

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1. Kajian Media Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Andi Kristanto, (2016:6) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Setiap media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Didalamnya terkandung informasi yang mungkin didapatkan dari internet, buku, film, televisi, dan sebagainya yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain ataupun kepada pelajar.

Sardiman, dkk (2011:6) Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam perspektif belajar mengajar, media adalah pengantar informasi dari guru kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif (Naz & Akbar, 2008). Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elekteronis untuk menangkap bahwa media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar efektif dan efesien (Muhammad Hasan, 2021: 27).

Rahmi Mudia Alti, (2022:1) Media ialah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi. Media bisa menunjang, mengantarkan informasi dari guru kepada siswa maupun kebalikannya, oleh sebab itu media merupakan komponen pendukung keberhasilan proses belajar di bangku Pendidikan.

Jadi dari beberapa pengertian diatas dapat penulis simpulkan bahwa media pembelajaran adalah satu alat atau perantara yang digunakan dalam proses belajar-mengajar antara guru dan siswa, dapat berupa alat bantu fisik dan nonfisik. Dimana tujuannya adalah untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran, dan juga dapat menumbuhkan minat belajar siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

2.1.2 Landasan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan, landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Berikut dijelaskan masing-masing landasan.

1. Landasan Filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibatkan proses pembelajaran yang terjadi dehumanisasi.

2. Landasan Psikologis

Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi hendaknya diupayakan secara optimal agar proses pembelajaran dapat berangsur secara efektif.

3. Landasan Teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

4. Landasan Empiris

Andi Kristanto, (2006:14-18) Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran

hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Andi Kristanto, (2021:10-11) Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Secara rinci, fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Edukatif

- a. Memberikan pengaruh yang bernilai pendidikan.
- b. Mendidik siswa dan masyarakat untuk berfikir kritis.
- c. Memberi pengalaman bermakna.
- d. Mengembangkan dan memperluas cakrawala.
- e. Memberikan fungsi otentik dalam berbagai bidang kehidupan dan konsep yang sama.

2. Fungsi ekonomis

- a. Pencapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efisien.
- b. Pencapaian materi dapat menekan penggunaan biaya dan waktu.

3. Fungsi sosial

- a. Memperluas pergaulan antar siswa.
- b. Mengembangkan pemahaman.
- c. Mengembangkan pengalaman dan kecerdasan intrapersonal siswa.

4. Fungsi budaya

- a. Memberikan perubahan dari segi kehidupan manusia.

Dalam mewariskan dan meneruskan unsur budaya dan seni yang ada di masyarakat. Selain itu fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- b. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar

Dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya sama, tidak ada kesenjangan pesan yang diajarkan oleh masing-masing guru.

- c. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari

Penafsiran berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa di manapun berada.

- d. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- e. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.

- f. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

g. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman siswa akan lebih baik.

- a) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat merangsang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar di sekolah sangat terbatas dan waktu terbanyak justru di luar lingkungan sekolah.
- b) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- c) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif Guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

2.1.4 Manfaat Media Dalam Pembelajaran

Andi Kristanto, (2021:12-14) Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara rinci, manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, foto, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah masa lampau.
- b. Mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, kehidupan hewan berbahaya di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, melihat alam semesta dan tata surya, dan sebagainya.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan media gambar siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang monument-monumen, dengan video siswa memperoleh gambaran nyata tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, suara detak jantung dan sebagainya.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, foto, *Power-Point*, dan video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung, kelelawar, dan sebagainya.
- f. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan *Power-Point*, film, atau video siswa dapat mengamati gerhana matahari/bulan, pelangi, gunung meletus, tsunami, dan sebagainya.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan. Dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang

berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya. Misal membandingkan ukuran, warna planetplanet, dan sebagainya.

- i. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses metamorphosis kepompong menjadi kupu-kupu, proses terjadinya hujan, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan video dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan video, siswa dapat mengamati dengan jelas teknik menendang bola, teknik melempar bola, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
- k. Mengamati gerakan-gerakan sesuatu yang sukar diamati secara langsung. Dengan video siswa dapat dengan mudah mengamati jalannya mesin mobil, dan sebagainya.
- l. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian alat yang sukar diamati secara langsung.
- m. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan video.
- n. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan siswa dapat mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru dalam waktu yang sama.
- o. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprograma, siswa dapat

belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing (belajar mandiri).

