

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari Bahasa Latin “medius” yang berarti “tengah”. Dalam Bahasa Indonesia kata “medium” diartikan sebagai “*antara*” atau “*sedang*” (Hidayah et al. 2020). Media pembelajaran berasal dari dua kata yakni media dan pembelajaran secara umum media merupakan perantara dari suatu informasi yang berasal dari sumber informasi untuk diterima oleh penerima, sedangkan pembelajaran adalah proses komunikasi dan interaksi sebagai bentuk usaha pendidikan dengan mengondisikan terjadinya proses belajar dalam diri siswa.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan guru untuk membantu mempermudah menyampaikan pesan berupa materi kepada siswa dalam proses pembelajaran dan dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat belajar siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan kondisi lingkungan belajar yang terkendali. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh seorang guru untuk membantu proses pembelajaran siswa dalam memahami materi pelajaran. Menurut Arsyad (2011: 5) mengungkapkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Beberapa menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran ini juga dapat memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran.

Menurut Rusman (2012: 162) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan

“alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah untuk mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu atau media pembelajaran”.

Beberapa menurut para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang berlangsung akan menjadi lebih efektif dan dapat menarik perhatian siswa.

Media pembelajaran ini juga dapat memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Kustandi (2013: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dan sangat membantu guru dalam menyampaikan pesan dengan jelas sehingga pembelajaran berjalan dengan baik.

### **b. Jenis Media Pembelajaran**

Menurut Rohman (2013:152) jenis terdapat macam-macam media pembelajaran, yaitu 1) media visual, 2) media audio, 3) media proyeksi diam, 4) media audio visual, 5) media cetak.

Menurut Daryanto (2013: 18) mengungkapkan bahwa

“media pembelajaran dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, televisi, video, dan komputer”.

Sedangkan Menurut Sanjaya (dalam Thomas, 2015: 14) mengklasifikasikan media pembelajaran ke dalam beberapa klasifikasi. Dilihat dari sifatnya, media pembelajaran dibagi ke dalam :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti : radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual : media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Misalnya foto, lukisan, gambar, dan media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Misalnya: rekaman video, film, slide suara. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik sebab mengandung unsur suara dan unsur gambar.

Menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah memudahkan proses pembelajaran dan membantu konsentrasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung sehingga meningkatkan efisiensi dalam proses pembelajaran.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat Media Pembelajaran menurut Wuri & Fathurrohman (2012: 77-76), mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir

siswa. Menurut Nana & Rivai (2011: 2) mengungkapkan bahwa media pengajaran itu dapat mempertinggi proses 10 belajar siswa dan dapat mempertinggi hasil belajar siswa.

Selain itu, media pengajaran juga memiliki banyak manfaat yaitu:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Metode mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak bosan dan tidak hanya menggunakan komunikasi verbal.
- c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.

Menurut Kustandi (2013: 23) mengungkapkan beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu:

“media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, media pembelajaran akan memberikan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan guru, siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri- sendiri”.

Menurut Wuri & Fathurrohman (2012: 77-76), mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran itu memiliki banyak manfaatnya dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran matematika dan ini akan menimbulkan

motivasi siswa dalam belajar sehingga hasil belajarnya lebih meningkat.

#### **d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Sebelum media pembelajaran yang akan digunakan, ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Menurut Arsyad (2011), beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media yaitu:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang mengacu pada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi, media yang dipilih harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa dalam mendalami isi materi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru, harga terjangkau, mudah dibawa kemana saja, mudah digunakan dimana pun dan kapan pun serta dapat digunakan secara terus-menerus.
- 4) Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran karena nilai dan manfaat media ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

## **2. Media Video Animasi**

### **a. Pengertian Video Animasi**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.

Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan. Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Animasi pertama di dunia diciptakan oleh Cohl (1908), yaitu sebuah kartun buatan tangan berjudul *Fantasmagorie*. Kata animasi berasal dari Bahasa Latin, “anima” yang berarti “hidup” atau “*animare*” yang berarti “meniupkan hidup kedalam”. Kemudian istilah tersebut diterjemahkan kedalam Bahasa Inggris menjadi “*animate*” yang berarti memberi hidup, atau “*animation*” yang berarti “ilusi dari gerakan”, atau “hidup”. Istilah “*animate*” dalam terjemahan Bahasa Indonesia yaitu “animasi”. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata animasi diartikan lebih teknis lagi yaitu acara televisi yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronis sehingga tampak dilayar menjadi bergerak. Menurut Marissa, dkk,(2022) video animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak.

Media animasi merupakan bentuk dari pengembangan yang terdiri dari beberapa gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa dari potongan-potongan gambar yang dijadikansatu dan dijadikan gambar bergerak yang diambil dari kedinupan sehari-hari (Rahmawati, 2018). Menurut Furoida (2018), media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan

gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran.

Media video animasi menurut Berliana dkk., (2023) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi”.

Beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan suara sehingga memberikan kesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Media video animasi ini sangat beraneka ragam media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Walaupun terdapat beberapa pengertian media video animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang media pengertian video animasi. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi ajar dan memotivasi siswa untuk belajar.

