

BAB II

STUDI KEPUSTAKAAN

2.1 Pembahasan Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media itu sendiri berasal dari bahasa latin yang memiliki arti “Antara”. Istilah ini memiliki makna perantara antara sumber dan penerima, yang dimaksud sumber disini ialah seorang guru dan penerima ialah siswa. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru dapat berupa suara, video, dan gambar. Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan peserta didik, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar.

Desma Yulia, & Muhammad Arifin (2016). Menyatakan bahwa, Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan dan kemampuan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Sementara Kustandi & Darmawan (2020). Berpendapat bahwa, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat saya simpulkan bahwa Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi sehingga proses belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan efektif bagi siswa.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya mengandalkan penjelasan lisan saja. Media hadir sebagai perantara agar informasi

dapat diterima siswa dengan lebih jelas. Media membantu memperjelas hal-hal yang abstrak, memvisualisasikan materi, meningkatkan minat, perhatian, motivasi belajar siswa, dan mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif, menarik, dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

a. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar menurut Kustandi & Darmawan (2020) adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Berbasis Cetakan

Media pembelajaran cetak adalah media yang berbentuk fisik dan disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, tabel, atau grafik yang dicetak pada kertas. Media ini merupakan salah satu jenis media paling tradisional dan paling banyak digunakan di sekolah, media ini menggunakan bahan kertas sebagai media utama. Contoh media berbasis cetakan adalah buku teks pelajaran, buku panduan, modul dan lembar kerja peserta didik (LKPD).

2. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran visual adalah media yang mengandalkan indra penglihatan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik. Media ini bisa berupa gambar diam, simbol, ilustrasi, atau visual bergerak yang membantu memperjelas konsep yang sulit dijelaskan dengan kata-kata saja. Contoh media berbasis visual adalah gambar atau foto, ilustrasi, dan peta konsep.

3. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Media pembelajaran audio adalah media yang mengandalkan indra pendengaran untuk menerima informasi. Media ini menyampaikan

pesan melalui bunyi, suara, musik, dialog, atau narasi, media ini cocok untuk melatih kemampuan mendengar, dan konsentrasi. Contoh media berbasis audio adalah rekaman suara, podcast edukasi, radio pembelajaran, dan lagu atau musik edukatif.

4. Media Pembelajaran Berbasis Animasi.

Media pembelajaran berbasis animasi adalah media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak, yang dipadukan dengan suara, teks, warna, dan efek visual lainnya, sehingga menghasilkan tampilan yang dinamis dan menarik. Dalam media ini, objek terlihat seolah hidup, bergerak, dan berubah sesuai konsep yang disampaikan. Contoh media berbasis animasi adalah animasi 2D, animasi 3D, animasi interaktif, dan kartun edukasi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat saya simpulkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi adalah sarana atau alat bantu pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang dipadukan dengan suara untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual dan dinamis.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Meyshi Ziya Dwi Putri (2022), yaitu sebagai berikut:

1. Sebagai alat bantu dalam pembelajaran
2. Sebagai pengarah dalam pembelajaran
3. Menyediakan informasi
4. Membangkitkan perhatian dan motivasi siswa
5. Meningkatkan hasil pembelajaran siswa
6. Mengatasi keterbatasan ruang, tenaga, dan daya indra.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Meyshi Ziya Dwi Putri (2022), yaitu sebagai berikut:

1. Dapat memperjelas penyajian pembelajaran
2. Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
3. Pembelajaran menjadi lebih bervariasi

4. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
5. Dapat memberikan kesamaan belajar terhadap siswa.

2.2.1 Media Pembelajaran Berbasis Animasi

2.2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media pembelajaran berbasis animasi adalah media yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak, yang dipadukan dengan suara, teks, warna, dan efek visual lainnya, sehingga menghasilkan tampilan yang dinamis dan menarik. Dalam media ini, objek terlihat seolah hidup, bergerak, dan berubah sesuai konsep yang disampaikan.

Husni (2021). Menjelaskan bahwa video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog, dan suara-suara lainnya. Sedangkan menurut Taba Pasampuri, dkk (2024). Video animasi ialah tayangan video yang mirip dengan film yang terdiri dari gambar dan suara yang dirancang untuk menjadi lebih menarik. Dalam video animasi, frame bergerak satu sama lain dalam jangka waktu tertentu, menciptakan kesan bergerak.

