

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk melakukan pembelajaran. Pembelajaran sebagai suatu bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Sapriyah, 2019). Media juga sebagai perantara guru untuk menyajikan segala sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa, tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media (Suryani, 2018). Media mengacu pada penggunaan alat yang berupa benda untuk membantu proses dalam menyampaikan pesan. Faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran, dimana guru perlu menguasai media pembelajaran agar dapat menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan baik, efisien dan efektif (Annisa Anastasia Salsabila dkk, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media berarti alat pengantar komunikasi untuk menyalurkan pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan sebagai perantara guru untuk menyampaikan/menyajikan sesuatu/pesan yang tidak dapat dilihat langsung oleh siswa tetapi dapat digambarkan secara tidak langsung melalui media. Seorang guru sangat berperan terutama dalam penerapan media pembelajaran berbasis *platform animaker*, hal ini agar proses belajar mengajar dapat terlaksana dengan efektif dan efisien sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2. Animaker

a. Pengertian *Animaker*

Pembelajaran dalam bentuk media dengan teknologi lebih disukai oleh siswa dengan begitu siswa lebih interaktif dan aktif dalam mengikuti proses belajar. *Animaker* adalah *platform* atau aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah video dengan animasi dua dimensi (Diana Palupi dkk, 2022). *Platform animaker* memiliki manfaat yaitu memudahkan siswa untuk memahami materi yang disajikan dalam bentuk video animasi, karena video dibuat secara audio visual selain itu video animasi tersebut bertujuan untuk membuat kegiatan belajar yang menyenangkan sehingga siswa lebih aktif dalam merespon proses belajar dan dapat termotivasi untuk belajar (Nur Linda Auliah dkk, 2023). *Platform animaker* adalah aplikasi pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, *platform animaker* digunakan untuk membuat video pembelajaran, presentasi dan lainnya, dalam *platform animaker* sendiri terdapat alat-alat yang dapat digunakan untuk mempercantik video. *Platform animaker* adalah bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang cukup sulit disampaikan kepada siswa secara konvensional. *Platform* ini dapat diaplikasikan ke media lain, contohnya vedio pembelajaran, presentasi, atau sebagai bahan ajar tersendiri (Maulidiyah Azizah Rahmah, 2023).

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa *platform animaker* adalah salah satu alat yang sangat berguna untuk media pembelajaran. Media *platform animaker* ini dimana guru dapat membuat

animasi interaktif yang menarik untuk menjelaskan konsep yang kompleks, membuat presentasi yang menarik dan kreatif. *Platform animaker* dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sulit dengan cara yang menarik secara visual, meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar siswa. *Platform animaker* ini didalamnya terdapat berbagai *fixture* yang disediakan *animaker*, seperti karakter animasi yang dipersonalisasi, efek animasi yang menarik, dan berbagai *template* yang dapat digunakan, serta guru dapat dengan mudah membuat konten yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

b. *Platform Animaker* Sebagai Media Pembelajaran

Platform animaker dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan menarik serta *platform animaker* juga dapat membantu guru untuk membuat video animasi pembelajaran dengan cepat dan mudah sehingga waktu dan tenaga guru dapat lebih terfokus pada kegiatan pembelajaran lainnya (Indriyani dkk, 2024). *Platform animaker* adalah salah satu media pembelajaran video *platform animasi* yang termasuk umum digolongan guru serta pembelajaran. Media pembelajaran ini sangat baik sebab dapat membuat berbagai materi pada bidang studi mulai dari tingkat PAUD sampai dengan tingkat SMA, sesuai dengan kebutuhan setiap orang (Natalia Ayu Lestari Sidabutar dkk, 2022). Media audio visual *platform animaker* merupakan media pembelajaran dengan animasi bergerak yang dibuat dengan menggunakan *frames* oleh *platform animaker* dan dapat diberikan suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambaikan tangan, membaca, dan

lainnya, serta warna yang di tampilkan sangat menarik perhatian dan dapat diputar berulang (Maulidiyah Azizah Rahmah, 2023).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai *platform animaker* sebagai media pembelajaran diatas dapat di simpulkan bahwa *platform animaker* ini merupakan *platform* menciptakan atau membuat efek gerakan dengan menambah suara dan berpindah dari efek gerak satu ke efek gerakkan lain dengan materi pembelajaran agar lebih menarik. *Platform animaker* ini, bisa digunakan untuk mendeskripsikan materi yang sebenarnya tidak terlihat dengan mata, dengan memvisualisasikan materi yang jelas dan bisa digambarkan dan mempermudah guru dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan efektif.