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat banyak, Hamalik (1985) mengemukakan sebagai berikut:

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Memperbesar perhatian para siswa, meningkatkan kegairahan belajar, meningkatkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
- c) Meletakkan dasar-dasar penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d) Memberikan pengalaman yang nyata sehingga dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa menurut kemampuan dan minatnya.
- e) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan terus-menerus, hal itu terutama terdapat dalam gambar hidup.
- f) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera

2.1.5 Jenis-jenis Media Pembelajaran

1. Media grafis

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Contoh gambar/foto, sketsa, diagram/ skema, poster, dll.

2. Audio/radio

Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar-mengajar. (Sudjana dan Rivai, 2010:56). “Media Audio (media dengar) adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dengan kata lain, media jenis ini hanya melibatkan indera dengar dan memanipulasi unsur bunyi atau suara semata”. (Yudhi Munadi, 2008:79) berpendapat bahwa “media audio adalah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan informasi dan pesan”.

3. Media Video dan Televisi

Menurut Smaldino, Russel, Heinich, Molenda (2008:374) video adalah *“the storage of audio visuals and their display on televisiontype screen”* (penyimpanan/perekaman gambar dan suara yang penayangannya pada layar televisi). Ada definisi lain menurut Punaji Setyosari & Sihkabuden (2005), Video adalah sebagai media penyampai pesan, termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Andi Kristanto (2021:31-64) mengatakan bahwa media video adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan obyek aslinya.

2.2 Kajian Media Interaktif Animasi

2.2.1 Pengertian Media Interaktif Animasi

Rina Tya Lestari, dkk (2018:75) Interaktif merupakan suatu media pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi jelas akan materi tersebut. Di dalam media ini terdapat teks, gambar, grafis, video yang dikemas dalam satu bentuk

electronic book sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Dengan menggunakan media interaktif peserta didik akan lebih mudah mempelajari materi.

Azhar Arsyad, (2007:36) Media pembelajaran intuitif adalah suatu alat peraga tayangan yang menyajikan video rekaman dengan kendali PC kepada orang banyak (siswa) yang mendengar dan melihat video dan suara, namun selain itu memberikan reaksi yang berfungsi, dan reaksi tersebut menentukan kecepatan dan urutan penyajian. Media pembelajaran cerdas yang diharapkan adalah sebagai Compact-Disk (CD).

Daryanto, (2013:51) Media ini disebut CD Multimedia Interaktif. Disebut penglihatan dan suara karena media ini memiliki komponen media umum (aktivitas berhitung). Media ini disebut intuitif karena media ini dimaksudkan untuk memasukkan reaksi siswa secara efektif. Oleh karena itu media ini berbentuk CD, sehingga sangat baik untuk dirangkai sebagai bahan ajar yang mendidik. Media interaktif intuitif adalah pemandangan dan suara yang dilengkapi dengan pengatur yang dapat bekerja oleh klien, sehingga klien dapat memilih apa yang dia butuhkan untuk sistem berikut. Media intuitif ini dimaksudkan untuk memasukkan reaksi klien secara efektif dan memberikan hubungan atau aktivitas yang dapat memberikan pengalaman belajar secara langsung.

Nunuk Suryani, dkk (2021:201) Media cerdas akan menjadi media yang memungkinkan siswa untuk bergaul dengan media dengan melatih melatih kemampuan mereka dan mendapatkan masukan atas materi yang disajikan. Dimana investasi siswa lebih diperhatikan agar mereka dapat mempelajari materi luar dan dalam sesuai dengan pandangan dunia konstruktivis, mendukung individualisasi gaya belajar siswa. Kemampuan beradaptasi yang lebih memuaskan sehingga lebih mudah beradaptasi dengan keadaan siswa,

siap untuk membuat ulang artikel yang diperkenalkan di ruang belajar di dalam kelas.

Agus Suheri (vol 2) Animasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan. Animasi mewujudkan ilusi (illusion) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberikan gambaran pergerakan bagi sesuatu objek. Dalam hal ini yang dimaksud dengan objek dapat berupa tulisan, gambar, hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lainnya. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan.

