

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Interaktif Animasi

1. Pengertian Media Interaktif Animasi

Kata media berasal dari bahasa latin yakni *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhari, 2015). Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan (Mahnun, 2012). Media pembelajaran menurut Surayya (2012) yaitu alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

AECT atau Association of Education and Communication Technology memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi (Sukiman, 2012 hlm.128). Menurut Munir (2012 hlm. 134) Multimedia interaktif merupakan multimedia yang dapat dikontrol atau dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif yaitu pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan lain-lain.

Sedangkan menurut Siswati (2019, hlm. 3) animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang diatur secara khusus sehingga dapat bergerak sesuai dengan jalan yang telah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar binatang, gambar tumbuhan, bangunan dan sebagainya. Menurut Purnomo (2013, hlm.9) Prinsip dasar animasi ialah prinsip-prinsip yang

digunakan seorang animator untuk mengetahui dan memahami bagaimana sebuah animasi dibuat sebaik mungkin sehingga didapatkan hasil animasi yang menarik, dinamis serta tidak membosankan.

Dari uraian di atas, dapat diambil kesimpulan yakni media interaktif animasi ialah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer yang menggunakan berbagai unsur seperti suara, gambar, dan teks dan juga memberikan efek gerakan dan suara agar penonton (peserta didik) dapat menerima pesan-pesan yang disampaikan dan dapat melakukan timbal balik terhadap media interaktif animasi tersebut.

2. Karakteristik Media Pembelajaran

Karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan meningkatkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Karakteristik media ini adalah dasar pemilihan media yang sesuai dengan situasi belajar tertentu. Berdasarkan karakteristiknya masing-masing, media terbagi menjadi 3 yaitu, antara lain:

- 1) Media visual Media visual adalah semua wujud benda yang terlihat dan digunakan untuk menyampaikan suatu pesan.
- 2) Media Audio Media audio merupakan media yang dapat didengar melalui indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan, dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/Bahasa lisan) maupun non verbal.
- 3) Media Audio-Visual Media audio visual adalah media yang memiliki peran untuk menyampaikan pesan melalui gambar dan suara.

Senada dengan paparan diatas menurut hamalik (2009) mengemukakan bahwa terdapat beberapa manfaat dari penggunaan media dalam proses pembelajaran,yaitu sebagai berikut :

“Pertama Penggunaan media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.kedua membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.ketiga

penggunaan media pada tahap orientasi akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran pada saat itu. Keempat media juga dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa dan memadatkan informasi.”

Dengan demikian, kegiatan belajar siswa dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Menurut Nasution, manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Sedangkan Azhar Arsyad memberikan kesimpulan dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungan.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Objek yang terlalu besar untuk ditampilkan di ruang kelas dapat diganti dengan foto, slide, film. Sedangkan objek yang terlalu kecil dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, gambar. Begitu pula kejadian yang langka yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka.

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan ada beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Menurut Soekamto dan Kosasih (2006, hlm.16) mengatakan bahwa hasil belajar dapat diukur dengan jalan pengamatan langsung serta penelitian tingkah laku peserta didik pada waktu proses belajar berlangsung, memberikan tes pada peserta didik sesudah mengikuti pelajaran penelitian beberapa waktu sesudah selesai, misalnya penilaian dari keberhasilan peserta didik dalam pekerjaan rumah dan kehidupan kelak.

Hasil belajar dapat berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Hasil belajar dapat dilihat dari hasil ulangan harian (tes formatif), nilai ulangan tengah semester (sub tes sumatif) dan ulangan semester (tes sumatif). Dengan demikian, jelaslah bahwa untuk mengetahui apakah peserta didik telah berhasil dalam belajarnya atau belum berhasil maka dapat dilihat dari nilai-nilai hasil belajarnya, biasanya nilai-nilai tersebut bisa dilihat dari dalam buku laporan pendidikan.

Hal ini berarti dengan belajar seseorang dapat mengubah perilakunya dan dapat melakukan hal-hal yang sebelumnya tidak dapat dilakukannya. Dengan belajar seseorang memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap tertentu. Perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari proses belajar pada diri seseorang inilah disebut hasil belajar. Oleh karena itu, hasil belajar hanya dapat dinyatakan sebagai kapabilitas atau kemampuan yang diperoleh seseorang sebagai akibat dari belajar.

2. Macam Macam Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa, dan sisi guru. Dari siswa hasil belajar yaitu tingkat perkembangan mental yang lebih baik apabila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Teori taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga ranah antara lain: kognitif, afektif dan psikomotor.

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.
- 2) Pemahaman (*comprehension*), adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.
- 3) Penerapan (*application*), adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.
- 4) Analisis, adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.
- 5) Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.
- 6) Evaluasi, adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, nilai-nilai dan apresiasi. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan, yaitu :

- 1) Penerimaan, adalah sikap kesadaran atau kepekaan seseorang terhadap gejala, kondisi, keadaan atau suatu masalah.
- 2) Merespons, ditunjukkan oleh kemauan untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan tertentu.
- 3) Menilai, tujuan ini berkenaan dengan kemauan untuk memberi penilaian atau kepercayaan kepada gejala atau suatu objek tertentu.

- 4) Mengorganisasi, tujuan yang berhubungan dengan organisasi ini berkenaan dengan pengembangan nilai ke dalam sistem organisasi tertentu.
- 5) Karakterisasi nilai, adalah mengadakan sintesis dan internalisasi sistem nilai dengan pengkajian secara mendalam, sehingga nilai-nilai yang dibangunnya ini dijadikan pandangan atau falsafah hidup serta dijadikan pedoman dalam bertindak dan berperilaku.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor adalah tujuan yang berhubungan dengan kemampuan keterampilan atau *skill* seseorang. Ranah psikomotor meliputi 6 aspek, yaitu :

- 1) Persepsi, merupakan kemampuan seseorang dalam memandang sesuatu yang dipermasalahkan.
- 2) Kesiapan, berhubungan dengan kesediaan seseorang untuk melatih diri tentang keterampilan tertentu.
- 3) Meniru, adalah kemampuan seseorang dalam mempraktikkan gerakan-gerakan sesuai dengan contoh yang diamatinya.
- 4) Membiasakan, adalah kemampuan seseorang untuk mempraktikkan gerakan-gerakan tertentu tanpa harus melihat contoh.
- 5) Menyesuaikan, adalah kemampuan beradaptasi gerakan atau kemampuan itu sudah disesuaikan dengan keadaan situasi dan kondisi yang ada.
- 6) Mengorganisasikan, adalah kemampuan seseorang untuk berekreasi dan menciptakan sendiri suatu karya.

3. Faktor faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Bloom dan Dimiyati (2006) Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu dari dalam diri peserta didik/ faktor internal dan faktor yang datang dari luar peserta didik/ faktor eksternal atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari dalam diri peserta didik terutama

yang menyangkut kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Faktor ini besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang akan dicapai.

Berkaitan dengan faktor dari dalam diri peserta didik, selain faktor kemampuan, ada juga faktor lain yaitu : motivasi, minat, perhatian, sikap kebiasaan belajar, ketekunan, kondisi sosial ekonomi, kondisi fisik dan psikis. Salah satu faktor lingkungan yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar adalah kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tonggi rendahnya atau efektif tidaknya proses pembelajaran dalam mencapai tujuan instruksional. Pendapat ini sejalan dengan teori belajar disekolah (*theory of school learning*) dari Bloom, dari 3 variabel utama dalam teori sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar peserta didik.

Selain faktor dari dalam diri dan faktor dari lingkungan, ada faktor lain yang turut menentukan hasil belajar siswa yaitu faktor pendekatan belajar/*aproach learning*. Ini berkaitan dengan upaya belajar yang dilakukan oleh peserta didik meliputi strategi dan metode pembelajaran. Ketiga faktor ini dalam banyak hal saling berkaitan dan saling mempengaruhi, datu dengan yang lain.

C. Ilmu Pengetahuan Alam

1. Hakikat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta–fakta, konsep–konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (dalam BSNP, 2006). Lebih lanjut menurut Conant dan Samatowa (2011) mendefinisikan sains sebagai suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut.

Pengetahuan dalam IPA didasarkan dari gejala yang terjadi di alam, dapat dicontohkan kejadian Newton mengalami kejatuhan buah dari pohon. Gejala alam ini membuat Newton merasa penasaran mengapa suatu benda (apel) selalu jatuh ke bawah tidak keatas, ataupun kesamping. Dari rasa penasaran ini, Newton melakukan percobaan atau eksperimen untuk mengetahui alasan mengapa benda selalu jatuh ke bawah. Kegiatan eksperimen yang dilakukan Newtonpun tidak serta merta berhasil, namun perlu dilakukan berkali-kali dengan penuh kesabaran dan dengan prosedur yang tepat, yaitu menggunakan metode ilmiah. Hasil dari kegiatan eksperimen tersebut, didapatkan suatu pengetahuan yang dapat digunakan oleh umat manusia yaitu konsep tentang gaya gravitasi yang sampai saat ini masih bermanfaat bagi seluruh umat manusia.

Berdasarkan kajian tersebut, IPA merupakan suatu hal yang didasarkan dari gejala alam, yang mana gejala alam tersebut akan menjadi suatu pengetahuan jika diawali dengan sikap ilmiah dan menggunakan metode ilmiah. Dari kegiatan metode ilmiah tersebut akan mendapatkan suatu ilmu atau pengetahuan yang dapat diaplikasikan bagi umat manusia. Menurut Samatowa (2011) Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala – gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Merujuk pada pengertian IPA tersebut, hakikat IPA meliputi empat unsur utama yaitu (dalam Puskur, 2006):

a. Sikap

sikap yang didasari seorang ilmuwan selama proses mendapatkan suatu pengetahuan, sikap tersebut terdiri dari rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar bersifat open minded. Selain rasa ingin tahu.

Menurut Samatowa (2011) sikap ilmiah terdiri dari terbuka, kreatif, tekun dan teliti. Contohnya : Seseorang yang akan mempelajari IPA harus memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.

b. Proses

Proses yaitu prosedur pemecahan masalah melalui metode ilmiah, yang terdiri dari penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran dan penarikan kesimpulan. Cara Penyelidikan IPA menurut Wisudawati (2015) adalah observasi, eksperimen dan matematika. Observasi adalah saat para ahli yang ingin mempelajari objek atau kejadian alam melalui kegiatan observasi, eksperimen dalam hal ini menggunakan metode ilmiah. Matematika sangat diperlukan untuk menyatakan hubungan antar variabel dalam hukum dan teori.

c. Produk

Produk yaitu berupa fakta, prinsip, teori dan hukum. Batang tubuh IPA berisi tiga dimensi pengetahuan, yaitu pengetahuan faktual (fakta), pengetahuan konseptual (konsep), pengetahuan prosedural (prinsip, hukum, hipotesis, teori dan model). Dan keempat adalah dimensi pengetahuan metakognitif. Contohnya : energi tidak dapat diciptakan, dan energi tidak dapat dimusnahkan.

d. Aplikasi

Aplikasi yaitu penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari – hari. Konsep IPA yang telah didapatkan dalam proses menggunakan metode ilmiah, selanjutnya dapat digunakan dalam kehidupan untuk kemsalahatan umat manusia. Keempat unsur dalam IPA tersebut merupakan satu kesatuan yang utuh dan tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya.

2. Pembelajaran IPA SD

Ilmu pengetahuan Alam sering disebut sains berasal dari kata *science* yaitu istilah yang mengacu pada masalah masalah kealaman sehingga secara sederhana ilmu pengetahuan alam didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala gejala alam, Ilmu Pengetahuan Alam di SD merupakan program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Tuhan yang Maha Esa.

Chipetta dan prasetyo (2013) mengutarakan bahwa hakikat IPA adalah sebagai *a way of thinking* (cara berpikir), *a way of investigating* (cara penyelidikan) dan *a body of knowledge* (sekumpulan pengetahuan) sebagai cara berpikir, IPA merupakan aktivitas mental (berpikir) orang orang yang bergelut dalam bidang yang dikajipara ilmuwan berusaha mengungkap ,menjelaskan serta menggambarkan fenomena alam. ide ide dan penjelasan suatu gejala alam tersebut disusun di dalam pikiran.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan didalam kehidupan sehari hari, Pembelajaran IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membawa siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Setiap pembelajaran dalam suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan untuk mengembangkan ketiga aspek hasil belajar. Sebagaimana tujuan pembelajaran IPA menurut BSNP (2013) sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat diketahui bahwa pada pembelajaran IPA, hasil belajar yang ingin dikembangkan juga terdapat tiga macam, dari pengetahuannya, sikap yang biasa dikenal sikap ilmiah dan keterampilan yang dikenal dengan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Diharapkan ketiga unsur ini dapat muncul pada diri peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengalami proses pembelajaran secara utuh memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah, metode ilmiah dan meniru cara dan sikap ilmuwan bekerja dalam menemukan fakta baru.

Menurut Piaget dan Desmita (2011) menyatakan bahwa perkembangan siswa berada pada tahap operasional kongkrit yang membutuhkan pengalaman dan benda atau objek secara langsung. Pengalaman langsung memegang peranan penting sebagai pendorong laju perkembangan kognitif siswa pada tahapan operasional tersebut. Melalui pengalaman langsung siswa akan mengalami pembelajaran yang bermakna dan akan lebih dipahami oleh siswa, karena siswa mengalami sendiri apa yang akan dipelajari.

Lebih lanjut menurut Samatowa (2011) model belajar berdasarkan pengalaman langsung memperkuat daya ingat anak dan biayanya sangat murah sebab menggunakan alat dan media belajar yang ada di lingkungan anak sendiri.

D. Hasil Penelitian yang Relevan

Ada beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan oleh peneliti tentang penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran IPA, diantaranya yaitu :

1. Menurut Darmawati saleh (2017) menyatakan bahwa media interaktif animasi berpengaruh pada hasil belajar siswa hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata sebelum diberi perlakuan yaitu 27,37, setelah menerapkan media interaktif animasi rata-rata nilai meningkat yaitu 48,73 dengan jumlah 40 orang dan menggunakan perhitungan Uji-T Microsoft Excel.
2. Menurut Sri Handayani (2019) Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan dapat disimpulkan bahwa terdapat terdapat pengaruh Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA dilihat dari hipotesis dengan menggunakan uji “t” bahwa thitung = 6,7079 sedangkan ttabel dengan dk atau df 38 pada taraf signifikan 5% yaitu > 2,024. dengan demikian thitung > ttabel (6,7079 > 2,024) hal ini dapat dilihat uji thitung lebih besar dari pada uji ttabel. Maka dalam penelitian ini Ha diterima dan Ho ditolak Hasil penelitian ini mendukung penelitian sebelumnya bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar.

E. Kerangka Pemikiran dan Diagram Paradigma Penelitian

1. Kerangka Pemikiran

Dalam proses kegiatan pembelajaran, hampir keseluruhan pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti setelah peneliti melakukan sebuah observasi ke SD tersebut. Hasil observasi tersebut diantaranya yaitu tidak sedikit siswa merasa sangat bosan ketika sedang melakukan pembelajaran yang ada didalam kelas, siswa juga

kurang semangat dalam melakukan pembelajaran, bahkan ada siswa yang asyik bermain sendiri.

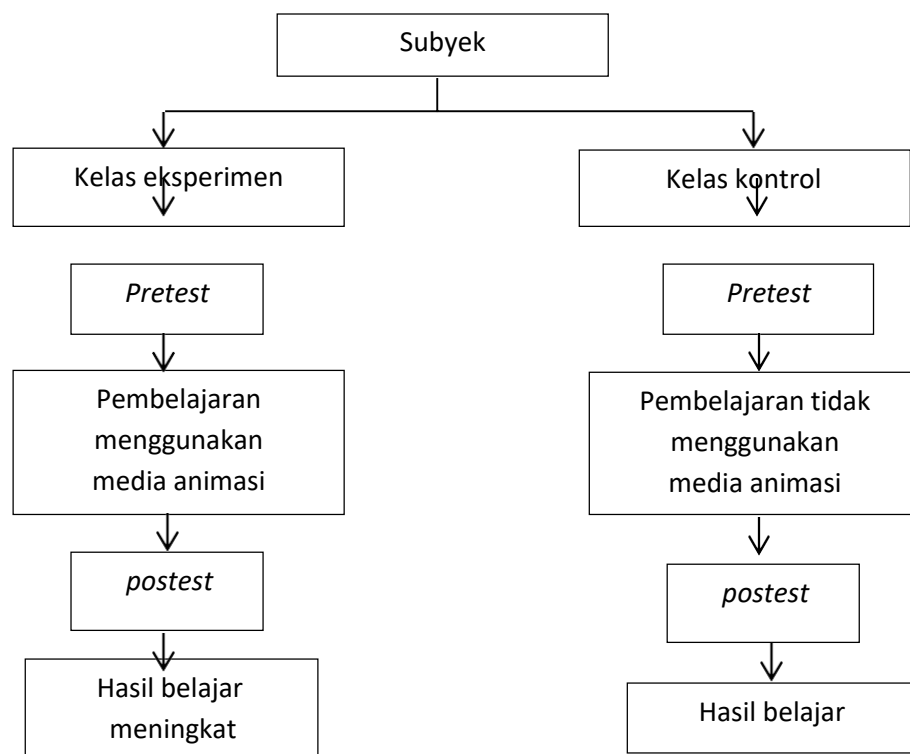
Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat berguna untuk menjadi perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga terciptanya proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, dan membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi yang diberikan oleh guru.

Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk membuat perhatian siswa untuk lebih fokus dengan materi yang dijelaskan oleh guru, selain itu media juga dapat membuat peserta agar lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Bahkan setelah melakukan observasi bahwa penggunaan media dalam pembelajaran lebih baik dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah dan hanya siswa mendengarkan saja.

Oleh karena itu, peneliti mencoba menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA. Dengan menggunakan media dalam penelitian ini, peneliti berharap agar dapat membuat proses pembelajaran lebih mudah dipahami dan lebih mudah diingat oleh peserta didik.

2. Diagram Paradigma Penelitian

Bagan 2.1 1 Kerangka Berpikir



F. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi yang peneliti ajukan bahwa pembelajaran IPA pada materi organ Gerak Hewan dan Manusia dapat Menggunakan Media Pembelajaran Animasi dengan tujuan Mempermudah siswa dapat memahami dan mengingat materi yang telah diberikan oleh guru.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan.

Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

a. Hipotesis Kerja (H_a)

Terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap pembelajaran IPA pada materi organ gerak hewan dan manusia.

b. Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap pembelajaran IPA pada materi organ gerak hewan dan manusia.