c. Manfaat Penggunaan *Platform Animaker* dalam Media Pembelajaran

Penggunaan *animaker* dalam pembelajaran memiliki manfaat bagi siswa yaitu seperti membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif, *animaker* dengan *animasi* dan grafik yang menarik sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengingat materi yang diajarkan. *Animaker* juga memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan menarik (Anwar Thrice Millenium Waruwu dkk, 2023).

Menurut Nizlel Huda dkk (2021) manfaat *platform animaker* dalam pembelajaran, sebagai berikut:

- 1) *Animaker* dapat diimplementasikan dengan mudah untuk pembelajaran.
- 2) *Animaker* dapat dipahami dengan baik.

- 3) *Animaker* bermanfaat membantu guru dalam menjalankan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan dari pendapat para ahli mengenai manfaat penggunaan media *animaker* dalam pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media *animaker* dalam pembelajaran adalah untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik dan interaktif sehingga siswa dapat dengan mudah memahami pembelajaran yang diajarkan. Media *animaker* juga mempermudah guru dalam menjalankan kegiatan pembelajarannya dan membantu guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

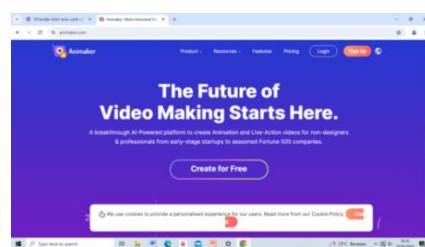
d. Langkah-Langkah Membuat Media *Animaker*

- 1) Untuk mengakses platform *animaker* yang pertama membuka *google* atau *chrome* dengan mengetik tulisan *animaker.com* di kolom pencarian, selanjutnya *klik website* pada bagian yang paling atas.



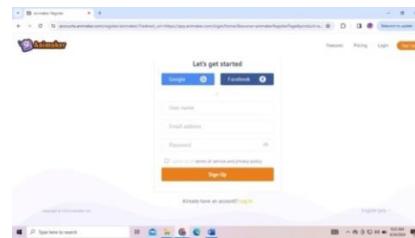
Gambar 2.1 Kolom pencarian app *animaker*

- 2) Klik bagian *sign up* untuk mendaftar akun terlebih dahulu.



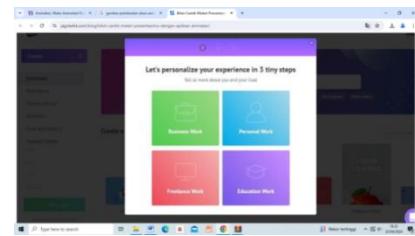
Gambar 2.2 Animasi *animaker*

- 3) Jika belum memiliki akun maka silakan membuatnya terlebih dahulu, yaitu bisa memilih dengan menggunakan akun *google*, menggunakan *email*, atau menggunakan *facebook*. Silakan pilih diantara salah satu akun tersebut.



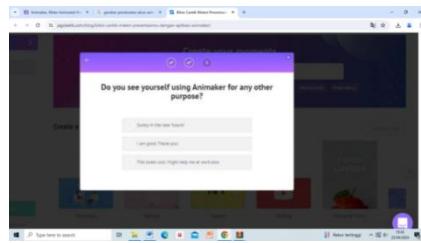
Gambar 2.3 Memasukan akun

- 4) Setelah *login*, pertama kalinya akan ada pilihan yaitu apakah menggunakan *animaker* untuk tujuan pendidikan, komersial, atau lainnya. Jika seorang guru, maka akan memilih opsi yang berkaitan dengan pendidikan. Pada cara ini, *animaker* akan membuat penyesuaian pada pilihan tersebut.