Apriansyah, M R., Sambowo, K. A., (2020:8-18) Proses belajar dengan menggunakan animasi ini berhasil karena mampu menggunakan 2 sensor indera pada manusia yaitu telinga dan mata. Pada proses pengalaman belajar 75% dapat diperoleh dari indera penglihatan dan 13% diperoleh dari indera pendengaran serta sisanya melalui indera lain.

Rayandra Asyhar, (2012:17) Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, misalnya:

- a. Media hiburan
- b. Media persentasi
- c. Media iklan/promosi
- d. Media ilmu pengetahuan
- e. Media bantu
- f. Media pelengkap

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif animasi termasuk pada jenis media audio visual. Dikarenakan menggunakan indra pendengaran (suara) dan juga indra penglihatan (gambar). Maka media interaktif animasi adalah suatu tampilan dimana pembuatannya menggunakan komputer, dilengkapi dengan alat pengontrol sebagai penghubung dengan program dan menggabungkan beberapa konten seperti teks, gambar, animasi, audio, video, sehingga siswa dapat belajar secara interaktif.

2.2.2 Kekurangan dan Kelebihan Media Interaktif Animasi

Nofa Putri Amanda (2019:46-47) Beberapa kekurangan media interaktif animasi adalah:

- a. Biaya relatif mahal untuk tahap awal penggunaan pembelajaran.
- b. Kemampuan sumber daya manusia dalam penggunaan media masih perlu ditingkatkan lagi agar semakin memudahkan dalam proses penyampaian.
- c. Fasilitas yang mendukung media interaktif animasi belum memadai.

Dan dibawah ini dipaparkan beberapa kelebihan dari media pembelajaran interaktif animasi yaitu:

- a) Pembelajaran menggunakan media interaktif animasi lebih inovatif dan interaktif.
- b) Pembelajaran menggunakan media berbasis interaktif video memotivasi belajar siswa.
- c) Dapat menggunakan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung.
- d) Pembelajaran menggunakan interaktif animasi merupakan media penyimpanan yang relatif mudah dan fleksibel.
- e) Pembelajaran menggunakan media interaktif dapat membawa objek materi yang sulit di dapat atau berbahaya terhadap lingkungan belajar.

- f) Pembelajaran menggunakan media interaktif animasi menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas dan menampilkan objek yang tidak dapat dilihat secara langsung.

2.3. Hasil Belajar Siswa

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar Siswa

Dalam buku A. Supratiknya, (2012:5) Hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan yang baru diperoleh siswa sesudah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Pemerolehan kemampuan baru tersebut akan terwujud dalam perubahan tingkah laku tertentu, seperti dari yang tidak tahu menjadi tahu tentang seluk beluk gejala tertentu, dari acuh tak acuh menjadi menyukai objek atau aktivitas tertentu, serta dari tidak bisa menjadi bisa melakukan keterampilan tertentu seperti membaca tabel, membuat peta, dan sebagainya. Hasil belajar siswa adalah alat penting untuk mengukur sejauh mana siswa tersebut memahami materi yang diajarkan oleh guru. Ada berbagai defenisi tentang hasil belajar dari berbagai para ahli.

Menurut Bloom (1964), hasil belajar mencakup tiga domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif mencakup pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Domain afektif mencakup sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, dan karakterisasi. Domain psikomotor mencakup inisiatif, pra-rutin, dan rutin.

Menurut Winkel Zakky (2018), hasil belajar didefinisikan sebagai keberhasilan yang dicapai oleh siswa, yang tercermin dalam prestasi belajar siswa di sekolah yang diukur dalam angka. Irsyad Zamjani, Ph. D (7:8) Sedangkan menurut Sudjana, hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh siswa setelah melalui pengalaman belajar mereka.

Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan “hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor menjadi hasil dari aktivitas belajar”. Selanjutnya Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivitas belajar. Ada dua faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar siswa”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan hasil belajar merupakan suatu perubahan yang terdapat pada siswa setelah memperoleh pembelajaran yang dapat dilihat dari aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilannya. Guru dapat melihat hasil belajar siswa melalui kemajuan-kemajuan yang terdapat pada siswa.