Video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga terlihat realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup. Video Animasi terlihat menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan bantuan audio atau suara. Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam menyajikan materi visual yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa, maka media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat saya simpulkan bahwa Media pembelajaran berbasis animasi adalah sarana atau alat bantu

pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak untuk menyampaikan materi pelajaran secara visual dan dinamis.

a. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Menurut Riyana (2021), Karakteristik media video yaitu:

1. Memiliki kejelasan pesan.
2. Berdiri sendiri.
3. Menggunakan bahasa yang sederhana.
4. Materi dikemas secara multimedia.
5. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi.
6. Dapat digunakan secara klasikal atau individual.

b. Kelebihan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Media pembelajaran berbasis animasi memiliki beberapa kelebihan yang dapat mendukung proses pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif

Animasi mampu menyajikan materi dengan gerakan, warna, dan suara sehingga siswa lebih tertarik untuk memperhatikan. Hal ini membantu mengurangi kebosanan dan meningkatkan motivasi belajar.

2. Mempermudah pemahaman konsep abstrak

Konsep atau materi yang sulit seperti proses sosial, gejala ekonomi, atau peristiwa sejarah dapat divisualisasikan melalui animasi, sehingga lebih mudah dipahami karena siswa dapat melihat prosesnya secara nyata.

3. Meningkatkan daya ingat siswa

Visual bergerak membuat siswa lebih mudah mengingat materi. Informasi yang divisualisasikan dalam bentuk animasi cenderung lebih melekat di memori dibandingkan penjelasan lisan saja.

4. Mendukung pembelajaran mandiri

Animasi dapat diputar ulang kapan saja. Siswa yang lambat memahami materi bisa menonton ulang tanpa tekanan waktu, sehingga sangat membantu dalam pembelajaran mandiri.

5. Menyesuaikan gaya belajar siswa modern

Generasi sekarang cenderung menyukai media digital. Animasi sesuai dengan kebiasaan mereka yang sering berinteraksi dengan video, game, dan konten visual.

c. Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Selain memiliki kelebihan, media pembelajaran berbasis animasi juga memiliki beberapa kekurangan yaitu sebagai berikut:

1. Membutuhkan perangkat dan infrastruktur yang memadai

Tanpa laptop, proyektor, atau koneksi listrik yang stabil, animasi tidak bisa digunakan, ini menjadi kendala di sekolah yang fasilitasnya terbatas.

2. Membutuhkan waktu dan keahlian untuk membuatnya

Pembuatan animasi tidak semudah membuat PowerPoint. Guru perlu keahlian teknis tertentu atau membutuhkan waktu lebih lama jika harus membuat sendiri.

3. Potensi mengalihkan perhatian jika terlalu banyak efek

Jika animasinya terlalu rame, penuh warna, atau terlalu cepat, siswa bisa malah fokus pada visualnya, bukan pada isi materi.

4. Tidak semua materi cocok disajikan dengan animasi

Beberapa topik yang sifatnya analitis atau membutuhkan latihan soal mungkin kurang efektif jika hanya disampaikan melalui animasi.

5. Ketergantungan pada teknologi

Jika terjadi gangguan teknis seperti file rusak, perangkat tidak mendukung, atau listrik padam, pembelajaran bisa terganggu.

d. Langkah-langkah Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Animasi

Menurut Muhammad Lutfi Sati (2025) Langkah-langkah penerapan media pembelajaran berbasis animasi yaitu:

1. Mengidentifikasi kebutuhan belajar siswa

Pada tahap awal, guru perlu memahami dulu apa yang benar-benar dibutuhkan siswa. Misalnya siswa kelas VIII sering kesulitan membayangkan konsep sejarah atau geografi yang abstrak, maka

animasi dipilih untuk membantu mereka melihat gambaran yang lebih konkret. Tahap ini membantu guru menentukan arah dan fokus materi yang akan divisualisasikan.

2. Menentukan tujuan pembelajaran

Guru menentukan tujuan khusus penggunaan animasi, misalnya agar siswa memahami proses, mengikuti alur peristiwa, atau meningkatkan fokus. Tujuan yang jelas membantu menentukan jenis dan gaya animasi yang sesuai.

