

BAB II

KAJIAN TEORI & KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah media yang mengandung Pengetahuan dan Informasi. Media pembelajaran digunakan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih Efisien dan Efektif. media Pembelajaran bisa membuat efektivitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan bisa meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam proses belajar, media pembelajaran berperan penting dalam menjembatani proses penyampaian pengiriman pesan serta Informasi dari Narasumber kepada siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran telah lama digunakan sebagai alat bantu proses kegiatan Pembelajaran. pada situasi ini tujuan media pembelajaran adalah sebagai alat untuk proses pembelajaran. Karena media pembelajaran dapat dengan mudah membuat siswa menjadi lebih memahami dan efisiensi belajar siswa akan meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan media yang digunakan dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Hasil Belajar Siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran supaya pembelajaran menjadi menarik. Media dalam proses pembelajaran diartikan seperti alat-alat grafis, fotografis, atau juga elektronik untuk menangkap, memproses, dan Menyusun kembali informasi visual atau verbal. Menurut Dwijayani (2019, hlm. 12) menyatakan “media pembelajaran merupakan alat-alat yang dapat menunjang proses pembelajaran akan lebih jelas makna pesan yang dapat disampaikan dan tujuan pembelajaran akan tercapai dengan lebih efektif dan efisien.”

Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan Efektifitas dan Efisiensi proses pendidikan. Hasil belajar Siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik. Media

dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat merekam, memproses, dan mengatur ulang informasi verbal atau visual menggunakan metode grafik, fotografi, atau elektronik. Dwijayani (2019, hlm. 12) menulis bahwa “Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat lebih jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih berhasil.”

Mashuri (2019, hlm. 4) menjelaskan bahwa “media pembelajaran adalah media yang dapat dimanfaatkan sebagai jalur penyampaian pesan dalam proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat dan fokus siswa. untuk memungkinkan kontak dan komunikasi yang efektif.” Sedangkan menurut Moto, M.M. (2019, hlm. 23) mendefinisikan “Media Pembelajaran yaitu suatu pendidikan yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar siswa. Segala sesuatu yang dapat digunakan siswa untuk belajar, termasuk benda dan lingkungannya, termasuk dalam Media Pembelajaran.”

Menurut Hamka (2018, hlm. 13) “Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu fisik dan non fisik yang digunakan sebagai perantara antara siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.” Sedangkan menurut Dewi (2018, hlm. 8), “media pembelajaran adalah sesuatu yang membantu orang belajar agar penonton memperoleh pengalaman yang menyenangkan Tidak hanya itu, penggunaan media akan memungkinkan anggota audiens untuk terlibat dalam berbagai kegiatan. Oleh karena itu, mereka tidak hanya bergantung kepada pendidik sebagai salah satunya sumber belajar.”

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran tidak selalu berkaitan dengan benda-benda fisik tetapi berbentuk kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang siswa dalam memahami Materi Pembelajaran yang disampaikan, sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran. Karena teknologi pendidikan dimanfaatkan untuk membentuk proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dan karena teknologi pendidikan dapat membuat pembelajaran

menjadi menyenangkan dan hasil belajar siswa meningkat. Dengan memanfaatkan Media Pembelajaran siswa akan memahami materi pelajaran dengan mudah. Namun, tidak hanya siswa tetapi juga guru akan merasa pembelajaran menjadi lebih sederhana karena penggunaan media pembelajaran akan membantu terciptanya lingkungan belajar yang lebih menyenangkan bagi siswa.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Menurut Budiyono, B (2020, hlm. 301) mengatakan bahwa “karakteristik media pembelajaran terbagi kedalam dua kategori yaitu, sebagai penyalur informasi serta penyedia informasi. Ketika pendidik memperoleh informasi factual melalui media, media juga dapat membantu mempersingkat waktu penyampaian materi pembelajaran dan menginspirasi kreativitas”. Menurut Jalmur, N. (2016, hlm. 14-18), “ media pembelajaran memiliki beberapa karakteristik yang saling terhubung atau dilihat dari sudut pandang yang berbeda, seperti antara siswa bisa memberikan umpan balik secara langsung yang memungkinkan penerapan konsep atau peran ke dalam situasi dunia nyata di masyarakat, mudah beradaptasi karena dapat digunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran dengan sedikit mengubah alat dan soal dapat meningkatkan kemampuan komunikatif siswa dan dapat mengatasi keterbatasan metode pembelajaran tradisional, dan dapat digunakan untuk mengajari siswa dengan cara menggunakan teknologi secara efektif.”

Sementara itu, Angriani (2017, hlm. 18) menyatakan bahwa karakteristik Media Pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat mengirimkan berbagai isi Pesan yang diinginkan.
- 2) Moral dan nilai hadir dalam media.
- 3) Di era globalisasi, media ditata sesuai dengan kemajuan teknologi informasi.
- 4) Pembelajaran nyata digunakan dalam media.
- 5) Minat dan fokus siswa dapat ditangkap oleh media.
- 6) Media dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis.
- 7) Media dapat diakses oleh siswa dari semua tingkatan akademik.

Setiap media pembelajaran memiliki kualitas tersendiri, menurut Baihaqi (2020, hlm. 8). Media pembelajaran biasanya mengandung tiga ciri atau ciri, yaitu:

1) Ciri-ciri Fiksatif

Menjelaskan bagaimana media yang dapat menyimpan, melindungi, dan membangun kembali suatu peristiwa atau item.

2) Ciri memanipulasi

Kemampuan media untuk memodifikasi sesuatu agar dapat mengatasi keterbatasan tempat dan waktu.

3) Ciri distributif

Menjelaskan bagaimana media dapat mengangkut benda atau peristiwa melalui ruang sambil menyajikan peristiwa tersebut dengan bersamaan kepada sejumlah siswa di berbagai lokasi, dengan stimulus pengalaman yang pada dasarnya sama.

Rohani, R. (2019, hlm. 32) berpendapat bahwa guru perlu memiliki beberapa kemampuan mendasar untuk memilih media pembelajaran yang berhasil, termasuk pemahaman tentang fitur berbagai media pembelajaran. Selain itu, ini memberi pendidik kesempatan untuk menggunakan berbagai alat bantu pengajaran.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa karakteristik Media Pembelajaran mempunyai arti beragam karena setiap karakteristik media pembelajaran memiliki karakteristik yang beragam dilihat dari berbagai sudut pandang, seperti dari perspektif ekonomi, jangkauan target yang dapat dicakup, dan kemudahan kontrol. oleh pengguna sesuai dengan kapasitasnya untuk menghasilkan rangsangan dari semua indera, dan petunjuk penggunaannya. Guru perlu memiliki pemahaman yang lebih baik tentang media pembelajaran untuk memodifikasi pemanfaatannya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Rusman dalam Alaby (2020, hlm. 281), ada lima macam media yang dapat digunakan untuk pembelajaran, antara lain:

- 1) Media visual, atau media yang hanya dapat dilihat dengan mata, meliputi media yang diproyeksikan dan tidak diproyeksikan biasanya disajikan sebagai gambar statis atau bergerak.
- 2) Media audio adalah segala jenis media yang menyampaikan informasi atau gagasan melalui suara dan dapat membangkitkan minat siswa dalam mempelajari bahan pelajaran. Program radio dan rekaman suara adalah beberapa contohnya.
- 3) Media audio visual sering disebut dengan media dengar pandang merupakan media yang menggabungkan komponen audio dan visual. Televisi, program slide suara, dan program video adalah beberapa contohnya.
- 4) Menurut Donald T. Tosti dan John R. Ball kelompok media penyaji, terbagi menjadi tujuh kategori, antara lain:
 - a. Kelompok kesatu : grafis, bahan cetak, gambar diam.
 - b. Kelompok kedua : proyeksi media diam.
 - c. Kelompok ketiga : media audio.
 - d. Kelompok keempat : media audio.
 - e. Kelompok kelima : media gambar hidup/film.
 - f. Kelompok keenam : media televisi.
 - g. Kelompok ketujuh : multimedia.

Nurfadillah (2021, hlm. 12) menyatakan bahwa secara umum terdapat empat kategori media yang berbeda, sebagai berikut:

1. Media Audio

Media pembelajaran yang hanya menggunakan indra pendengaran adalah audio. Media pendengaran ini menerima baik pesan lisan maupun pesan nonverbal, berdasarkan pesan yang diterimanya. Fonograf (*gramophone*), kaset gulungan terbuka, kaset, CD, radio, dan laboratorium bahasa adalah contoh media audio.

2. Media visual

Media visual merupakan Bahan pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan. Media visual dapat menyampaikan sinyal verbal dan nonverbal, yang merupakan dua jenis pesan yang berbeda. Peta, Grafik, Bagan, Diagram, dan Foto adalah contoh format komunikasi visual. Komik, majalah, jurnal, poster, papan visual, serta buku, dan bahan cetakan lainnya adalah contoh pembawa komunikasi visual verbal nonverbal-grafis.

3. Media audio visual

Media audio visual adalah jenis bahan pembelajaran yang menggabungkan indera penglihatan dan pendengaran. pesan yang terlihat, baik verbal maupun nonverbal seperti media visual, serta pesan verbal dan nonverbal yang terdengar seperti media audio, semuanya dapat disampaikan dengan menggunakan media ini. Ada dua bentuk media audiovisual. Yang pertama, disebut sebagai media audio-visual murni, memiliki komponen audio dan visual dalam satu perangkat. Contohnya televisi, video, dan gambar bergerak (film) dengan suara. Jenis kedua adalah audio-visual tidak murni, yang berbentuk slide dan alat bantu visual lainnya yang memiliki komponen suara yang ditambahkan dari rekaman kaset dan digunakan bersama satu sama lain untuk memfasilitasi pembelajaran.