2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1. Faktor Internal

a) Minat

Minat merupakan sesuatu yang penting, dan harus dimiliki ketika kita akan melakukan sesuatu. Jika seorang tidak memiliki minat dalam suatu hal, maka akan kesulitan dan tidak tertarik untuk melakukannya.

b) Bakat

Menurut Semiawan dkk dalam buku karangan Yudrik Jahja mendefinisikan bahwa bakat merupakan kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih perlu dikembangkan atau latih.

c) Motivasi

Motivasi merupakan erangkaian usaha untuk menyiapkan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu. Motivasi merupakan hal penting dan harus dimiliki oleh stiap siswa agar seorang siswa semangat dalam belajar.

d) Cara belajar

Cara belajar adalah salah satu strategi yang dilakukan siswa agar lebih memahami materi yang dijelaskan tentunya dengan cara belajar yang disenangi oleh siswa tersebut.

2. Faktor Eksternal

Adapun faktor-faktor eksteernal dari hasil belajar yaitu:

a) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Lingkungan skolah merupakan tempat dimana para peserta didik melakukan kegiatan belajar. Dalam lingkungan sekolah terdapat guru, peserta didik, dan kepala sekolah. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran, dimana guru harus menjelaskan materi yang terkadang materi tersebut membutuhkan alat untuk memudahkan materi yang diajarkan.

b) Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga sangat berpengaruh dan pengaruh utama bagi pertumbuhan dan perkembangan seseorang. Dalam artian relasi antara anak dengan orang tua itu secara kodrati tercakup unsur pendidikan untuk membangun kepribadian anak.

2.3.3 Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar dapat digunakan sebagai dasar penilaian terhadap peserta didik dalam mencapai pembelajaran dan kinerja yang diharapkan. Indikator hasil belajar merupakan uraian kemampuan yang

harus dikuasai peserta didik dalam berkomunikasi secara spesifik serta dapat dijadikan ukuran untuk menilai ketercapaian hasil pembelajaran. Peserta didik diberi kesempatan untuk menggunakan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang sudah mereka kembangkan selama pembelajaran dan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang sudah ditentukan. Selama proses ini, guru dapat menilai apakah peserta didik telah mencapai suatu hasil belajar yang ditunjukkan dengan pencapaian beberapa indikator dan hasil belajar tersebut. Apabila hasil belajar peserta didik dapat direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak, berarti peserta didik tersebut telah mencapai suatu komposisi.

2.4 Kajian IPS

2.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Nu'man Somantri (2001:92) mendefinisikan pendidikan IPS di sekolah sebagai penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan. Penyederhanaan mengandung arti bahwa tingkat kesukaran bahan sesuai dengan tingkat kecerdasan dan minat peserta didik. Dufty (1986) mendefinisikan IPS sebagai *“the process of learning to live with other people”*. Trianto (2010: 171) mengatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya.

IPS merupakan studi integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu humaniora guna mengembangkan kemampuan kewarganegaraan. Pada program sekolah, IPS mengkaji secara sistematis dan terkordinasi berbagai disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah,

hukum, filsafat, ilmu pilitik, psikologi, agama, dan sosiologi serta ilmu humaniora, matematika dan ilmu alam.

IPS sebagai perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari berbagai konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah (Sa'dun, 2010: 75). Menurut Wesley (dalam Sapriya, 2009: 9). IPS didefinisikan sebagai berikut: *“The social studies are social sciences simplified for pedagogical purposes in school. The social studies consist of geography, history, economics, sociology, civics and various combination of these subject”*. (IPS merupakan ilmu-ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pengajaran di sekolah. IPS terdiri dari geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi, kewarganegaraan dan berbagai kombinasi dari kesemuanya itu).

Dari beberapa pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan perpaduan/ integrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial (sosiologi, geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, ilmu politik, filsafat, psikologi) dan humaniora yang disusun secara sistematis untuk tujuan pendidikan di sekolah. Penjelasan ini mempertegas bahwa IPS tidak sama dengan ilmu-ilmu sosial, akan tetapi ada hubungan yang erat antara IPS dengan ilmu-ilmu sosial. IPS mengambil salahsatu sumber bahan kajian dari disiplin ilmu-ilmu sosial.

