

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif

a. Pengertian Media Pembelajaran

Komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam suatu proses pembelajaran merupakan sebuah kunci. Pendidik berperan sebagai pengirim informasi, sementara peserta didik sebagai penerima. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana pendidik dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan peserta didik memiliki kemampuan dalam menerima informasi dengan baik. Untuk meningkatkan efektivitas komunikasi, maka diperlukannya penggunaan alat atau media komunikasi.

Media berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang merujuk pada suatu yang terletak di tengah-tengah, baik secara fisik maupun konseptual, antara dua pihak atau kutub atau sebagai suatu alat. Menurut Sanjaya (dalam Moto, 2019, hlm. 22-23) menjelaskan bahwa media bertindak sebagai perantara antara sumber berita ke penerima berita, contohnya video, televisi, komputer, dan jenis lainnya. Sementara itu, Sanaky (dalam Moto, 2019, hlm. 23) media pembelajaran didefinisikan sebagai alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

Daryanto (2021, hlm. 10) Media Pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Arsyhar (dalam Ariyani et al., 2022, hlm. 35) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber pembelajaran secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang terorganisir dimana penerimanya dapat menjalani proses belajar secara optimal, efisien dan efektif.

Dari pengertian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran segala sesuatu yang mencakup semua elemen yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran secara terencana dengan tujuan untuk meningkatkan perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik agar terlibat aktif dalam kegiatan belajar serta mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Interaksi antara peserta didik dengan media dan lingkungan belajar merupakan hal yang penting. Interaksi dalam suatu proses pembelajaran yaitu komunikasi yang terjadi antara pendidik dan pembelajar. Dalam suatu proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Selain sebagai sarana untuk menyampaikan materi, media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna untuk peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pada umumnya, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Sudjana (dalam Fikri dan Ade Sri Madona, 2018, hlm. 13-14) mengungkapkan beberapa fungsi media pengajaran sebagai berikut. *Pertama*, penggunaan media dalam pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar. Melalui penggunaan media akan tercipta proses belajar mengajar yang lebih efektif karena media menjadi perantara antara sumber belajar dan peserta didik sekaligus meningkatkan kualitas proses.

Kedua, penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh guru dalam menciptakan situasi pembelajaran yang kondusif. *Ketiga*, penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bahagian yang integral dengan tujuan dan isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus sejalan dengan tujuan dan bahan pelajaran.

Keempat, penggunaan media dalam pembelajaran bukan semata-mata alat hiburan. Artinya media tidak hanya digunakan sebagai pelengkap proses belajar mengajar, tetapi membuatnya lebih menarik bagi siswa. *Kelima*, penggunaan media dalam pembelajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam menangkap materi ajar yang diberikan guru. Artinya melalui pemakaian media, materi pembelajaran akan lebih cepat dipahami peserta didik sekaligus kualitas pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih baik.

Keenam, penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar. Dengan kata lain, melalui penggunaan media, hasil belajar yang dicapai peserta didik akan tahan lama diingat peserta didik sehingga mempunyai nilai tinggi.

Selain itu fungsi menggunakan media pembelajaran adalah untuk:

- (1) Menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka dalam pembelajaran,
- (2) Membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya dalam pembelajaran,
- (3) Membuat konsep abstrak ke konsep konkret,
- (4) Memberi kesamaan persepsi pada semua peserta didik,
- (5) Mengatasi hambatan waktu, tempat jumlah, dan jarak dalam pembelajaran,
- (6) Menyajikan ulang informasi secara konsisten dan terinci pada peserta didik,
- (7) Memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak membuat peserta didik tertekan, santai, dan menarik pada peserta didik.

Hal ini sejalan dengan pemahaman menurut Ardian & Munadi (2016, hlm. 165-166) mengemukakan bahwa fungsi dalam media pembelajaran ini difokuskan pada dua hal, yakni analisis fungsi yang didasarkan pada media terdapat tiga fungsi media pembelajaran yaitu:

- 1) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar;
- 2) Fungsi semantik; dan
- 3) Fungsi manipulatif;
- 4) Fungsi psikologis;

5) Fungsi sosio-kultural.

Terdapat tiga fungsi utama dari media pembelajaran menurut Fathoni et al., (2023, hlm. 6) berikut fungsi media pembelajaran, Pertama membantu pendidik dalam bidang tugasnya, Kedua membantu peserta didik sebagai mempercepat pemahaman mereka, dan Ketiga dapat meningkatkan proses belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses belajar mengajar dengan berbagai fungsi yang mendukung dapat memudahkan belajar bagi pendidik dan peserta didik, dapat terciptanya kondisi belajar yang efektif, dan menarik serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan memfasilitasi penyampaian informasi dan konsep secara lebih interaktif. Menurut Gendler (dalam Syarifuddin & Eka Dewi, 2022, hlm. 35) ada beberapa ciri-ciri media pembelajaran yang meliputi:

- 1) Ciri Fiksatif: ciri ini merupakan kemampuan yang mencakup media untuk merekam, merekonstruksikan, menyimpan dan melestarikan suatu objek atau peristiwa.
- 2) Ciri Manipulatif: ciri media ini memiliki kemampuan untuk mengalami terjadinya transformasi suatu objek atau peristiwa.
- 3) Ciri Distributif: ciri media ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa tertentu melalui ruang dan kejadian tersebut untuk disampaikan kepada sejumlah peserta didik secara bersamaan dengan stimulus audio visual yang serupa, sehingga memberikan pengalaman yang relatif sama kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa ciri di atas, sejatinya bahwa media pembelajaran harus bersifat material yang artinya media pembelajaran memiliki wujud fisik terutama pada penggunaan alat-alat peraga, interaktif dalam artian media pembelajaran harus memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara fisik, akademik dan mental dalam

mempelajari materi sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan partisipatif, *reusable* artinya media tidak bersifat habis pakai seperti makanan, melainkan media bisa digunakan kembali untuk pembelajaran berikutnya sehingga efisien dalam penggunaannya, kemudian edukatif media pembelajaran harus berperan sebagai alat bantu yang membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan menjadi lebih mudah melalui pendekatan visual, audio, dan interaktif lainnya, eksploratif artinya media pembelajaran harus memberikan ruang yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengeksplorasi materi yang sedang dipelajari untuk mendorong kreativitas pemahaman yang mendalam, serta replikatif artinya media juga dapat berfungsi sebagai replica atau tiruan dari suatu konsep yang mirip dengan materi yang akan dipelajari.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran memberikan beragam manfaat yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Simamora, 2018, hlm. 4) ada beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- 6) Proses pembelajaran dapat terjadi dimana saja dan kapan saja.
- 7) Sikap positif peserta didik terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran pendidik dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa manfaat di atas yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (dalam Simamora, 2018, hlm. 7) tersebut, manfaat praktis dari media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat disajikan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas materi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan perhatian peserta didik sehingga menghasilkan motivasi belajar yang lebih tinggi, serta terjadi interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam menyampaikan pembelajaran.

e. Media Pembelajaran Video Animasi Interaktif

1) Pengertian Video Animasi Interaktif

Setiap proses pembelajaran antara pendidik dan peserta didik, maka diperlukan yang namanya suatu pendukung dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan penting karena sebagai alat bantu untuk peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dipakai untuk mendukung proses belajar, tetapi disini peneliti akan membahas tentang media pembelajaran berbasis video animasi interaktif.

Media video animasi adalah sebuah media pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak disertai dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Media video animasi ini terdiri dari kumpulan gambar-gambar yang diatur secara berurutan kemudian gambar tersebut digerakan sehingga menjadi sebuah video animasi. Menurut Antika, Priyanto, dkk. (dalam Zunaida, 2022, hlm. 835) mengemukakan bahwa video animasi adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital yang terpadu seperti audio, teks, gambar, audio, video dan animasi. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sangatlah tepat digunakan untuk memperjelas konsep-konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami.

Interaktif dalam proses belajar mengajar merupakan suatu produk atau layanan digital atau multimedia yang disediakan oleh pendidik kepada peserta didik dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio, serta permainan video. Penggunaan produk atau layanan digital ini diharapkan dapat membantu

peserta didik dalam meningkatkan motivasi, eksplorasi, serta pemahaman terhadap materi yang diajarkan oleh pendidik.

Walker dan Hess (1984, hlm. 206) (dalam Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022, hlm. 369) mengemukakan pengertian interaktif bahwa kriteria kualitas media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknik. Media pembelajaran interaktif mencakup semua yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar kepada pembelajar dengan metode pembelajaran yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna dari apa yang telah diinputkan ke media tersebut. Kualitas dari media pembelajaran dapat dinilai melalui ukuran-ukuran dan metode-metode tertentu, serta melalui pengujian-pengujian perangkat lunak.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi interaktif adalah alat penting dalam kegiatan proses pembelajaran, karena membantu memperjelas konsep-konsep yang abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Media ini menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak, video, dan audio, serta memungkinkan interaksi antara pendidik dan peserta didik. Kriteria kualitas media pembelajaran interaktif meliputi kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, serta kualitas teknik, yang dapat dinilai melalui metode-metode tertentu dan pengujian-pengujian perangkat lunak.

2) Karakteristik Media Video Animasi Interaktif

Situasi pada saat pembelajaran, video animasi menjadi media yang sangat efektif untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Tentunya memiliki beberapa karakteristik yang membedakannya dengan media lainnya. Menurut Andrasari (2022, hlm. 79), video animasi memiliki beberapa karakteristik merupakan media yang dirancang agar menarik secara visual bagi siswa dan menyesuaikan dengan struktur penyajian yang seimbang, menggunakan media gambar, audio, dan video

animasi untuk memudahkan visualisasi, memberikan dan menjelaskan materi-materi akan disampaikan melalui narasi dengan menggunakan karakter animasi sesuai dengan karakteristiknya dari siswa sekolah dasar. Mengingat karakteristik tersebut, video animasi siswa menjadi salah satu alat yang efektif untuk menunjang proses belajar siswa sekolah dasar, karena tidak hanya memberikan informasi visual, tetapi juga meningkatkan minat dan konsentrasi siswa selama proses pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran video animasi Munadi (dalam Dewi, 2021, hlm. 11) yaitu:

- a) Mengatasi jarak dan waktu.
- b) Mampu menjelaskan kejadian dan fenomena yang sebenarnya.
- c) Dapat diulang-ulang.
- d) Siswa mudah mengingat pesan yang disampaikan.
- e) Membantu mengembangkan pendapat, gagasan, dan imajinasi siswa.
- f) Memberikan penjelasannya lebih spesifik.
- g) Bertindak sebagai pendongeng yang dapat merangsang kreativitas siswa.

3) Langkah-langkah Penggunaan Video Animasi Interaktif

Penggunaan video animasi interaktif dalam mengeksplorasi untuk meningkatkan minat, penting untuk mempertimbangkan cara implementasinya dalam sebuah presentasi media. Sebagaimana diungkapkan menurut Aswan (dalam Helwanti 2019, hlm. 14) sebagai berikut:

- a) Menentukan tema yang ingin dicapai untuk kegiatan.
- b) Menyiapkan media yang sesuai.
- c) Memusatkan perhatian pada konten yang disampaikan.
- d) Mengajarkan materi dengan menekankan pada visualisasi benda dan perubahannya.
- e) Menyediakan kegiatan yang dapat merangsang kemampuan peserta.
- f) Melakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta

Dalam penelitian ini, peneliti memilih untuk menerapkan langkah-langkah penggunaan media animasi interaktif sesuai langkah-langkah yang dikemukakan oleh Aswan (dalam Helwanti 2019, hlm. 14) karena dianggap lebih praktis sebagai panduan, yang terdiri dari enam langkah.

4) Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Interaktif

Beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif dalam pembelajaran antara lain:

- a) Tampilan yang menarik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik dalam belajar,
- b) Mengubah pandangan peserta didik terhadap materi yang dianggap sulit,
- c) Mempermudah dalam penanaman konsep materi yang dipelajari,
- d) Sebagai alat bantu alternatif pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran,
- e) Bersifat efisien dan fleksibel, dapat digunakan dalam keadaan apapun dan kapanpun. (Mashuri & Budiyo, 2020, hlm. 9)

Disamping kelebihan media pembelajaran video animasi interaktif ini memiliki kekurangan diantaranya adalah:

- a) Memerlukan biaya produksi yang cukup besar untuk keperluan pembuatan video pembelajaran.
- b) Ketergantungan pada teknologi dimana hanya dapat dipergunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker saat digunakan pada proses pembelajaran di kelas.
- c) Memerlukan waktu produksi yang cukup lama pada proses pembuatan sampai terciptanya video pembelajaran. (Tika & Armaini, 2019, hlm. 43)

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan bagian integral dari kehidupan manusia yang tak terpisahkan. Proses belajar tidak hanya mencakup penguasaan keterampilan atau konsep akademis baru, tetapi juga melibatkan evolusi emosi, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian. Ini adalah proses

internal dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mengalami perubahan perilaku yang signifikan. Hasil belajar adalah salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran. Menurut Mayasari dalam Ulfah & Arifudin (2021, hlm. 2) mendefinisikan bahwa hasil belajar yang diharapkan biasanya mencakup prestasi belajar yang baik dan memuaskan. Pemahaman seseorang dapat terlihat pada saat seseorang itu memiliki hasil belajar yang baik ditandai dengan nilainya yang tinggi dan dapat terlihat melalui keaktifan seseorang dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan seorang peserta didik dalam belajar, dapat dilihat dari kemampuannya dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan pengembangan sikap.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom (dalam Nurrita, 2023, hlm. 175), hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga kategori berdasarkan aspek-aspek yang meliputi pemahaman kognitif, respons emosional (afektif), dan keterampilan fisik (psikomotorik). Menurut Noviansyah (2020, hlm. 139-146) Ranah kognitif melibatkan aspek-aspek intelektual atau pemikiran rasional. Hal ini meliputi memahami, menerapkan, menganalisis, sintesis, mengevaluasi, dan membuat penilaian. Dalam ranah kognitif, peserta didik diperintahkan untuk menguraikan materi pembelajaran yang telah dipelajari dan mengintegrasikannya dengan pemahaman yang sudah dimilikinya, lalu dievaluasi untuk diberikan penilaian.

Ranah afektif adalah bidang yang berfokus pada aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, dan ketaatan terhadap moral. Di dalamnya termasuk penerimaan, tanggapan, nilai-nilai, pengorganisasian, dan karakterisasi. Dalam konteks ini, evaluasi peserta didik dilakukan untuk menilai sejauh mana mereka dapat menyerap nilai-nilai pembelajaran ke dalam diri mereka. Ranah ini terkait erat dengan pengembangan nilai-nilai dan konsep diri. Dalam bidang sikap afektif, terdapat beberapa tingkatan diantaranya tingkat penerimaan (*receiving*), tingkat merespons (*responding*), tingkat menghargai (*valuing*), tingkat pengorganisasian (*organization*), tingkat karakterisasi (*characterization*).

Ranah psikomotorik adalah bidang yang berkaitan dengan aspek keterampilan yang melibatkan fungsi antara sistem saraf, otot, dan fungsi

psikis. M. Haryati (dalam Noviansyah, 2020, hlm. 145) menyatakan bahwa “Bidang ini terdiri dari kesiapan, peniruan, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan”. Setelah peserta didik memahami dan menginternalisasikan nilai-nilai mata pelajaran, langkah selanjutnya adalah kemampuannya untuk menerapkan pemahaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari melalui perbuatan atau tindakan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Proses belajar tidak hanya mencakup penguasaan keterampilan atau konsep akademis baru, tetapi juga melibatkan sikap emosional, interaksi sosial, dan perkembangan kepribadian. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam pembelajaran, yang mencakup pencapaian prestasi belajar yang baik dan memuaskan. Kesuksesan seorang peserta didik dalam belajar dapat dilihat dari kemampuannya untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Maka dari itu peneliti tertarik untuk membahas lebih lanjut mengenai hasil belajar pada ranah kognitif karena pengukuran ranah kognitif dapat memperbaiki mutu atau meningkatkan prestasi belajar peserta didik lebih tepatnya pada tingkat pemahaman, hapalan, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan daya ingat, berpikir, atau kemampuan intelektual. Dalam konteks ini, hasil pembelajaran tersebut dibagi menjadi tujuh tingkatan hierarki. Ketujuh tingkatan hasil belajar kognitif ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, evaluasi, dan kreativitas (Kurniawan, 2019, hlm. 14-15). Hasil belajar kognitif menitikberatkan pada segala sesuatu yang berkaitan dengan proses berpikir yang sistematis dan rasional.

Ketujuh aspek atau tingkatan proses berpikir tersebut dimulai dari tingkat yang paling rendah sampai dengan tingkat yang paling tinggi. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa tujuan dari dimensi kognitif adalah menekankan pada keterampilan berpikir. Ini juga mencakup keterampilan intelektual yang lebih sederhana seperti mengingat dan keterampilan memecahkan masalah. Keterampilan ini mengharuskan

untuk menghubungkan beberapa gagasan, konsep, metode, dan prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah (Patma, 2018, hlm. 14).

Hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berhubungan dengan aktivitas mental atau otak, yaitu daya ingat, kemampuan berpikir, atau kemampuan intelektual. Jadi yang dimaksud dengan hasil belajar kognitif ini yaitu semua hal yang berkaitan dengan nalar atau intelektual, dan hal ini menjadi sebuah landasan bagi pemahaman peserta didik terhadap pengetahuan yang perlu mereka kuasai setelah mereka mengikuti suatu proses pembelajaran.

b. Macam-macam Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar dalam konteks pembelajaran merupakan ukuran pencapaian yang menggambarkan kemampuan mental atau intelektual yang diperoleh oleh peserta didik. Hasil belajar kognitif juga merupakan tindakan yang terjadi dalam ranah kognitif. Pada tahap pembelajaran kognitif, terjadi proses penerimaan rangsangan dari lingkungan luar melalui masukan sensorik, diikuti dengan menyimpan dan mengolahnya sebagai informasi di dalam otak, dan kemudian mengambil informasi tersebut saat dibutuhkan untuk memecahkan suatu masalah. Dalam konteks pendidikan, ranah kognitif memiliki peran yang sangat penting. Tujuan pokok dari pendidikan umum adalah untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kemampuan pemahaman dan pengetahuan. Menurut taksonomi Bloom (dalam Umar, 2012, hlm. 193), aspek kognitif diklasifikasikan menjadi enam tingkatan. Sistem klasifikasi Bloom dapat dijelaskan sebagai berikut:



Sumber: Umar (2012, hlm. 193)

Gambar 2. 1 *Bloom's Taxonomy*

Berikut adalah penjelasan singkat tiap aspek menurut Taksonomi Bloom:

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan atau ingatan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali informasi seperti konsep, istilah, ide, rumus, dan sejenisnya, tanpa memerlukan kemampuan untuk menerapkannya. Dan ini merupakan tahap berpikir yang paling dasar. Pada tingkat pengetahuan ini peserta didik hanya perlu mengenal atau mengetahui satu konsep saja, tidak perlu memahami atau menerapkan konsep yang telah dipelajarinya.

2) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang untuk menyelami atau mengerti sesuatu setelah informasi tersebut dikenali dan diingat. Dengan kata lain, pemahaman melibatkan kemampuan untuk melihat suatu konsep dari berbagai sudut pandang. Seorang peserta didik dianggap memahami suatu materi ketika dia mampu memberikan penjelasan atau uraian yang lebih terperinci tentangnya dengan menggunakan kata-kata sendiri. Pemahaman merupakan tahap berpikir yang lebih tinggi dari pada sekadar mengingat atau menghafal.

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan adalah tingkat kemampuan seseorang untuk menggunakan ide-ide umum, prosedur, metode, prinsip, rumus, teori, dan sejenisnya dalam situasi baru dan nyata. Ini merupakan contoh nyata dari pencapaian kognitif dalam pembelajaran. Sebagai contoh, peserta didik mampu mempertimbangkan bagaimana menerapkan konsep disiplin yang diajarkan dalam Islam ke dalam kehidupan sehari-hari, termasuk di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah tingkat kemampuan seseorang untuk memecah suatu materi atau situasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil dan memahami hubungan antara bagian-bagian tersebut serta faktor-faktor yang saling terkait. Tahap analisis merupakan level pemikiran yang lebih tinggi daripada tahap penerapan.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis adalah tingkat kemampuan berpikir yang bertolak belakang dengan proses analisis. Ini melibatkan menggabungkan bagian-bagian atau unsur-unsur secara logis untuk membentuk pola atau struktur baru. Tingkat sintesis ditempatkan lebih tinggi daripada tingkat analisis. Salah satu pencapaian kognitif dari tingkat sintesis contohnya adalah: kemampuan peserta didik untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang pentingnya disiplin seperti yang diajarkan oleh Islam melalui penulisan esai.

6) Penilaian/penghargaan/evaluasi (*Evaluation*)

Penilaian atau evaluasi merupakan tahap berpikir tertinggi dalam ranah kognitif dalam taksonomi Bloom. Ini mencakup kemampuan seseorang untuk membuat penilaian terhadap suatu kondisi, nilai, atau ide. Misalnya, ketika seseorang dihadapkan pada beberapa pilihan, ia mampu memilih pilihan yang terbaik berdasarkan pada kriteria atau patokan yang telah ditetapkan.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Kognitif

Berbagai faktor yang memengaruhi hasil belajar kognitif merupakan hal yang kompleks, melibatkan faktor internal maupun eksternal. Faktor-faktor ini meliputi minat, motivasi, sikap, kecerdasan, lingkungan pembelajaran, strategi belajar, kondisi fisik, dan lain sebagainya. Untuk lebih lengkapnya dijelaskan mengenai uraian kedua faktor tersebut menurut Susanto (2016, hlm. 12-16) sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik, mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam individu peserta didik itu sendiri sehingga mempengaruhi proses belajar mereka. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik antara lain kecerdasan, minat, ketekunan, sikap belajar, gaya belajar, kondisi fisik, dan kesehatan.

1) Kecerdasan

Kecerdasan merupakan potensi bawaan mendasar yang dikaitkan dengan pencapaian hasil belajar kognitif pada peserta didik. Kecerdasan peserta didik mempunyai pengaruh yang besar terhadap kecepatannya dalam

memahami materi pelajaran dan memecahkan masalah pembelajaran. Kecerdasan peserta didik membantu guru mengenali kemampuan ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat digunakan untuk memprediksi keberhasilan setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Minat

Peserta didik yang berminat terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya pada materi pelajaran, kemudian peserta didik akan tertarik untuk mempelajari lebih lanjut materi pelajaran tersebut, sehingga pada akhirnya mencapai hasil belajar kognitif yang maksimal.

3) Sikap Belajar

Sikap belajar peserta didik berpengaruh terhadap tercapainya tujuan belajar. Peserta didik yang mempunyai sikap positif terhadap kelas cenderung lebih antusias dalam melakukan kegiatan pembelajaran, sedangkan peserta didik yang mempunyai sikap negatif terhadap kelas cenderung kurang antusias dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran

4) Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan cara termudah bagi peserta didik untuk menyerap dan memahami konten yang disampaikan guru. Gaya belajar peserta didik mempunyai banyak bentuk, antara lain gaya belajar audio, gaya belajar visual, gaya belajar audio visual, dan gaya belajar kinestetik.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar kognitif peserta didik, mencakup aspek-aspek yang berasal dari luar diri peserta didik sehingga mempengaruhi proses belajar mereka. Seperti faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

1) Lingkungan Keluarga

Keluarga memiliki peran utama dalam proses pembelajaran peserta didik, dengan kondisi rumah dan dinamika keluarga berpengaruh besar terhadap pencapaian belajar kognitif peserta didik. Keluarga merupakan lingkungan pertama di mana anak-anak tumbuh dan berkembang. Kondisi ekonomi keluarga, dinamika hubungan antara anggota keluarga, serta tingkat perhatian dan dukungan yang diberikan oleh orang tua sangat berpengaruh terhadap motivasi, kesiapan belajar, dan kepercayaan

diri siswa dalam menghadapi tantangan belajar.

2) Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah tempat di mana peserta didik terlibat dalam pembelajaran secara terencana, sehingga lingkungan sekolah juga berperan penting pada pencapaian belajar kognitif peserta didik. Kualitas pembelajaran dan metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah dapat memiliki dampak besar pada hasil belajar peserta didik. Lingkungan budaya di sekolah juga dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik. Budaya sekolah yang mendukung kerja sama, partisipasi aktif, dan semangat belajar dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan memberikan dukungan bagi pencapaian akademik yang lebih baik.

3) Lingkungan Masyarakat

Perbedaan dalam latar belakang pendidikan dan perilaku di lingkungan masyarakat berpengaruh pada hasil belajar kognitif peserta didik. Dengan meningkatnya jumlah individu yang mendapatkan pendidikan yang baik dan berhasil dalam hasil belajar, dapat terjadi peningkatan kualitas masyarakat secara keseluruhan. Maka hal ini dapat berdampak positif pada ekonomi, budaya, dan perkembangan sosial masyarakat.

Sejalan dengan pendapat menurut Muhammedi dkk (2017, hlm. 18-19) ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor yang berada dalam diri seseorang yang sedang belajar, yang meliputi:

- 1) Faktor Jasmaniah, yaitu: kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor Psikologis, yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor Eksternal yaitu faktor yang berada di luar seorang diri yang sedang belajar, yang meliputi:

- 1) Faktor Keluarga, yaitu lebih kepada tata cara orangtua dalam mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana lingkungan, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, latar belakang kebudayaan.

- 2) Faktor Sekolah, yaitu lebih memfokuskan pada metode mengajar, kurikulum, relasi antara guru dan siswa, relasi antara guru dan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran, waktu standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat, antara lain: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa.

Berdasarkan beberapa paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor internal dan eksternal yang kompleks, yang semuanya saling berinteraksi, berkaitan dan memengaruhi proses pembelajaran peserta didik.

d. Indikator Hasil Belajar Kognitif

Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomi of Education Objectives* dalam Nabillah & Abadi (2019, hlm. 660) berpendapat bahwa indikator hasil belajar pada ranah kognitif ini melibatkan perubahan perilaku yang berkaitan dengan kognisi atau pemahaman. Proses belajar meliputi penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan dalam otak. Bloom juga mengemukakan bahwa tingkatan hasil belajar kognitif dimulai dari yang paling rendah dan sederhana, seperti hafalan, hingga yang paling tinggi dan kompleks, yaitu evaluasi.

Hasil belajar kognitif peserta didik dapat dinilai dari rata-rata nilai yang mereka peroleh dalam tes. Tes ini dapat diberikan kepada individu atau kelompok dalam bentuk pertanyaan atau tugas yang harus dijawab atau diselesaikan. Tujuan dari penggunaan tes ini adalah untuk mengukur hasil belajar kognitif peserta didik. Menurut Purwanto (2014, hlm. 44), hasil belajar kognitif merupakan hasil dari proses yang mengikuti tujuan pembelajaran, dan tujuan pembelajaran adalah hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui kegiatan belajar. Oleh karena itu, tes merupakan alat untuk mengukur hasil belajar. Dalam konteks ini proses kegiatan belajar mengajar dan pengukuran hasil belajar kognitif bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman peserta didik setelah melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengukuran yang dilakukan pendidik biasanya menggunakan tes sebagai alat ukurnya. Pengukuran ini tersedia

dalam bentuk numerik.

Setiap proses pembelajaran bertujuan untuk mencapai hasil belajar.

Keberhasilan belajar dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tingkatan:

- 1) Istimewa/maksimal: jika siswa dapat menguasai seluruh mata pelajaran.
- 2) Baik sekali/optimal: apabila siswa dapat menguasai sebagian besar materi (76%-99%).
- 3) Baik/minimal: berarti siswa hanya menguasai materi pelajaran (60%- 75%).
- 4) Kurang: bila penguasaan mata pelajaran oleh siswa kurang dari 60%.

Berdasarkan indikator hasil belajar kognitif peserta didik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar dapat diamati melalui proses pengajaran yang melibatkan interaksi, yang pada akhirnya akan menciptakan kemampuan yang dimiliki oleh individu. Kemampuan tersebut memungkinkan munculnya beragam penampilan manusia yang berbeda-beda. Dan ukuran kuantitatif yang dilambangkan dengan angka-angka dalam tes atau hasil tes dapat digunakan dalam menentukan hasil belajar kognitif.

3. Pembelajaran IPAS

Belajar merupakan suatu proses yang ditandai oleh perubahan yang terjadi pada individu. Perubahan tersebut mencakup peningkatan pengetahuan, pemahaman, sikap, perilaku, keterampilan, kecakapan, kemampuan, daya reka, daya terima, serta aspek lainnya yang ada pada diri seseorang sebagai hasil dari proses belajar (Sudjana, 2013, hlm. 23). Maka dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan telah belajar jika telah mengalami perubahan pada aspek-aspek tertentu yang telah ditetapkan, serta belajar juga sebagai suatu proses aktif yang dapat merespon pada lingkungan sekitar individu peserta didik.

Selain itu belajar merupakan sebuah proses dari yang namanya aktivitas pembelajaran, dimana berperan sebagai proses untuk mencapai hasil belajar. Setiap proses pembelajaran pada suatu mata pelajaran pasti memiliki tujuan yang ingin dicapai sebagai cara untuk mengembangkan salah satu aspek dari hasil belajar.

Kurikulum di Indonesia terus mengalami perubahan untuk menyesuaikan dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik yang semakin kompleks. Kurikulum Merdeka, yang diluncurkan oleh Kemendikbudristek dan sebelumnya dikenal sebagai Kurikulum Prototipe, adalah salah satu langkah terbaru dalam upaya ini. Menurut Marwa dkk. (2023, hlm. 55), Kurikulum Merdeka dirancang untuk menyediakan pembelajaran intrakurikuler yang lebih beragam dan optimal, memberikan peserta didik cukup waktu untuk mendalami konsep dan meningkatkan kompetensi mereka. Salah satu ciri khas dari Kurikulum Merdeka adalah penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat sekolah dasar. Penggabungan ini didasarkan pada kecenderungan peserta didik usia sekolah dasar untuk melihat dunia secara keseluruhan dan terpadu. Dalam tahap berpikir konkret dan holistik, mereka memahami konsep secara menyeluruh namun tidak terlalu mendetail. Dengan penggabungan ini, diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan untuk mengelola lingkungan alam dan sosial secara bersatu.

Penelitian ini, peneliti memilih untuk memusatkan perhatian pada mata pelajaran IPA dengan materi wujud zat dan perubahannya. Alasan pemilihan ini adalah relevansi tinggi IPA dalam meningkatkan pengalaman belajar peserta didik melalui proses berpikir dan pengamatan. Fokus pada IPA diharapkan dapat membantu peserta didik menghasilkan pengetahuan ilmiah yang lebih dinamis dan terarah.

Seperti yang diungkapkan oleh BNSP (dalam Kumala, 2016, hlm. 9) tujuan pembelajaran IPA sebagai berikut:

- 1) Membangun keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa yang berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Menyempurnakan pengetahuan dan pemahaman konsep konsep IPA yang berguna dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran akan keterkaitan antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.

- 4) Meningkatkan keterampilan dalam proses penyelidikan alam, pemecahan masalah, dan pengambilan sebuah keputusan.
- 5) Memperkuat kesadaran akan pentingnya berperan serta dalam menjaga dan melestarikan lingkungan.
- 6) Mendorong untuk menghargai terhadap keindahan alam dan keberadaannya sebagai bagian dari ciptaan Tuhan.
- 7) Memberikan dasar pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/ MTs.

Peran peserta didik dalam pembelajaran IPA mempunyai peran seperti ilmuwan, yang berarti dalam pembelajaran lebih menekankan penggunaan pendekatan keterampilan proses dasar IPA. Keterampilan proses IPA terbagi menjadi dua bagian, yaitu keterampilan dasar dan keterampilan terintegrasi. Pada tingkat sekolah dasar, penting bagi peserta didik untuk mengembangkan setidaknya keterampilan proses dasar IPA dalam pembelajaran IPA. Hal ini disebabkan perbedaan tingkat kemampuan kognitif antara peserta didik sekolah dasar dan ilmuwan, sehingga peserta didik membutuhkan latihan dalam keterampilan proses IPA yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik di sekolah dasar.

Upaya dalam melatih keterampilan proses dasar IPA dan sikap ilmiah, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga mengalami sendiri proses pemahaman ilmu tersebut. Hal ini memungkinkan mereka untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran IPA juga ditujukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik melalui penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan mereka. Menurut BSNP dalam Kumala (2016, hlm. 12) mengungkapkan bahwa pembelajaran IPA dilakukan melalui inkuiri ilmiah untuk mendorong kemampuan berpikir, bekerja, dan bersikap ilmiah serta komunikasinya sebagai bagian penting dari keterampilan hidup. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar menitikberatkan pada pengalaman belajar langsung dengan fokus pada penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap

ilmiah.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPA pada materi wujud zat dan perubahannya, pada materi ini ada beberapa topik yang dibahas dan diharapkan peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam mengenal materi dan karakteristiknya dengan mempelajari karakteristik wujud zat dan mencari tahu bagaimana perubahan wujud zat terjadi, peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam mendeskripsikan karakteristik wujud zat padat, cair dan gas, mampu mengidentifikasi apakah suatu zat yang ditemui dalam kehidupan sehari-hari dapat disebut sebagai zat padat, cair, atau gas dan membedakan karakteristik wujud zat padat, cair dan gas, serta peserta didik dapat meningkatkan kemampuan dalam mengidentifikasi perubahan wujud benda yang terjadi serta menjelaskan bagaimana perubahan wujud benda dapat terjadi.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan bagi peneliti. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka peneliti mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

1. Penelitian Pertama

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Mubarokah (2019, hlm. 64) dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Kenampakan Alam Dan Buatan Indonesia Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penggunaan media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar. Hal ini dapat dilihat dengan data-data yang berhasil dikumpulkan kemudian dianalisa dengan analisis Uji t dengan menggunakan sistem SPSS *version* 17. Hasil uji hipotesis pertama menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan oleh nilai sig. sebesar $0,000 < \alpha 0,05$ dan $t_{hitung} (7,372) < t_{tabel} (1,684)$ dengan nilai *mean* sebesar 59.8400 dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan

metode ceramah yaitu 48,9800. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPS materi keragaman kenampakan alam dan buatan Indonesia pada siswa kelas V Sekolah Dasar secara signifikan. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada mata pelajaran dan pada tingkat kelas siswa sekolah dasar.

2. Penelitian Kedua

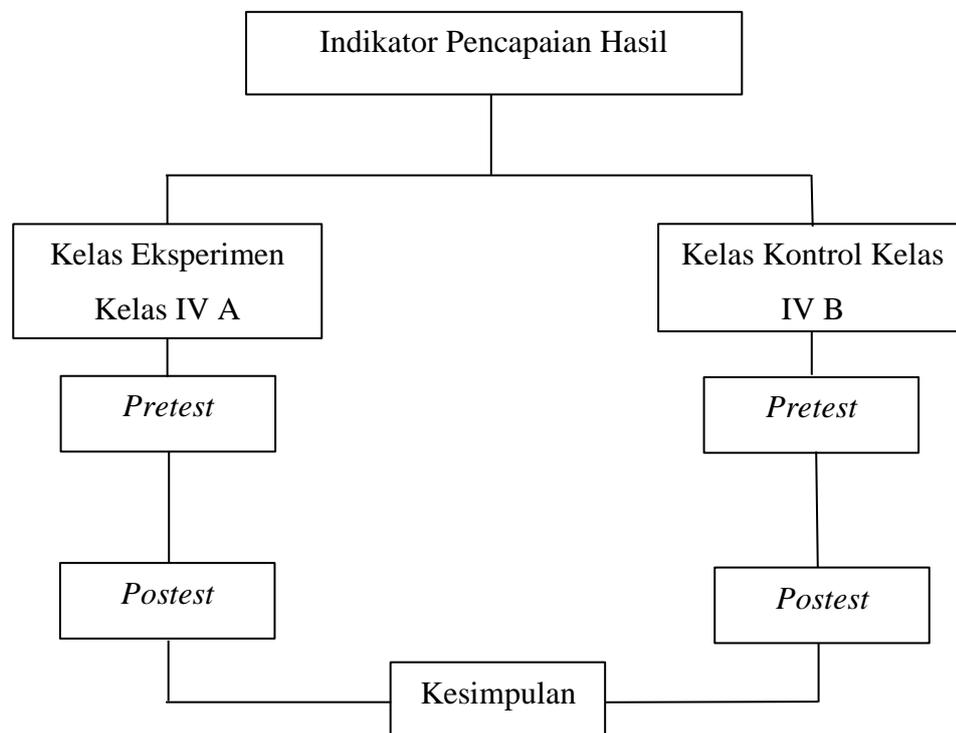
Penelitian yang dilakukan oleh Jatmiko et al., (2016, hlm. 155) dengan judul “Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar” menyatakan bahwa pemanfaatan media video pembelajaran dalam proses pembelajaran berpengaruh pada hasil belajar siswa, hal ini dapat dilihat dari nilai skor hasil belajar siswa yang menggunakan media video pembelajaran berbeda (lebih baik) dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media video pembelajaran pada pelajaran IPA di kelas IV SDN 1 dan SDN III Tasikmadu Trenggalek. Penggunaan video pembelajaran secara signifikan mempengaruhi hasil belajarnya di bandingkan dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media video pembelajaran. Hal ini dapat dibuktikan dari perhitungan analisis data yang dilakukan dengan menggunakan uji t di dapat rata-rata kelas eksperimen sebesar 86,84, sedangkan rata-rata kelas kontrol sebesar 79,47. Sehingga diperoleh hasil $t_{hitung} 3,343 > t_{tabel} 2,11$ pada taraf signifikan 0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran terbukti mempunyai hasil belajar yang lebih tinggi pada mata pelajaran IPA di SD. Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada mata pelajaran IPA dan variabel yang terkait yaitu hasil belajar.

