

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Video Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

“Media berdasarkan asal katanya dari bahasa Latin, *medium*, yang berarti perantara. Media oleh karenanya dapat diartikan sebagai perantara antara pengiriman informasi yang berfungsi sebagai sumber atau *resources* dan penerima informasi atau *receiver*” (Benny 2017, hlm.15). Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013, hlm.3) mengatakan “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap”.

Menurut Heinich dalam Benny (2017, hlm.15) media pembelajaran atau *instructional media* merupakan “Sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk melakukan proses belajar”. “Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal” (Arsyad 2013, hlm.3). Gagne’ dan Briggs dalam Arsyad (2013, hlm.4) mengatakan “Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri antara lain buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Media pembelajaran memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga menjadi efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa manusia, benda, dan sebagainya. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa menjadi lebih termotivasi dalam kegiatan belajarnya.

“Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup” (Arsyad 2013, hlm.50). “Media video tergolong ke dalam media audio-visual yang mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan” (Benny 2017, hlm.137).

Media video tergolong kedalam media audio visual yang mampu menayangkan informasi melalui gambar dan suara. Media video banyak digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan pesan secara lengkap.

“Animasi berasal dari kata ‘*to animate*’ yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak” (Gunawan 2012, hlm.26). “Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita” (Gunawan 2012, hlm.26). “Animasi adalah urutan frame yang ketika diputar dalam frame dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi dapat juga diartikan dengan menghidupkan gambar” Eka dalam Ahayu (<http://ahayu.esy.es/teori/pengertian-animasi-menurut-buku/>)

Berdasarkan pengertian diatas, animasi dapat disimpulkan sebagai gambar bergerak yang terdiri dari beberapa objek yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah video atau film.

Proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien ketika guru menggunakan media pembelajaran seiring dengan semakin canggihnya teknologi. Siswa akan lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media video merupakan salah satu jenis dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa memahami materi pelajaran. Media video terbagi menjadi beberapa macam, salah satunya adalah media video animasi. Media video animasi ini berisi gambar-gambar 2D atau 3D.

b. Fungsi Media Pembelajaran Video Animasi

Arsyad (2017, hlm.19) mengatakan “Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru”. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2017, hlm.19) “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Levie & Lentz dalam Arsyad (2017, hlm.20) mengemukakan “Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, (d) fungsi kompensatoris”.

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran juga berfungsi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

c. Tujuan Media Pembelajaran Video Animasi

Menurut Achsin dalam Ningsih (<http://allaboutpendidikan.blogspot.co.id/2010/10/pengertian-manfaat-dan-tujuan.html>) Penggunaan media pengajaran sangat diperlukan dalam kaitannya dengan peningkatan mutu pendidikan. Tujuan penggunaan media pengajaran adalah:

- 1) Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna,
- 2) Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik.
- 3) Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru/pendidik.
- 4) Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.
- 5) Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Menurut Ensiklopediasli (<https://ensiklopediasli.blogspot.co.id/2017/04/media-pembelajaran.html?m=1>), tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
- 2) Mempermudah proses belajar-mengajar di kelas.
- 3) Untuk memberikan motivasi belajar pada siswa.
- 4) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
- 5) Menciptakan situasi yang tidak akan mudah dilupakan oleh siswa.
- 6) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
- 7) Menumbuhkan keterampilan dan sikap tertentu dalam bidang teknologi.
- 8) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- 9) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

Media video dapat digunakan untuk keperluan belajar guna mempermudah proses belajar-mengajar di kelas. Penggunaan media video juga dapat meningkatkan motivasi siswa agar semangat untuk belajar. Media video memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa agar tidak merasa jenuh dengan proses pembelajaran yang monoton.

d. Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2017, hlm.15) mengemukakan tiga ciri media, yaitu:

- 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.
- 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik *time-lapse recording*. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.
- 3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)
Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan

kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Menurut Muallimassyafii (<https://muallimassyafii.wordpress.com/2017/01/16/karakteristik-media-audio-visual-dan-penerapannya-dalam-kegiatan-pembelajaran/amp/?espv=1>), karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio visual adalah sebagai berikut.

- 1) Biasanya bersifat linier
- 2) Biasanya menyajikan visual yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak
- 5) Dikembangkan menurut prinsip behaviorisme dan kognitif
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah

Media video animasi ditandai dengan menggunakan teknologi sebagai alat yang membantu proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Media pembelajaran ini menggunakan perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor, laptop, tape, dan layar proyektor dengan menampilkan sebuah video yang merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

e. Langkah-Langkah Media Pembelajaran Video Animasi

Menurut Rahmah (<http://pendidikangurumadrasahibtidaiyyahiaain.blogspot.co.id/2015/06/langkah-langkah-penggunaan-media.html>) adapun langkah-langkah penggunaan media dengan film adalah:

- 1) Langkah persiapan guru, pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru pemilihan film yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika perlu guru harus mengetahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, dan tahun produksi film, serta uji coba film terlebih dahulu sebelum ditampilkan.
- 2) Mempersiapkan kelas. Dalam hal ini siswa terlebih dahulu dipersiapkan dengan menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film.
- 3) Langkah penyajian, berupa pemutaran film dengan memperhatikan kelengkapan alat yang akan digunakan

(pengeras suara, layar proyektor dan tempat proyektor), serta guru harus memperhatikan intensitas cahaya ruangan.

- 4) Aktivitas lanjutan, yang berupa tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disediakan, membuat karangan tentang apa yang telah ditonton.

Mascerdas (mascerdas.blogspot.co.id/2015/11/langkah-langkah-penggunaan-media.html?m=1) mengatakan bahwa :

Untuk menggunakan media, seharusnya dilakukan perencanaan yang sistematis. Perlu diingat pula bahwa media pembelajaran digunakan bila media itu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang disampaikan. Langkah-langkah penting dalam penggunaan media yaitu:

- 1) Persiapan sebelum menggunakan media

Langkah awal penggunaan adalah membuat persiapan sebaik-baiknya, yang dilakukan dengan cara mempelajari petunjuk penggunaan media, terutama bila dibutuhkan perangkat keras seperti berbagai jenis pesawat proyektor (media elektronik). Semua peralatan yang akan digunakan perlu disiapkan sebelumnya, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak akan terganggu oleh hal-hal yang bersifat teknis.

- 2) Pelaksanaan penggunaan media

Pada saat kegiatan belajar dengan menggunakan media berlangsung, hendaknya dijaga agar suasana tetap tenang. Keadaan tenang tidak berarti siswa harus duduk diam dan pasif, yang penting perhatian siswa tetap terjaga.

- 3) Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap penyajian apakah tujuan pembelajaran tercapai, selain untuk memantapkan pemahaman materi yang disampaikan melalui media. Untuk itu perlu disediakan tes yang harus dikerjakan siswa sebagai umpan balik. Kalau ternyata tujuan belum tercapai, guru perlu mengulangi sajian program media tersebut.

- 4) Tindak lanjut

Dari umpan balik yang diperoleh, guru dapat meminta siswa untuk memperdalam sajian dengan berbagai cara, misalnya : diskusi tentang hasil tes, mempelajari referensi dan membuat rangkuman, melakukan suatu percobaan, observasi, dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan diatas, langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dimulai dari langkah awal, yaitu persiapan guru sebelum menggunakan media. Langkah persiapan ini dimulai dari menyiapkan bahan yang akan diajarkan, mengecek kelengkapan alat yang akan digunakan, dan sebagainya. Langkah kedua

dalam penggunaan media video ini yaitu pelaksanaan. Pelaksanaan penggunaan media video dalam proses pembelajaran harus menjaga suasana agar perhatian siswa tetap terjaga. Langkah terakhir adalah tindak lanjut, berupa tanya jawab, diskusi, dan sebagainya.

f. Ragam dan Klasifikasi Media Pembelajaran Video Animasi

Williams dalam Benny (2017, hlm. 17) mengemukakan bahwa:

Klasifikasi dan ragam media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran, sebagai berikut :

- 1) Media yang tidak diproyeksikan atau *non-projected media*, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model;
- 2) Media yang diproyeksikan atau *projected media* misalnya, LCD;
- 3) Media audio seperti kaset, *compact disc* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik;
- 4) Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVD, dan *blue rays disc*;
- 5) Pembelajaran berbasis komputer;
- 6) Multimedia dan jaringan komputer.

Menurut Heinich dalam Benny (2017, hlm.18) “Klasifikasi media yang digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang terdiri dari: (1) media cetak/teks; (2) media pameran/*display*; (3) media audio; (4) gambar bergerak/ *motion pictures*; (5) multimedia; dan (6) media berbasis *web* atau internet”. Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013, hlm.39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan film hidup, dan (8) komputer.

Djalle dalam Makhroyani (2012, hlm.6) menjelaskan tentang jenis-jenis animasi sebagai berikut:

Animasi telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada sehingga muncul jenis animasi. Teknik yang digunakan untuk membuat animasi makin beragam. Jenis animasi yang biasa digunakan antara lain sebagai berikut.

- 1) Animasi 2D, jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital.

- 2) Animasi 3D, merupakan pengembangan dari animasi 2D yang muncul akibat teknologi yang sangat pesat. Dan terlihat lebih nyata dari pada 2D.
- 3) Animasi stop motion, merupakan jenis animasi yang merupakan potongan-potongan gambar yang disusun sehingga bergerak.

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi beberapa macam dapat berupa media visual, media audio, media audio visual, dan media berbasis web atau internet. Jenis film animasi sekarang ini merupakan penggabungan antara jenis animasi terdahulu. Animasi berawal dari 2D yang telah berkembang menjadi 3D.

g. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Video Animasi

Penggunaan media video dalam proses pembelajaran tidak sepenuhnya baik. Menurut Arsyad (2017, hlm.50-51), keuntungan dan keterbatasan media video adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 1
Keuntungan dan keterbatasan media video

No	Keuntungan	Keterbatasan
1	Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.	Pengadaan film dan video memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2	Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.	Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga siswa tidak semua mampu mengikuti informasi yang disampaikan.
3	Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film	Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan

	dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.	kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan.
4	Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.	
5	Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat langsung, seperti lahar gunung berapi	
6	Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.	
7	Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu menit.	

Menurut Rochmatun (rochmatun-naili.blogspot.co.id/2012/05/media-audio-visual.html?m=1) kelebihan dan kekurangan media audio visual gerak adalah sebagai berikut.

- 1) Kelebihan video
 - a) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
 - b) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis.
 - c) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
 - d) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.

- e) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
 - f) Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru.
 - g) Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.
- 2) Kekurangan video
- a) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.
 - b) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
 - c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna
 - d) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Berdasarkan paparan diatas, kelebihan dari media video animasi yaitu dapat menghemat waktu dan menarik perhatian siswa sehingga dengan mudah berpusat pada video yang sedang ditayangkan, sedangkan kekurangan dari media video animasi adalah untuk menggunakan media ini dibutuhkan dana yang cukup mahal serta video yang ditayangkan terlalu cepat sehingga siswa tidak dapat menangkap semua materi yang disajikan dalam video tersebut.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

“Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan di muka. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris” (Sudjana 2016, hlm.3). Menurut Sudjana (2016, hlm.22) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan pendapat diatas, hasil belajar adalah hasil dari suatu proses belajar mengajar yang berisi tentang informasi pengetahuan serta kemampuan menguasai materi pelajaran. Hasil belajar dapat diperoleh dari tes dan bukan tes.

b. Fungsi dan Tujuan Hasil Belajar

Sudirman (makalahpendidikan-sudirman.blogspot.co.id/2012/07/tujuan-dan-fungsi-penilaian-hasil.html?m=0) mengatakan pelaksanaan penilaian hasil belajar pada proses belajar mengajar bertujuan untuk :

- 1) Mengetahui kemajuan belajar siswa, baik secara individu maupun anggota kelompok/kelas setelah ia mengikuti pendidikan dan pembelajaran dalam jangka waktu yang telah ditentukan.
- 2) Mengetahui tingkat efektifitas dan efisiensi berbagai komponen pembelajaran yang dipergunakan guru dalam jangka waktu tertentu.
- 3) Menentukan tindak lanjut pembelajaran bagi siswa.
- 4) Membantu siswa untuk memilih sekolah, pekerjaan, dan jabatan yang sesuai dengan bakat, minat, perhatian, dan kemampuannya.

Menurut Sudirman (makalahpendidikansudirman.blogspot.co.id/2012/07/tujuan-dan-fungsi-penilaian-hasil.html?m=0) fungsi dari penilaian adalah sebagai berikut.

Penilaian hasil dan proses belajar saling berkaitan satu sama lain sebab hasil belajar yang dicapai siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran yang ditempuhnya (pengalaman belajarnya). Sejalan dengan pengertian diatas maka penilaian berfungsi sebagai berikut.

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai-tidaknya tujuan pembelajaran. Dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu pada rumusan-rumusan tujuan pembelajaran sebagai penjabaran dari kompetensi mata pelajaran.
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar-mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal tujuan pembelajaran, kegiatan atau pengalaman belajar siswa, strategi pembelajaran yang digunakan guru, media pembelajaran, dll.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya. Dalam laporan tersebut dikemukakan kemampuan dan kecakapan belajar siswa dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran dalam bentuk nilai-nilai prestasi yang dicapainya.

Menurut Sudjana dalam Sanjaya (www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-hasil-belajar-siswa-definisi.html?m=1) tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan

pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.

- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak berkepentingan.

Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui kemajuan dan kemampuan belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran serta untuk mengetahui apakah hasil belajar tersebut mempengaruhi tingkah laku siswa. Fungsi dari hasil belajar yaitu untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran dan sebagai laporan kepada orang tua siswa.

c. Pendekatan Penilaian Hasil Belajar

Sudrajat (www.akhmadjudrajat.wordpress.com/2008/05/01/penilaian-hasil-belajar/amp/?espv=1) mengemukakan bahwa :

Ada dua pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar, yaitu penilaian yang mengacu kepada norma (Penilaian Acuan Norma atau *Norm-Referenced Assesment*) dan penilaian yang mengacu kepada kriteria (Penilaian Acuan Kriteria atau *Criterion Referenced Assesment*). Perbedaan kedua pendekatan tersebut terletak pada acuan yang dipakai. Pada penilaian yang mengacu kepada norma, interpretasi hasil penilaian peserta didik yang dinilai dengan alat penilaian yang sama. Jadi hasil seluruh peserta didik digunakan sebagai acuan. Penilaian yang mengacu kepada kriteria atau patokan, interpretasi hasil penilaian bergantung pada apakah atau sejauh mana seorang peserta didik mencapai atau menguasai kriteria yang telah ditentukan. Kriteria itu dirumuskan dalam kompetensi atau hasil belajar dalam kurikulum berbasis kompetensi.

Emtha (<https://emtha1110.blogspot.co.id/2017/05/tiga-pendekatan-penilaian-dalam.html?m=1>) mengemukakan penilaian seharusnya dilaksanakan melalui tiga pendekatan, yaitu:

- 1) *Assessment of learning*
Assessment of learning merupakan penilaian yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai. Proses pembelajaran selesai tidak selalu terjadi di akhir tahun atau di akhir peserta didik

menyelesaikan pendidikan pada jenjang tertentu. Setiap pendidik melakukan penilaian yang dimaksudkan untuk memberikan pengakuan terhadap pencapaian hasil belajar setelah proses pembelajaran selesai, berarti pendidik tersebut melakukan *assessment of learning*. Ujian Nasional, ujian sekolah/madrasah, dan berbagai bentuk penilaian sumatif merupakan *assessment of learning* (penilaian hasil belajar).

2) *Assessment for learning*

Assessment for learning dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan biasanya digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan proses belajar mengajar. Dengan *assessment for learning* pendidik dapat memberikan umpan balik terhadap proses belajar peserta didik, memantau kemajuan, dan menentukan kemajuan belajarnya. *Assessment for learning* juga dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk meningkatkan performan dalam memfasilitasi peserta didik. Berbagai bentuk penilaian formatif misalnya tugas, presentasi, proyek, termasuk kuis merupakan contoh-contoh *assessment for learning* (penilaian untuk proses belajar).

3) *Assessment as learning*

Assessment as learning mempunyai fungsi yang mirip dengan *assessment for learning*, yaitu berfungsi sebagai formatif dan dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung. Perbedaannya, *assessment as learning* melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan penilaian tersebut. Peserta didik diberi pengalaman untuk belajar menjadi penilai bagi dirinya sendiri. Penilaian diri (*self-assessment*) dan penilaian antar teman merupakan contoh *assessment as learning*. Dalam *assessment as learning* peserta didik juga dapat dilibatkan dalam merumuskan prosedur penilaian sehingga mereka mengetahui dengan pasti apa yang harus dilakukan agar memperoleh capaian belajar yang maksimal.

Pendekatan dalam penilaian hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu penilaian acuan norma (PAN) dan penilaian acuan kriteria (PAK) dimana perbedaannya terletak pada acuan yang digunakan.

d. Macam-Macam Hasil Belajar

Kingsley dalam Sudjana (2016, hlm.22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Gagne dalam Sudjana (2016, hlm.22) membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b)

keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, (e) keterampilan motoris.

Klasifikasi belajar dari Bloom dalam Sudjana (2016, hlm.22) secara garis besar membaginya menjadi 3 ranah, yaitu:

1) Ranah kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah kognitif terbagi menjadi beberapa macam, yaitu:

- a) Tipe hasil belajar : Pengetahuan
- b) Tipe hasil belajar : Pemahaman
- c) Tipe hasil belajar : Aplikasi
- d) Tipe hasil belajar : Analisis
- e) Tipe hasil belajar : Sintesis
- f) Tipe hasil belajar : Evaluasi

2) Ranah afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.

3) Ranah psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Hasil belajar pada dasarnya terbagi menjadi tiga macam, yaitu ranah kognitif (berkenaan dengan intelektual peserta didik), ranah afektif (berkenaan dengan sikap peserta didik), dan ranah psikomotor (berkenaan dengan keterampilan peserta didik).

e. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 20 Tahun 2007 Tentang Standar Penilaian Pendidikan dalam Priansa (2015, hlm.112) menjabarkan jenis-jenis hasil belajar sebagai berikut.

1) Tes

Tes merupakan pemberian sejumlah pertanyaan yang jawabannya dapat benar atau salah. Tes dapat berupa tes tertulis, tes lisan dan tes praktik atau tes kinerja.

a) Tes tertulis

Tes tertulis adalah tes yang menuntut peserta tes memberi jawaban secara tertulis berupa pilihan dan/atau isian. Tes yang jawabannya pilihan meliputi pilihan ganda, benar-salah, dan menjodohkan. Tes yang jawabannya berupa isian dapat berbentuk isian singkat dan/atau uraian.

b) Tes lisan

Tes lisan merupakan tes yang dilaksanakan melalui komunikasi langsung (tatap muka) antara peserta didik dengan pendidik. Pertanyaan dan jawaban diberikan secara lisan.

c) Tes praktik (kinerja)

Tes praktik (kinerja) merupakan tes yang meminta peserta didik untuk melakukan perbuatan/ menampilkan/ mendemonstrasikan keterampilan.

Dalam rancangan penilaian, tes dilakukan secara berkesinambungan melalui berbagai macam ulangan dan ujian. Ulangan meliputi ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas. Sedangkan ujian terdiri dari ujian nasional dan ujian sekolah.

2) Observasi

Observasi merupakan penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap peserta didik selama pembelajaran berlangsung dan/atau di luar kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan kompetensi yang dinilai, dan dapat dilakukan baik secara formal maupun informal. Penilaian observasi dilakukan antara lain sebagai penilaian akhir kelompok mata pelajaran agama dan akhlak mulia, kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian, kelompok mata pelajaran estetika, serta kelompok mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan.

3) Penugasan

Penugasan adalah pemberian tugas kepada peserta didik baik secara perseorangan maupun kelompok. Penilaian penugasan diberikan untuk penugasan terstruktur dan kegiatan mandiri tidak terstruktur dan dapat berupa praktik di laboratorium, portofolio, proyek dan produk.

Minaltimay (www.minaltimay.wordpress.com/2010/12/16/pengertian-tes-jenis-jenis-tes/amp/?espv=1) menyatakan jenis tes sebagai berikut:

1) Dari segi bentuk pelaksanaannya

a) Tes tertulis

Tes tertulis dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada penggunaan kertas dan pensil sebagai instrumen utamanya, sehingga tes mengerjakan soal atau jawaban ujian pada kertas ujian secara tertulis, baik dengan tulisan tangan maupun menggunakan komputer.

b) Tes lisan

Tes lisan dilakukan dengan pembicaraan atau wawancara tatap muka antara guru dengan murid.

c) Tes perbuatan

Tes perbuatan mengacu pada proses penampilan seseorang dalam melakukan sesuatu unit kerja. Tes perbuatan mengutamakan pelaksanaan perbuatan peserta didik.

2) Dari segi bentuk soal

a) Tes essay

Tes essay adalah tes yang disusun dalam bentuk pertanyaan terstruktur dan siswa menyusun, mengorganisasikan sendiri jawaban tiap pertanyaan itu dengan bahasa sendiri. Tes essay ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan dalam menjelaskan atau mengungkapkan suatu pendapat dalam bahasa sendiri.

b) Tes objektif

Tes objektif adalah tes yang disusun sedemikian rupa dan telah disediakan alternative jawabannya.

3) Dari segi fungsi tes di sekolah

a) Tes formatif

Tes formatif yaitu tes yang diberikan untuk memonitor kemajuan belajar selama proses pembelajaran berlangsung. Tes ini diberikan dalam tiap satuan unit pembelajaran.

b) Tes sumatif

Tes sumatif diberikan dengan maksud untuk mengetahui penguasaan atau pencapaian peserta didik dalam bidang tertentu. Tes sumatif dilaksanakan pada tengah atau akhir semester.

c) Tes penempatan

Tes penempatan adalah tes yang diberikan dalam rangka menentukan jurusan yang akan dimasuki peserta didik atau kelompok mana yang paling baik ditempati atau dimasuki peserta didik dalam belajar.

d) Tes diagnostik

Tes diagnostik adalah tes yang digunakan untuk mendiagnosis penyebab kesulitan yang dihadapi seseorang baik dari segi intelektual, emosi, fisik, dan lain-lain yang mengganggu kegiatan belajarnya.

Penilaian hasil belajar oleh guru dapat menggunakan berbagai teknik penilaian, baik berupa tes, observasi, penugasan perseorangan atau kelompok, serta berbagai bentuk lain yang sesuai dengan karakteristik kompetensi dan tingkat perkembangan peserta didik.

f. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Novrizal (2015, hlm.37) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1) Faktor internal

a) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Siswa yang kekurangan gizi misalnya, ternyata kemampuan belajarnya dibawah siswa-siswa yang tidak kekurangan gizi, sebab mereka yang kekurangan gizi pada umumnya cenderung cepat lelah dan capek, cepak mengantuk dan akhirnya tidak mudah dalam menerima pelajaran.

b) Faktor psikologis

Faktor kedua dari faktor internal adalah faktor psikologis. Setiap manusia atau anak didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda.

2) Faktor eksternal

a) Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan dapat pula berupa lingkungan sosial.

b) Faktor instrumenal

Faktor-faktor instrumenal ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, serta guru. Berbicara kurikulum berarti berbicara mengenai komponennya, yakni tujuan, bahan atau program, proses belajar-mengajar, dan evaluasi. Selain itu dalam proses belajar mengajar diperlukan perangkat-perangkat pembelajaran yang diperlukan oleh guru, antara lain RPP, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD, dan penilaian hasil belajar. Kiranya jelas faktor-faktor ini besar pengaruhnya pada proses dan hasil belajar.

Menurut Sunarto dalam Dedi (dedi26.blogspot.co.id/2013/01/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil.html?m=1) faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain:

- a) Kecerdasan/intelegensi
- b) Bakat
- c) Minat
- d) Motivasi

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain:

- a) Keadaan lingkungan keluarga
- b) Keadaan lingkungan sekolah
- c) Keadaan lingkungan masyarakat

Faktor yang mempengaruhi tinggi atau rendahnya proses dan hasil belajar siswa itu berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena siswa memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

g. Penilaian Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Akuntansi Materi Laporan Laba Rugi

Arikunto dalam Priansa (2015, hlm.103) menyatakan "... penilaian memutuskan atau menetapkan sesuatu keputusan terhadap sesuatu yang diukur dan bersifat kualitatif".

Penilaian hasil belajar dapat dikaitkan dengan evaluasi pembelajaran. Menurut Arikunto dalam Priansa (2015, hlm.102) "Evaluasi adalah kegiatan menilai dalam kegiatan pendidikan yang berorientasi pada proses perkembangan yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mengalami proses pendidikan dalam waktu tertentu". Purwanto dalam Priansa (2015, hlm.103) menyatakan "Evaluasi berkaitan dengan pertumbuhan kemajuan peserta didik kearah tujuan atau nilai yang di tetapkan dalam kurikulum".

Sebagaimana yang ditetapkan dalam teknik evaluasi, bahwa evaluasi pada umumnya menggunakan tes dan nontes sebagai alat untuk memperoleh hasil belajar siswa. Pada mata pelajaran Akuntansi materi laporan laba rugi dibutuhkan evaluasi bagi siswa dalam bentuk ulangan harian, penugasan baik individu maupun berkelompok, dan UAS karena materi laporan laba rugi diberikan di kelas XI pada semester genap.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 2
Penelitian terdahulu

No	Nama/ Tahun	Judul	Pendekatan & Analisis	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Alfian Novrizal / 2015	Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Geografi	Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen.	Terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi, yang semula nilai rata-ratanya adalah 66,5 menjadi 85,62 untuk kelas eksperimen, dan 77,19 untuk kelas kontrol.	Penggunaan media video untuk memperoleh peningkatan hasil belajar siswa. Penggunaan media ini dikarenakan hasil UTS siswa yang sebagian besar masih kurang dari KKM yang ditetapkan yaitu 75.	Peneliti menggunakan media video dalam mata pelajaran geografi untuk mengetahui pengaruh media tersebut terhadap peningkatan hasil belajar di SMAN 8 Tangerang Selatan. Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran video ini disebabkan melihat data hasil UTS

						siswa dengan nilai rata-rata 66,5 dari KKM 75.
2	Iwan Permana / Suwarna / 2014	Pengaruh media audio-visual (video) terhadap hasil belajar siswa kelas XI pada konsep elastisitas	Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan <i>nonequivalent kontrol group design</i>	Terdapat pengaruh media audio-visual terhadap hasil belajar pada materi konsep elastisitas dari hasil <i>pretest</i> yang semula nilai rata-ratanya sebesar 22,96 untuk kelas eksperimen dan 23,5 untuk kelas kontrol menjadi 65,82 untuk kelas eksperimen dan 57,68 untuk kelas kontrol.	Penggunaan media audio-visual (video) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena media video animasi termasuk ke dalam media audio visual.	Peneliti menggunakan media audio-visual dalam materi elastisitas guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 1 dan IPA 2 di SMAN 87 Jakarta.

3	M. Chusnul Al Fasyi/2015	Pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta	Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen	Terdapat pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa. Terlihat dari perbedaan rata-rata kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu 6,18.	Penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang disebabkan oleh jarang guru menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran sehingga berindikasi terhadap hasil belajar yang kurang memuaskan.	Peneliti menggunakan media di jenjang sekolah dasar dan dalam mata pelajaran IPA. Media pembelajaran yang digunakan hanya media video biasa bukan berbentuk animasi.
---	--------------------------------	---	--	---	---	--

C. Kerangka Pemikiran

Proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dinyatakan baik apabila melebihi KKM yang telah ditetapkan pada setiap mata pelajaran. Mata pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa terlebih lagi siswa jurusan MIPA yang merupakan program lintas minat yang ditetapkan di sekolah. Faktanya masih banyak siswa yang nilai akuntansinya kurang dari KKM, baik itu nilai tugas, tes harian, maupun PTS (Penilaian Tengah Semester).

Suatu keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan kemampuan guru untuk menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar sehingga hasil akan memuaskan. Hasil belajar merupakan keluaran dari proses pembelajaran. Dari sisi guru, hasil belajar merupakan evaluasi dari proses pembelajaran. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan akhir dari proses pembelajaran. Salah satu hal yang berdampak terhadap hasil belajar yaitu media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran. Media sangat dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Dalam proses belajar, media berperan dalam menjembatani proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi.

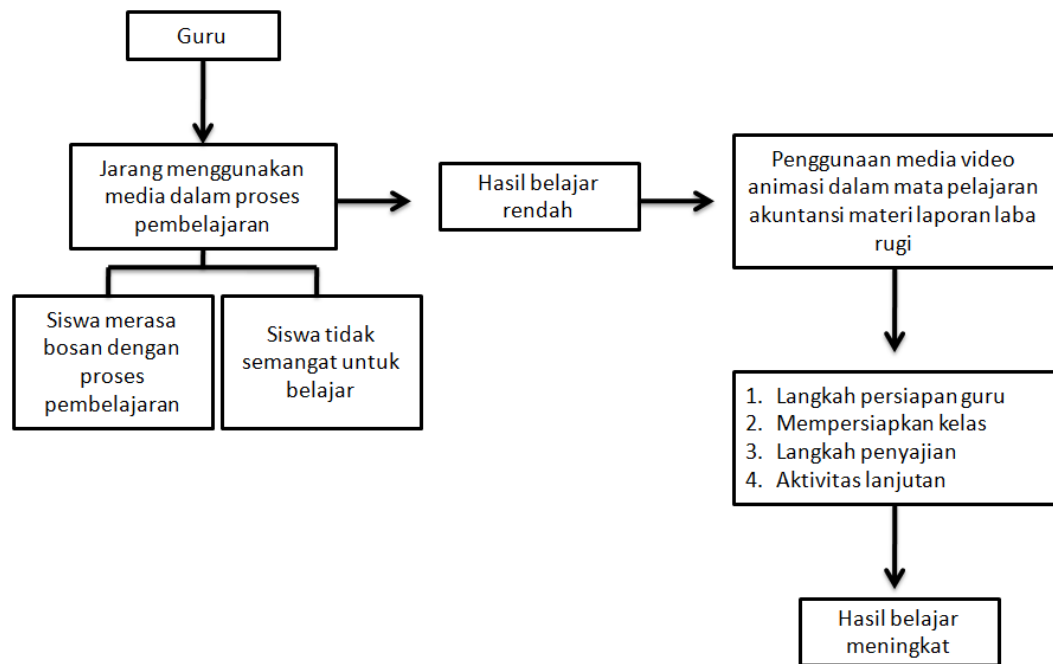
Untuk mendapatkan hasil belajar yang baik, diperlukan proses pembelajaran yang baik pula. Salah satunya dapat dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran. “Gambar bergerak atau motion pictures merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media film dan video” (Benny 2017, hlm.19). Media film dan video mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan. Media video ini, selain digunakan dalam pembelajaran untuk aspek kognitif, media ini juga dapat dimanfaatkan dalam ranah afektif dan penanaman karakter. Media video memiliki keunggulan jika digunakan untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses dan prosedur untuk melakukan suatu aktifitas. Media video animasi ini cocok untuk diterapkan pada mata pelajaran akuntansi. Sebab dalam mata pelajaran akuntansi memuat proses dan prosedur dalam melakukan sesuatu, seperti pencatatan, penggolongan, dan sebagainya.

Dalam pelaksanaannya, terdapat langkah-langkah yang harus ditempuh. (Rahmah, 2015) Adapun langkah-langkah penggunaan media dengan film ini adalah:

- 1) Langkah persiapan guru, pertama-tama guru harus mempersiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, kemudian baru pemilihan film yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Jika perlu guru harus mengetahui panjangnya film tersebut, tingkat rekomendasi film, dan tahun produksi film, serta uji coba film terlebih dahulu sebelum ditampilkan.
- 2) Mempersiapkan kelas. Dalam hal ini siswa terlebih dahulu dipersiapkan dengan menjelaskan maksud pembuatan film, menjelaskan secara ringkas isi film, menjelaskan bagian-bagian yang harus mendapat perhatian khusus sewaktu menonton film.
- 3) Langkah penyajian, berupa pemutaran film dengan memperhatikan kelengkapan alat yang akan digunakan (pengeras suara, layar proyektor dan tempat proyektor), serta guru harus memperhatikan intensitas cahaya ruangan.
- 4) Aktivitas lanjutan, yang berupa tanya jawab guna mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disediakan, membuat karangan tentang apa yang telah ditonton.

Jika dalam proses pembelajaran akuntansi tersebut menggunakan media video animasi, maka akan membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media video animasi dalam pelaksanaan pembelajaran agar siswa tertarik dan termotivasi sehingga hasil belajarnya memuaskan.

Memperhatikan kerangka berfikir di atas, maka skema kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 2. 1
Skema kerangka berfikir

Memperhatikan skema diatas, maka paradigma yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 3
Paradigma penelitian

$O_1 \times O_2$

$O_3 \quad O_4$

Sugiyono (2017, h.79)

O_1 = *Pretest* pada kelas eksperimen.

O_3 = *Pretest* pada kelas kontrol.

X = Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran akuntansi

O_2 = *Posttest* pada kelas eksperimen

O_4 = *Posttest* pada kelas control

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

- a. Siswa dianggap lebih tertarik kepada media pembelajaran yang menarik dibandingkan mendengarkan guru berceramah pada saat kegiatan belajar.
- b. Siswa dianggap lebih fokus dengan media pembelajaran dibandingkan menulis materi yang diberikan oleh guru.
- c. Guru dianggap memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk menerapkan berbagai macam media pembelajaran.
- d. Sarana dan prasarana pengadaan media video animasi dianggap tersedia secara memadai.

2. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah “terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menerapkan media pembelajaran video animasi”.