2.4.2 Tujuan dan Manfaat Pendidikan IPS di SD

Tujuan mendasar IPS yaitu membantu generasi muda untuk mengembangkan kemampuannya untuk membuat informasi dan mengambil keputusan untuk kebaikan masyarakat sebagai warga negara yang didalamnya terdapat berbagai budaya, masyarakat demokratis dalam dunia yang saling memiliki ketergantungan.

Tujuan mata pelajaran IPS sebagaimana dalam Permendiknas nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi untuk mata pelajaran pendidikan dasar dan menengah, antara lain:

1. Peserta didik mampu mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dan kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Tujuan IPS dalam Permendikbud no. 68 tahun 2013 adalah menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat pada bidang ekonomi dalam wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Sardiman (2010:151) menegaskan bahwa kompetensi dan tujuan pembelajaran IPS di sekolah yaitu:

- a) Mengantarkan, membimbing, dan mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi warga negara dan warga dunia yang baik.
- b) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dengan penuh kearifan untuk dapat memahami, menyikapi dan ikut memecahkan masalah sosial.
- c) Membangun komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan menghargai serta ikut mengembangkan nilai luhur dan budaya Indonesia.

Pendidikan IPS di sekolah memiliki tujuan dan tanggung jawab untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki pengetahuan, keterampilan berfikir dan bertindak, kepedulian, kesadaran sosial yang tinggi sebagai bagian dari masyarakat, bangsa, dan warga dunia yang baik. Pendidikan IPS menjadi fondasi penting bagi pengembangan intelektual, emosional, kultural, dan sosial, peserta didik, yaitu mampu menumbuhkan kembangkan cara berfikir, bersikap, dan berperilaku yang bertanggung jawab selaku individu, warga masyarakat, warga negara, dan warga dunia.

Musyayrofah, dkk, (2021:3-5) IPS membantu pengembangan individu peserta didik untuk peduli terhadap kondisi nyata masyarakat serta mampu melakukan problem solving terhadap persoalan yang ada secara kritis, analitis dan bertanggungjawab. IPS bertujuan untuk melatih peserta didik agar berfikir sistematis, kritis, bersikap dan bertindak sehingga bermanfaat terhadap kehidupan masyarakat.

2.4.3 Materi Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Bhinneka Tunggal Ika

Suku bangsa di Indonesia berjumlah lebih dari 100 suku bangsa. Wilayah Indonesia yang luas memengaruhi tingginya keanekaragaman bangsa Indonesia. Keragaman suku bangsa akan menentukan keragaman budaya bangsa Indonesia. Meskipun budaya bangsa kita sangat beraneka ragam, tetapi tetap satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia. Hal tersebut sesuai dengan semboyan bangsa Indonesia. "Bhinneka Tunggal Ika", walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu. Bhinneka Tunggal Ika mengandung makna meskipun berbeda suku, budaya, agama, dan bahasa daerah, tetapi tetap satu bangsa, yaitu bangsa Indonesia.

b. Budaya Indonesia

Keragaman budaya bangsa Indonesia ada yang berbentuk religi/keagamaan, kesenian, bahasa daerah, rumah adat, mata pencaharian, sistem kemasyarakatan, dan peralatan hidup. Budaya daerah yang beraneka ragam merupakan budaya bangsa Indonesia. Oleh karena itu, budaya daerah merupakan akar budaya nasional yang perlu dikembangkan dan dilestarikan.

c. Kesatuan dalam Keragaman

- Menghargai Keragaman Budaya di Indonesia

Semboyan” Bhinneka Tunggal Ika” yang berarti berbeda-beda tetapi tetap satu sangat penting bagi kehidupan berbangsa dan bernegara. Penduduk Indonesia terdiri dari banyak suku bangsa, budaya, dan terpencar dalam lokasi yang luas. Budaya daerah di Indonesia merupakan ciri khas masing-masing daerah.

- Manfaat Kesatuan

Rasa dan sikap persatuan dan kesatuan bagi masyarakat Indonesia sangat diperlukan untuk mencapai kejayaan bangsa. Sikap persatuan akan dapat meringankan suatu permasalahan dan mempercepat selesainya suatu pekerjaan. Perbedaan bukan merupakan hambatan untuk menggalang rasa kesatuan dan persatuan. Perbedaan pendapat dapat diselesaikan dengan cara musyawarah untuk mencapai mufakat.