3. Menyusun materi dan naskah (storyboard)

Tahap berikutnya adalah menata alur materi dalam bentuk storyboard atau kerangka alur. Di sini guru menentukan: Urutan penjelasan, dialog atau teks, gambar apa yang muncul, kapan animasi bergerak, dan poin penting apa yang harus diperkuat.

4. Mendesain elemen visual

Pada tahap ini guru mulai membuat unsur visual seperti: Karakter, ikon, gambar latar, peta, dan ilustrasi konsep. Elemen visual dibuat sederhana, menarik, dan konsisten.

5. Melakukan uji coba

Sebelum ditayangkan di kelas, animasi diuji terlebih dahulu, guru mengecek apakah tampilannya jelas, narasinya mudah dipahami, tempo animasinya terlalu cepat atau terlalu lambat, ada kesalahan teks atau gambar. Uji coba ini sangat membantu memastikan animasi benar-benar siap digunakan sebagai media belajar.

6. Mengimplementasikan di kelas

Setelah lolos uji coba, animasi digunakan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini guru tidak hanya memutar animasi, tapi juga mengarahkan siswa seperti: memberi pengantar sebelum animasi diputar, menjelaskan poin penting, mengajak siswa mengamati detail tertentu, memberikan pertanyaan pemantik setelah animasi selesai. Tujuannya supaya pembelajaran tidak pasif tetapi aktif dan interaktif.

7. Evaluasi pembelajaran

Tahap terakhir adalah mengevaluasi apakah penggunaan animasi berhasil mencapai tujuan. Evaluasi bisa dilakukan melalui: tes hasil belajar, Tanya jawab, diskusi, dan refleksi siswa. Dari evaluasi ini guru bisa melihat bagian mana dari animasi yang efektif atau perlu diperbaiki.

2.3.1 Hasil Belajar

2.3.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai baru melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Proses belajar tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dapat berlangsung dalam kehidupan sehari-hari, baik secara sadar maupun tidak sadar. Belajar ditandai dengan adanya perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman yang dialaminya. Perubahan tersebut bersifat relatif menetap dan mencakup berbagai aspek, seperti cara berpikir, pemahaman, sikap, maupun kemampuan dalam melakukan suatu tindakan.

Menurut Aprida Pane, & Muhammad Darwis Dasopang (2017). Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadinya perubahan pada dirinya. Sejalan dengan Rosnawati (2021). Menyatakan bahwa Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja oleh setiap individu, sehingga terjadi perubahan dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak bisa berjalan menjadi bisa berjalan, tidak bisa membaca menjadi bisa membaca dan sebagainya. Sedangkan menurut Haizatul Faizah, & Rahmat Kamal (2024). Belajar merupakan suatu proses seseorang sehingga ada perubahan tingkah laku yang lebih baik. Belajar dengan

pembelajaran sangatlah berkaitan dimana dalam proses belajar terjadi sebuah pembelajaran yang dialami oleh setiap individu.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat saya simpulkan bahwa Belajar merupakan suatu proses upaya yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan ke arah yang lebih baik dalam dirinya sebagai hasil dari pengalaman yang dialami.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Rosnawati (2021) yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

2. Faktor-faktor eksogen/eksternal

Faktor-faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

1. Lingkungan sosial

- a. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah.
- b. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa.
- c. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat memengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orang tua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa.

2. Lingkungan non sosial

- a. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang.
- b. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olah raga dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
- c. Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa.

2.4.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik yang berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Perubahan ini dapat dilihat melalui evaluasi atau penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan.

Menurut Sunarti Rahman (2021). Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Sedangkan menurut Fernando, dkk (2024) bahwa hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian

setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat saya simpulkan bahwa Hasil belajar adalah kemampuan atau perubahan yang diperoleh seseorang setelah melalui proses pembelajaran. Perubahan ini terjadi sebagai hasil dari pengalaman belajar dan dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Dalam proses pendidikan, hasil belajar digunakan untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Guru dapat melihatnya melalui berbagai bentuk penilaian, seperti tes tertulis, penilaian praktik, observasi sikap, atau catatan perkembangan siswa. Jika siswa menunjukkan peningkatan dalam memahami materi, mampu menerapkan pengetahuan, serta memperlihatkan perubahan perilaku yang lebih baik, maka hal itu menunjukkan adanya hasil belajar yang positif.

