BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium atau medius yang secara harfiah nya berarti tengah, perantara atau pengantar. Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Arsyad, 2011). Menurut (Asnawir & M. Basyiruddin, 2002) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media menurut *Association for Education and Comunication Technology* (AET) sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi, sedangkan media menurut *National Education Association* (NEA) sesuatu benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut (Irwandi, 2020).

Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa (Usman, 2011). (Arsyad, 2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan-pesan pelajaran sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa saat belajar.

Media sangat penting pada proses pembelajaran, karena merupakan salah satu komponen proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang tidak menggunakan media, tujuan pembelajaran tidak akan tercapai dengan baik (Irwandi, 2020).

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Media pembelajaran dapat berupa alat, benda, bahan, atau situasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan.

2. Pengertian Media Animasi

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Sedangkan animasi secara utuh diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek pada gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek (Afni, 2019). Menurut Akcay (dalam Siregar et al., 2022) media animasi adalah suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang berbasis multimedia. Pemanfaatan multimedia sangat penting untuk mewujudkan pembelajaran sains.

Animasi dapat diartikan sebagai film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan yang lainnya, yang hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak (Susilana & Riyana, 2017). Animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan melaui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Syahruni et al., 2020).

Selain itu, menurut Ahmad Susanto (dalam Sinta et al., 2022) beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam memilih media animasi yang sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain:

1) durasi waktu yang singkat,
2) kosakata yang tidak sulit atau dapat digunakan dalam percakapan sehari-hari,
3) pelafalan tokoh yang tidak terlalu cepat, dan
4) memiliki pesan moral yang baik.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media animasi adalah media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi multimedia dan menampilkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan

materi pembelajaran. Media animasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta membuat proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif.

3. Fungsi dan Manfaat Media dalam Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut (Irwandi, 2020) adalah sebagai berikut :

1) Sebagai sumber belajar

   Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar, karena melalui media siswa dapat memperoleh pesan atau informasi yang baru untuk menambah pengetahuannya.

2) Fungsi Semantik

   Media berfungsi sebagai semantik maksudnya adalah siswa memperoleh perbendaharaan kata-kata, istilah, simbol, serta rumus.

3) Fungsi Manipulatif

   Fungsi manipulatif yaitu media dapat menampilkan kembali suatu kejadian degan situasi dan kondisi tertentu.

4) Fungsi Fiksatif

   Fungsi fiksatif adalah peristiwa yang sudah lama terjadi dapat dilihat kembali.

5) Fungsi Distributif

   Fungsi distributif adalah pada suatu kejadian, objek, atau materi pelajaran dapat disaksikan oleh siswa dalam jumlah yang banyak.

6) Fungsi Psikologis

   Fungsi psikologis artinya berfungsi sebagai motivasi, imajinatif, atensi dan kognitif. Media dapat meningkatkan atensi atau perhatian siswa terhadap suatu objek biologi.

7) Fungsi Sosio-Kultural

   Perbedaan sosial, adat istiadat, serta kebiasaan siswa dapat di atasi melalui media, sehingga siswa memperoleh pengalaman yang sama dari media yang mereka tonton.

Menurut *Encyclopedia of Educational Research*, media pembelajaran bermanfaat sebagai alat dasar yang konkret untuk membantu siswa berpikir sehingga mencegah terjadinya verbalisme pada diri mereka, memperbesar

perhatian siswa, membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan, memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan para siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan membantu tumbuhnya pengertian juga perkembangan kemampuan berbahasa (Usman, 2011).

Menurut (Irwandi, 2020) Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :

a) Memperoleh bermacam-macam pengalaman dari media
b) Mengatasi ruang kelas yang terbatas
c) Mengatasi objek yang terlalu kecil
d) Mengatasi pergerakan yang terlalu cepat atau lambat
e) Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dan rumit
f) Mengatasi peristiwa alam, misalnya sunami, gempa dan sebagainya
g) Media dapat meningkatkan interaksi siswa dalam proses pembelajaran
h) Media dapat menghasilkan keseragaman hasil pengamatan
i) Media mampu meningkatkan minat dan motivasi siswa saat belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar, semantik, manipulatif, fiksatif, distributif, psikologis, dan sosio-kultural. Manfaat media pembelajaran adalah mencegah verbalisme, meningkatkan perhatian, membuat pelajaran lebih mudah diingat, memberikan pengalaman nyata, menumbuhkan pemikiran yang teratur, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan interaksi, dan meningkatkan minat dan motivasi.