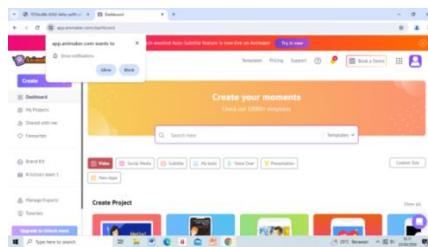
Gambar 2.4 Memilih opsi pendidikan

- 5) Seseorang dapat langsung membuat video animasi pertama dengan menekan tombol ‘buat’. Setelah itu, akan memilih ada opsi untuk membuat animasi secara mandiri dari halaman kosong atau menggunakan templet yang disediakan.



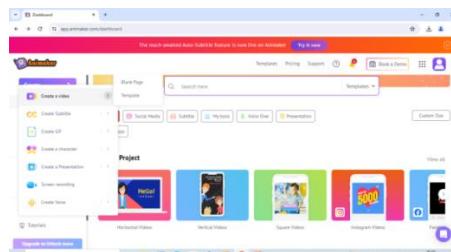
Gambar 2.5 Memilih opsi membuat animasi secara mandiri

- 6) Ini lah tampilan *dashboard animaker*. Silakan jelajahi aplikasi animasi ini.



Gambar 2.6 Tampilan *dashboard animaker*

- 7) Klik *creat a video* dan akan muncul pilihan, *blank page* dan *template*



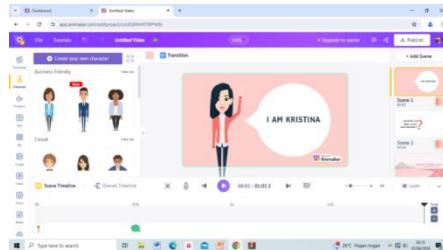
Gambar 2.7 Pilihan *black page* dan *template*

- 8) Klik *template* dan akan muncul tampilan seperti berikut:



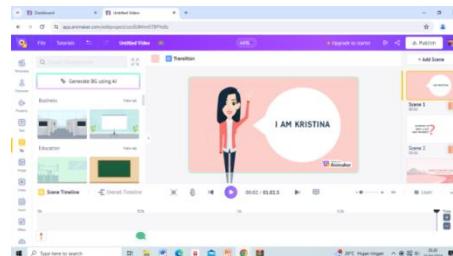
Gambar 2.8 Tampilan pilihan *template*

9) Ini adalah tampilan awal dari *template* yang peneliti pilih



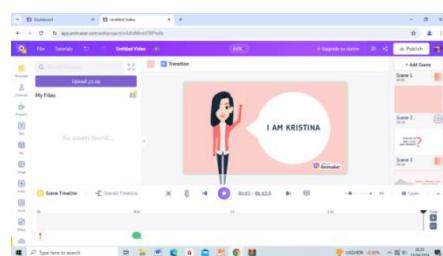
Gambar 2.9 Tampilan *template* yang dipilih

10) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat *panel fitur* untuk memasukkan gambar, teks, *background*, suara, dan lainnya sesuai kebutuhan.



Gambar 2.10 Informasi *panel* fitur sebelah kiri

11) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat *slide* yang sudah dibuat, menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak dibutuhkan.



Gambar 2.11 Informasi *panel* fitur sebelah kanan

12) Setelah selesai membuat *animasi* sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian muncul menu *export options*. Kemudian pilih fitur yang ingin digunakan, terutama *download MP4* atau *add to Youtube*.

e. Kelebihan Dan Kekurangan *Platform Animaker*

1) Kelebihan *platform animaker*

Kelebihan dari *platform animaker* ini, dalam pembuatan video pembelajaran *platform animaker* ini terdapat banyak animasi bergerak dan sudah dilengkapi dengan fitur-fitur yang mudah digunakan yang terdapat pada *platform animaker*. Pembelajaran dengan media *platform animaker* akan menarik perhatian siswa dan tidak membosankan (Een Nurhasanah, dkk, 2021).

Menurut Hendi Firdaus (2021) beberapa kelebihan pada *platform animaker*, sebagai berikut:

- a) Fitur lengkap mulai dari infografik, 2D, dan 2,5D.
- b) Dapat dengan mudah diakses melalui *website* tanpa mengunduh aplikasi.
- c) Menyediakan *template* yang menarik.
- d) Hasilnya dapat mengunduh video berkualitas *full HD*, dan SD.
- e) Dapat diunduh secara gratis.

