, hal ini justru dapat membatasi pengalaman belajar siswa.

3. Guru harus memiliki kemampuan dalam memilih animasi yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Jika animasi terlalu cepat, terlalu kompleks, atau tidak sesuai dengan konteks, maka siswa justru akan bingung.
4. Guru perlu waktu untuk mencari, menyeleksi, atau bahkan membuat video animasi yang relevan. Hal ini dapat menjadi kendala jika guru tidak memiliki cukup waktu atau keterampilan teknologi.
5. Jika animasi terlalu banyak menampilkan efek visual, musik, atau cerita hiburan, siswa bisa lebih fokus pada sisi hiburan daripada isi pembelajaran. Oleh karena itu, guru harus mampu mengendalikan penggunaan animasi agar tetap fokus pada tujuan pembelajaran.

Menurut Munir (2020), video animasi memiliki kelebihan utama berupa kemampuan menarik perhatian, meningkatkan motivasi belajar, menjelaskan konsep abstrak secara konkret, memperkuat daya ingat siswa, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta fleksibel digunakan. Namun, video animasi juga memiliki kelemahan, yaitu membutuhkan fasilitas teknologi, berisiko membuat siswa pasif jika tidak diimbangi interaksi, tidak semua materi cocok dianimasikan, memerlukan keterampilan guru, membutuhkan persiapan yang lebih lama, dan berpotensi menimbulkan distraksi.

2.1.13 Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Menurut Abdurrahman (2020), penjumlahan dan pengurangan merupakan operasi hitung dasar dalam matematika yang menjadi fondasi bagi siswa untuk mempelajari konsep bilangan lebih lanjut, seperti perkalian dan pembagian.

Menurut Susanto (2021), penjumlahan dan pengurangan di sekolah dasar bukan hanya melatih keterampilan berhitung, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir logis, sistematis, dan pemecahan masalah (*problem solving*) siswa.

Contoh Soal:

Soal 1 (Penjumlahan)

Suatu hari, ibu membuat 6 donat cokelat dan 3 donat keju untuk dimakan bersama keluarga. Berapa total donat yang ibu buat?

Langkah Penyelesaian:

1. Identifikasi angka yang akan dijumlahkan: 6 (donat cokelat) dan 3 (donat keju).
2. Gunakan operasi penjumlahan:

$$6 + 3 = 9$$

3. Tulis jawaban: total donat yang dibuat ibu adalah **9 donat**.

Kesimpulan: Penjumlahan digunakan untuk mengetahui jumlah total dari dua bilangan atau lebih.

Soal 2 (Pengurangan)

Adit punya 7 buah koin. Kemudian, 2 koin dibuang karena rusak setelah dipakai bermain. Berapa sisa koin Adit?

Langkah Penyelesaian:

1. Identifikasi angka yang akan dikurangkan: 7 (total koin awal) dan 2 (koin yang dibuang).

2. Gunakan operasi pengurangan:

$$7 - 2 = 5$$

3. Tulis jawaban: sisa koin Adit adalah 5 koin.

Kesimpulan: Pengurangan digunakan untuk mengetahui sisa atau perbedaan dari suatu bilangan setelah dikurangi dengan bilangan lainnya.

2.1.14 Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas II, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep penjumlahan dan pengurangan karena materi bersifat abstrak dan kurang menarik apabila hanya diajarkan melalui metode konvensional. Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu strategi yang dianggap efektif adalah penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, karena media ini mampu menyajikan materi secara visual dan auditori sehingga membantu siswa memahami konsep secara lebih jelas dan menyenangkan.

Dalam penelitian ini, variabel bebas (X) adalah penggunaan video pembelajaran berbasis animasi, sedangkan variabel terikat (Y) adalah hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Menurut Mayer (2020), penyajian informasi secara visual dan auditori dapat mempermudah pemahaman konsep karena otak memproses informasi melalui dua saluran sekaligus, yaitu saluran visual dan saluran auditori. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami langkah-langkah penjumlahan dan pengurangan serta meningkatkan daya ingat terhadap materi yang telah dipelajari. Hiebert & Grouws (2020) menambahkan bahwa pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti penggunaan video animasi, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa sehingga berpengaruh positif terhadap hasil belajar matematika. Arsyad (2020) juga menegaskan bahwa media video animasi dapat menstimulasi perhatian siswa, mempermudah pemahaman konsep abstrak, dan membantu siswa menerapkan konsep dalam menyelesaikan soal dengan benar.

Proses pembelajaran dengan media video animasi dimulai dari penyajian materi melalui video yang dilengkapi animasi, contoh soal, dan penjelasan langkah-langkah penyelesaian. Selanjutnya, siswa melakukan latihan soal dan diskusi sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan media dan materi pembelajaran. Interaksi ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, memahami konsep secara mendalam, dan mampu menyelesaikan soal penjumlahan maupun pengurangan dengan tepat dan efektif. Dengan kata lain, media video animasi berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini menunjukkan adanya hubungan kausal antara penggunaan video pembelajaran berbasis animasi dan hasil belajar matematika siswa. Semakin optimal penggunaan video animasi dalam pembelajaran, maka semakin tinggi motivasi, minat, dan keterlibatan siswa sehingga hasil belajar matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, meningkat secara signifikan. Kerangka berpikir ini menjadi dasar logis bagi penelitian untuk menguji pengaruh media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar matematika secara sistematis dan terukur.

Dengan memperhatikan uraian teori dan sintesis pendapat para ahli, dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi mampu menjadikan pembelajaran matematika, khususnya pada materi penjumlahan dan pengurangan, lebih konkret, menarik, dan interaktif. Media ini tidak hanya meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga berkontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II.

2.1.15 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II pada materi penjumlahan dan pengurangan.

Hipotesis alternatif (H₁): Ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Penjumlahan dan Pengurangan Siswa Kelas II di UPT SPF SD Negeri 104219 Tanjung Anom Tahun Ajaran 2025/2026”.

2.1.16 Defenisi Operasional

1. Belajar

Belajar adalah proses perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa yang terjadi melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan.

2. Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi guru dan siswa yang terencana untuk membantu siswa mencapai tujuan belajar secara aktif.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah capaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, yang tercermin dalam nilai tes pada materi penjumlahan dan pengurangan.

4. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu berupa sarana atau perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami.

5. Video Animasi

Video animasi adalah media audio-visual yang memadukan gambar bergerak, suara, dan teks untuk menyajikan konsep pembelajaran secara konkret, menarik, dan interaktif.

6. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses belajar yang menekankan pada pemahaman konsep, keterampilan berhitung, serta kemampuan berpikir logis siswa.

7. Materi Penjumlahan dan Pengurangan

Materi penjumlahan dan pengurangan adalah kompetensi dasar matematika kelas II yang menekankan kemampuan siswa dalam mengoperasikan bilangan secara benar.

8. Penggunaan Media Video Animasi (Variabel X)

Penggunaan media video animasi adalah perlakuan pembelajaran dengan memanfaatkan video animasi sebagai media utama untuk menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan.

9. Hasil Belajar Matematika (Variabel Y)

Hasil belajar matematika adalah skor atau nilai yang diperoleh siswa setelah diberikan tes evaluasi terkait materi penjumlahan dan pengurangan.