4. Multimedia

Multimedia adalah jenis alat pembelajaran dengan melibatkan berbagai indra selama proses pembelajaran. yang termasuk kedalam media adalah segala yang bisa memberikan pengalaman secara langsung baik melalui komputer dan internet, biasa juga melalui pengalaman berbuat dan terlibat. Selain itu, menurut Firmadani (2020, hlm. 96), “Materi pembelajaran dipadukan dengan konsep *performance*, berasal dari kata “Raga”, yang mengacu pada suatu hal yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera.

Kedua, fokus utamanya adalah pada benda atau benda yang dapat diraba dan di dengar. Ketiga, hubungan (komunikasi) antara Guru dan Siswa yang ditekankan pada penggunaan media pembelajaran. Keempat, ada kategori media yang disebut media pembelajaran, yang digunakan untuk mendukung

proses Pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, media pendidikan merupakan jenis “perantara” (carrier, media) yang digunakan dalam setting pendidikan. Keenam, bahan ajar mencakup komponen seperti alat dan prosedur yang terkait erat dengan strategi pengajaran. Audie, N (2019, hlm. 595) menyatakan bahwa “media pembelajaran terdapat berbagai jenis, seperti audio, visual, dan audiovisual dan bahan ajar audio visual seringkali memotivasi siswa lebih baik daripada dua kategori lainnya.”

Menurut Karo-karo, I. R. & Rohani, R. (2018, Hlm.95) mengemukakan bahwa “contoh bentuk umum media Pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Pertama, materi visual seperti gambar, grafik, bagan, dan diagram, serta poster kartun, komik, dan bentuk media lainnya.”

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran terbagi menjadi beberapa jenis yang berbeda yaitu diantaranya audio, visual, audio visual, dan multimedia. Selain itu jenis media pembelajaran sangat mendukung baik proses internal maupun eksternal untuk pembelajaran, karena media pembelajaran dapat dilakukan dimanapun. Dengan demikian media pembelajaran dapat melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran, baik itu indra pendengaran atau indra penglihatan sekaligus dalam suatu proses pesan yang akan disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan pesan nonverbal seperti layaknya media visual, selain itu juga pesan verbal dan nonverbal yang terdengar layaknya media audio. dengan itu dari masing-masing jenis-jenis media tersebut yang di uraikan oleh beberapa ahli sangat memiliki peran dan arti yang sangat luas.

d. Manfaat media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran adalah dapat mempercepat komunikasi antara siswa dan guru, sehingga meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pendidikan. Salah satu keuntungan mengetahui media secara umum dapat dipertimbangkan. Dengan meningkatkan minat Siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa, pemanfaatan media pembelajaran ini dapat mendorong motivasi belajar dan mendorong aktivitas belajar pendidik.

Dalam hal ini, pemanfaatan media pembelajaran memiliki kualitas pembelajaran yang diantisipasi terkait langsung dengan pemanfaatan materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran oleh guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran agar lebih bermakna. Menurut Rohani (2019, hlm. 87) berpendapat bahwa terdapat 3 manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Pembelajaran akan menjadi lebih menarik dan jelas.

Media dapat menyampaikan informasi melalui suara, visual, gerakan, dan berbagai warna. sehingga dapat membuat pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mencegah siswa dari kebosanan saat belajar.

- 2) Pembelajaran menjadi interaktif

Dengan adanya proses pembelajaran interaktif, media akan menjadi komunikasi dua arah secara aktif.

- 3) Penyampaian materi pembelajaran dapat diselenggarakan

Dengan menggunakan media pembelajaran dapat menburangi terjadinya kesenjangan informasi terhadap siswa.

Manfaat media pembelajaran menurut Sudjana & Rivai (dalam Azhar Arsyad, 2017, hlm. 28) antara lain: pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat lebih memahaminya dan mencapai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak mendengarkan raihan guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Rohani (2019, hlm. 59) terdapat tiga manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu :

- 1) Media pembelajaran, berbagai interpretasi, dan penyampaian materi pembelajaran semuanya dapat digunakan untuk menutup perbedaan informasi di antara siswa dimanapun mereka berada.

- 2) Proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, mampu menyampaikan pengetahuan melalui suara, visual, gerak, warna, baik organik maupun artifisial, sehingga dapat membantu instruktur dalam membina suasana belajar yang lebih hidup dan tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi interaktif, memungkinkan terjadinya komunikasi aktif dua arah, berlawanan dengan kecenderungan guru untuk berbicara satu arah tanpa adanya media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan Manfaat media pembelajaran adalah membuat proses pembelajaran lebih partisipatif dan menyediakan metode pembelajaran yang bervariasi, seperti yang dapat disimpulkan dari pernyataan sebelumnya. sehingga dapat mempererat ikatan antara siswa dan guru, yang dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pendidikan. Selain itu, keuntungan menggunakan perangkat pembelajaran ini akan memperjelas proses Pembelajaran, mendorong interaksi positif guru dan siswa serta membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan secara keseluruhan.

e. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levie & Ientz dalam (Azhar Arsyad, 2017, hlm. 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi atensi dalam media pendidikan adalah untuk Menarik dan memusatkan perhatian siswa pada isi pelajaran yang dikaitkan dengan makna visual yang disajikan atau disertai dengan teks materi pelajaran.
- 2) Fungsi Afektif media visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks bergambar.
- 3) Fungsi Kognitif Media ini terlihat dari temuan peneliti yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan 21 untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi Kompensatori, bahwa media visual digunakan untuk mengatur dan mempertahankan informasi dalam teks yang sulit dipahami untuk mengatur informasi dalam teks saat membaca.

Menurut Mifta, M (2013, hlm. 100) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran “Pertama, mengalihkan pendidikan formal sehingga pembelajaran yang semula bersifat abstrak dan teoretis menjadi konkrit dan praktis secara fungsional dengan bantuan media. kedua, menciptakan motivasi Belajar dalam penggunaan media Pembelajaran menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa karena menjadikan pembelajaran lebih menarik. Ketiga, media dapat memperjelas hal-hal sehingga pengetahuan dan pengalaman siswa lebih dipahami. terutama keingintahuan siswa.”

Menurut Wina Sanjaya (2014, hlm. 3) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran terbagi menjadi 5 diantaranya :

1. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan agar memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerimaan pesan.

2. Fungsi Motivasi

Dengan menggunakan media pembelajaran Siswa akan lebih termotivasi untuk belajar jika mereka menggunakan bahan pembelajaran. Penciptaan media pembelajaran tidak hanya memasukkan fitur kreatif tetapi juga mempermudah siswa untuk memahami mata pelajaran sehingga meningkatkan kegairahan untuk belajar.

3. Fungsi Kebermaknaan

Melalui media pembelajaran, pemahaman siswa terhadap fakta dan data dalam bentuk informasi dapat ditingkatkan sebagai komponen kognitif tahap rendah, tetapi kemampuan analisisnya dapat ditingkatkan sebagai fitur kognitif yang berkembang dengan baik.

4. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dengan menggunakan media pembelajaran akan memungkinkan untuk meratakan cara pandang setiap siswa, untuk dapat memastikan bahwa mereka semua memiliki pemahaman terhadap konten yang disajikan.

5. Fungsi Individualitas

Pemanfaatan media pembelajaran memungkinkan adanya kemampuan agar memenuhi tuntutan setiap individu, yang memiliki berbagai minat dan preferensi belajar.

Menurut Kristanto (2016, hlm.11) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran terbagi menjadi 9 yaitu :

1. Penyampaian materi dalam menyampaikan materi antara guru satu dengan yang lainnya.
2. Penafsiran yang berbeda dapat dihindari untuk mengurangi terjadinya kesenjangan informasi di antara siswa dimanapun berada.
3. Proses pembelajaran media dalam menyampaikan informasi melalui suara, visual, gerak, dan warna, baik secara alami maupun artifisial, membantu guru menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menyenangkan.
4. Proses pembelajaran menjadi interaktif dimana pengguna media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif dan tanpa media guru cenderung berbicara satu arah.
5. Dengan media tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai Karena siswa akan lebih mudah memahami informasi pembelajaran setelah satu kali penyajian dengan menggunakan media pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menyerap informasi yang dipelajarinya secara utuh dan menyeluruh sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
7. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
8. Media pembelajaran dapat dipengaruhi secara positif dan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, yang memotivasi siswa untuk menghargai ilmu pengetahuan dan senang mencari sumber informasi mandiri.
9. Guru dapat membagi penyampaian materi dengan media sehingga dapat memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek pendidikan lainnya, seperti membantu siswa menghadapi tantangan belajar, mengembangkan kepribadian, dan menginspirasi pembelajaran.

Menurut Ramli dan Hasan (2021, hlm.31) berpendapat bahwa fungsi media pembelajaran terbagi menjadi 3 yaitu :

1. Menolong guru dalam bidang tugasnya dimana penggunaan media pembelajaran yang tepat bisa membantu guru dalam mengatasi kekurangan dalam proses mengajar.
2. Menolong siswa dengan menggunakan alat media pembelajaran yang dipilih dengan baik dan ampuh dapat mempercepat pemahaman mereka tentang Pelajaran yang disediakan serta elemen psikologis seperti observasi, respons, ingatan, emosi, pemikiran, fantasi, kecerdasan, dan area lainnya dapat terbangun sebagai hasil dari rangsangan perangkat pembelajaran yang lebih kuat.
3. Meningkatkan proses pembelajaran, dimana memanfaatkan perangkat pembelajaran yang dapat menghasilkan hasil akademik yang lebih baik.

2. Media Animaker

a. Pengertian Media *Animaker*

Sebuah program bernama *Media Animaker* dapat menawarkan item perangkat lunak untuk memproduksi video animasi. Papan tulis *animaker* adalah produk yang dibuat oleh *Media Animaker*. *video animator Platform* atau perangkat lunak untuk membuat animasi berbasis online, menurut Delila (2020. hlm. 3–9), *animaker* yaitu *platform* atau *software* pembuat animasi berbasis online. *Media animaker* dapat diakses dengan berbagai macam fitur. menurut Mashuri & Budiyono (2020, hlm. 3–9). *Animaker* adalah kemajuan teknologi yang dapat digunakan untuk memproduksi video animasi, dengan itu *animaker* ini merupakan sebuah perangkat lunak pembuat animasi yang dilakukan secara online.

Menurut Badri dkk. (2020, hlm. 103), sementara itu. *Animaker* merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran. Guru dapat dengan mudah menggunakan media *animaker* online secara gratis ini, yang sudah tersedia. *Animaker* adalah alat pendidikan yang mudah dibuat dan mudah digunakan yang dapat ditemukan secara gratis. *Animaker* adalah program untuk membuat media pembelajaran yang dapat

mencakup gerakan penuh, suara, dan transisi untuk menciptakan kesan bahwa konten pembelajaran lebih menarik perhatian siswa.

Mun Peir (2015, hlm. 1143) menyatakan bahwa video *animaker* adalah gambar yang berisi item yang tampak hidup karena terdiri dari sejumlah gambar yang berubah ubah sesuai dengan urutannya. Siswa akan lebih tertarik karena memiliki tampilan yang sangat sesuai dengan karakter anak. Sementara itu, Fajarwati, M. (2021, hlm. 2-6) menjelaskan bahwa *animaker* sebagai program atau aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan video animasi dua dimensi. Untuk menimbulkan minat belajar siswa dan menciptakan lingkungan yang menyenangkan atau tidak membosankan, salah satu media yang dapat digunakan adalah animasi audiovisual. Pada umumnya siswa lebih tertarik belajar dengan cara menonton daripada harus mendengarkan penjelasan secara terus menerus.

Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan, Penggunaan media *Animaker* merupakan proses pembelajaran memiliki peran yang besar, khususnya sebagai kecakapan dalam menjelaskan secara audio maupun visual dari materi buku yang tidak direfleksikan atau divisualisasikan oleh siswa. media *animaker* ini merupakan salah satu media dengan berbagai macam fitur animasi yang dapat menjadikan siswa lebih tertarik selama proses pembelajaran. Penggunaan media animasi dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai siswa dengan media animasi, pembelajaran tidak akan terasa menjemukan atau membosankan.

b. Langkah-Langkah penerapan Media *Animaker*

Menurut Delila (2020, hlm. 23-28) Media *Animaker* Ini memiliki Langkah-langkah dalam penerapan nya yaitu :

- 1) Buka situs web <https://www.animaker.com/> dan luncurkan aplikasi.
- 2) Selanjutnya, daftar dengan nama lengkap, alamat *email*, dan kata sandi Anda.
- 3) Pilihan untuk membuat animasi akan muncul setelah Anda login.
- 4) Selanjutnya, pilih buat video. Halaman kosong dan template akan muncul.

- 5) Klik Halaman kosong. Pada bagian video pilih *Blank Page* sebagai langkah awal dalam pembuatan animasi. Setelah memilih dari karakter yang tersedia, tampilan berubah menjadi seperti yang ditunjukkan di bawah ini.
- 6) Selanjutnya pada bagian kiri Aplikasi, terdapat fitur untuk memasukkan gambar, teks, background, suara sesuai kebutuhan.
- 7) Panel untuk melihat slide yang dibuat sebelumnya, membuat slide baru, dan menghapus slide yang tidak diinginkan terletak di sisi kanan aplikasi.
- 8) Setelah itu, pilih karakter dan buat animasi yang sesuai dengan keinginan dan imajinasi anda.
- 9) Masukkan gambar balon ke dalam *scene*.
- 10) Kemudian memilih gambar untuk dimasukkan ke dalam *scene*.
- 11) Setelah gambar balon di tambahkan ke dalam *scene*.
- 12) Klik terbitkan setelah selesai membuat animasi seperlunya. Selanjutnya, putuskan apakah akan mengunduh file MP4 atau mengirimkannya ke YouTube.

Sementara itu menurut Pulungan H, & Hasanah (2022, hlm. 22-27) langkah-langkah media *Animaker* menurut dalam penerapannya yaitu:

- 1) Buka situs web <https://www.animaker.com/> dan luncurkan aplikasi.
- 2) Selanjutnya, daftar dengan nama lengkap, alamat email, dan kata sandi Anda.
- 3) Setelah masuk, menu untuk membuat animasi akan ditampilkan.
- 4) Selanjutnya, pilih Buat Video. Halaman kosong dan template akan muncul.
- 5) Selanjutnya, klik pada halaman kosong. Dalam video ini, saya mendemonstrasikan cara membuat animasi dengan memulai dari halaman kosong dan memilih dari karakter aplikasi yang tersedia.
- 6) Terdapat alat untuk teks, latar belakang, suara, foto, dan dan elemen lain sesuai kebutuhan di sisi kiri aplikasi.
- 7) Panel untuk melihat slide yang dibuat sebelumnya, membuat slide baru, dan menghapus slide yang tidak diinginkan terletak di sisi kanan aplikasi.

- 8) Selanjutnya, tentukan karakter dan buat animasi berdasarkan kreativitas dan kebutuhan anda.
- 9) Masukkan gambar bentuk pergeseran objek ke dalam TKP.
- 10) Selanjutnya, pilih gambar untuk dimasukkan ke dalam adegan dari folder; gambar peta kemudian ditambahkan.
- 11) Setelah animasi selesai dan sesuai kebutuhan, klik tombol ekspor. Menu pilihan ekspor kemudian ditampilkan. Kemudian, unduhan Mp4 atau unggahan YouTube akan menggunakan fitur.

Sementara itu menurut Sari, V (2021, hlm. 46) Langkah-langkah Media *Animaker* dalam penerapannya yaitu:

- 1) Buka Chrome terlebih dahulu, lalu konfirmasi bahwa komputer sedang online. Kunjungi halaman www.Animaker.com setelah itu.
- 2) Setelah itu, daftar. Salah satu dari 28 pilihan yang tersedia untuk pendaftaran, seperti menggunakan *Google*, *Facebook*, atau *email*, dapat dipilih.
- 3) Pergi ke halaman *login* setelah pendaftaran. Login menggunakan akun yang sudah terdaftar.
- 4) Setelah login berhasil, tampilan menu *Animaker* akan terlihat seperti ini. Kemudian, tergantung pada jenis media yang ingin Anda buat, tekan *blank horizontal*, *blank vertical*, atau *blank square*.
- 5) Setelah itu, muncul tampilan kerja dengan berbagai template, termasuk latar belakang, karakter, font, dan lainnya, akan muncul.
- 6) Setelah Anda selesai membuat media yang diinginkan, Anda dapat mengunduh dan mengunggah materi *Animaker*.

Sedangkan menurut Pratiwi.R (2022, hlm. 4-9) Langkah-langkah media *Animaker* dalam penerapannya yaitu :

- 1) Buka situs web <https://www.animaker.com/> dan klik tautan untuk meluncurkan aplikasi *animaker*.
- 2) Selanjutnya, daftar dengan email pribadi.
- 3) Dasbor kemudian akan muncul, dengan tanda buat di sisi kiri.
- 4) Setelah memilih Buat, sejumlah opsi muncul, diikuti oleh Buat Video dan dua pilihan Halaman Kosong dan Templat.

- 5) Pilih template untuk memulai animasi.
- 6) Selanjutnya, tambahkan teks dan video untuk dongeng sebelum menambahkan sulih suara untuk tampilan di awal template.
- 7) Mengikuti selesainya animasi yang dibuat dengan menggunakan konten dongeng.
- 8) Selanjutnya, simpan filmnya.
- 9) Kemudian *save* video tersebut.

Menurut Akmalita, T. (2023, hlm. 32-32) Langkah-langkah media *animaker* dalam penerapannya yaitu :

- 1) Ketiklah *animaker* di google, kemudian klik web *animaker* <https://www.animaker.com/>.
- 2) Selanjutnya, klik daftar; jika Anda belum memiliki akun, harap buat akun terlebih dahulu; Anda dapat menggunakan akun *Google*, alamat *email*, atau *Facebook* untuk ini. Pilih salah satu akun ini.
- 3) Setelah masuk, pilih apakah Anda menggunakan *Animaker* untuk bisnis, pendidikan, atau alasan lainnya. Anda dapat memilih opsi yang berkaitan dengan pendidikan jika Anda seorang guru. *Animaker* akan mengubah pilihan Anda dengan cara ini.
- 4) Selanjutnya, klik tombol "Buat" untuk mulai membuat video animasi pertama Anda. Setelah itu, Anda dapat menggunakan template yang disediakan untuk membuat animasi atau memulai dari awal dengan halaman kosong.
- 5) Tampilan Dasbor *animaker*. Silakan lihat program animasi ini.
- 6) Pilih Buat Video untuk menampilkan opsi, halaman kosong, dan template.
- 7) Layar pertama muncul saat Anda mengklik template.
- 8) Ini adalah iterasi pertama dari template pilihan peneliti.
- 9) Terdapat fitur untuk memasukkan foto, teks, dan data, latar belakang, suara, dan elemen lainnya di sebelah kiri aplikasi.
- 10) Pada bagian Sisi kanan aplikasi memiliki panel tempat Anda dapat melihat slide yang dibuat sebelumnya, membuat presentasi baru, atau menghapus slide yang tidak diperlukan lagi.