3. Penelitian Ketiga

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fransiska Pandingan et al., (2022, hlm. 11) dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Subtema 2 Kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar menyatakan bahwa terdapat pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 1 Subtema 2 kelas V UPTD SD Negeri 122353 Pematang Siantar, hal ini

dapat dilihat dari hasil *posttest* nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol dimana pada kelas eksperimen memperoleh nilai 83,57 dengan rata-rata yang paling tinggi, sedangkan pada kelas kontrol memperoleh nilai sebesar 71,50 dengan rata-rata tertinggi. Maka dapat disimpulkan dari hasil rata-rata kedua kelas tersebut, nilai rata-rata *posttest* hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan hasil rata-rata pada *posttest* kelas kontrol. Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada mata pelajaran dan pada tingkat kelas siswa sekolah dasar.

C. Kerangka Berpikir



Gambar 2. 2 Skema Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran merupakan salah satu hal yang mempengaruhi hasil belajar didik. Kurang maksimalnya hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya peserta didik cenderung pasif dalam melaksanakan proses pembelajaran, dan peserta didik kurang dalam mendapatkan peran yang optimal dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil belajar peserta didik dinyatakan baik apabila melebihi KKTP yang telah ditetapkan pada setiap mata pelajaran. Mata pelajaran IPA merupakan pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik,

faktanya masih banyak peserta didik yang nilai IPA nya kurang dari kriteria penilaian, baik itu nilai tugas, tes harian, maupun PTS (Penilaian Tengah Semester). Melalui media pembelajaran video animasi interaktif ini pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi Pelajaran kepada peserta didik, sebaliknya peserta didik akan lebih tertarik dan jelas dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Pada penelitian ini, variabel yang akan diteliti yaitu hasil belajar peserta didik. Sampel yang dilakukan menggunakan 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif, sedangkan kelas kontrol menggunakan media pembelajaran konvensional. Kerangka penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:

D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Asumsi suatu anggapan atau keyakinan yang dianggap benar tanpa adanya bukti konkret atau pengujian yang menyeluruh. Menurut Arikunto (2013, hlm. 65) sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh sebab itu, keputusan tentang masalah merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum dikukuhkan dengan hasil penelitian. Nurrita (2023, hlm. 175) mengatakan bahwa hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Menurut Dewi (dalam Dewi Gusma, 2021, hlm. 7) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat atau metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pengetahuan, atau konsep kepada peserta didik dalam proses belajar sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dipahami bahwa asumsi dari penelitian yaitu sebagai titik awal dari suatu pemikiran yang dianggap kebenarannya suatu fakta oleh peneliti. Sebelum mendapatkan hasil penelitian yang konkret dan valid, peneliti seringkali membuat keputusan berdasarkan asumsi yang telah mereka percayai. Kemudian asumsi ini dapat dibuktikan kebenarannya dengan proses penelitian. Maka dari itu peneliti berasumsi bahwasanya hasil belajar dapat meningkat dengan penggunaan

media pembelajaran video animasi interaktif karena media pembelajaran dapat memfasilitasi pemahaman lebih baik, membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik serta meningkatkan keterlibatan peserta didik. Sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar IPA di kelas eksperimen akan lebih tinggi, dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.

2. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban awal terhadap perumusan masalah penelitian, yang biasanya terungkap dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum secara empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Dengan kata lain, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap perumusan masalah penelitian, belum mencakup jawaban yang empiris yang didukung oleh data (Sugiono, 2015, hlm. 96). Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA yang menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.

Ha: Terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran IPA yang menggunakan media pembelajaran video animasi interaktif dengan peserta didik yang menggunakan model pembelajaran konvensional.