Berdasarkan pendapat dari parah ahli diatas dapat disimpulkan kelebihan dari media *animaker* ini adalah *platform* yang mudah diakses melalui *website* tanpa mengunduh aplikasinya terlebih dahulu. Media *animaker* menyediakan *template* yang menarik serta fitur-fitur , tampilan yang menarik, dapat disimpan dalam beberapa format, dan menghasilkan video pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media *animaker* juga

menghasilkan video animasi yang berkualitas dan dapat diunduh secara gratis.

2) Kekurangan *Platform Animaker*

Platform animaker memiliki kelemahan yaitu masih berbasis *web* sehingga penggunaannya menggunakan *kuota internet* dan fitur-fitur yang tersedia gratis terbatas (Natalia Ayu Lestari Sidabutar dkk, 2022). Kendala yang ada dalam *platform animaker* yaitu proses pembuatan video animasi menggunakan *platform animaker* masih sangat terbatas, masih berbasis *website* sehingga penggunaannya harus menggunakan *kuota internet*, proses yang banyak, dan fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar (Herwina Pulungan dkk, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas mengenai kelemahan *platform animaker* dapat disimpulkan bahwa *animaker* masih berbasis *website* sehingga harus menggunakan *kuota internet* untuk menggunakannya. *Platform animaker* juga melalui proses yang banyak dengan berbagai fitur-fitur berbayar dan beberapa fitur gratis.

3. Hasil Belajar

a. Defenisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa tes yang disusun secara terencana seperti tes tertulis, tes lisan, dan tes perbuatan (Sutrisno, 2021). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar

mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Indah Dwi Setyorini dkk, 2021).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Setelah proses pembelajaran berakhir, maka siswa akan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sampai batas mana siswa dapat memahami materi.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah efektif, ranah psikomotorik (Kosilah dkk, 2020).

Berikut dibawah ini penjelasan ke 3 (tiga) ranah hasil belajar:

1) Ranah kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencangkup kegiatan mental otak. Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah perubahan ranah kognitif. Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk didalamnya kemampuan menghafal, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, dan kemampuan mengevaluasi (Mundasir T, 2017).

2) Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang mencangkup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai, dengan demikian kaitan antara nilai, moral, sikap, dan tingkah laku akan tampak dalam pengalaman nilai-nilai (Ina Magdalena dkk, 2021).

3) Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang tersebut menerima pengalaman belajar. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif dan hasil belajar efektif. Hasil belajar ranah psikomotorik dengan keterampilan atau kemampuan untuk bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar tertentu (Hutapea, 2019).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu usaha yang diperoleh siswa berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), keterampilan setelah menyesuaikan proses belajar mengajar (psikomotorik) yang dapat diukur melalui evaluasi belajar. Hasil belajar mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencari tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan ketiga ranah diatas, maka ranah kognitif yang akan menjadi titik tolak dalam media pembelajaran berbasis *platform animaker* karena pembelajaran kognitif merupakan gaya belajar aktif yang berfokus pada membantu siswa mempelajari cara memaksimalkan potensi otaknya dan ini sangat menolong atau mempermudah siswa untuk menghubungkan informasi baru dengan ide-ide yang ada sehingga memperdalam memori dan kapasitas retensi siswa. Ranah kognitif adalah

ranah yang langsung melibatkan siswa dalam berbagai kegiatan seperti memberikan waktu kepada mereka untuk bertanya, kesempatan untuk memperbaiki kesalahan serta merefleksikan diri agar dapat membantu siswa dalam memahami proses mental. Jadi begitu pentingnya kemampuan kognitif bagi siswa karena dapat mendorong siswa mengembangkan daya presepsiya berdasarkan apa yang mereka lihat, apa yang mereka dengar, dan apa yang mereka rasakan sehingga siswa memiliki pemahaman yang utuh terhadap suatu peristiwa atau kejadian.

b. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi hasil belajar

Kemampuan seseorang dalam menguasai sebuah ilmu pengetahuan dan keterampilan itu tidak terlepas dari pengaruh banyak faktor. Secara umum faktor yang mempengaruhi belajar siswa antara lain:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan atau kondisi jasmani dan rohani siswa (Danur Sawawa, 2018).
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan atau kondisi sekitar siswa (Labora Sitinjak dkk, 2016).
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni upaya jenis belajar siswa yang meliputi strategi, metode, dan media yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran (Ichsan, 2016).