- 11) Setelah animasi dibuat sesuai kebutuhan, klik tombol Ekspor. Jendela opsi Ekspor kemudian ditampilkan. Pilih opsi yang ingin Anda gunakan, seperti mengunduh MP4 atau menambahkan ke YouTube, selanjutnya.

c. Kelebihan Media Pembelajaran *Animaker*

Menurut Nisa.K (2021, hlm. 37) Media *Animaker* memiliki kelebihan yaitu :

- 1) Ini bebas biaya untuk digunakan.
- 2) Video dapat diproduksi dengan durasi hingga 30 menit dan dalam kualitas full HD, HD, atau SD.
- 3) Mudah digunakan dan memungkinkan terciptanya animasi yang menarik bagi siswa.
- 4) *Animaker* menawarkan berbagai pilihan animasi.
- 5) Banyak dilengkapi dengan berbagai animasi, yang dapat mempermudah pembuatan film pendidikan yang menarik siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 6) Di lengkapi dengan beragam fitur intogratik, typografi, 2 dimensi dan 2,5 dimensi.

Menurut Mosrifa. C.T (2022, hlm. 34) ada kelebihan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Karena *Animaker* sudah tersedia online di <https://www.animaker.com>, ini dapat digunakan secara realistis.
- 2) *Animaker* menyertakan sejumlah kemampuan menarik, termasuk teks yang dapat ditambahkan dengan font, suara, foto, dan video yang berbeda, serta efek transisi.
- 3) Video dapat disimpan dalam resolusi full HD, HD, dan SD, dengan durasi maksimal 30 menit.

Menurut Nurhasanah, E. (2021, hlm. 452) ada kelebihan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Tidak perlu mengunduh aplikasi terinstal, yang menghabiskan penyimpanan.
- 2) Kenyamanan akses melalui *website* saja.

3) serta properti animasi tertentu yang belum dibayar.

Sementara itu Menurut Sidabutar, N.A.L (2022, hlm. 3) terdapat kelebihan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Video lengkap tersedia untuk diunduh gratis.
- 2) Sejumlah fitur menarik dapat diakses.
- 3) Video dengan durasi maksimal 30 menit dapat dibuat dan disimpan sebagai hasil media.

Sedangkan menurut Sari, V.P (2021, hlm. 35) Adapun kelebihan dari media *Animaker* yaitu :

- 1) Mudah diakses dengan mengunjungi situs web www.Animaker.com.
- 2) Bisa langsung digunakan tanpa perlu mendownload aplikasi terlebih dahulu.
- 3) Tersedia banyak pilihan template yang berbeda, termasuk tipografi yang menarik, latar belakang berupa lokasi, warna, atau gambar lainnya, dan karakter animasi dengan ekspresi wajah yang bervariasi.
- 4) Dapat disimpan dengan kualitas *4K (Ultra HD)* dengan beberapa format *MPEG, MP4, AVI*, dan lainnya atau dapat juga langsung di bagikan di *YouTube*.
- 5) Terakhir hasil dari video yang menggabungkan gambar, video, serta audio sesuai yang diinginkan.
- 6) berupa film pembelajaran yang dapat menggabungkan audio, video, dan gambar tergantung jenis konten yang ingin dijadikan materi.

d. Kekurangan Media *Animaker*

Menurut Fajrianti (2022, hlm. 4) Media *Animaker* tidak hanya kelebihannya saja tetapi media *animaker* memiliki Kekurangan yaitu :

- 1) Proses pembuatan film di Media *Animaker* masih cukup terbatas yang tersedia hanya sedikit. apabila Anda ingin menambahkan gambar yang belum ada dalam perangkat lunak, Anda harus menawarkannya atau menemukannya di tempat lain.
- 2) Karena Media *Animaker* dapat digunakan secara online, diperlukan akses ke internet untuk dapat menggunakannya.

Menurut Mosrifa C.T (2022, hlm. 34-35) ada kekurangan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Kekurangan dalam pembuatan video animasi menggunakan *animaker* ini yaitu. Karena bahan pendukung sangat sedikit, peneliti harus memberikan atau mencari sumber alternatif jika ingin menambahkan foto yang belum ada di perangkat lunak.
- 2) Karena masih berbasis web, kuota internet Anda harus digunakan.
- 3) Ada banyak proses.
- 4) Proporsi premium lebih besar daripada fitur gratis.

Menurut Mosrifa C.T (2022, hlm. 35-110) ada kekurangan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Karena *animaker* ini berbasis web maka diperlukan kuota internet untuk penggunaannya.
- 2) Menggunakan *Animaker* untuk membuat video animasi.
- 3) Bahan bantuan yang tersedia masih sedikit. Anda harus mencari gambar di sumber lain jika ingin menyisipkan gambar yang tidak ditawarkan oleh aplikasi ini.
- 4) Fitur gratis lebih sedikit dibandingkan dengan fitur berbayar.

Menurut Nurhasanah, E. (2021, hlm. 452) ada kekurangan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Selama proses pembuatan animasi koneksi jaringan internet harus cukup kuat.
- 2) Fitur tidak berbayar hanya sedikit.

Sementara itu Menurut Refina, R (2022, hlm. 3-13) terdapat kekurangan media *Animaker* yaitu sebagai berikut :

- 1) Karena *Animaker* masih berbasis web maka digunakan kuota internet.
- 2) Fitur gratisnya tidak terlalu luas.
- 3) Banyak kuota internet yang harus digunakan.
- 4) Dapat digunakan secara online, dan memerlukan internet untuk mengaksesnya.
- 5) Waktu yang diberikan hanya lima sampai lima belas menit.

Seperti yang dinyatakan dalam definisi di atas, *Media Animaker* adalah platform online yang sangat *user-friendly* yang dapat diakses dari mana saja. Sesuai dengan kurikulum sekolah, *Media Animaker* dapat membantu pembelajaran menjadi lebih aktif dan bermakna. Namun, sebagaimana media *Animaker* ini memiliki kelebihan dan kekurangan, bentuk media apapun juga memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti halnya media *Animaker* ini yang memiliki kekurangan dan kelebihan. Keunggulan media *Animaker* ini adalah memiliki sejumlah fitur menarik yang mendorong siswa agar lebih terlibat dan fokus selama proses pembelajaran karena dengan adanya media *animaker* dengan dilengkapi berbagai karakter akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Namun tidak hanya itu saja kelemahan dari media *animaker* ini adalah masih sangat terbatas dan di haruskan menggunakan kuota internet untuk mengakses ke *website animaker*.

3. Hasil Belajar

Hasil Belajar yaitu prestasi yang diperoleh Siswa sebagai hasil dari pengalaman belajar mereka. Jika proses Belajar mengajar dilakukan dengan baik maka proses belajar dapat dikatakan berhasil dengan yang diharapkan. Hasil Belajar dapat dipengaruhi oleh cara pengajaran pendidik yang dilakukan dengan siswa jika dalam Pembelajaran pengajaran dilakukan dengan baik.

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan Keterampilan siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran dan pengalaman belajar. Siswa akan menerima hasil belajar yang sudah dilakukan setelah menyelesaikan proses belajar mengajar. menurut Prastiyo (2019, hlm. 8) Hasil Belajar yaitu hasil dari prosedur yang telah dilakukan selama proses pembelajaran, Indikator di dalam pencapaian tujuan Pembelajaran ini dapat dilihat dari perubahan tingkah laku seseorang dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Sinar, (2018, hlm. 20-21) menyatakan prestasi yang dicapai dan diperoleh setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar yang dimaksud

adalah prestasi hasil Belajar dari pengalaman dan proses belajar siswa yang sempurna dalam melibatkan perubahan psikologis.

Sedangkan menurut Nana Sudjana (2016, hlm. 154) Hasil Belajar merupakan keterampilan yang dimiliki siswa setelah mengikuti pengalaman belajar. Menurut Ifa (dalam Suminah, 2018, hlm. 221), hasil belajar adalah tingkat pengetahuan siswa tentang materi pelajaran yang diajarkan ketika mereka mengikuti dan terlibat dalam kegiatan yang memiliki kaitan dengan proses belajar mengajar. menurut Ilmiyah et al. (2019, hlm. 47) Hasil Belajar secara umum dapat dilihat sebagai prestasi yang dicapai oleh siswa selama kegiatan belajar mengajar, bersama dengan perubahan perilaku yang diwakili oleh symbol atau kalimat.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah hasil dari tugas yang diselesaikan oleh siswa secara individu atau kelompok setelah menjalani proses pembelajaran yang melibatkan perilaku, kemampuan, dan keterampilan setelah belajar di kelas. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa pada ujian awal dan ujian akhir mereka. Hasil belajar menunjukkan bakat siswa yang telah menghadapi proses pengetahuan dari hasil belajar yang didapatkan. Hasil belajar memungkinkan siswa untuk mengukur tingkat kuisisi pengetahuan, pemahaman, dan kepemilikan subjek dalam materi pembelajaran.

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Menurut Asriati (2019) Hasil belajar di golongan menjadi tiga bagian, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. Tipe Hasil Belajar Kognitif Menurut Benyamin Bloom dalam Panggabean dan Sumardi (2018, hlm.92) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:
 - 1) Mengingat, Memperoleh pengetahuan yang diperlukan dari memori jangka panjang. Proses kognitif termasuk ke dalam kategori memori merupakan sesuatu yang dapat mengetsahui dan mengingat Kembali.
 - 2) Memahami, adalah menciptakan makna bahan ajar, seperti yang diucapkan, ditulis, dan ditampilkan. Pemahaman adalah proses

- kognitif yang melibatkan menafsirkan, memberi contoh, menjelaskan, meringkas, menarik kesimpulan, membandingkan, dan menjelaskan.
- 3) Mengaplikasikan, berarti melakukan atau menerapkan langkah-langkah tertentu, mengajukan pertanyaan latihan, dan menyelesaikan masalah.
 - 4) Menganalisis, adalah proses memecahkan sepotong informasi menjadi bagian-bagian penyusunnya dan mencari tahu bagaimana masing-masing berhubungan dengan kerangka. Kategori proses kognitif membedakan, mengorganisasikan dan mengatribusikan.
 - 5) Mengevaluasi, yaitu membuat pilihan berdasarkan standar dan kriteria. Kategori evaluasi proses kognitif juga mencakup prosedur pemeriksaan dan kritik.
 - 6) Mencipta, meliputi merangkai komponen-komponen menjadi satu kesatuan yang logis dan bermanfaat.