2.5.1.1 Macam-macam Hasil Belajar

Macam-macam hasil belajar menurut Rizky Pratama Putra (2024) dibedakan menjadi tiga ranah yaitu:

1. Hasil belajar kognitif, berkaitan dengan kemampuan intelektual siswa. Ranah ini mencakup kemampuan mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, hingga mencipta berdasarkan materi yang dipelajari.
2. Hasil belajar afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, dan perasaan siswa terhadap proses dan materi pembelajaran. Ranah ini mencerminkan bagaimana siswa menerima, menanggapi, menghargai, dan mengamalkan nilai-nilai yang dipelajari.
3. Hasil belajar psikomotor, berkaitan dengan kemampuan keterampilan dan tindakan fisik siswa. Ranah ini mencakup kemampuan melakukan gerakan, praktik, dan penggunaan alat atau media pembelajaran.

2.6.1.1 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Ayu Damayanti (2022) sebagai berikut:

1. Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik merupakan faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yang meliputi aspek fisiologis (jasmani) seperti pendengaran, pengelihan, kebugaran anggota tubuh, kondisi kesehatan tubuh, dan psikologis (rohani) seperti kesadaran, perhatian, dan minat.
2. Faktor Eksternal, faktor dari luar siswa, yakni kondisi lingkungan sekitar siswa. Faktor Eksternal ini juga terdiri dari dua aspek yaitu, aspek sosial (Lingkungan keluarga, guru, dan teman) dan aspek nonsosial (Kondisi gedung dan letak tempat belajar atau kelas serta fasilitas lainnya).

Faktor internal dan faktor eksternal memiliki kontribusi dalam menunjang proses pembelajaran. Keterkaitan dari hubungan kedua faktor ini diharapkan dapat berpengaruh baik terhadap hasil belajar peserta didik.

2.7.1.1 Pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

2.7.2.1 Pengertian IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek tentang masyarakat, manusia, lingkungan, dan interaksi di antara mereka. Biasanya, pelajaran IPS mencakup beberapa bidang studi seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi. Menurut Trianto (2010) Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan suatu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial juga membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai bidang studi di sekolah berfungsi membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir kritis, sikap sosial, serta nilai-nilai moral yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui IPS, peserta didik diarahkan untuk memiliki kesadaran sosial, tanggung jawab sebagai warga negara, serta kemampuan berpartisipasi secara aktif dalam memecahkan permasalahan sosial. Pembelajaran IPS diharapkan mampu membentuk sikap siswa menjadi lebih aktif, memiliki sikap sosial yang baik, saling menghargai dan menjadi warga Negara yang baik dalam kehidupan sosial di Masyarakat dan siswa akan mudah berinteraksi dengan orang lain, diterima dalam Masyarakat. (Susanto, 2014).

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat saya simpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang mempelajari berbagai aspek kehidupan sosial manusia yang disusun secara terpadu dari beberapa cabang ilmu sosial, seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik. IPS merupakan mata pelajaran yang membahas berbagai peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan permasalahan sosial.

Secara umum, IPS bertujuan membantu peserta didik memahami hubungan manusia dengan lingkungan alam dan sosialnya, memahami peristiwa-peristiwa sosial yang terjadi dalam masyarakat, serta menumbuhkan sikap peduli, tanggung jawab, dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi masalah sosial. Menurut Aprianti (2022) Mata pelajaran IPS berfungsi sebagai wadah untuk membina karakter generasi muda, termasuk karakter bertanggung jawab sosial. Dengan demikian, IPS tidak hanya membekali peserta didik dengan pengetahuan akademik, tetapi juga mempersiapkan mereka agar mampu berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kehidupan sosial yang dinamis dan terus berkembang.

2.8.1.1 Karakteristik IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dari mata pelajaran lain. Adapun beberapa karakteristik IPS menurut Dilla Aulianti (2023) yaitu sebagai berikut:

- a. Bahan pelajarannya akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan atau pemanfaatan lingkungan alam.
- b. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar manusia.
- c. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang integrated (terpadu), corelated (berhubungan) sampai yang separated (terpisah).
- d. Susunan bahan pembelajaran akan bervariasi dari pendekatan kewarganegaraan, fungsional, humanitis, sampai yang struktural.
- e. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
- f. Evaluasi tidak hanya akan mencakup aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik saja tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut democratic quotient dan citizenship quotient.