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat disimpulkan, maka dapat dikatakan bahwa tidak hanya faktor internal dan eksternal saja yang mempengaruhi belajar siswa, tetapi sistem pelajaran guru termasuk faktor yang mempengaruhi belajar siswa karena

itu *platform animaker* ini termasuk menjadi faktor yang turut menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

c. Indikator Hasil Belajar Siswa

Indikator utama hasil belajar siswa menurut Z Abidin (2020), sebagai berikut:

- 1) Ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok.
- 2) Pengukuran tercapainya daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan kriteria ketentuan belajar minimal.
- 3) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, secara individu maupun kelompok.
- 4) Siswa memperoleh nilai standar kompetensi di atas rata-rata.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa indikator utama hasil belajar siswa yaitu ketercapaian daya serap terhadap bahan pembelajaran yang diajarkan, baik secara individu maupun kelompok. Pengukuran ketercapaian daya serap ini biasanya dilakukan dengan penetapan kriteria ketuntasan belajar minimal (KKM). Perilaku yang digariskan dalam ketentuan pembelajaran telah dicapai oleh siswa, baik secara individu maupun kelompok.

4. Mata Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang memiliki karakteristik khusus yaitu mempelajari fenomena alam secara faktual, berupa kenyataan maupun kejadian. Tedapat tiga istilah yang melatar belakangi pengertian dari ilmu pengetahuan alam yaitu ilmu, pengetahuan, dan alam. Ilmu adalah

pengetahuan yang diperoleh dengan cara ilmiah sehingga hasilnya bersifat rasional, logis, dan objektif. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Sedangkan alam yaitu dunia atau kehidupan. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam semesta serta komponen didalamnya (Riska Awaliyah Wahyuni, 2020). Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan kebendaan yang sistematis, tersusun secara teratur dalam suatu sistem yaitu tidak berdiri sendiri, satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan saling menjelaskan, sehingga merupakan satu kesatuan yang utuh, berlaku umum, berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen (Samatowa, 2016).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang mempelajari alam, terstruktur secara sistematis yang dihasilkan dari proses observasi dan eksperimen, sehingga diperoleh hubungan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lain. Dua hal yang berkaitan dan tidak dapat dipisahkan dari ilmu pengetahuan alam, yaitu ilmu pengetahuan alam sebagai produk dan ilmu pengetahuan alam sebagai suatu proses. Ilmu pengetahuan alam sebagai produk yaitu pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, sedangkan ilmu pengetahuan sebagai proses yaitu karya ilmiah.

Alasan peneliti mengambil mata pelajaran ini karena pada saat melakukan observasi awal disarankan langsung oleh guru bidang studi yang mengajar dimata pelajaran IPA untuk menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker*. Sehingga peneliti mengambil mata pelajaran IPA dalam penelitian ini dan diharapkan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker*

dapat menikatkan hasil belajar siswa terutama di kelas VIIIB pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan penjelasan diatas maka mata pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) materi cangkupan pada semester ganjil 2023/2024 pada bab I dengan materi sel pada sub materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sel hewan dan tumbuhan. Dalam penelitian ini nilai tes dari sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *platform animaker* di kelas VIII B pada semester ganjil akan dijadikan sebagai data hasil belajar (variabel Y).

B. Penelitian Yang Relevan

1. Mohammad Rozikin (2023) “*Pengaruh Audiovisual Animaker Terhadap Hasil Belajar Melempar Dalam Permainan Bola Besar*”. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Ada pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VIII-A di MTs Ihyaul Ulum. Hasil tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji paired sampel T-test dengan nilai yang signifikan sebesar $0.000 < 0,05$. 2) besar peningkatan hasil belajar pengetahuan 28% dan hasil belajar keterampilan 20% setelah diberikan *treatment* atau perlakuan terhadap siswa kelas VIII-A dengan rata-rata 24%.
2. Tursina Akmalita (2022) “*Penggunaan Media Animasi Animaker Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 32 Banda Aceh*”. Disimpulkan bahawa penggunaan media animasi *animaker* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN 32 Banda Aceh. Hal ini dapat dilihat dari analisis data yang di peroleh, mulai dari siklus I terdapat 12 siswa

yang tuntas dari 25 siswa dengan memperoleh nilai 48% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 13 siswa dengan nilai rata-rata yaitu 52%, maka hasil belajar siswa pada siklus 1 masih kurang oleh karena itu peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu: siswa yang tuntas pada siklus II sebanyak 22 siswa dengan nilai 88% ada tiga siswa yang tidak tuntas dengan nilai rata-rata 12%. Berdasarkan grafik diatas menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi *animaker* di kelas Vb SDN 32 Banda Aceh.