4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Animasi

Kelebihan dan kekurangan media animasi menurut Rahayu ningsih (dalam Kinanti, 2017) ialah :

Kelebihan :

1. Pembelajaran lebih interaktif dan inovatif
2. Membawa objek yang sukar di dapat atau di bawa dengan lingkungan belajar.

3. Menampilkan objek yang tidak bisa di lihat secara langsung
4. Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas.

Adapun kekurangan dari media animasi adalah:

1. Aktivitas siswa terbatas.
2. Siswa yang kurang paham dalam menggunakan multimedia akan mengalami kesulitan
3. Bagi siswa yang memiliki gaya belajar kinestetik akan merasa bosan
4. Belum memadai nya infrastruktur didaerah tertentu, biaya yang dikeluarkan cukup mahal.

Sedangkan menurut (Afni, 2019) keuntungan dan kelemahan media animasi adalah :

a) Keuntungan

   Pada umumnya dapat memberikan suasana yang hidup, penampilannya lebih menarik, dan dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.

b) Kelemahan

   Kelemahan media ini, terutama terletak pada segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh di tempat-tempat tertentu. Di samping itu, pengadaan maupun pemeliharaannya cenderung menuntut biaya yang mahal.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi memiliki banyak kelebihan, seperti membuat pembelajaran lebih interaktif dan inovatif, menampilkan objek yang sulit dihadirkan di kelas, dan membantu siswa memahami proses kompleks dengan lebih mudah. Namun, media ini juga memiliki beberapa kekurangan, seperti membuat siswa pasif, membutuhkan infrastruktur yang memadai, dan biaya yang mahal. Oleh karena itu, guru perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan tersebut sebelum menggunakan media animasi saat proses belajar mengajar.

B. Model Pembelajaran Kooperatif *(Cooperative Learning)*

1. Pengertian Pembelajaran Kooperatif *(Cooperative Learning)*

Menurut (Kemdikbud, 2019) *Cooperative learning* adalah model pembelajaran dengan memberikan tugas kepada siswa yang lebih pandai dalam sebuah kelompok kecil yang hasilnya akan dipresentasikan kepada kelompok lain di dalam kelas. Hasil kelompok tersebut kemudian didalami dan ditanggapi sehingga terjadi proses belajar yang aktif dan dinamis. Menurut (Sanjaya, 2012) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Menurut (Warsono & Hariyanto, 2014) pembelajaran kooperatif adalah metode pembelajaran yang melibatkan sejumlah kelompok kecil siswa bekerja sama dan belajar bersama dengan saling membantu secara interaktif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Menurut (Ali, 2021) salah satu metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif adalah metode Cooperative Learning. Metode Cooperative Learning adalah kegiatan belajar mengajar dalam kelompok kecil, siswa belajar dan bekerjasama untuk sampai pada pengalaman belajar yang optimal baik pengalaman individu maupun kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja sama secara aktif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Ciri khas dari pembelajaran kooperatif adalah adanya interaksi yang intens antar anggota kelompok, saling membantu, dan saling belajar. Tujuan utama dari pembelajaran kooperatif adalah untuk meningkatkan prestasi akademik, mengembangkan keterampilan sosial, dan menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran.

2. Sintak Pembelajaran Kooperatif (Langkah-langkah pembelajaran)

Menurut (Lazim N, 2017) fase model pembelajaran kooperatif terdiri menjadi enam, yaitu:

1. Fase 1 menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa.
   Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi peserta didik, dimana guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut dan memotivasi peserta didik untuk belajar
2. Fase 2 menyampaikan informasi.
   Guru menyampaikan informasi, dimana guru menyajikan informasi kepada peserta didik dengan jalan demonstrasi atau lewat bacaan.
3. Fase 3 mengorganisasi peserta didik ke dalam tim-tim belajar.
   Guru mengorganisasikan peserta didik ke dalam kelompok-kelompok belajar, dimana guru menjelaskan kepada peserta didik bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
4. Fase 4 membantu kerja tim dan belajar.
   Guru membimbing kelompok bekerja dan belajar, dimana guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas
5. Fase 5 mengevaluasi
   Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
6. Fase 6 memberikan pengakuan atau penghargaan.
   Memberikan penghargaan, dimana guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil individu dan kelompok.

C. Hasil Belajar Kognitif

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut (Ekawarna, 2013) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Menurut (Ferdiansyah et al., 2020) hasil belajar merupakan perubahan perilaku dan kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut (Sinta et al., 2022) tiga ranah dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. “Ranah Kognitif mencakup *knowledge* (pengetahuan,

ingatan), *comprehension* (pemahaman), *application* (menerapkan), *analysis* (mengurai), *evaluating* (menilai), *creating* (mencipta), sedangkan ranah afektif mencakup *receiving* (menerima), *responding* (merespon), *valuating* (menilai), *organization* (mengorganisasi), c*haracterization* (karakterisasi) serta ranah keterampilan meliputi *initiatory, pre-routine, rountinized*". Menurut Bloom hasil belajar pada domain kognitif berfokus pada perilaku yang berhubungan dengan aktivitas berpikir.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku dan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses belajar. Perubahan ini dapat dilihat dari kemampuan kognitif, seperti pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan berpikir kritis; kemampuan afektif, seperti sikap, nilai, dan minat; dan kemampuan psikomotor, seperti keterampilan dan gerakan fisik.

1. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar yang efektif dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan yang diharapkan sesuai dengan tujuan instruksional yang ingin dicapai. Untuk mencapai hasil belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Menurut (Irwandi, 2020) proses belajar untuk mendapatkan hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor penting, yaitu:

a) Faktor dari diri pebelajar atau faktor internal

   Faktor internal yang dimaksud dapat meliputi faktor psikologis, baik itu bersifat bawaan maupun yang diperoleh dari pengalaman seperti kecerdasan, bakat, sikap, minat, kebiasaan, kebutuhan, motivasi, kematangan fisik maupun psikologis.

b) Faktor dari luar pebelajar atau faktor eksternal

   Faktor yang tergolong eksternal meliputi faktor lingkungan, budaya, adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan fasilitas belajar.

Faktor-faktor tersebut berinteraksi satu sama lain dan mempengaruhi hasil belajar, tinggi rendahnya kualitas faktor tersebut akan menentukan pengaruhnya terhadap hasil belajar seseorang.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi faktor psikologis seperti kecerdasan, bakat, sikap, dan motivasi. Faktor eksternal meliputi lingkungan, budaya, teknologi, dan fasilitas belajar.

2. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Menurut (Irwandi, 2020) hasil belajar merupakan perubahan perilaku akibat proses belajar. Hasil belajar ialah kemampuan maksimal yang dicapai seseorang dalam suatu usaha yang menghasilkan pengetahuan-pengetahuan atau nilai-nilai kecakapan. (Purwanto, 2011) Mengemukakan bahwa hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Perilaku meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan informasi kembali ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.

Ranah kognitif merupakan hasil belajar yang berhubungan dengan kemampuan intelektual. Menurut (Sudjana, 2008) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yakni:

a) Pengetahuan (C_1)

   Pengetahuan adalah kemampuan mengingat dan kemampuan mengungkapkan kembali informasi yang sudah dipelajari.

b) Pemahaman (C_2)

   Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu objek atau subjek pembelajaran.

c) Aplikasi atau penerapan (C_3)

   Aplikasi atau penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur pada situasi tertentu.

d) Analisis (C_4)

Analisis adalah kemampuan menguraikan atau memecah suatu bahan pelajaran ke dalam bagian-bagian atau unsur-unsur serta hubungan antar bagian bahan itu.

e) Sintesis (C_5)

Sintesis, adalah kemampuan untuk menghimpun bagian-bagian ke dalam suatu keseluruhan yang bermakna, seperti merumuskan tema, rencana, atau melihat hubungan abstrak dari berbagai informasi yang tersedia.

f) evaluasi. (C_6)

Evaluasi adalah tujuan yang paling tinggi dalam domain kognitif. Tujuan ini berkenaan dengan kemampuan membuat penilaian terhadap sesuatu berdasarkan maksud atau kriteria tertentu

Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Hasil belajar kognitif dapat di nilai dengan menggunakan instrument dalam bentuk test. Tes yang peneliti gunakan ialah tes objektif dalam bentuk tes pilihan ganda *(multiple choice test*), menurut (Arikunto, 2011) *multiple choice test* terdiri atas suatu keterangan atau pemberitahuan tentang suatu pengertian yang belum lengkap. Dan untuk melengkapi nya harus memilih satu dan beberapa kemungkinan jawaban yang telah di sediakan atau *multiple choice test* terdiri atas bagian keterangan (*stem*) dan kemungkinan bagian jawaban atau alternative (*options*), kemungkinan jawaban (*options*) terdiri atas satu jawaban yang benar yaitu kunci jawaban dan beberapa pengecoh (*distractor*) hal-hal yang perlu di perhatikan dalam tes pilihan ganda yaitu :

a) Instruksi pengerjaan nya harus jelas, dan bila di pandang perlu baik dan contoh pengerjaan nya.
b) *Multiple choice* tes hanya ada satu jawaban yang benar.
c) Kalimat pokoknya hendaknya mencakup dan sesuai dengan rangkaian manapun yang dapat di pilih.
d) Kalimat pada tiap butir soal hendaknya sesingkat mungkin.
e) Usahakan menghindarkan penggunaan bentuk negatif dalam kalimat pokoknya.