2. Tipe Hasil Belajar Afektif

Menurut Sudjana (dalam Hutapea, 2019, hlm. 155), beberapa macam hasil belajar siswa dapat dilihat dari perilakunya. Perilaku tersebut meliputi : perhatiannya terhadap pembelajaran, pengendalian diri, kemauan untuk belajar, menghormati teman sekelas dan guru, kebiasaan belajar, dan interaksi Sosial.

Asep & Haris (dalam Hutapea, 2019, hlm.155-156) mengemukakan hasil belajar afektif memiliki lima tingkatan yaitu :

- 1) Menerima dan memperhatikan, Pada tingkatan ini berkaitan dengan kesediaan untuk menerima atau memperhatikan guru.
- 2) Merespon, Siswa sepenuhnya terlibat dalam mata pelajaran tertentu.
- 3) Penghargaan, Aspek perilaku siswa konsisten dan stabil.
- 4) Mengorganisasikan, Siswa membentuk sistem nilai yang dapat membimbing tindakannya.
- 5) Mempribadikan atau mewatak, Siswa terinternaisasi dan nilai-nilai berbeda dalam diri individu.

3. Tipe Hasil Belajar Psikomotorik

Menurut Hutapea (2019, hlm.156) berpendapat bahwa hasil belajar psikomotorik ini adalah tahap lanjut dari hasil belajar afektif. Dengan demikian tipe hasil belajar psikomotorik memiliki lima tahap perkembangan yaitu :

- 1) Tahap Menirukan, siswa akan meniru aktivitas yang dilakukan pada sistem otot jika mereka dapat melihatnya apa yang dilakukan, dan dorongan meniru ini akan memotivasi mereka untuk melakukannya.
- 2) Tahap Manipulasi, Siswa menunjukkan perilaku yang diajarkan dan perilaku yang terdapat pada tingkat ini. Siswa dapat memilih pola perilaku yang sesuai dan mulailah mengembangkan kemampuan manipulasi saat mereka mulai dapat membedakan antara pola perilaku yang berbeda.
- 3) Tahap keseksamaan, Pada Tingkat Kemampuan siswa untuk menunjukkan perilaku yang telah maju kepada tingkatan yang lebih tinggi dalam menciptakan aktivitas tertentu.
- 4) Tahap Naturalisasi, Tahap terakhir menunjukkan bahwa jika siswa dapat melakukan suatu Tindakan atau serangkaian Tindakan sendiri, keterampilan kinerja telah mencapai kemampuan puncaknya dan tindakan tersebut dilakukan dengan standar tinggi dengan membutuhkan energi paling sedikit.

c. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (dlm Fauhah, 2021., hlm. 327) mengatakan indikator hasil belajar terdiri dari 3 ranah, yaitu :

- 1) Ranah kognitif, terdiri dari pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, dan evaluasi
- 2) Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, serta menentukan nilai
- 3) Ranah psikomotorik, dalam ranah ini terdiri dari fundamental *movement*, *generic movement*, *ordinate movement*, *creative movement*.

Sedangkan menurut Straus, dkk (dlm Rosy, 2021, hlm. 328) indikator hasil belajar terdiri dari beberapa ranah yaitu :

- 1) Ranah kognitif, yaitu yang menumpukan bagaimana siswa memperoleh pengetahuan akademik melalui metode pengajaran ataupun penyajian informasi.
- 2) Ranah efektif, hal ini ada keterkaitan dengan sikap, nilai, serta keyakinan yang memiliki fungsi penting dalam perubahan perilaku.
- 3) Ranah psikomotorik, merupakan peningkatan diri yang dipakai pada keahlian keterampilan maupun praktek dalam perluasan penguasaan keterampilan.

Menurut Yuki Ariyana, dkk (2013) menjelaskan bahwa indikator hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu :

1) Ranah Afektif

Ranah Afektif adalah berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, dan emosi yaitu derajat penerimaan atau penolakan terhadap suatu objek dalam kegiatan pembelajaran. Ranah afektif dibagi menjadi lima kategori seperti yang ditunjukkan tabel berikut:

Tabel 2. 1 Ranah Afektif

PROSES AFEKTIF		DEFINISI
A1	Penerimaan	semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri siswa
A2	Menanggapi	sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
A3	Penilaian	memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
A4	Mengelola	konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakterisasi	keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

2) Ranah Psikomotor

Keterampilan Proses Psikomotor adalah keterampilan kerja anggota tubuh yang berhubungan dengan gerak refleks, keterampilan gerak dasar,

persepsi, ketelitian, kompleksitas, keterampilan ekspersif, dan keterampilan ininterprestasi. Kata kerja operasional dapat digunakan pada ranah psikomotor beserta keterampilan proses psikomotor ditunjukkan pada table dibawah ini :

Tabel 2. 2 Ranah Psikomotorik

Meniru (P1)	Manipulasi (P2)	Presisi (P3)	Artikulasi (P4)	Naturalisasi (P5)
Menyalin Mengikuti Mereplikasi Mengulangi Mematuhi Mengaktifkan Menyesuaikan	Kembali membuat Membangun Melakukan Melaksanakan Menerapkan Mengoreksi	Menunjukkan Melengkapi Menyempurnakan Mengkalibrasi Mengendalikan Mengalihkan	Membangun Mengatasi Menggabungkan koordinat Mengintegrasikan Beradaptasi	Mendesa in Menentu kan Mengelo la Mencipt akan

3) Ranah Kognitif

Muzaffar (2017, hlm. 214-215) mengklaim perumusan indikator hasil belajar yang dapat diterima seringkali menimbulkan kesulitan yang sulit dan membutuhkan kemampuan berpikir tingkat tinggi, terutama berpikir abstrak, dari guru yang mengembangkannya. Sedangkan menurut Sojanah dan Kencana (2021, hlm.215) mengemukakan lembaga Pendidikan khususnya sekolah pada umumnya menjadikan hasil belajar sebagai indikator yang dipakai untuk mengukur efektivitas dan keberhasilan dari kegiatan pembelajaran.

Sementara itu menurut Nabillah.T & Abadi (2020, hlm. 660) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga kelompok dan mencakup Ranah kognitif, ranah afektif, ranah prikomotorik, berikut penjelasan terkait indikator hasil belajar sebagai berikut :

- 1) Ranah Kognitif, adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh kognisi. Proses pembelajaran terdiri dari kegiatan yang terkait dengan menyerap rangsangan, menyimpan informasi, dan mengendalikan otak. Menurut Bloom, tingkat hasil belajar kognitif terbentang dari yang paling mudah, atau evaluatif, hingga yang paling kompleks, atau hafalan.
- 2) Ranah afektif, yaitu hasil belajar diurutkan dari yang paling rendah hingga tinggi. Oleh karena itu, domain afektif mengacu pada nilai yang terkait dengan sikap dan perilaku.

- 3) Ranah psikomotorik, siswa baru dapat menguasai hasil belajar yang lebih sulit pada ranah psikomotorik setelah menguasai hasil belajar yang lebih mudah dimulai dari yang paling mudah.

Febriana (2019, hlm. 12) menyatakan bahwa “hasil belajar terbagi menjadi 3 ranah yaitu Ranah kognitif, Ranah afektif, dan Ranah psikomotor”. Masing-masing bidang ini memiliki rentang tingkat keahlian, dari yang paling sederhana hingga yang paling menantang dan canggih. Tujuan pendidikan kemudian dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah emotif, kognitif, dan psikomotorik, sesuai dengan Nabillah Abadi (2019, hlm. 60). Pengemabangan ini di kembangkan pada table dibawah in:

Tabel 2. 3 Ranah Kognitif

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah Kognitif a. Ingatan,pengetahuan (<i>knowlage</i>) b. Pemahaman (<i>comprehension</i>) c. Penerapan (<i>application</i>) d. Analisis (<i>analysis</i>) e. Menciptakan,Membangun (<i>synthesis</i>) f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	1.1 Dapat menyebutkan 1.2 Dapat menunjukan kembali 2.1 Dapat menjelaskan 2.2 Dapat mendefinisikan dengan bahasa sendiri 3.1 Dapat memberikan contoh 3.2 Dapat menggunakan secara cepat 4.1 Dapat menguraikan 4.2 Dapat mengkasifikasikan atau memilah 5.1 Dapat menghubungkan materi-materi sehingga menjadi kesatuan yang baru 5.2 Dapat menjelaskan dan menafsirkan
2.	Ranah Afektif a. Penerimaan (<i>Receiving</i>) b. Sambutan c. Sikap menghargai (<i>apresiasi</i>) d. Pendalaman (<i>internalisasi</i>) e. Penghayatan (<i>karakterisasi</i>)	1.1 Menujukan Sikap Penerimaan 1.2 Menunjukan sikap menolak 2.1 Kesiadaan berpartisipasi terlibat 2.2 Kesiadaan memanfaatkan 3.1 Menganggap indah dan Harmonis 4.1 Mengakui dan meyakini 4.2 Mengingkari 5.1 Melambangkan atau meniadakan 5.2 Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku

3.	Ranah Psikomotorik a. Keterampilan bergerak dan bertindak b. ekspresiverbal dan non-verbal	1.1 Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, telinga, kaki dan anggota tubuh yang lainnya 2.1 Melafalkan atau mengucapkan 2.2 Kecakapan membuat mimik dan Gerakan jasmani
----	--	--

Berdasarkan pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tabel di atas merupakan perubahan fungsi kognitif, emosional, dan psikomotorik seseorang. Ini akan meningkatkan fitur kognitif jika siswa menambah atau memperdalam pengetahuan mereka tentang materi. Kemudian jika siswa memiliki sikap dan perilaku yang berubah maka penampilan akan meningkat dan menjadi emosional, kemudian Ketika siswa dapat mempraktikkan suatu keterampilan yang dicapai perbaikan psikomotorik, guru mampu mengamati ketiga aspek tersebut sebagaimana yang dilakukan oleh siswa yang memiliki kecerdasan tidak hanya berfokus pada satu kecerdasan tertentu.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Kurniawan, dkk (2017, hlm. 157) terdapat dua faktor yang dapat dikelompokkan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang masuk dalam tahap belajar. Sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa. Menurut Raresik (2016, hlm. 3) menyebutkan bahwa terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern yang terdiri dari faktor fisiologis seperti kondisi Kesehatan dan tubuh, serta faktor psikologis seperti perhatian, minat, bakat, dan kesiapan.