2.9.1.1 Tujuan dan Strategi IPS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, pemahaman, dan wawasan mengenai berbagai peristiwa, fakta, konsep, serta generalisasi yang berkaitan dengan kehidupan sosial, ekonomi, sejarah, dan geografis masyarakat. Melalui pembelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk memahami fakta sosial yang terjadi di lingkungan sekitar, baik dalam lingkup lokal, nasional, maupun global. Selain memberikan pengetahuan, IPS juga bertujuan menanamkan nilai-nilai sosial dan moral, seperti tanggung jawab, toleransi, keadilan, serta kepedulian terhadap sesama, sehingga peserta didik mampu bersikap dan berperilaku sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat.

Menurut Teofilus Ardian Hopeman, dkk (2022), Pendidikan IPS bertujuan untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar agar dapat mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. IPS merupakan salah satu nama mata pelajaran yang diberikan pada jenjang pendidikan dasar dan menengah. Mata pelajaran IPS merupakan sebuah nama mata pelajaran integrasi dari mata pelajaran Sejarah, Geografi, dan Ekonomi serta mata pelajaran ilmu sosial

lainnya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realita dan fenomena sosial.

Adapun strategi pembelajaran IPS dalam buku ajar strategi pembelajaran IPS oleh Anita Lisdiana, Strategi pembelajaran IPS adalah suatu cara dalam pengajaran IPS kepada peserta didik agar segala prinsip dasar serta sasaran pengajaran IPS dapat terlaksana dan tercapai secara efektif dan efisien. Pemaknaan Strategi pembelajaran IPS adalah rencana tindakan atau rangkaian kegiatan termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya dalam pembelajaran IPS yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu yaitu tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran tidak hanya terbatas pada prosedur atau kegiatan belajar saja, melainkan termasuk pengaturan materi atau program pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Pengajar dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2.1 Hasil Penelitian yang Relevan

1.	Nama	Aldi Wirandi, Irmawanty, & Anisa, PGSD FKIP Unismuh Makassar, Prodi Pendidikan Biologi FKIP Unismuh Makassar.
	Judul Artikel	“Penerapan Media Video Animas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 195 Barae”.
	Hasil Penelitian	Hasil analisis menunjukkan rata-rata tes evaluasi peserta didik pada siklus I yaitu 74,66 dan siklus II yaitu 84,66. Rata – rata hasil observasi aktivitas belajar peserta didik

		pada siklus I yaitu 67,35% dan pada siklus II yaitu 84,70%. Disimpulkan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik kelas V SDN 195 Barae.
	Persamaan	Variabel bebas: Menggunakan metode penerapan media video animasi Variabel terikat: Hasil belajar siswa Metode Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas
	Perbedaan	Subjek penelitian: Peserta didik kelas V SD Lokasi penelitian: SD Negeri 195 Barae Mata pelajaran: Ipas
2.	Nama	Rizki Oviyanti, Viktor Pandra, & Elya Rosalina, Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau.
	Judul Artikel	“Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mengukur Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau”
	Hasil Penelitian	Strategi pengumpulan informasi ini dilakukan dengan menggunakan prosedur uji eksposisi. Uji z digunakan untuk analisis data, dengan tingkat signifikansi > dari/sama dengan 0,05. Menurut efek penelitian didapat $Z_{hitung} = 5,28$ lebih besar dari $Z_{tabel} = 1,64$ yang menggambarkan jika hasil efek IPS murid kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau tuntas secara signifikan dengan nilai mean efek edukasi murid sejumlah 77,45. Jadi dapat dikatakan bahwa H_0 diabaikan dan H_a diakui. Maka dari itu bisa ditarik kesimpulan jika murid kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau telah banyak memakai media video animasi pada pengedukasian IPS
	Persamaan	Variabel bebas: Menggunakan metode penerapan media pembelajaran video animasi Variabel terikat: Hasil belajar siswa Mata pelajaran: IPS

