

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar menjadi sebuah hal yang sangat penting dalam meningkatkan pengetahuan seseorang. Belajar dapat merubah pola tingkah laku seseorang karena dalam belajar kita bisa memperoleh ilmu yang sangat banyak secara berkala baik dari membaca buku, pengalaman dalam interaksi yang dilakukan di lingkungan kita maupun dari lingkungan yang lainnya.

Soejanto dalam Asis Saefuddin dan Ika Berdiarti (2015:8) menyatakan “Belajar adalah segenap rangkaian aktivitas yang dilakukan dengan penambahan pengetahuan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya yang menyangkut banyak aspek, baik karena kematangan maupun karena latihan”.

Jadi dapat diartikan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan tingkah laku individu dalam berbagai aspek yang timbul melalui interaksi dengan lingkungan, pengalaman, maupun latihan.

##### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Secara umum, pengertian mengajar adalah penyerahan pengetahuan dan pengalaman yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik. Menurut Wina Sanjaya (2012:113) menyatakan bahwa “Mengajar adalah peristiwa kompleks, yang bukan hanya sekadar menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran, akan tetapi di dalamnya menyangkut pembentukan sikap dan memberikan keterampilan”.

Menurut DeQueliy dan Gazali dalam Slameto (2010:30) berpendapat bahwa “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan pada seseorang dengan cara paling singkat dan tepat”. Menurut Hamalik dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:8) mengajar adalah menyampaikan pengetahuan kepada siswa atau murid di sekolah.

Jadi dapat diartikan bahwa mengajar merupakan sebuah proses pemberian pengetahuan dari guru kepada siswa yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran

sehingga siswa dapat mengembangkan penmgetahuan, sikap serta keterampilannya.

### **2.1.3 Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran secara umum dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan berbagai aktivitas baik dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja. Trianto (2011:17) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan aspek kegiatan manusia yang kompleks, yang tidak sepenuhnya dapat dijelaskan”. Menurut Miarso dalam Eveline Siregar dan Hartini Nara (2010:12) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilakukan secara sengaja dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.”

Menurut Asep Jihad (2013:11) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek yaitu: belajar tertuju pada apa yang harus dilakukan siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan guru sebagai pemberi pembelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi guru dengan siswa, serta antara siswa disaat pembelajaran sedang berlangsung.

Jadi dari pendapat ahli diatas, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses interaksi antara guru dengan siswa dalam lingkungan belajar secara terpadu untuk menciptakan komunikasi yang baik antara pendidik dan peserta didik.

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Guru yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar, siswa akan lebih cepat dan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Atwi Suparman dalam Pupuh Faturrohman (2010:65) “Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan”.

### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Guru yang efektif dalam menggunakan media dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar mengajar, siswa akan lebih cepat dan mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Atwi Suparman dalam Pupuh Faturrohman (2010:65) “Media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan”.

Rossi dan Breidle dalam Wina Sanjaya (2011:163) berpendapat “Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, koran, majalah. Menurut rossi alat-alat semacam radio jika digunakan dan diprogramkan untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran”.

Dari uraian diatas dapat diartikan bahwa Media Pembelajaran adalah segala sesuatu alat atau bahan yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat penyampaian materi ajar menjadi lebih menarik agar mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

### **2.1.5 Pengertian Media Animasi**

Menurut Sulfiana (2019) bahwa Media Animasi merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar serta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual dan audio-visual yang terdapat pada peserta didik. Menurut Astuti Dwi (2016) media animasi merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Apriansyah Ridwan Muhammad (2020) animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah pergerakan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi. Selain pergerakan, objek dapat mengalami perubahan bentuk dan warna serta dapat menyampaikan informasi dengan nyata dan jelas menggunakan

media animasi juga dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap aktifitas siswa selama kegiatan belajar mengajar dengan menjadi lebih jelas dan menarik.

Hasil belajar menggunakan media animasi lebih baik dan berpengaruh dibandingkan tidak menggunakan media animasi. Penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan minat belajar kedalam suasana yang senang dan gembira, dan keterlibatan emosional dan mental yang memungkinkan interaksi antara guru dan murid menjadi lebih jelas dan terarah.

### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi**

Menurut Yunita Liza 2017 kelebihan dan kekurangan media animasi adalah sebagai berikut:

#### **a. Kelebihan media animasi**

1. Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
2. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
3. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajar.
4. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
5. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
6. Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
7. Sangat praktis dan menarik.

#### **b. Kekurangan media animasi**

1. Tidak bisa dibawa kemana-mana karena cenderung ditempat tertentu.
2. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Memerlukan software khusus untuk membukanya.

### **2.1.7 Pengertian Minat Belajar**

Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris yaitu “*interest*” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu keinginan). Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung.

Minat juga merupakan kecenderungan jiwa yang ditandai dengan adanya perhatian terhadap sesuatu objek tertentu. Pada pengertian ini menunjukkan kegiatan yang diminati seseorang, akan diperhatikan terus menerus yang disertai rasa senang.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar pada dasarnya adalah penerima akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat, suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan, yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tertentu.

### **2.1.8 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Hasil belajar belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor tersebut banyak jenisnya, tetapi digolongkan menjadi dua golongan yaitu Faktor yang mempengaruhi minat dapat bersifat internal dan eksternal.

#### **1) Faktor Internal**

adalah sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari dalam diri.

##### **a) Faktor biologis**

(1) Faktor kesehatan Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar.

(2) Cacat tubuh Cacat tubuh bisa mempengaruhi belajar karena siswa tersebut akan sulit mengikuti kelas seperti siswa yang sehat.

b) Faktor psikologis

(1) Perhatian Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain daripada itu.

(2) Kesiapan Kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi. Kesiapan ini berasal dari dalam diri dan berhubungan juga dengan kematangan.

(3) Bakat atau intelegensi Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakat maka siswa akan berminat terhadap pelajaran tersebut.

2) Faktor Eksternal

Sesuatu yang membuat peserta didik berminat yang datangnya dari luar.

a) Faktor keluarga

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor keluarga seperti cara orang tua mendidik, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi minat belajar siswa mencakup metode/ media pembelajaran, kurikulum dan pekerjaan rumah (PR).

c) Faktor masyarakat

Masyarakat juga berperan penting terhadap minat belajar siswa, seperti teman bergaul dan kegiatan dalam masyarakat.

### **2.1.9 Faktor pendekatan belajar**

Faktor pendekatan belajar yaitu segala cara atau strategi yang digunakan peserta didik dalam menunjang keefektifan dan efisiensi proses mempelajari materi tertentu.

Selain itu, menurut safari beberapa indikator minat belajar adalah sebagai berikut :

1. Perasaan senang dalam mengikuti proses pembelajaran
2. Ketertarikan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran



3. Perhatian atau merespon pada saat belajar, dan
4. Keterlibatan siswa terhadap pelajaran.

#### **2.1.10 Hakikat Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan atau menelaah bentuk-bentuk atau struktur-struktur yang abstrak dan hubungan-hubungan di antara hal-hal itu. Untuk dapat memahami struktur-struktur serta hubungan-hubungan, tentu saja diperlukan pemahaman tentang konsep-konsep yang terdapat di dalam matematika itu. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan secara sengaja untuk mengembangkan kemampuan individual secara optimal. Berkembangnya kemampuan siswa merupakan proses perubahan. Dalam arti sempit, proses pembelajaran adalah proses pendidikan dalam lingkup persekolahan, sehingga arti dari proses pembelajaran adalah proses sosialisasi individu siswa dengan lingkungan sekolah, seperti guru, sumber/ fasilitas, dan teman sesama siswa.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar terencana dan terprogram yang melibatkan guru matematika dengan menyusun suatu rancangan rencana pembelajaran, melaksanakan rancangan pembelajaran (*activity*), mengevaluasi pembelajaran dan refleksi pembelajaran, dan melibatkan siswa berdasarkan kurikulum dengan segala interaksi dan proses komunikasi di dalamnya dengan tujuan untuk melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan aktivitas kreatif, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan.

Materi yang digunakan dalam penelitian ini ialah materi perkalian. Menurut Heruman (2008:22) pada prinsipnya perkalian sama dengan penjumlahan berulang. Oleh karena itu, kemampuan prasyarat yang harus dimiliki siswa sebelum mempelajari perkalian adalah penguasaan penjumlahan. Perkalian dapat juga diartikan suatu langkah untuk melipatgandakan sebuah angka dengan angka lain. Tentu saja untuk mendapatkan angka yang lebih besar.