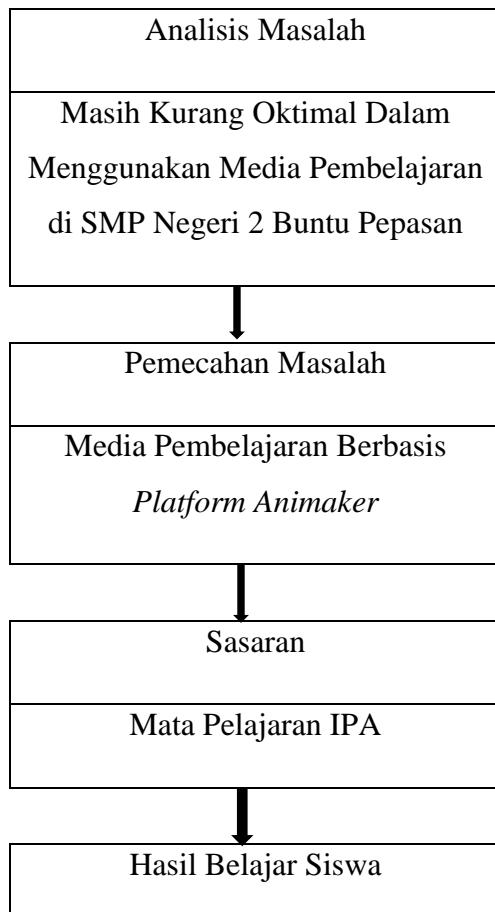
3. Erlin Estika Lembang (2021) *“Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema 1 Subtema 2 Di Kelas IV SD Kristen Makale 1 Kabupaten Tana Toraja”*. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa. Dari analisis uji hipotesis yaitu uji T diperoleh nilai signifikan pengaruh penggunaan media animasi (X) terhadap hasil belajar (Y) adalah $0,00 < 0,05$ dan nilai $t_{hitung} = 17,069$ sedangkan $t_{tabel} = 2,052$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa tema 1subtema 2 di kelas IV SD Kristen Makale 1.

Perbedaan dari penelitian relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah jenis penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, waktu penelitian, jenjang pendidikan, sub materi yang digunakan, jumlah populasi, sampel penelitian, mata pelajaran, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi atau disusun sebagai masalah penting dalam penelitian (Sugiyono, 2019). Berdasarkan pendapat ahli diatas kerangka pikir adalah model konseptual mengenai bagaimana pengaruh variabel yang telah diidentifikasi sebagai masalah, inti kerangka pikir memudahkan peneliti untuk mengidentifikasi hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Variabel bebas dapat diukur kemudian dikorelasikan dengan variable terikat untuk melihat apakah ada pengaruh korelasional antara keduanya.

Kerangka pikir dalam penelitian ini yaitu masalah yang ada pada lokasi penelitian dimana dalam penggunaan media pembelajaran masih kurang optimal, sehingga peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh media pembelajaran berbasis *platform animaker* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan, terutama pada mata pelajaran IPA. Penelitian ini media pembelajaran berbasis *platform animaker* sebagai variabel bebas (X) dan hasil belajar siswa sebagai variabel terikat (Y) dan jika ada hubungan korelasional yang signifikan, artinya bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *platform animaker* berkorelasi dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan. Gambaran kerangka pikir penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 2.12 Kerangka pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Sedangkan menurut Sugiyono (2018), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah yang masih dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori-teori yang mendukung maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis *platform animaker* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan.

H_a : Ada pengaruh media pembelajaran berbasis *platform animaker* terhadap hasil belajar siswa di SMP Negeri 2 Buntu Pepasan