2.5 Kerangka Berpikir

Dalam proses pembelajaran, siswa tentunya mendapatkan hasil belajar yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran IPS siswa masih memiliki hasil belajar yang belum maksimal. Hal ini terjadi karena dalam proses belajar mengajar siswa

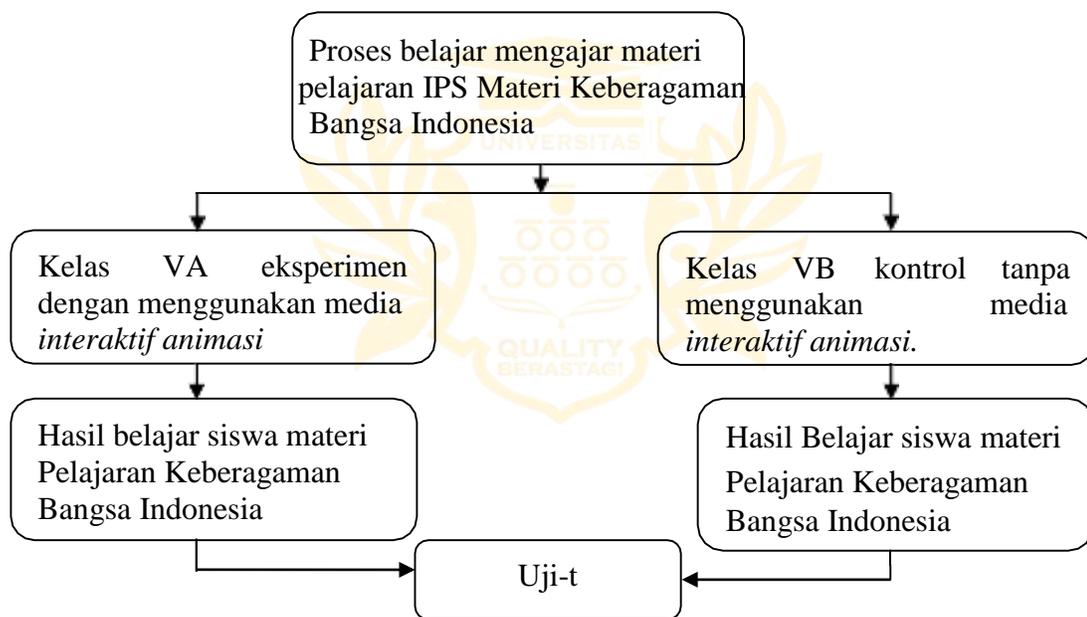
hanya duduk, diam, dan mendengarkan saja apa yang dijelaskan oleh guru sehingga siswa menjadi bersikap pasif. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan media ceramah saja sehingga pembelajaran yang berlangsung siswa masih kesulitan dalam menguasai materi yang disampaikan oleh guru.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari media yang digunakan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempermudah guru dalam mencapai tujuan belajar yang maksimal. Maka guru harus kreatif dalam menggunakan media pembelajaran agar siswa juga aktif dalam pembelajaran. Maka salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran IPS adalah media pembelajaran interaktif animasi. Dikarenakan dapat membantu pendidik untuk menjelaskan materi, melatih keterampilan siswa, sehingga dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran, dan hasil belajar IPS yang diperoleh siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan uraian diatas maka pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animasi diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Berdasarkan uraian diatas, dengan melihat fenomena yang ada maka, prinsip dasar pemikiran yang menjadikan penelitian ini adalah media interaktif animasi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Adapun kerangka tersebut dapat digambarkan:



Gambar 2.1
Kerangka Berfikir

2.6 Hipotesis Penelitian

Sugiyono, (2009:63) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang

diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data

Adapun hipotesis yang dapat penulis rumuskan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Artinya terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa.

2. Hipotesis nol (H_0)

Artinya tidak terdapat media interaktif animasi terhadap minat belajar.

2.7 Peneliti Relevan

Dalam penelitian ini, peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, adapun peneliti yang relevan diantaranya adalah:

1. Elya Fransiska Pandiangan dkk (2022) Pengaruh media media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.
2. Penelitian Prayuda Ayub (2020) yang berjudul pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa.
3. Dianah dkk (2023) pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar bahwa terdapat pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa.