

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Video Animasi Pembelajaran

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian video animasi, jenis – jenis video animasi, prinsip – prinsip video animasi, langkah – langkah membuat video animasi, proses pembuatan animasi, indikator media video animasi pembelajaran dan kelebihan dan kekurangan video animasi.

1. Pengertian video animasi

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik.²⁵ Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas.²⁶ Terdapat beberapa macam – macam video yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu

²⁵ Arif Yudianto, Penerapan Video Sebagai Media Pembelajaran, *Seminar Pendidikan Nasional*, 2017, ISBN.978 – 602 – 5008 – 0 – 1, hal. 234

²⁶ Diana Maya Sari dan Sahat Siagian, Media Video Pembelajaran Pangkas Rambut Lanjutan Berbasis Komputer Program Studi Tata Rias Rambut, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 6 No. 1 April 2013, hal. 7

terdapat video animasi pembelajaran, video guru menjelaskan materi, video berupa tulisan beserta suara dan lain sebagainya.

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani *Anima* yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar *frames*, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan.²⁷ Kemudian, menurut Agus Suheri mengemukakan bahwa animasi adalah kumpulan dari gambar yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan gerakan.²⁸ Selain itu *Mayer dan Moreno* pada *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.²⁹

Video animasi adalah objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak yang seolah – olah hidup sesuai dengan karate yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai

²⁷ Mukhammad Nurzadi Risata dan Hata Maulana, Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi *Stopmotion* “ Jendral Soedirman ”, *Jurnal Multinetics*, Vol. 2 No. 2 Nopember 2016, hal. 42

²⁸ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori dan Praktik*, (Yayasan Kita Menulis, 2020) hal. 101

²⁹ Kadek Sukiyasa dan Sukoco, Pengaruh Media Animasi terhadap hasil Belajar dan Motivasi belajar siswa materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3 No. 1 februari 2013, hal. 129

dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar – gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik.³⁰

Menurut Furoidah media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.³¹

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya. Seperti proses atau jenis – jenis tanah yang harus menghadirkan beberapa jenis tanah untuk diperlihatkan kepada peserta didik. Sehingga media video animasi ini sangat baik untuk dijadikan sebagai penyalur informasi. Agar media video animasi ini tidak menimbulkan miskonsepsi kepada siswa, isi dari media diselingi dengan gambar asli dari materi yang

³⁰ Relis Agustien, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS, *Jurnal Edukasi*, Vol. 1 Tahun 2018, hal. 20

³¹ Laily Rahmayanti dan Farida Istanah, pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, *JPGSD*, Vol. 06 No. 04 Tahun 2018 hal. 430

disampaikan serta diiringi dengan audio yang sesuai. Media video animasi ini dapat ditayangkan dengan berbantuan layar LCD proyektor di depan kelas dan dapat terlihat seisi kelas.³²

Penggunaan video animasi di dalam proses pembelajaran dapat menghindarkan peserta didik dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena sukar dicerna dan dipahami. Adapun manfaat dari penggunaan video animasi yang terdapat dalam jurnal Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara yang mengutip dalam jurnal Ayuningsih yaitu a) Menarik perhatian dan fokus siswa, b) Memperindah tampilan dalam proses belajar mengajar, c) Mempermudah susunan pembelajaran, d) Mempermudah pemahaman siswa dan e) Dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit³³. Selain itu mengutip jurnal Komang Sukarni dan Ida Bagus Surya Manuba menyatakan bahwa dalam temuan penelitian sebelumnya mengatakan bahwa video animasi terbukti berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah kumpulan video yang berisikan gambar, audio dan video yang mana dalam video tersebut menjelaskan isi materi yang akan dilakukan dalam proses pembelajaran dan video animasi pembelajaran

³² Laily Rahmayanti dan Farida istianah, pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, *JPGSD*, Vol. 06 No. 04 Tahun 2018 hal. 430

³³ Ni Made Liana Candra Dewi dan I Gusti Agung Oka Negara, Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 8 No. 1 Tahun 2021, hal. 123

³⁴ Komang Sukarini dan Ida Bagus Surya Manuaba, Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar, *Jurnal Edutech Undiksha*, Vol. 6 No. 1 Tahun 2021, hal. 49

dapat meningkatkan pemahaman materi pembelajaran siswa dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

2. Jenis – jenis animasi

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis – jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Mengutip dalam buku Akbar Iskandar dalam bukunya yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK mengatakan bahwa terdapat enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis – jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu :

a. 2D Cartoon Animation

Jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar – gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector

b. 3D Animation

Animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.

c. Motion Graphics

Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (Typographic).

d. Infographic Animation

Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.

e. Stop Motion

Animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.

f. Whiteboard Animation

Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis.³⁵

³⁵ Akbar Iskandar dkk, *Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK*, (Yayasan Kita Menulis,2020), hal. 52

3. Prinsip – prinsip animasi

Pada dasarnya pembuatan animasi tidak hanya sekedar menggerakkan dan hanya sekedar membuat. Akan tetapi dalam membuat animasi memiliki dasar atau prinsip di dalam pembuatannya. Terdapat 12 prinsip dasar animasi yang diciptakan oleh animator Disney, Frank Thomas dan Olie Jhonston yang diperkenalkan melalui buku *The Illusion of Life Disney Animation*. Berikut adalah beberapa prinsip – prinsip animasi yaitu :

a. *Squash and Stretch*

Gerakan ini diterapkan untuk memberikan kesan kelenturan yang membuat animasi menjadi lebih alami.

b. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan sebagai ancang – ancang untuk mempersiapkan diri memasuki gerakan yang selanjutnya.

c. *Staging*

Staging adalah tahap pengaturan set adegan, posisi kamera atau pose suatu karakter sehingga adegan tersebut menjadi mudah dimengerti oleh *audience*.

d. *Straight ahead and pose to pose*

Ada 2 metode dalam melakukan gerakan animasi yaitu :

- *Straight ahead action* merupakan pendekatan menciptakan gerakan secara berkesinambungan mulai dari awal tanpa

banyak perencanaan akan menjadi seperti apa akhir dari gerakannya nanti.