	Perbedaan	Subjek penelitian: Peserta didik Kelas IV SD Lokasi penelitian: SD Negeri 14 Lubuklinggau Metode penelitian: Kuasi Eksperimental
3.	Nama	Muhammad Nazmi, Program Studi Magister Pendidikan Geografi, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.
	Judul Artikel	“Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi di SMA Pgi Bandung”
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan di aspek dan tindakan. Aspek pada tindakan pertama minat belajar peserta didik yaitu 48,38% mengalami peningkatan pada tindakan kedua mencapai rata-rata 80,31%. Kemudian pada tindakan ketiga mengalami peningkatan mencapai rata-rata 92,53%. Hal tersebut terjadi karena penerapan media animasi jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran.
	Persamaan	Variabel bebas: Menggunakan metode penerapan media pembelajaran animasi Metode penelitian: Penelitian Tindakan Kelas
	Perbedaan	Subjek penelitian: Peserta didik kelas XI SMA Lokasi penelitian: SMA Pgi Bandung Variabel terikat: Minat belajar peserta didik
4.	Nama	Yuwendi Krista Bulu, Triwahyudianto, & Prihatin Sulistyowati, Universitas PGRI Kanjuruhan Malang.
	Judul Artikel	“Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Gambar Seri Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa SD”
	Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil penelitian media video animasi berbasis gambar seri, di SDN Bakalan Krajan 2 dinyatakan layak dengan menggunakan angket validasi

		dilakukan oleh validasi ahli media 93% dengan kriteria “Layak” dari validator ahli Bahasa 93% dengan kategori “Sangat Layak”. Penilaian oleh calon pengguna (Guru) mendapat presentase 84%. Penilaian hasil respon siswa pada uji coba lapangan terbatas mendapat presentase 93%.
	Persamaan	Variabel bebas: Media pembelajaran video animasi
	Perbedaan	Subjek penelitian: Peserta didik sekolah dasar (SD) Lokasi penelitian: Di SDN Bakalan Krajan 2 Variabel terikat: meningkatkan kemampuan menulis karangan narasi. Jenis penelitian: Uji coba Angket Validasi
5.	Nama	Dian Pertiwi, Program Studi Pendidikan Sosiologi, Jurusan Pendidikan Ilmu Ilmu Sosial, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak.
	Judul Artikel	“Penggunaan Media Animasi Dalam Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Raya”
	Hasil Penelitian	Hasil analisis dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan, secara umum dapat disimpulkan penggunaan media animasi yang dilakukan oleh guru IPS sudah berjalan dengan baik dan efektif, pelaksanaan pembelajaran guru yang menggunakan media animasi dalam mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Raya dapat dikatakan baik. Hal ini dibuktikan hampir semua siswa mengatakan sangat senang belajar menggunakan media animasi, karena materi pelajaran yang disampaikan akan lebih mudah dipahami.
	Persamaan	Variabel bebas: Penggunaan media animasi Mata pelajaran: IPS
	Perbedaan	Metode penelitian: Kualitatif Subjek penelitian: Peserta didik kelas VII SMP

		Lokasi penelitian: SMP Negeri 2 Sungai Raya
6.	Nama	Muhamadd Iqbal & Iba Elisa, STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh
	Judul Artikel	“ Penerapan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPS Kelas IV MIN 7 Aceh Barat”
	Hasil Penelitian	Hasil penelitian menunjukkan ada Minat belajar siswa yang ditandai dengan peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan media animasi mengalami peningkatan, hal ini dapat diketahui dari hasil belajar siswa mulai dari Pretest, Posttest siklus I, sampai Posttest siklus II. Dapat diketahui dari rata-rata nilai Pretest siswa 55, meningkat pada tes akhir siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 66,9 dan pada siklus II nilai rata-ratanya meningkat lagi menjadi 78,1. Demikian juga dalam hal ketuntasan juga mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 56,3% naik menjadi 81,3%.
	Persamaan	Variabel bebas: Penggunaan media animasi Variabel terikat: Hasil belajar siswa
	Perbedaan	Metode penelitian: Pnelitian Tindakan Kelas (PTK) Subjek penelitian: Peserta didik kelas IV Mata pelajaran: IPS

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Bengkulu masih menghadapi beberapa kendala, seperti rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan hasil belajar yang belum mencapai target ketuntasan. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih kurang bervariasi sehingga penyampaian materi belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal.