f) Kalimat pokok pada setiap butir soal, hendaknya tidak tergantung pada soal-soal lainnya.
g) Gunakan kata-kata “manakah jawaban paling baik”, pilihlah satu yang pasti lebih baik”, bila mana terdapat lebih dan satu jawaban.
h) Jangan membuang bagian pertama dan au kalimat.
i) Dilihat dan segi bahasanya, butir-butir soal jangan terlalu sukar.
j) Tiap butir soal hendaknya mengandung satu ide, meskipun ide tersebut dapat kompleks.
k) Bila dapat disusun urutan logis antara pilihan-pilihan, urutkanlah.
l) Susun lah agar jawaban manapun mempunyai kesesuaian tata bahasa dengan kalimat pokoknya.
m) Alternatif yang disajikan hendaknya agak seragam dalam panjangnya sifat uraiannya taraf teknis.
n) Alternatif-alternatif yang disajikan hendaknya agak bersifat homogeny mengenal isinya dan bentuknya.
o) Buatlah jumlah alternatif pilihan ganda sebanyak empat. Pilihian-pilihan tambahan hendaknya jangan terlalu gampang diterka bentuknya atau isi.
p) Hindarkan pengulangan suara atau kata pada kalimat pokok.
q) Hindarkan menggunakan susunan kalimat dalam buku pelajaran.
r) Jangan gunakan kata-kata indicator seperti selalu, kadang-kadang, pada umumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang berkaitan dengan kemampuan intelektual, termasuk pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama (pengetahuan dan pemahaman) disebut kognitif tingkat rendah, sedangkan keempat aspek berikutnya (aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi) termasuk kognitif tingkat tinggi. Hasil belajar kognitif dapat diukur dengan tes objektif, seperti tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda yang baik harus memiliki instruksi yang jelas, hanya ada satu jawaban yang benar, dan kalimat pokok yang singkat dan jelas.

D. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang berjudul "Perbedaan Hasil Belajar Biologi Menggunakan Media Peta Konsep dan Media Audio Visual Pada Materi Pokok Sistem Peredaran Darah Manusia di Kelas XI SMAN 2 Medan" menyatakan bahwa hasil belajar siswa di kelas XI SMAN 2 Medan dengan menggunakan media audio-visual lebih efektif dari pada hasil belajar siswa yang menggunakan media sederhana. Penggunaan Media Audio-Visual dinilai lebih efektif dalam keberhasilan belajar siswa dengan persentase peningkatan hasil belajar siswa kelas eksperimen yang diberi pengajaran dengan menggunakan media audio-visual lebih tinggi, yaitu sebesar 33,96% sedangkan persentase peningkatan hasil belajar siswa kelas kontrol yang diberi pengajaran menggunakan peta konsep hanya sebesar 30,20% (Prabowo, 2017).

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa pada Materi Pokok Sistem Reproduksi pada Manusia di Kelas XI IPA SMA Negeri 5 Binjai" menyatakan bahwa dari hasil *pretest* diketahui nilai rata-rata siswa pada kelas media animasi sebesar 36,78 dengan simpangan baku (SD) sebesar 8,09. Dari hasil *posttest* diketahui nilai ratarata siswa pada kelas media animasi sebesar 79,56 dengan simpangan baku (SD) sebesar 7,46 yang tergolong pada kategori baik (Afni, 2019).

Penelitian yang berjudul "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Respirasi Hewan pada Siswa Kelas XI IPA di MAN 1 Mataram" menyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar IPA kelas XI di MAN 1 Mataram. Hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa media animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar sistem respirasi hewan ranah kognitif, sedangkan hasil belajar afektif dan psikomotor tidak berpengaruh signifikan pada siswa kelas XI IPA di MAN 1 Mataram (Nawansari, 2015)

E. Kerangka Berfikir

Proses belajar mengajar bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar merupakan akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik. Hasil belajar IPA dapat terwujud setelah proses pembelajaran IPA

berlangsung dan peserta didik diberikan tes untuk mengukur keberhasilan pembelajaran. Pada proses kegiatan belajar mengajar, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi yang dilakukan oleh guru tidak dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi yang telah dilakukan oleh penulis. Selama proses observasi berlangsung, tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti mengobrol, mengantuk, pandangan tidak terfokus, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, dalam penyampaian materi tersebut, media animasi lah yang sekiranya dipandang lebih tepat untuk digunakan agar dapat membantu siswa untuk memahami materi yang sedang disampaikan.

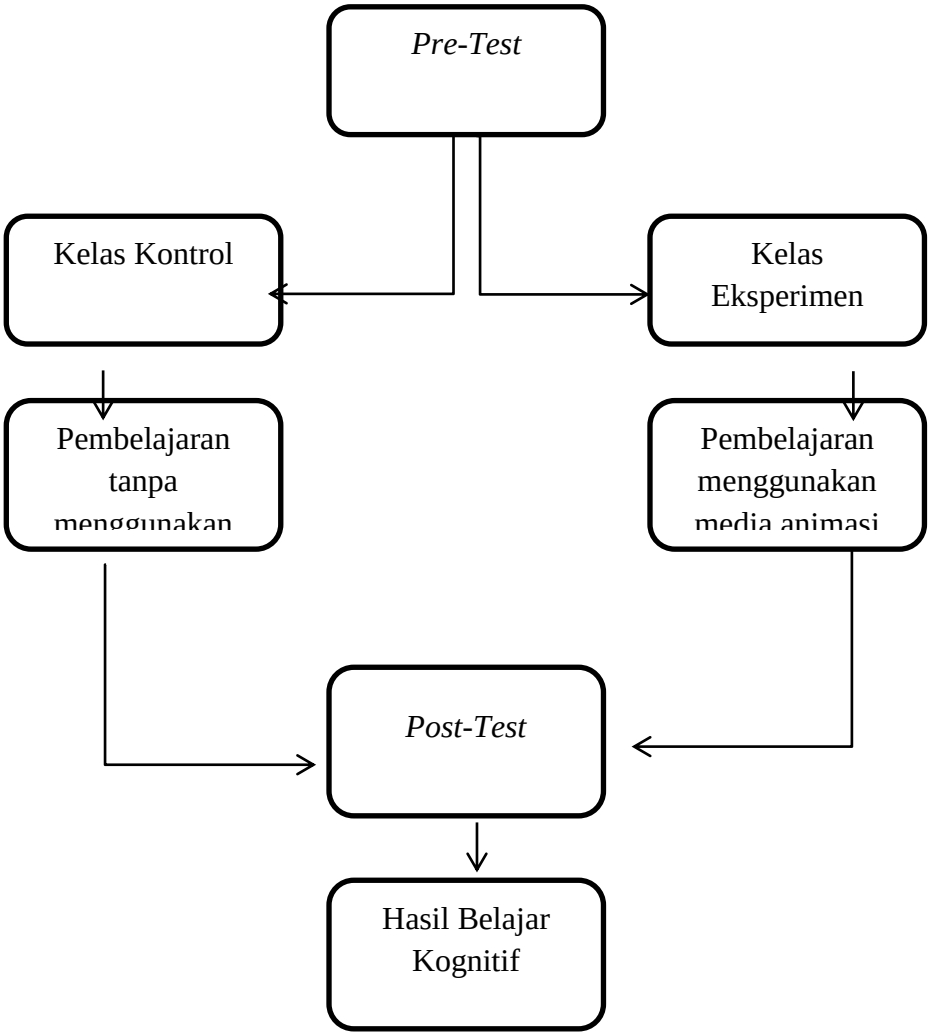
Peranan media di sini sangat penting, karena selain dapat menarik perhatian dan meningkatkan aktivitas media juga dapat memudahkan peserta didik untuk mencari jawaban atas persoalan yang diberikan. Dengan demikian peserta didik akan memperoleh pengalaman sehingga proses belajar pun akan terjadi. Pemilihan media yang tepat dapat mempermudah peserta didik memahami pelajaran IPA. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu memilih media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan di sampaikan. Salah satu alternatif yang di pilih adalah animasi multimedia.

Pada penelitian ini muncul 2 variabel, yaitu:

a. Variabel bebas, dalam penelitian ini adalah pelaksanaan kegiatan belajar dengan menggunakan media animasi.

b. Variabel terikat, dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif peserta didik.

Penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran diharapkan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bengkulu Selatan. Secara sederhana model kerangka pikir dapat digambarkan dengan skema berikut ini :



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah berbentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2017). Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan. Belum di dasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini:

1. Hipotesis Kerja (H_1) Terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bengkulu Selatan.

2. Hipotesis Nihil (Ho) Tidak Terdapat pengaruh dari penggunaan media animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Bengkulu Selatan.