Menurut Salsabila & puspita (2020, hlm. 287) mengemukakan bahwa “baik faktor internal (dalam) maupun eksternal (luar) berperan dalam memutuskan prestasi belajar siswa di kelas. Selain itu kedua faktor tersebut terdapat faktor tambahan yang berkontribusi terhadap prestasi belajar, khususnya fasilitas belajar”. Selain itu pendapat Nabillah & Abadi (2020, hlm. 661) menyatakan bahwa “hal ini dipengaruhi faktor internal (pribadi) faktor ini memiliki pengaruh yang signifikan dengan perkembangan akademik siswa dalam hal minat, bakat, kesehatan, kebiasaan belajar, dan kemandirian. Sedangkan Faktor eksternal meliputi faktor Lingkungan sosial di sekolah, staf, dan siswa lainnya, dapat memengaruhi seberapa baik siswa belajar.

Lingkungan fisik atau alam, masyarakat, dan komunitas lokal semuanya dapat berdampak pada seberapa baik siswa”.

Menurut Setiawati (2018, hlm. 50) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain adalah, sebagai berikut :

- a. Tujuan adalah sesuatu yang dapat dicapai dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini maksudnya adalah untuk menentukan arah dan tujuan akhir dari prosedur yang akan dilaksanakan. Tujuan Pendidikan dan pengajaran bersifat positif karena terdapat beberapa nilai yang harus ditanamkan kepada siswa.
- b. Materi pembelajaran merupakan materi yang berkembang secara dinamis seiring dengan kemajuan dan tuntutan perkembangan masyarakat. Bahan ajar siswa harus mampu berkreasi terhadap kemungkinan perubahan dan mengantisipasi perkembangan di masa depan.
- c. Siswa dan guru harus terlibat dalam kegiatan belajar mengajar melalui materi pembelajaran. Siswa harus lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, bukan guru, interaksi dianggap optimal apabila terjadi antara guru dengan seluruh siswa, dan siswa dengan guru, siswa dengan siswa., dan siswa dengan bahan dan media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- d. Metode adalah cara untuk mencapai tujuan yang harus dimodifikasi sesuai dengan tujuan yang ditetapkan dengan metode yang digunakan harus disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan. Strategi penggunaan metode pengajaran sangat menentukan kualitas hasil belajar.
- e. Alat adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Alat dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu alat verbal dan alat nonverbal.

Dari sudut pandang para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua yaitu faktor internal dan eksternal, faktor internal merupakan faktor yang terdapat dari faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal yaitu faktor keluarga, faktor di sekolah, dan di masyarakat. Selain itu terdapat faktor di sekolah, dan metode

pengajarannya yang digunakan, kemudian faktor masyarakat yaitu, faktor yang cukup besar pengaruhnya terhadap siswa.

e. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Menurut yastuti dan surwanto (2017, hlm.22) dalam konteks pembelajaran di kelas, peran guru sebagai motivator merupakan hasil interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa mempengaruhi kinerja akademik aksi Bersama siswa. Memiliki hubungan yang kooperatif dan positif antara guru dan siswa. Yang dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dan berpartisipasi dalam kegiatan di kelas. Menurut Sofyantiningrum (2019, hlm.56) guru hendaknya melakukan penilaian dan umpan balik terhadap proses pembelajaran pada kelas, sehingga guru dapat mengarahkan siswa agar lebih baik lagi dan guru dapat menciptakan perencanaan pembelajaran kedepan sevara efektif.

Menurut Sulfemi dan Nurhasanah (2018, hlm. 157) guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa yaitu :

- 1) Motivasi yang kuat sangat dibuthkan oleh siswa sebelum melakukan pembelajaran.
- 2) Suasana belajar yang aktif di dalam kelas akan memotivasi siswa dalam belajar.
- 3) Penggunaan metode demonstrasi serta menggunakan audio visual dapat membantu siswa untuk lebih cepat memahami konsep materi pelajaran.

Menurut Rambe (2018, hlm. 99) pada pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru menorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Guru mengajar dalam sisi pembelajaran yaitu guru menyediakan fasilitas belajar bagi siswa untuk mempelajarinya. Sementara itu menurut Wahid. A (2018. hlm. 11) mengatakan bahwa upaya hasil belajar merupakan tingkatan hasil prestasi siswa, Salah satunya adalah pemanfaatan media pendidikan. media pembelajaran dapat bermanfaat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar yaitu pendidik dapat memberikan inspirasi kepada siswa agar dapat membangkitkan semangat kepada siswa, dengan cara memberikan pemahaman yang jelas kepada siswa tentang proses pembelajaran, siswa hendaknya memakai media pembelajaran yang sesuai, dan pendidik hendaknya menggunakan metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan isi materi pembelajaran yang dilaksanakan.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pembelajaran IPS

Istilah “Ilmu Pengetahuan sosial”, disingkat IPS merupakan nama mata pelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah atau nama program studi di perguruan tinggi identik dengan istilah “*Social studies*” (Syahrudin dan Muthia, 2020, hlm. 14). Di sekolah dasar, topik yang disebut IPS dikenal dengan nama itu. Dengan mengintegrasikan ide-ide dari humaniora, sains, ilmu sosial, dan bahkan berbagai masalah sosial dan tantangan hidup. Pembelajaran IPS pada dasarnya menitikberatkan pada kehidupan manusia dengan meliputi tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkenaan dengan cara bagaimana manusia memenuhi kebutuhannya, baik itu kebutuhan untuk memenuhi materi, dan manfaat sumber daya yang ada di permukaan bumi, untuk mengatur kesejahteraan dan perintahnya maupun kebutuhan lainnyadalam mempertahankan kehidupan masyarakat.

Menurut Susanto (2016, hlm. 36) Pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang masih cenderung dengan konvensional, dimana guru masih menjadi sumber belajar utama. Karakteristik pembelajaran konvensional yaitu menekankan siswa untuk memahami penjelasan dari guru. proses pembelajaran IPS sebagian besar masih bersifat konvensional, pembelajaran IPS masih menerapkan model-model pembelajaran bersifat kontekstual.

Menurut (Syahrudin, Rahman, & Fitriyani, 2019). Materi pembelajaran IPS untuk jenjang sekolah dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena lebih dipentingkan dimensi pedagogic dan psikologis serta karakteristik kemampuan berpikir peserta didik yang bersifat holistic.

Menurut Buchari 2015 (dalam Syaharuddin dan Mutiani,2020, hlm. 15) menyatakan bahwa “IPS menjelaskan hubungan antara manusia dengan lingkungannya dimana siswa hanya mengalami berbagai masalah di lingkungan belajar mereka dan berkembang sebagai anggota masyarakat.” Astuti (2022, hlm. 195) berpendapat Ilmu Sosial adalah bidang studi yang melihat berbagai fakta, kejadian, gagasan, generalisasi yang berkaitan dengan perilaku dan tindakan manusia untuk mengkonstruksi diri sendiri, masyarakat, negara, dan lingkungan seseorang berdasarkan pengalaman masa lalu yang dapat diinterpretasikan saat ini dan diprediksi untuk masa yang akan datang.”

Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran IPS didefinisikan sebagai pembelajaran yang bertujuan membantu siswa mengatasi perbedaan individu dengan lingkungannya di sekolah dan masyarakat. Karena “Ilmu Sosial” yang disingkat IPS mengacu pada ilmu yang mempelajari bagaimana manusia berperilaku dan bertindak untuk menciptakan masyarakat, negara, dan lingkungan sosialnya.

b. Karakteristik Pembelajaran IPS

Karakteristik pembelajaran IPS menurut Said Hamid Hasan (Dalam Ahmad Susanto,2014, hlm.11) mengatakan Ilmu pengetahuan sosial tersebut mengandung sifat-sifat yang termasuk dalam kategori menumbuhkan kecakapan intelektual siswa, untuk menumbuhkan kapasitas dan rasa tanggung jawab sebagai warga masyarakat dan negara, dan menumbuhkan pengembangan diri siswa.

Firdaus & Mirawati (2017) mendeskripsikan karakteristik pembelajaran IPS berkaitan dengan teori belajar konstruktivis yang melandasi pembelajaran IPS sekolah dasar. Sejalan dengan revolusi industri 4.0 (teori pembelajaran abad 21). Konstruktivisme dianggap sebagai metode guru dan siswa bekerja sama untuk menerjemahkan dan membangun pengetahuan yang telah disimpan internal untuk mengajukan pertanyaan menantang tentang pengetahuan yang sudah ada sebelumnya.

Sementara itu Menurut Susanto.A (2014, hlm. 12) karakteristik pembelajaran IPS dapat dilihat dari aspek yang cenderung mengarah pada pemerdayaan intelektual siswa, dalam pelaksanaannya dapat digabungkan dengan pendekatan kontekstual, terhadap komponen yang sudah dimiliki oleh kontekstual.