- Pendekatan kedua yaitu *pose to pose* dilakukan dengan menentukan terlebih dahulu *pose – pose* seperti apa yang akan dimiliki oleh karakter yang akan dianimasikan pada suatu adegan.

e. *Follow through and overlapping action*

Gerakan susulan pada si karakter atau benda yang terjadi setelah berhentinya karakter atau benda tersebut.

f. *Slow in and slow out*

Gerakan perlambatan yang terjadi pada awal dan akhir suatu animasi. Animasi yang tidak mempunyai perlambatan di awal dan akhir animasinya akan terkesan kaku.

g. *Arcs*

Kurva melingkar yang terdapat pada suatu gerakan animasi akan terlihat lebih alami daripada hanya dengan memakai gerakan lurus saja. .

h. *Secondary action*

Secondary action merupakan gerakan tambahan yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Gerakan *secondary action* hanya bersifat melengkapi dan tidak mengambil alih performa dari gerakan utama.

i. *Timing*

Timing ditentukan dari jumlah *frame in between* yang ada diantara gerakan suatu benda atau karkater. Semakin cepat sedikit jumlah *frame* maka gerakan menjadi semakin cepat dan sebaliknya.

j. *Exaggeration*

Exaggretation merupakan gerakan atau ekspresi yang dilebih – lebihkan dari yang biasanya untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan

k. *Solid drawing*

Pada animasi tradisional, *solid drawing* berarti gambar yang mempunyai kedalam prespektif

l. *Appeal*

Merupakan penampakan dari sebuah karakter yang terlihat mempunyai karisma tersendiri dan menarik untuk dilihat.³⁶

4. Langkah – langkah membuat atau mengedit video animasi pembelajaran

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah – langkah proses

³⁶ Nadya dan Yulia Purnama Sari, Analisis Visual Penerapan 12 Prinsip Animasi Dalam Film *Grey and Jingga : The Twilight Animated Series Episode 1*, *Jurnal Titik Imaji*, Vol. 2 No. 2 Oktober 2019, hal. 82 – 83

pembuatan video animasi pembelajaran. Dibawah ini adalah langkah – langkah pmengedit video animasi pembelajaran³⁷ diantara yaitu ;

- a. Silahkan buka aplikasi kinemaster, lalu klik rasio
- b. Setelah memilih rasio klik ikon “ lapisan ” lalu pilih media
- c. Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
- d. Selanjutnya tambahkan teks untuk *opening* video animasi pembelajaran. Dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih teks
- e. Kemudian ketikkan teks untuk *opening* video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font
- f. Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teksnya diberi ikhtisar
- g. Selanjutnya tambahkan video *green screen* animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik “ lapisan ” kemudian pilih media. (Animasi dapat kalian peroleh dari youtube, zepeto atau supermii)
- h. Setelah itu aktifkan “ kunci kroma ” video *green screen* animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background
- i. Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut
- j. Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio

³⁷ Ika Parma Dewi Dkk, *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate storyline 3*, (Padang :UNP Press,2021)hal, 120 - 122

- k. Agar video sesuai dengan audionya yang kita gunakan, geser video ke arah kiri agar durasi video sama dengan audio
- l. Kemudian jika ingin memotong video atau audio geser video atau audio ke kiri agar durasi video dan audio sama
- m. Jika sudah selesai, maka tampilan video teks dan rekaman akan sejajar
- n. Kemudian lakukan cara yang sama untuk mengedit video atau slide berikutnya.

5. Proses pembuatan animasi

Menurut Beane menjelaskan bahwa garis besar proses pembuatan animasi dibagi menjadi beberapa tahapan. Ada tiga tahapan utama dari jalur produksi yaitu Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi. Berikut penjelasan dari ketiga tahapan pembuatan animasi yaitu³⁸ :

a. Pra produksi

Tahapan perencanaan, perancangan, dan penelitian keseluruhan proyek 3D

b. Tahapan produksi

Pembuatan semua unsur visual akhir dari sebuah proyek animasi tiga dimensi. Pada tahapan produksi, seniman 3D menciptakan produk atau asset

c. Tahapan pasca produksi

³⁸ Zaini Riskyady Pintero dan Salamun Kaulam, pengaplikasian 12 Prinsip Animasi Disney dan *Motion Capture* Dalam Animasi “ Gob and Frieands ”, *Jurnal Seni Rupa*, Vol. 06 No. 02 Tahun 2018, hal. 873

Tahap penyelesaian dan hasil akhir dari sebuah proyek animasi 3D. Tahap tersebut diproses dengan memberi efek visual dan koreksi warna.

6. Indikator pembelajaran media video animasi

Media video animasi dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator pembelajaran. Berikut adalah beberapa indikator pembelajaran media video animasi sebagai berikut :

- a. Manfaat pembelajaran media video animasi bagi siswa
- b. Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi
- c. Keterampilan siswa menggunakan pembelajaran video animasi
- d. Pembelajaran video animasi sebagai alat bantu
- e. Pembelajaran video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar
- f. Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memunculkan ide – ide gagasan.³⁹

7. Kelebihan dan kekurangan video animasi

Peran penting penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu di bayangkan atau dipahami oleh siswa.

³⁹ Ibma Yunita, *Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Melalui Pembelajaran Daring Dengan Menceritakan kembali isi Fabel Siswa Kelas VV A SMP UNISMUH Makassar*, (SKRIPSI : TIDAK DI TERBITKAN), hal. 26

Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran akan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi, video animasi pembelajaran memiliki kelebihan untuk dijadikan sebagai media. Berikut adalah kelebihan dari video animasi yang dipaparkan oleh Munir⁴⁰ yaitu :

1. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi
2. Pengulangan dalam pembahasan tertentu dapat dilakukan
3. Video dapat mengurangi suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata
4. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret
5. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang – ulang
6. Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi
7. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa
8. Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

⁴⁰ Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyono, Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V, *Jurnal JPGSD*, Vol. 08 No. 05 Tahun 2020, hal. 2 – 3

Selain kelebihan, video animasi pembelajaran juga memiliki kekurangan. Berikut adalah kekurangan dari video animasi pembelajaran yaitu⁴¹ :

1. Memerlukan *software* khusus untuk membukanya
2. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran

B. Hasil Belajar

Dibawah ini akan dijelaskan mengenai pengertian hasil belajar, indikator hasil belajar, penilaian hasil belajar dan faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa.

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu “hasil ” dan “ belajar ”. Pengertian hasil menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional, sedangkan belajar dilakukannya untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku individu yang belajar. Hasil belajar adalah bukti keberhasilan yang telah dicapai siswa dimana setiap kegiatan dapat menimbulkan suatu perubahan yang

⁴¹ Andriana Johari, Syamsuri Hasan dan Maman Rakhman, Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigren Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Journal Of Mechanical Engineering*, Vol. 1 No. 1 Juni 2014, hal. 11

khas, dalam hal ini hasil belajar meliputi keaktifan, keterampilan proses, motivasi dan prestasi belajar.⁴² Kemudian Hamalik mengemukakan pendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku subjek yang meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik dalam situasi tertentu berkat pengalaman yang berulang – ulang.⁴³ Sedangkan menurut Abdurrahman mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁴⁴

Selain itu menurut Supratiknya mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan – kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar – mengajar tentang mata pelajaran tertentu.⁴⁵ Belajar dilakukan untuk mendapatkan sebuah perubahan yang didapatkan individu yang sedang melakukan sebuah kegiatan pembelajaran. Perubahan itu didapatkan ketika individu melakukan sebuah proses belajar menggunakan media video animasi pembelajaran. Dalam hal ini perubahan yang terjadi terhadap individu

⁴² Anggraini Fitrianingtyas, Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model *Discovery Learning* Siswa Kelas IV SDN Gedanganak 02, *E-jurnalmitrapendidikan*, Vol. 1 No. 6 Agustus 2017, hal. 710

⁴³ Ahmadiyahanto, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran KO-RUF SI (Kotak Huruf Edukasi)....., *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol.6 No, 2 Thn 2016, hal.984

⁴⁴ Alim Peranginangin, Hotrisman Barus dan Rafeli Gulo, Perbedaan Hasil Belajar Siswa Yang Di Ajar Dengan Model Pembelajaran Elaborasi Dengan Model Pembelajaran Konvensional, *Jurnal Penelitian Fisikawan*, Vol. 3 No. 1 Februari 2020, hal. 44

⁴⁵ Widodo dan Lusi Widayanti, Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Dengan Metode *Problem Based Learning* Pada Siswa Kelas VII A MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012 / 2013, *Jurnal Fisika Indonesia*, Vol. XVII No : 49 April 2013, hal. 34

adalah ketika siswa mencapai sebuah penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang dilalui oleh peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Perubahan yang terjadi pada peserta didik berkaitan pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik setelah peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

Dalam system pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik.⁴⁶ Bloom menurut Thobroni dalam hasil belajar meliputi :

a. Kemampuan kognitif

Berikut adalah tingkat kemampuan kognitif menurut Anderson dan Krothwahl adalah sebagai berikut :

1. *Remembering* (Mengingat)
2. *Understanding* (Memahami)
3. *Applying* (Menerapkan)
4. *Analyzing* (Menganalisis)
5. *Evaluating* (Menilai)
6. *Creating* (Mencipta)

b. Kemampuan afektif

1. *Receiving* (Sikap menerima)

⁴⁶Ibid, hal. 34

2. *Responding* (Merespon)
 3. *Valuating* (Nilai)
 4. *Organization* (Organisasi)
 5. *Characterization* (Karakteristik)
- c. Kemampuan psikomotorik

Menurut Bloom dalam kemampuan psikomotorik membentuk tingkat keterampilan menjadi enam tingkat ialah :

1. Gerakan refleksi (keahlian gerakan tidak sadar)
2. Keterampilan gerakan dasar
3. Kemampuan perceptual, visual, auditif, motoris dan sebagainya
4. Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan
5. Gerakan *Skill*
6. Kemampuan tentang komunikasi non – decursive ekspresif dan interpretatif⁴⁷

2. Indikator Hasil Belajar

Dibawah ini dijelaskan Menurut Moore indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu⁴⁸ :

- a. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi

⁴⁷ Homrotul Fauhah dan Brilian Rosy, Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2, 2021, hal. 327

⁴⁸ Ibid, hal.328

- b. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai
- c. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe dan Graham adalah :

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi
2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku
3. Ranah psikomotorik keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

3. Penilaian hasil belajar

Pada umumnya hasil belajar siswa dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, psikomotorik dan afektif. Ketiga aspek tersebut dipisahkan antara satu sama lain. Apapun jenis mata pelajarannya selalu menggunakan ketiga aspek tersebut namun

penilaian diantara ketiga ranah tersebut berbeda.⁴⁹ Di bawah ini akan dijelaskan penilaian dari ketiga ranah tersebut yaitu :

a) Penilaian ranah kognitif

Pada umumnya hasil belajar dapat digolongkan menjadi tiga aspek yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik dan secara eksplisit ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Apapun jenis mata pelajarannya ketiga aspek ini tidak dapat dipisahkan antara satu sama lain. Jenis pelajaran apapun selalu menggunakan ketiga ranah namun dalam penggunaannya memiliki penekanan yang berbeda. Untuk aspek kognitif lebih menekankan pada teori, aspek psikomotorik menekankan pada praktek dan dari kedua aspek tersebut selalu berhubungan pada aspek afektif. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak) seperti kemampuan berpikir, memahami, menghapa, mengaplikasikan, menganalisa, mensintesa, dan kemampuan evaluasi. Menurut taksonomi Bloom, segala upaya yang mengukur aktifitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat jenjang enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman

⁴⁹ Dedi Rosyidi, Teknik dan Instrumen Asesmen ranah Kognitif, *Jurnal Tasyri'*, Vol. 27 No. 1 April 2020, hal. 2

(*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*) dan penilaian (*evaluation*).

Hasil belajar kognitif ialah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi, hasil belajar kognitif tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat. Tujuan ranah kognitif adalah untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah kognitif khususnya pada tingkat hapalan, pemahaman, penerpaan, analisis, sintesa dan evaluasi.⁵⁰ Berikut adalah teknik penilaian ranah kognitif yaitu :

- 1) Tes pilihan ganda (multiple choice item)
 - a. Pengertian tes pilihan ganda

Tes pilihan ganda adalah bentuk tes objektif yang terdiri dari pertanyaan atau pernyataan (stem) dan diikuti alternative jawaban, tugas responden atau peserta didik memilih jawaban yang paling tepat. Alternative jawaban ini terdiri atas jawaban yang benar yang merupakan kunci jawaban serta kemungkinan jawaban – jawaban salah yang disebut pengecoh. Alternative jawaban ini beragam, ada yang menggunakan tiga alternative yang biasanya digunakan

⁵⁰ Iin Nurbudiyani, Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhamaddiyah Palangkaraya, *Anterior Jurnal*, Vol. 13 No. 1 desember 2013, hal. 89 - 90

disekolah tingkat dasar (SD / MI) kelas tingkat bawah 1 – 3, ada yang menggunakan 4 alternatif yang biasanya digunakan pada tingkat (SMP/ MTS) dan ada yang menggunakan 5 alternatif pada tingkat SLTA dan perguruan tinggi. Berikut adalah model – model tes pilihan ganda sebagai berikut :

1. Model – model tes pilihan ganda

Ada beberapa model soal pilihan ganda yang biasanya digunakan dalam evaluasi hasil belajar yaitu :

- a. Model pilihan ganda biasa
- b. Model asosiasi
- c. Model melengkapi berganda
- d. Model hubungan antar hal
- e. Model analisis kasus
- f. Model pemakaian diagram, grafik, peta atau gambar.

2) Tes bentuk jawaban singkat atau isian singkat

a) Pengertian jawaban singkat

Tes jawaban singkat adalah bentuk tes yang berupa kalimat pertanyaan yang harus dikerjakan atau berupa kalimat perintah yang harus dikerjakan atau berupa kalimat perintah yang harus dikerjakan atau berupa

kalimat pernyataan yang belum selesai sehingga responden atau peserta didik harus mengisikan kata untuk melengkapi kalimat tersebut. Bentuk tes ini tepat digunakan untuk mengetahui tingkat ingatan atau hafalan dan pemahaman peserta didik. Tes ini juga dapat memuat jumlah materi yang banyak namun tingkat berpikir yang diukur cenderung rendah.

b) Kaidah penulisan tes jawaban singkat

Kaidah – kaidah utama penyusun soal bentuk ini adalah sebagai berikut :

1. Rumusan butir soal harus sesuai dengan kemampuan (kompetensi dasar indikator)
2. Jawaban yang benar hanya satu
3. Rumusan kalimat soal harus komunikatif
4. Rumusan soal harus menggunakan bahasa yang baik, kalimat singkat, dan jelas sehingga mudah dipahami
5. Jawaban yang dituntut oleh butir berupa kata, frase, angka, symbol, tahun, tempat, dan sejenisnya harus singkat dan pasti.
6. Rumusan butir soal tidak merupakan kalimat yang belum lengkap, bagian yang dikosongkan (

perlu diisi oleh responden) maksimum dua untuk satu kalimat soal ⁵¹

7. Titik – titik kosong sebagai tempat jawaban hendaknya diletakkan pda akhir atau dekat kalimat dari pada awal kalimat.

3) Tes menjodohkan

Tes menjodohkan atau memasangkan adalah suatu bentuk tes yang terdiri dari suatu pertanyaan dan satu seri jawaban. Masing – masing pertanyaan mempunyai jawabannya yang tercantum dalam seri jawaban.

4) Tes uraian

a) Pengertian tes uraian

Tes bentuk uraian merupakan alat evaluasi hasil belajar yang paling tua. Tes uraian disebut pula dengan tes esai atau tes subjektif. Tes uraian adalah tes yang berupa pertanyaan atau perintah yang jawabannya menuntut responden atau peserta didik mengorganisasikan gagasan atau hal – hal yang telah dipelajarinya dengan car mengemukakan gagasan tersebut dalam bentuk tulisan.

b) Jenis tes uraian

⁵¹ Dedi Rosyid, Teknik dan Instrumen Asesmen ranah Kognitif, *Jurnal Tasyri'*, Vol. 27 No. 1 april 2020, hal. 7 -8

Tes bentuk uraian ini ada dua macam yaitu tes uraian terbatas atau uraian terstruktur dan tes uraian bebas.

1. Tes uraian terbatas disebut dengan tes uraian terstruktur atau tes uraian objektif adalah tes uraian yang sifat jawabannya dibatasi (sudah terarah) baik ditinjau dari segi materi maupun jawabannya. Penskoran pada tes uraian terbatas cenderung lebih konsisten dan objektif.
2. Uraian bebas yaitu bentuk tes uraian yang menghendaki jawaban yang terurai (jawaban panjang). Tes uraian bebas ini bebas melalui tulisan atau karangan. Jadi responden atau peserta didik memiliki kebebasan mengemukakan jawaban melalui tulisan. Benar tidaknya tulisan responden atau peserta didik hanya dapat diskor oleh guru yang benar⁵² – benar berpengalaman. Bentuk tes ini tepat digunakan apabila bertujuan untuk :
 - Mengungkapkan pandangan para peserta didik terhadap suatu masalah sehingga dapat diketahui luas dan intesistasnya.

⁵² Ibid, hal.8 - 10

- Mengupas suatu masalah yang kemungkinan jawaban beraneka ragam sehingga tidak ada satu jawaban yang pasti
- Mengembangkan daya analisis siswa dalam melihat suatu persoalan dari berbagai segi atau dimensi.

c) Pedoman tes uraian

Kaidah penyusunan untuk tes bentuk uraian secara umum adalah sebagai berikut :

- a) Soal harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang terdapat pada kurikulum. Artinya soal uraian harus menanyakan perilaku dan materi yang hendak diukur sesuai dengan tuntutan kompetensi dasar dan indikator.
- b) Ruang lingkup berupa batasan pertanyaan dan jawaban harus jelas dan tegas
- c) Rumusan pertanyaan atau pernyataan harus menggunakan kata kata tanya atau kata perintah yang menuntut jawaban berurai seperti “ berikan alasan”....., “jelaskan ”....., “ mengapa ”..... dan semacamnya yang menghendaki jawaban terurai
- d) Isi materi yang ditanyakan harus sesuai dengan jenjang dan jenis sekolah dan tingkat sekolah

- e) Rumusan pertanyaan jangan menggunakan kata tidak menunzur peserta didik untuk menguraikan seperti : siapa, kapan, dimana dan lain sebagainya..
- f) Buatlah pedoman penskoran segera setelah soal uraian selesai ditulis. Pedoman penskoran harus dibuat dengan cara menguraikan kriteria penskoran atau komponen yang akan dinilai seperti rentang skor dan besarnya skor untuk setiap kriteria.
- g) Sesaat setelah butir – butir soal disusun, hendaknya segera dirumuskan kunci jawabannya atau setidaknya – tidaknya disiapkan ancer – ancer jawaban betulnya.
- h) Rumusan butir soal harus menggunakan bahasa Indonesia yang baku dan bahasa sederhana serta komunikatif sehingga mudah dipahami oleh peserta didik. Penulisan soal jangan sampai menggunakan istilah atau kalimat yang bertele – tele tidak terfokus pada inti permasalahan sehingga sukar dipahami oleh responden atau peserta didik.

Berikut teknik non tes untuk evaluasi hasil belajar kognitif

Ada beberapa teknik non tes yang dapat digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar kognitif yaitu portofolio, penugasan dan produk. Teknik non tes ini sifatnya untuk melengkapi teknik tes.

1. Penilaian portofolio

Menurut Poulson, portofolio sebagai kumpulan pekerjaan siswa yang menunjukkan usaha, perkembangan dan kecakapan mereka dalam satu bidang atau lebih. Portofolio dapat digunakan oleh peserta didik untuk melihat kemajuan mereka sendiri, terutama dalam hal perkembangan pengetahuan mereka, sikap, keterampilan dan ekspresinya terhadap sesuatu. Jadi dapat dikatakan bahwa penialain portofolio adalah kumpulan hasil karya seorang peserta didik yang⁵³ digunakan sebagai instrument evaluasi untuk menilai kompetensi peserta didik. Kumpulan hasil karya tersebut difokuskan kepada dokumen tentang kerja peserta didik sebagai bukti tentang apa yang dapat dilakukan oleh peserta didik, misalnya ulangan harian, tugas – tugas terstruktur, catatan perilaku peserta didik, dan laporan aktifitas di luar sekolah.

2. Penilaian proyek

Penilaian proyek adalah penilaian pda kemampuan melakukan “ Scientific Inquiry ” yang dapat memberikan informasi tentang kemampuan peserta didik mengaplikasikan pengetahuan dalam merencanakan,

⁵³ Ibid, hal. 10- 11

mengorganisasi penyelidikan, bekerjasama, mengidentifikasi, mengumpulkan informasi, menganalisis dan menginterpretasikan serta mengkomunikasikan temuannya dalam bentuk laporan tulisan.

3. Penilaian produk

Penilaian produk hasil karya peserta didik pada periode tertentu.

b) Penilaian ranah psikomotorik

1. Pengertian ranah psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut Singer mata ajar yang termasuk kelompok mata ajar psikomotorik adalah mata ajar yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi – reaksi fisik. Menurut Ryan dengan tiga cara yaitu melalui pengamatan langsung selama proses belajar mengajar (persiapan), setelah proses belajar (proses), dan beberapa waktu setelah proses belajar mengajar (produk). Tujuan pengukuran ranah psikomotorik adalah selain untuk memperbaiki pencapaian tujuan instruksional oleh peserta didik pada ranah psikomotorik khususnya pada tingkat imitasi, manipulasi preisi, artikulasi,

dan naturalisasi, juga dapat meningkatkan kemampuan gerak reflex, gerak dasar, keterampilan, perseptual, keterampilan fisik, gerak terampil dan komunikasi non diskusif peserta didik.⁵⁴

a. Penilaian ranah psikomotorik

Agar memperoleh hasil yang maksimal, penilaian harus berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai. Adapun untuk menilai hasil belajar psikomotorik siswa, menurut Arifin menjelaskan bahwa ada beberapa prinsip yang harus diaplikasikan. Prinsip – prinsip tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kontinuitas

Penilaian tidak boleh dilakukan secara incidental. Karena pendidikan itu sendiri adalah pross yang kontinu, maka penilaian harus dilakukan terus menerus. Hasil penilaian yang diperoleh pada suatu waktu harus senantiasa dihubungkan dengan hasil – hasil dalam waktu sebelumnya, sehingga dapat diperoleh gambaran yang jelas dan berarti tentang perkembangan peserta didik.

⁵⁴ Iin Nurbudiyani, Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhamaddiyah Palangkaraya, *Anterior Jurnal*, Vol. 13 No. 1 desember 2013, hal. 91

2. Keseluruhan

Penilaian keseluruhan harus dilakukan secara menyeluruh terhadap seluruh objek yang mencakup semua dimensi yang ada dalam aspek psikomotorik. Seluruh komponen harus mendapatkan perhatian dan pertimbangan yang sama dalam mengambil keputusan

3. Objektivitas

Penilaian objektivitas hendaknya dilaksanakan seobjektif mungkin. Oleh sebab itu, perasaan – perasaan, keinginan, - keinginan, prasangka – prasangka yang bersifat negative harus dijauhkan. Penilaian harus didasarkan pada kenyataan yang sebenarnya.

4. Kooperatif

Prinsip ini sangat erat kaitannya dengan prinsip – prinsip di atas. Dalam prinsip ini terkandung maksud bahwa setiap kegiatan penilaian hendaknya dilakukan bersama – sama oleh pihak yang bersangkutan seperti guru, kepala sekolah, orang tua bahkan siswa.⁵⁵

⁵⁵ Andi Nurwati, penilaian Psikomotorik Siswa Dalam Pembelajaran bahasa, *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, Vol. 9 No. 2 Agustus 2014, hal. 393 – 394

c) Penilaian ranah afektif

1. Pengertian ranah afektif

David R Krathwol berpendapat bahwa ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya jika seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ciri – ciri dari hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti : perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinan dalam mengikuti proses belajar, motivasinya dalam belajar, penghargaan atau rasa hngormat terhadap guru dan sebagainya. Kratwohl dan kawan – kawan mengelompokkan ranah afektif ini menjadi lima jenjang yaitu 1). Menerima atau memperhatikan (*receiving*), 2) menanggapi (*responding*), 3) menilai atau menghargai (*valuing*) 4) mengatur dan mengorganisasikan (*organization*) dan 5) karakteristik dengan suatu nilai atau kelompok nilai (*characterization*). Ada lima tipe karakteristik afektif yang penting yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai dan moral.

Tujuan dari pengukuran ranah afektif selain untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai tingkat pencapaian tujuan instruksional oleh siswa pada ranah

afektif khususnya pada tingkat penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi juga dapat mengarahkan peserta didik agar senang membaca buku, bekerja sama, menempatkan siswa dalam situasi belajar mengajar yang tepat, sesuai dengan tingkat pencapaian dan kemampaunkarakteristik siswa.⁵⁶

2. Penilaian ranah afektif

Dalam mengukur hasil belajar ranah afektif dapat dikategorikan sukar karena menyangkut kawasan sikap dan apresiasi, disamping itu ranah afektif juga sulit dicapai pada pendidikan formal, karena pada pendidikan formal perilaku yang nampak dapat diasumsikan timbul akibat dari kekauan aturan, disiplin belajar, waktu belajar, dan norma – norma lainnya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perilaku seperti itu timbul bukan karena siswa telah sadar dan menghayati betul tentang kebutuhan akan sikap dan perilaku tersebut, tetapi dilakukan karena sekedar untuk memenuhi aturan atau disiplin saja agar tidak mendapat hukuman. Evaluasi afektif berkaitan dengan pembentukan dan perubahan sikap pembentukan sikap.

⁵⁶ Iin Nurbudiyani, Pelaksanaan Pengukuran Ranah Kognitif, Afektif, Dan Psikomotorik pada Mata Pelajaran IPS Kelas III SD Muhamaddiyah Palangkaraya, *Anterior Jurnal*, Vol. 13 No. 1 desember 2013, hal. 90

Penilaian sikap afektif dapat ditentukan dari instrument – instrument pengukuran penilaian sikap afektif dalam skala likert. Instrument pengukuran ini dikembangkan oleh Rensis Likert pada tahun 1992 untuk mengukur skala sikap dari setiap individu. Skala likert merupakan skala psikometrik yang dapat digunakan dalam kuisioner dan merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan dalam evaluasi suatu program atau kebijakan perencanaan. Dalam dunia pendidikan skala likert lebih banyak digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang tentang suatu fenomena.⁵⁷

Dalam skala likert ada dua bentuk pernyataan yaitu pernyataan negative yang berfungsi untuk mengukur sikap negative dan pernyataan positif yang berguna untuk mengukur sikap positif objek. Posisi seperti ini berfungsi untuk mengkonversi pernyataan tersebut menjadi skor. Sehingga dengan demikian dapat terlihat penilaian berdasarkan skor instrumennya.

⁵⁷ Irwan Satria, Penilaian Sikap Afektif sebagai Alternatif Dalam Penilaian Mata pelajaran Ilmu Sosial, *Jurnal At – Ta'lim*, Vol.17 No.1 januari 2018, hal. 59 -60

a. Skor pernyataan positif dimulai dari

1. Sangat tidak setuju (STS)
2. Untuk tidak setuju (TS)
3. Untuk ragu – ragu (R)
4. Untuk setuju (S)
5. Untuk sangat setuju (SS)

b. Skor pernyataan negative dimulai dari :

6. Untuk sangat setuju (SS)
7. Untuk setuju (S)
8. Untuk ragu – ragu (R)
9. Untuk tidak setuju (TS)
10. Untuk sangat tidak setuju (STS)⁵⁸

4. **Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Handi faktor – faktor yang berpengaruh pada hasil belajar ialah ⁵⁹:

a. Faktor internal

- 1) Faktor fisiologis, umumnya seperti kondisi kesehatan yang sehat, tidak capek, tidak cacat fisik, dan sebagainya. Hal ini bisa mempengaruhi siswa pada pembelajaran

⁵⁸ Ibid, hal. 60

⁵⁹ Homrotul Fauhah dan Brilian Rosy, Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2, 2021, hal. 328

2) Faktor psikologis, pada dasarnya seluruh siswa mempunyai mental berbeda – beda, hal tersebut akan mempengaruhi hasil belajar. Adapun faktor ini mencakup intelegensi (IQ), bakat, minat, perhatian, motif, motivasi, kognitif, serta daya nalar.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor lingkungan, akan berdampak pada hasil belajar termasuk fisik dan sosial. Lingkungan alam seperti suhu, kelembaban. Belajar siang hari dalam ruangan dengan ventilasi udara kurang bagus tentu berbeda dengan belajar pada saat pagi hari dimana udara sejuk.
- 2) Faktor instrumental, keberadaan dan penggunaannya di desain sesuai hasil belajar yang diinginkan, diharapkan bisa berguna seperti sarana agar tujuan belajar yang sudah direncanakan tercapai. Faktor ini meliputi kurikulum, sarana dan guru.

Selain itu, Slameto menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor intern dan faktor ekstren. Faktor ekstren dikelompokkan menjadi faktor keluarga, faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, alat pengajaran, disiplin sekolah) dan faktor masyarakat.

⁶⁰. Media video animasi pembelajaran termasuk dalam faktor eksternal yang mana dalam pembelajaran media pembelajaran menjadi faktor dalam meningkatkan hasil belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran.

C. Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar

Video animasi pembelajaran memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang telah dibuktikan dengan teori – teori yang ada mengenai video animasi berpengaruh pada hasil belajar. Menurut Furoidah media video animasi adalah media pembelajaran yang berisikan kumpulan gambar yang menghasilkan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.⁶¹ Sedangkan menurut Mayer dan Moreno mengemukakan bahwa animasi merupakan suatu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, yang berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat.

⁶⁰ Homrotul Fauhah dan Brilian Rosy, Analisis Model Pembelajaran *Make A Match* Terhadap Hasil Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 9 No. 2, 2021, hal. 328

⁶¹ Laily Rahmayanti dan Farida istianah, pengaruh penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, *JPGSD*, Vol. 06 No. 04 Tahun 2018 hal.430

Sesuai dengan temuan Kadiyala and Crynes, Smith and Ragan dalam Balazinski dan Przybylo mengatakan yaitu pembelajaran dengan multimedia lebih efektif dan lebih efisien dari pembelajaran konvensional. Pernyataan sama oleh Balazinski dan Przybylo pada *journal of manufacturing systems* dalam penelitiannya yang berjudul *teaching manufacturing processes using computer animation* menyebutkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat mengurangi proses pembelajaran serta hasil tes meningkat sebesar 15 %. Tidak hanya itu Mayer dan Moreno mengatakan pada *educational psychology review* yang berjudul *animation aid to multimedia learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menarik pemahaman siswa ketika digunakan secara konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi dimana akan dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.⁶²

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa menurut peneliti media pembelajaran video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar adalah penggabungan antara media gambar dan audio yang berkesan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran, dengan begitu hasil pembelajaran peserta didik dapat

⁶² Kadek Sukiyasa dan Sukoco, Pengaruh Media Animasi terhadap hasil Belajar dan Motivasi belajar siswa materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3 No. 1 februari 2013, hal. 129

meningkat dengan baik. Video animasi pembelajaran dapat dibentuk VCD, DVD dan lain sebagainya sedangkan melalui media internet video animasi pembelajaran dapat digunakan melalui youtube.

D. Mata Pelajaran Fikih

Dibawah ini akan dijelaskan pengertian dari mata pelajaran fikih dan karakteristik dari mata pelajaran fikih

1. Pengertian mata pelajaran fikih

Mata pelajaran fikih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara – cara pelaksanaan rukun Islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Pembelajaran fikih adalah sebuah proses belajar yang membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok – pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.⁶³ Sedangkan menurut Prof. Dr. TM Habsyi Ash Shiddieqy yang dikutip oleh Drs. Nazar Bakry ilmu fiqih merupakan suatu kumpulan ilmu yang sangat besar gelangnya pembahasannya, yang mengumpulkan berbagai ragam jenis hukum Islam dan bermacam

⁶³ Muhammad Rizqillah Masykur, Metodologi Pembelajaran Fiqih, *Jurnal Al – Makrifat*, Vol.4 No. 2, Oktober 2019, hal. 36

rupa aturan hidup untuk keperluan seseorang, segolongan dan semasyarakat dan seumum manusia.⁶⁴ Adapun menurut Zuhaili, pembahasan fiqih tersebut mencakup dua bidang yaitu 1). Fiqih ibadah, yakni yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya, seperti shalat, puasa, zakat, haji, membayar nadzar dan membayar kafarat terhadap pelanggaran sumpah dan 2) Fiqih muamalah, yakni yang mengatur hubungan manusia dengan manusia lainnya. Pembahasannya mencakup seluruh bidang fikih sela in masalah ubudiyah (ketuhanan), seperti ketentuan – ketentuan tentang jual beli, sewa – menyewa, perkawinan, perceraian, ketentuan pembagian harta pusaka dan lain – lain.⁶⁵

Jadi, mata pelajaran fikih pada madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengetahui, memahami, dan melaksanakan ketentuan – ketentuan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun aspek muamalah. Dengan memberikan pemahaman mengenai ketentuan – ketentuan hukum Islam, diharapkan nantinya dapat menjadi pedoman hidup dalam bermasyarakat serta dapat menumbuhkan ketaatan dalam beragama. Berikut adalah fungsi pembelajaran fiqih antara lain yaitu :

⁶⁴ Ibid, hal. 34

⁶⁵ Mazrur Amberi, Pembelajaran Fiqih Di Madrasah (Mencari Model di Tengah Perbedaan), *Jurnal Tarbiyatus Pendidikan Agama Islam*, Vol. 1 No. 1 Desember 2011, hal. 48

a. Fungsi pembelajaran fiqh

Mata pelajaran fiqh di Madrasah Ibtidaiyah berfungsi mengarahkan dan mengantarkan peserta didik agar dapat memahami pokok – pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaffah* (sempurna).

b. Ruang lingkup

Ruang lingkup pelajaran fikih meliputi :

1. Fiqih ibadah yang menyangkut : pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun islam yang baik dan benar seperti tata cara thaharah, shalat, puasa, zakat dan ibadah haji.
2. Fiqih muamalah, yang menyangkut pengenalan dan pemahaman ketentuan makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.⁶⁶

2. Karakteristik mata pelajaran fiqh

Mata pelajaran fiqh yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul

⁶⁶ Muhammad Rizqillah Masykur, Metodologi Pembelajaran Fiqih, *Jurnal Al – Makrifat*, Vol.4 No. 2, Oktober 2019, hal. 37

tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan benar dalam kehidupan sehari – hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan dikelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat.⁶⁷

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, telah ada beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti terkait dengan video animasi pembelajaran. Penelitian terdahulu ini menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori. Berikut adalah penelitian terdahulu yang berhasil peneliti temukan :

1. Skripsi yang disusun oleh Padilatul Husni pada tahun 2020 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi ”. Tujuan dari penelitian ini adalah ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 kota Jambi. Sedangkan dalam penelitian ini setelah menganalisis serta menguraikan permasalahan dari

⁶⁷ Ibid, hal. 38

bab per bab, penelitian ini mengatakan bahwa terdapat atau ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 kota Jambi dengan korelasi sedang atau cukup.

2. Skripsi yang disusun oleh Choirunnisa pada tahun 2016 dengan judul “Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Posisi Bulan Siswa Kelas IV SD Negeri Proyonanggan 01 Batang”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) Apakah terdapat perbedaan antara aktivitas belajar menggunakan media video animasi dengan media gambar pada materi posisi bulan ? 2) Apakah media video animasi lebih efektif daripada media gambar untuk meningkatkan aktivitas belajar materi posisi bulan ? 3) Apakah terdapat perbedaan antara hasil belajar menggunakan media video animasi dengan media gambar pada materi posisi bulan ? 4) Apakah media video animasi lebih efektif daripada media gambar untuk meningkatkan hasil belajar materi posisi bulan. Sedangkan hasil penelitian dalam penelitian
 1. Terdapat perbedaan aktivitas belajar IPA materi posisi bulan pada siswa kelas IV SD Negeri Proyonanggan 01 Batang antara pembelajaran yang menggunakan video animasi dan yang menggunakan media gambar.
 2. Terdapat perbedaan hasil belajar IPA materi posisi bulan pada siswa IV SD Negeri Proyonanggan 01 Batang antara pembelajaran yang menggunakan media video animasi dan yang menggunakan media gambar.
 3. Media video animasi terbukti lebih efektif meningkatkan

aktivitas belajar IPA materi posisi bulan pada siswa kelas IV SD Negeri Proyonanggan 01 Batang dari pada media gambar.

3. Skripsi yang disusun oleh Muhamad Kurniawan pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Penerapan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang ”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh sebelumnya dan sesudah setelah menggunakan media pembelajaran berbasis film animasi pada mata pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas IV di MI Munawariah Palembang. Hasil penelitian dalam penelitian ini bahwa dari uji hipotesis penelitian dapat disimpulkan bawa H_0 yang diajukan ditolak. Ini berarti H_a diterima, bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media film animasi terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di MI Munawariah Palembang.
4. Skripsi yang disusun oleh Nurrahmayanti A. Pada tahun 2017 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteang ”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia pada materi cerita anak kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteang. Hasil penelitian dalam penelitian ini mengatakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar pada materi cerita anak kelas V SD Inpres

Lasepang Kabupaten Banteang tahun pelajaran 2016 / 2017. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata – rata *post test* hasil belajar bahasa Indonesia pada materi cerita anak siswa pada kelas eksperimen yaitu 80,13 lebih besar dari nilai rata – rata kelas kontrol 69,4.

5. Jurnal yang disusun oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istinah pada tahun 2018 dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo ”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterlaksanaan pembelajaran IPA dengan menggunakan video animasi pada siswa kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo, mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas V VSDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo setelah diterapkan media video animasi dan mendeskripsikan pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo. Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang diperoleh dari *post test* pada kelas eksperimen pada kedua sampel mengalami peningkatan dibandingkan dengan hasil *pre test*. Media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, terbukti dengan rata – rata nilai *post test* kelas eksperimen sebesar 90 dengan presentase 96,5 persen dan 83,24 dengan presentase 100 persen.

Untuk menjaga keorisinalitas penelitian yang akan dilakukan peneliti saat ini dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya dapat dilihat pada tabel berikut ini :

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu

No.	Penulis	Judul	Perbedaan	Persamaan
1.	Padilatul Husni	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi	1. Subjek yang digunakan berbeda 2. Metode dan teknik pengumpulandata	1. Jenis pendekatan yang digunakan sama.
2.	Choirunnisa	Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Materi Posisi Bulan Siswa Kelas IV SD Negeri Proyonanggan 01 Batang	1. Subjek dan objek yang digunakan 2. Mata pelajaran yang digunakan	1. Jenis pendekatan yang digunakan sama.
3.	Muhamad Kurniawan	Pengaruh Penerapan Media Film Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di MI Munawariyah Palembang	1. Subjek dan Objek yang digunakan 2. Mata pelajaran	1. Jenis pendekatan yang digunakan sama.
4.	Nurrahmayanti A.	Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Cerita Anak SD Kelas V SD Inpres Lasepang Kabupaten Banteang	1. Metode yang digunakan 2. Mata pelajaran yang digunakan	1. Subjek yang digunakan sama
5.	Laily Rahmayanti dan Farida Istinah	Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se Gugus Sukodono Sidoarjo	1. Mata pelajaran yang digunakan	2. Metode yang digunakan sama

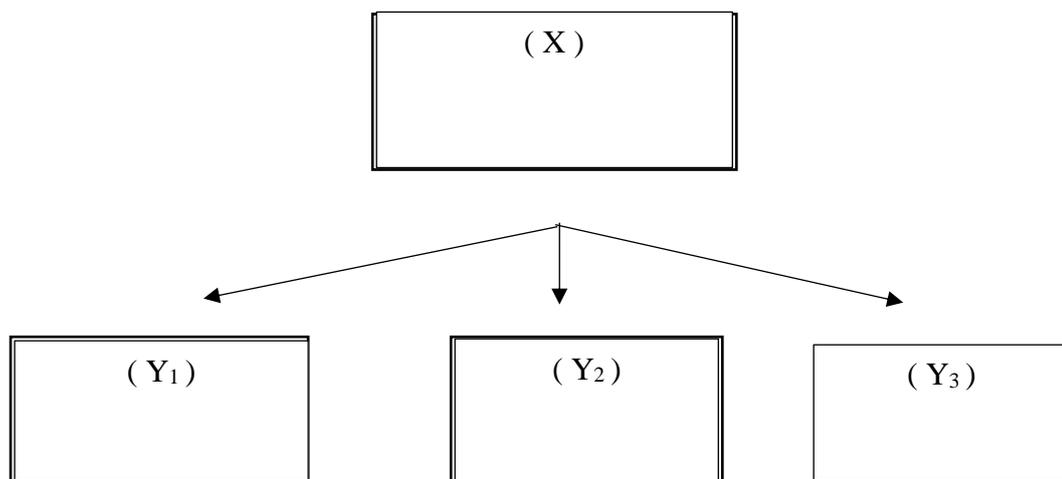
Dari tabel di atas dapat disimpulkan dan dibuktikan bahwa penerapan penggunaan video animasi pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SD atau MI bahkan jenjang SMP. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman serta menambah motivasi bagi peserta didik dalam proses belajar. Hal tersebut dikarenakan penyampaian materi menggunakan audio visual yang menarik, tidak membosankan, yang mampu menambah semangat peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi dipastikan akan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kajian empiris menunjukkan hasil belajar siswa setelah diberikannya perlakuan dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan, hal tersebut membuktikan bahwa adanya pengaruh video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian terdahulu juga bermanfaat pada peneliti, untuk memberikan wawasan atau memperkuat kaitan pengaruh antara variabel X (video animasi pembelajaran) dan variabel Y (hasil belajar). Dari penelitian diatas yang membuktikan bahwa adanya pengaruh penggunaan video animasi penggunaan video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa setelah di uji melalui tes pre test dan post test nilai yang diperoleh mengalami peningkatan. Dan dapat disimpulkan bahwa penerapan video animasi pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

F. Kerangka Berfikir

Secara teori bahwa video animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar – gambar secara berurutan kemudian gambar tersebut digerakkan hingga menjadi video animasi. Dengan adanya penggabungan antara komponen teks, audio, video dan animasi yang sangat tepat, maka penggunaan video animasi sangat tepat jika digunakan untuk memperjelas konsep – konsep yang bersifat abstrak menjadi konkret. Penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran berfungsi untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih cepat terhadap peserta didik. Selain itu, penggunaan video animasi pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam belajar sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Dari penjelasan tersebut peneliti yakin bahwa video animasi pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Begitu juga berdasarkan kajian empiris dapat dibuktikan bahwa ditingkat sekolah baik SD, MI maupun SMP video animasi pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Adapun hubungan pengaruh kedua variabel tersebut dapat digambarkan pada bagan sebagai berikut :



Keterangan :

X : Video animasi pembelajaran

Y₁: Hasil belajar kognitif

Y₂ : Hasil belajar psikomotorik

Y₃ : Hasil belajar afektif

Video animasi pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran fikih dapat membuat siswa lebih mudah menguasai dan memahami materi pembelajaran karena di dalam pembelajaran ini siswa dapat memahami pembelajaran melalui gambar dan audio. Pembelajaran seperti ini dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap siswa.