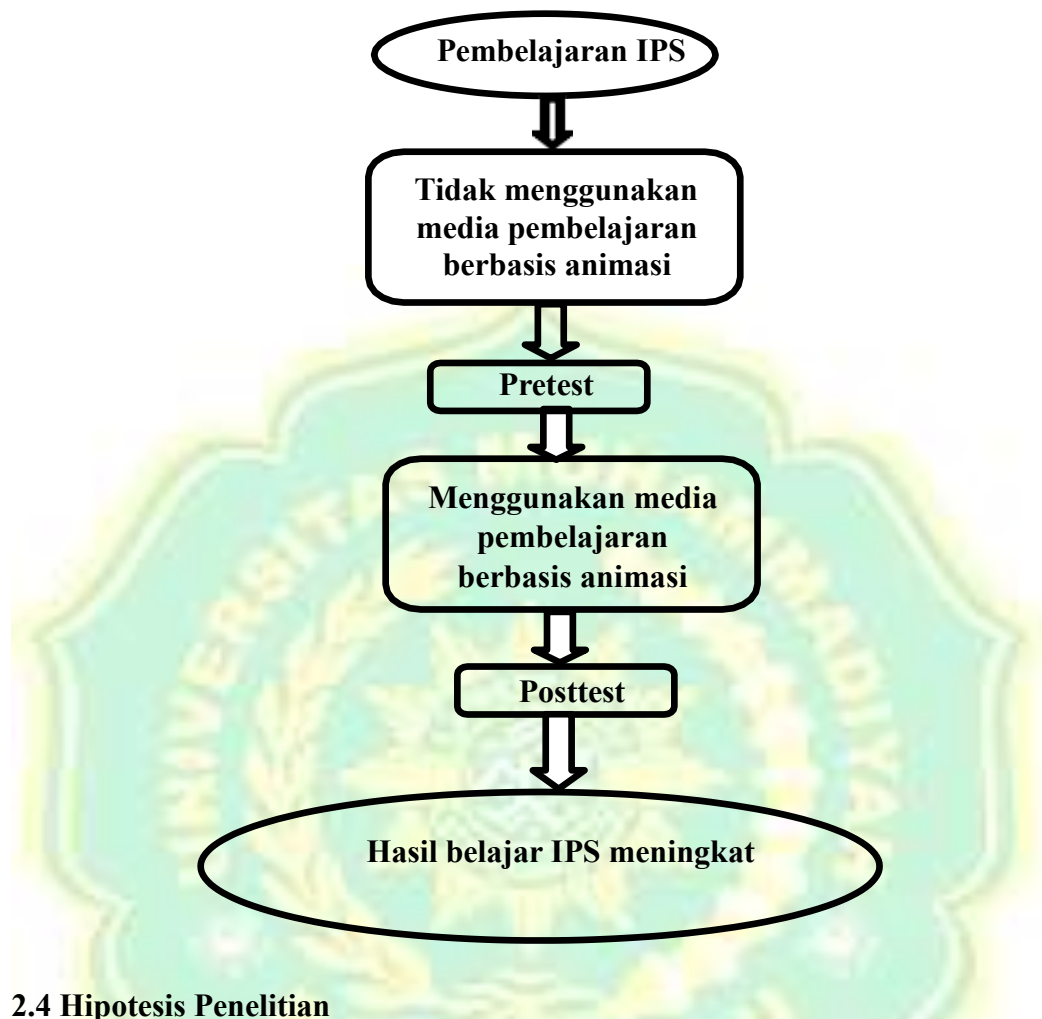
Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis animasi. Media pembelajaran berbasis animasi mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif sehingga memudahkan siswa memahami konsep-konsep IPS yang bersifat abstrak. Selain itu, penggunaan animasi dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penerapan media pembelajaran berbasis animasi dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi pada setiap siklus. Hasil refleksi pada siklus pertama digunakan sebagai dasar perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.

Melalui penerapan media pembelajaran berbasis animasi diharapkan aktivitas belajar siswa meningkat, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Kota Bengkulu. Berdasarkan uraian tersebut, kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

2.3 Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



2.4 Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah penerapan media pembelajaran berbasis animasi.

H_a : Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II setelah penerapan media pembelajaran berbasis animasi.