Menurut Darsono dkk (2017, hlm. 16) berpendapat bahwa karakteristik pembelajaran IPS yaitu :

1. Ilmu pengetahuan Sosial adalah gabungan unsur-unsur geografi, sejarah, hukum, ekonomi, politik, kewarganegaraan, sosiologi, dan pendidikan agama
2. Kompetensi dasar IPS berasal dari kerangka keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang kemudian dengan sedemikian rupa sehingga menjadi materi atau topik tertentu.
3. Kompetensi dasar IPS menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner
4. Kompetensi dasar menyangkut peristiwa kehidupan Masyarakat dalam prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi, dan pengelolaan lingkungan hidup, struktur, proses, dan masalah sosial, serta upaya perjuangan untuk hidup agar dapat bertahan hidup, seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan,
5. Tiga dimensi yang digunakan dalam kompetensi dasar ilmu sosial untuk mengkaji dan memahami fenomena sosial dan seluruh aspek kehidupan manusia secara keseluruhan.

Menurut Lili M Sadeli (Dalam Fredly, 2018, hlm. 14) berpendapat bahwa karakteristik Ips dapat dilihat dari materi dan strategi penyampaiannya yaitu :

1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada hakekatnya yaitu untuk Menelaah interaksi antara manusia dengan masyarakat dan lingkungan (fisik dan sosial budaya) Beberapa aspek kehidupan sehari-hari dunia nyata di masyarakat diselidiki melalui pembelajaran IPS.
2. Strategi Penyampaian Pembelajaran IPS, Strategi penyampaian pembelajaran IPS sebagian besar berdasarkan tradisi, dengan isi yang

disusun sebagai berikut: anak, keluarga, teman, tetangga, dan masyarakat.

Berdasarkan penjelasan diatas, pembelajaran IPS dapat mengembangkan pengetahuan, sikap, dan kepekaan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan hidup. Selain itu siswa dapat menggunakan akal untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi. Banyak sekali keuntungan jika Materi pembelajaran IPS dapat dihasilkan oleh guru yang mahir dalam bidang teknologi informasi maka memungkinkan para siswa dengan adanya media pembelajaran pada saat pembelajaran IPS tidak akan merasa jenuh pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini dimungkinkan karena guru dapat menjelaskan pembelajaran IPS tanpa bergantung pada buku karena sudah ada media berbasis komputer. Siswa didorong untuk mengontekstualisasikan pemahaman mereka tentang masalah-masalah sosial.

c. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan dari ilmu sosial adalah membantu siswa mengembangkan potensinya agar sadar sosial, berpandangan positif dalam menghilangkan segala ketidakadilan, dan mahir dalam menangani berbagai masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari, baik langsung menimpanya maupun yang tidak menimpanya. yang memiliki dampak sosial yang lebih besar Ketika kurikulum IPS di sekolah terorganisir dengan baik, tujuan ini dapat dipenuhi. Menurut Dikdasmen (2018. hlm. 36), Tujuan pembelajaran IPS, adalah membantu Siswa berkembang untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab yang dapat membuat keputusan yang dapat diterima oleh semua kelompok sosial. Tujuan khusus mata pelajaran IPS adalah sebagai berikut:

- 1) ide-ide yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan.
- 2) Memiliki kemampuan dasar, Rasa ingin tahu, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- 4) Mampu bekerja sama, berkomunikasi, dan bersaing dalam masyarakat majemuk di tingkat lokal, pemerintah, dan internasional.

Menurut Susanto (2014, hlm. 10–11) berpendapat ada enam komponen yang dapat digunakan untuk mengklasifikasikan tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut :

1. Menyebarkan informasi tentang pengalaman manusia dalam masyarakat, baik dulu maupun sekarang.
2. Mengembangkan keterampilan untuk mencari dan mengolah informasi.
3. Mengembangkan nilai sikap demokrasi dalam bermasyarakat.
4. Menyediakan kesempatan siswa untuk berperan serta dalam kehidupan sosial.
5. Bertujuan untuk memberikan pengetahuan, menumbuhkan pemikiran kritis dan analitis, dan mendorong individualitas dalam perilaku.
6. Menunjukkan kepada siswa cara memahami konsep yang konkrit dan realistis dalam kehidupan sehari-hari.

Susanto (2014, hlm. 31) menjelaskan bahwa hal tersebut dilakukan dengan mempersiapkan siswa dalam bidang pengetahuan sosial. Berikut ini adalah tujuan khusus pengajaran ilmu sosial di sekolah dasar :

1. Kapasitas untuk menemukan, mengevaluasi, dan mengumpulkan solusi potensial untuk masalah sosial yang mempengaruhi kehidupan sehari-hari dimasyarakat.
2. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
3. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
4. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi

Menurut Hadi dan Susanto (2014, hlm. 4) Tujuan Pembelajaran IPS terbagi menjadi empat yaitu : kesatu, Ilmu sosial dapat membantu dalam mengenalkan siswa dengan lingkungannya karena materi Pelajaran yang beragam. Kedua, materi pembelajaran IPS dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis karena mengandung lebih dari

sekedar sejarah, teori, atau hafalan. Ketiga, mengajarkan masyarakat tata krama dan pengelolaan lingkungan. Keempat, nilai-nilai yang dipelajari siswa dalam IPS adalah nilai-nilai yang muncul dan berkembang dalam masyarakat, seperti cita-cita sosial, menghargai keberagaman, dan menghormati otoritas.

Sementara itu menurut Satri, S.Y (2022, hlm. 2) menegaskan bahwa tujuan pengajaran IPS untuk pendidik adalah untuk dapat membantu siswa mengembangkan informasi, sikap, nilai, dan keterampilan dasar yang mereka perlukan untuk berhasil dalam masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan tujuan pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa mencapai potensi penuh mereka dengan menumbuhkan dalam diri mereka sikap mental yang positif untuk memberantas semua ketidakadilan dan kemampuan untuk menghadapi masalah yang muncul di kehidupan sehari-hari. yang mempengaruhi mereka secara pribadi maupun yang mempengaruhi masyarakat secara keseluruhan. Ketika kurikulum IPS di sekolah terorganisir dengan baik, tujuan ini akan dapat dipenuhi. IPS juga bertujuan untuk menumbuhkan pengetahuan ilmiah dan kemampuan untuk mengumpulkan solusi alternatif untuk masalah-masalah kemasyarakatan yang mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari-hari dan dapat melatih kemandirian siswa atas kemampuan dan perilaku konkret dalam lingkungan sosial.

B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan survei penulis, terdapat beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan, diantaranya adalah berikut ini:

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Fajrianti, R., & Meilina, S.F (2022) di SDN Pulo Gebang 05, Perhitungan validitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 25 for Windows dan 30. pertanyaan dan 30 pernyataan kuesioner menunjukkan bahwa 28 pertanyaan dan 27 item kuesioner valid. Jika kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sama, maka dapat dikatakan homogen untuk keperluan menentukan reliabilitas kelas *posttest*. Hasil Belajar kelas V-A dan V-B serta kelompok kontrol V-C pada IPS dikatakan

dipengaruhi oleh penggunaan media berbantuan *Animaker*. Dengan menggunakan uji ANOVA yang memiliki tingkat signifikansi 0,05 diperoleh hasil kurang dari 0,05 atau 0,01. Kelompok eksperimen kelas V-A dan V-B dan kelompok kontrol kelas V-C berbeda .

- b. Sementara Itu penelitian yang dilakukan oleh Hadriwarni Sirmi & Jamaludin,dkk (2022) Penelitian ini disimpulkan bahwa Kelas eksperimen menyediakan data nilai Uji Normalitas dalam penelitian yang menggunakan rumus *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan SPSS 21.0. Kelas kontrol menyediakan data untuk kelas kontrol, namun data kedua kelas memiliki nilai signifikansi (Sig) > 0.05 menunjukkan terdapat data kedua kelas berdistribusi Normal. Dengan menggunakan SPSS 21.0, hasil uji homogenitas dengan menggunakan rumus *Levene's* menghasilkan nilai 0,420 > 0,05 yang menunjukkan bahwa data postes kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Hasil Belajar IPA siswa secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan model pembelajaran berbantuan Multimedia *Animaker*, khususnya kelas eksperimen yang diberikan perlakuan.
- c. Sementara itu penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Iskandar Sofyan (2023, Hlm.534-535) pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Kualitas pembelajaran meningkat berkat pemanfaatan materi pembelajaran animaker yang meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. menggunakan prosedur pre-test dan desain pre-post-test kelompok tunggal. Penelitian dilakukan di SD Negeri 1 Ciseureuh, dan digunakan tes pilihan ganda untuk pengumpulan data. Menurut temuan, skor tes akhir lebih besar dari skor tes awal. Sehubungan dengan hal tersebut, penggunaan media animasi ini oleh siswa memiliki dampak yang sangat baik.
- d. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Lilis Afonna (2022, Hlm. 5) pada Temuan penelitian ini dapat disimpulkan dengan menerapkan sumber belajar seperti media pembelajaran animasi berbasis *animaker* diharapkan bahwa siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan lebih mampu memahami informasi yang disajikan oleh guru. Siswa tidak akan sibuk dengan kegiatan mereka sendiri atau teman-teman mereka, siswa akan memperhatikan pembelajaran. Media *animaker* ini dapat menunjukkan

bahwa guru akan memproyeksikan di depan kelas. untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran *animaker* yang dibangun di platform *animaker*. Berbeda dengan aktivitas siswa, yang menurun 64% dalam kategori yang memadai dan naik 85,7% dalam kategori yang sangat baik, 86,6% melihat peningkatan dan dalam hal yang sangat baik. Hasil akademik yang dicapai siswa.