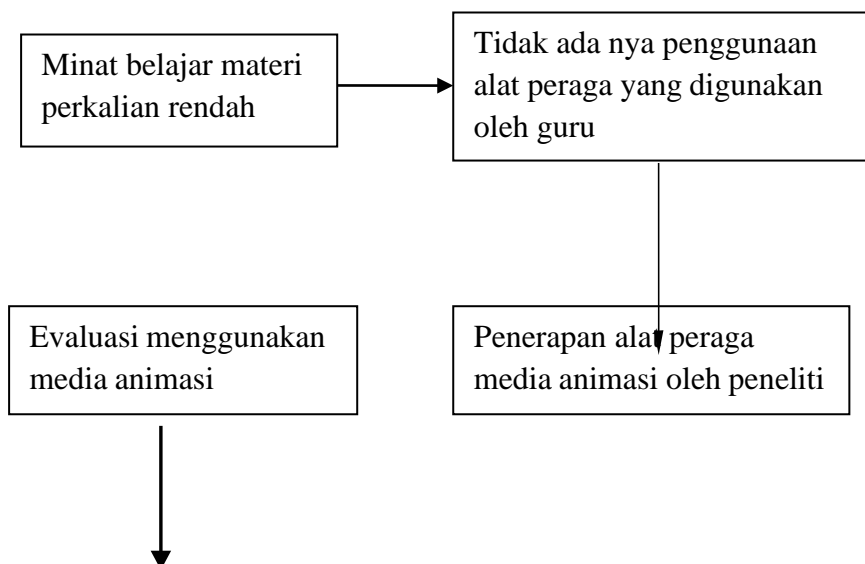
#### **2.1.11 Hasil Penelitian yang Relevan**

Asmayani,dkk (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “ Pengaruh Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kelukung” menjelaskan bahwa ada perbedaan antara prestasi belajar yang dicapai oleh siswa yang pembelajarannya didukung penggunaan media animasi interaktif yaitu peningkatan pada nilai rata-rata siswa sebelum dan setelah menggunakan menggunakan media animasi interaktif.

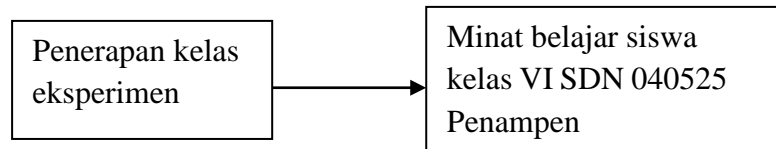
Alfina,dkk (2022) dalam penelitiannya yang “Pentingnya Penggunaan Media Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar”. Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Matematika pada Perkalian Siswa Kelas II SD” menjelaskan bahwa media animasi dapat membantu siswa sekolah dasar dalam meningkatkan kemampuan belajar matematika.

## 2.2 Kajian Teori

Menurut Sugiyono (2016: 91) “kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Sedangkan menurut Arikunto (2014: 99) “kerangka berpikir adalah bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis, akan menggambarkan alur pemikiran peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain tentang hipotesis yang diajukan”. Pada bagian ini akan dijelaskan antara pengaruh media animasi terhadap minat belajar materi perkalian peserta didik melalui gambar berikut.







**Gambar 2.1**

### **2.3 Hipotesis**

Hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Para ahli menafsirkan hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan pengaruh minat belajar antara dua variabel atau lebih. Jadi, hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya adalah kelas kontrol dan eksperimen. Penelitian Ex Post Facto. Hipotesis sementara pengaruh signifikan pengguna media terhadap minat belajar. Merupakan penelitian yang menjelaskan atau menemukan bagaimana variabel-variabel dalam penelitian saling berhubungan atau berpengaruh, serta menemukan bagaimana gejala-gejala atau perilaku itu terjadi. Berdasarkan kajian teori, penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir, maka hipotesis penelitian yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh media animasi terhadap materi perkalian kelas VI pada pembelajaran matematika SD Negeri 040525 Penampen .

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh media animasi terhadap materi perkalian kelas VI pada pembelajaran matematika SD Negeri 040525 Penampen.