- e. Sementara itu, berdasarkan penelitian terdahulu oleh Rina Pratiwi dan Zulfadewina (2022, hlm. 1247), dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak media pembelajaran video, audio, dan visual terhadap pembelajaran menyimak siswa. hasil pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SDN Jatimulya 03 Kabupaten Bekasi. Sebuah model penelitian quasi-eksperimental tipe desain kontrol *posttest* Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas III dari Jatimulya 03 Kabupaten. Temuan penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media *animaker* memiliki dampak yang lebih besar daripada menggunakan media tradisional dalam bentuk materi simpan. Ini ditunjukkan oleh temuan penelitian, yang menunjukkan bahwa kontrol *posttest* memiliki skor rata-rata 44,71 sementara skor *posttest* memiliki skor rata-rata 76,40, yang mengarah pada kesimpulan bahwa pengguna media audiovisual *animaker* berdampak pada Kelas III Kemampuan hasil belajar siswa sekolah dasar untuk belajar.

C. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah deskripsi konseptual yang menunjukkan hubungan antara berbagai variabel. Agar lebih mudah menginterpretasikan data dari variabel yang dianalisis pada tahap selanjutnya, sebaiknya kerangka pemikiran dibuat dalam bentuk diagram agar mudah untuk memahami data yang diteliti pada tahap selanjutnya Hardani, et al., (2020, hlm. 329).

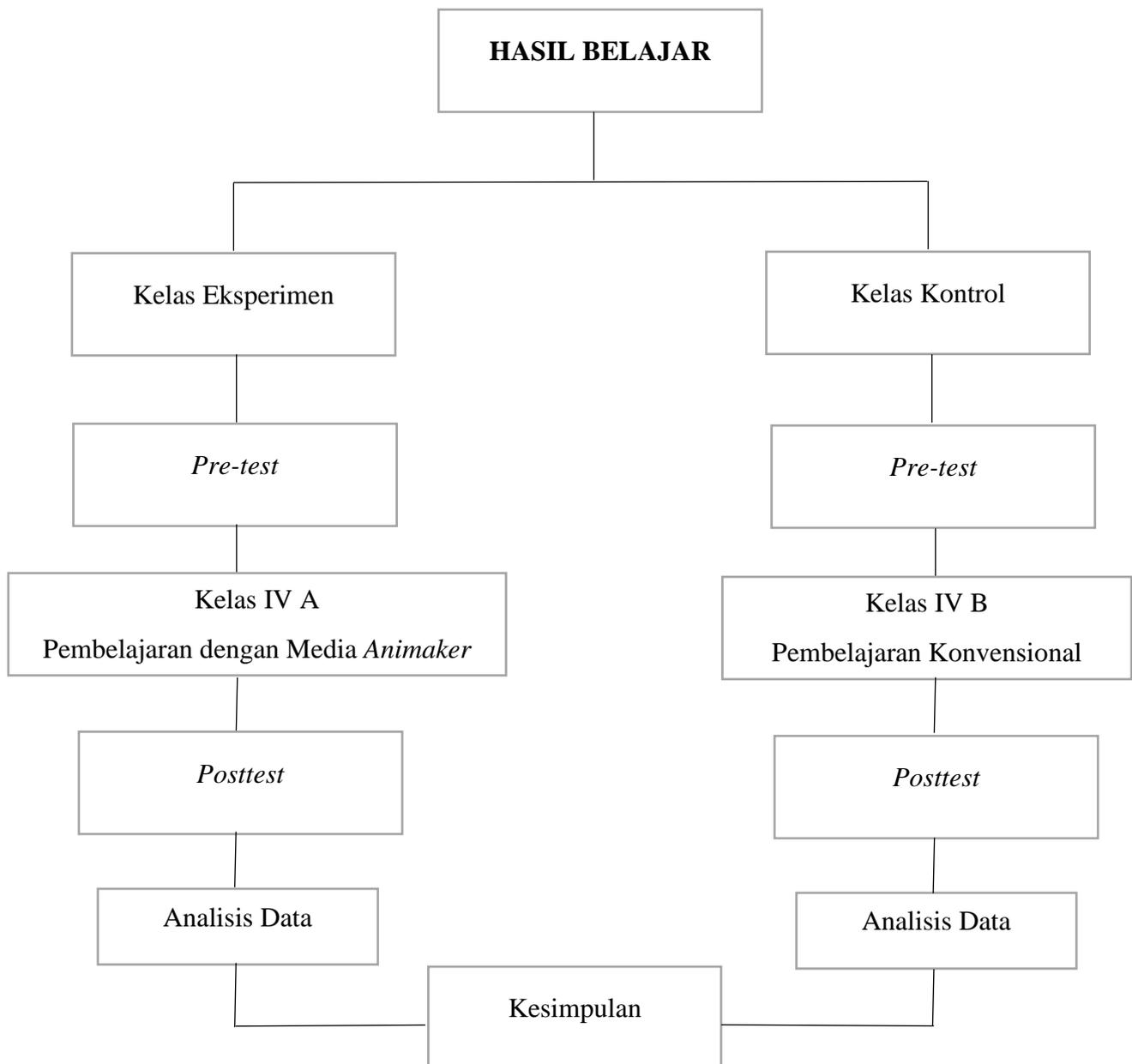
Rahsel (2016, hlm. 213) mengemukakan bahwa kerangka berfungsi sebagai cara berpikir dan titik awal untuk mengembangkan hipotesis yang terbentuk sebelumnya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa kerangka pemikiran adalah suatu jenis strategi konseptual yang menghubungkan teori

dengan elemen-elemen masalah yang berbeda yang dianggap signifikan, dengan tujuan agar lebih relevan dengan tujuan penelitian yang sebenarnya.

Sugiyono (2014, hlm. 93) mengemukakan kerangka pemikiran merupakan model konseptual yang bagaimana teori menghubungkan banyak elemen yang telah diidentifikasi sebagai kesulitan yang signifikan.

Menurut sugiyono (2014, hlm. 93) kerangka pemikiran merupakan model konseptual tentang teori yang berhubungan dengan berbagai faktor sudah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Menurut Anwar (2013, hlm. 37) mengemukakan perencanaan ialah prosedur penyusunan secara terstruktur tentang kegiatan yang akan dilakukan, fungsinya adalah untuk menanggulangi masalah yang dihadapi guna mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Kelas kontrol dan kelas eksperimen merupakan dua kegiatan digunakan untuk menerapkan proses pembelajaran dalam penelitian ini. Selanjutnya dilanjutkan dengan penyampaian informasi untuk kelas eksperimen untuk belajar melalui *Media Animaker* dan instruksi tradisional untuk kelas kontrol. Setelah pemberian materi dilanjutkan dengan pemberian *Posttest* (tes akhir) diberikan setelah pelajaran berikutnya untuk menentukan apakah kondisi akhir dapat meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Kerangka pemikiran penelitian ini dapat ditunjukkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. 1 Paradigma Penelitian

D. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Asumsi adalah sesuatu yang dipercaya kebenarannya dari peneliti yang akan berguna sebagai hal-hal yang digunakan untuk tempat bertumpu bagi peneliti dalam melakukan penelitian. Mukhtazar (2020, hlm. 57) mengemukakan asumsi adalah prasangka sementara yang menuntut bukti langsung agar terbukti akurat. Sebagaimana dikemukakan oleh Arif (2014,

hlm. 195–196), asumsi sering dinyatakan sebagai asumsi dasar, yaitu suatu pernyataan yang menjadi landasan bagi semua penelitian selanjutnya.

Menurut Tarjo (2021 hlm. 84) mengemukakan asumsi dapat diartikan ketika keadaan bersifat terbatas pada asas awal dan membutuhkan pembuktian kebenaran. Sugeng (2022, hlm. 76) menjelaskan asumsi adalah dugaan dasar terhadap sesuatu yang dipercaya kebenarannya. Sementara itu menurut Fiantika, dkk (2022, hlm. 42) menjelaskan asumsi adalah suatu fakta yang dianggap benar, namun belum didapati kebenarannya.

Asumsi dapat dikatakan sebagai anggapan mendasar, khususnya dugaan sementara yang belum dibuktikan kebenarannya dan harus dibuktikan kebenarannya dengan dibuktikan secara langsung, sesuai dengan konsep yang telah dijelaskan di atas. Berdasarkan penelitian yang dilakukan Oleh Fajranti Rahma (2022) berjudul “Pengaruh Media *Animaker* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS” dengan menrapkan Media *Animaker* mampu meningkatkan Hasil belajar siswa. Maka peneliti berasumsi pada penelitian ini yaitu “Pengaruh Media *Animaker* Untuk Meningkatkan asil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SDN Gekbrong 1 Kec.Gekbrong Kab.Cianjur “

2. Hipotesis

Menurut Pakpahan, dkk (2021., hlm. 34) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas pernyataan yang telah ditulis dalam rumusan masalah. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 90) mengemukakan hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara atas rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah tersebut setelah dijelaskan ke dalam bentuk pernyataan. Menurut Pasolong (2012, hlm. 84) penggunaan hipotesis dapat didasarkan pada permasalahan penelitian dan tujuan penelitian. Hipotesis merupakan Kesimpulan yang bersifat sementara yang masih harus dibuktikan kebenarannya. hipotesis dapat dianggap sebagai tanggapan sementara atau dugaan terdidik di mana ada kemungkinan benar dan kemungkinan kesalahan. Hipotesis adalah pernyataan dari suatu populasi yang harus dibuktikan kebenarannya dengan tahap pengujian hiopotesis Mufarrikoh, (2019, hlm. 71).

Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hardani, dkk., (2020, hlm. 329) bahwa jawaban sementara pada rumusan masalah dalam penelitian adalah hipotesis. Rumusan masalah di dalam penelitian ini tertera dalam bentuk pernyataan. Hipotesis adalah hasil yang memiliki sifat sementara terhadap persoalan penelitian hingga jawabannya akan terbukti melalui data yang terkumpul. Berdasarkan kesimpulan diatas bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang berbentuk pernyataan dapat ditarik dari beberapa pembenaran. Anggapan ini harus dibuktikan karena didasarkan pada ide yang menarik daripada data yang dikumpulkan melalui pengumpulan data. Hipotesis penelitian yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ho: Penggunaan Media *Animaker* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Ha: Penggunaan media *Animaker* berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.