Penggunaan media video animasi dianggap lebih baik dan menarik karena dalam media tersebut terdapat dua unsur media pembelajaran diantaranya media visual dan audio yang dapat menambah semangat belajar siswa di kelas.

## **b. Karakteristik Media Video Animasi**

Dalam media pembelajaran peran alat atau media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang besar terhadap motivasi belajar siswa. Alat atau media pembelajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan materi kepada siswa. Maka ada beberapa karakteristik media video animasi menurut Widyawardani, dkk (2021), yaitu:

- 1) Media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar dan audio.
- 2) Untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang di dalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Jadi media video animasi merupakan media video animasi pembelajaran hasil pengembangan yang didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan yang indah, gambar-gambar berwarna, audio dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audiovisual.

### **c. Manfaat Media Video Animasi**

Penggunaan media video animasi dapat menimbulkan dampak positif sebagai sarana pembelajaran dan sarana seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Beberapa manfaat dari media video animasi menurut Andasari, dkk (2022) adalah:

- 1) Dapat menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan sehingga pembelajaran akan mudah dipahami oleh siswa dan tidak mudah dilupakan.
- 2) Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar siswa mampu memahami dengan mudah materi yang disampaikan oleh guru.
- 3) Membantu guru agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efektif, dan menyenangkan.

Jadi media video animasi merupakan pembelajaran yang kreatif agar pembelajaran lebih efektif sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan dan siswa lebih tertarik lagi dalam belajar.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi**

Beberapa kelebihan dari penggunaan video animasi adalah menurut Mashuri & Budiyono (2020), yaitu sebagai berikut:

- 1) Tampilan yang menarik dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar.
- 2) Mengubah pandangan siswa dalam belajar.
- 3) Mempermudah guru dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari.
- 4) Sebagai alat bantu alternative guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 5) Bersifat efisien, dapat digunakan dalam keadaan apapun dan kapanpun.

Disamping beberapa kelebihan diatas, penggunaan video animasi juga memiliki kekurangan menurut Dewayanti, Suryanti, & Wicaksono (2021) yakni:

- 1) Keterbatasan alat pembuatan video animasi, membutuhkan waktu pembuatan yang cukup lama,
- 2) Tidak semua materi pembelajaran menggunakan video animasi, dan
- 3) Memerlukan ruang penyimpanan yang cukup besar dan data internet yang stabil untuk mengunduh video animasi.

Menurut para ahli di atas dapat dikatakan bahwa Media video animasi adalah sebuah gambar yang hidup yang dinyatakan lewat layer yang mampu menyajikan informasi dan menjelaskan konsep-konsep yang rumit bahkan tidak untuk ditangkap oleh indra manusia jika prosesnya secara tidak langsung atau kasat mata.

Penggunaan media video animasi dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang dapat membuat siswa tidak mudah merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, karena penggunaan media video animasi disajikan dengan tampilan yang menarik. Penggunaan media video animasi, disesuaikan dengan kebiasaan siswa yang saat ini telah terbiasa mengoperasikan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tidak membuat siswa merasa asing apabila variasi penggunaan bahan ajar (modul) yang memanfaatkan teknologi.

Penggunaan media video animasi yang dapat mengoptimalkan pembelajaran matematika yang telah dijabarkan diatas, sejalan dengan penelitian yang dilakukan dan mampu menguatkan minat belajar siswa, dikarenakan canva dilengkapi berbagai template, sajian gambar, warna, huruf yang lebih bervariasi dan dapat menunjang kegiatan pembelajaran matematika.

### **3. Hasil Belajar**

#### **a. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar siswa sangat di pengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan disekolah. Salah satunya yang menentukan kualitas pembelajaran yaitu penggunaan model pembelajaran yang tepat dan efektif dengan materi yang di ajarkan. Sebagaimana yang dikemukakan Tethool, Godaliva., Wensi Ronald Lesli Paat., (2021) hasil belajar ialah prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan.

Jadi pendapat para ahli tentang hasil belajar dapat disimpulkan bahwa hasil belajar ini merupakan penguasaan dari pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan dalam mata pelajaran yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang di berikan guru kepada siswanya, kulminasi dari suatu proses yang telah di lakukan dalam belajar, ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan dan hasil belajar siswa sangat di pengaruhi oleh kualitas pembelajaran yang dilaksanakan disekolah.

Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, melalui kemampuan tertentu baik secara kognitif yang dicapai atau dikuasai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah pengetahuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar hasil belajar biasanya dapat dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan setelah kompetensi mata pelajaran yang sudah disampaikan.

Hasil belajar adalah salah satu komponen penting dalam sebuah proposal yang menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Berikut adalah beberapa poin utama yang perlu diperhatikan dalam penjelasan tentang hasil belajar dalam sebuah skripsi. Hasil belajar mengacu pada pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran. Ini mencakup pencapaian kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menunjukkan seberapa efektif proses pembelajaran dalam mencapai tujuan pendidikan. Hasil belajar memberikan gambaran tentang efektivitas metode pembelajaran yang digunakan. Indikator adalah parameter yang digunakan untuk mengukur hasil belajar. Contohnya termasuk nilai ujian, keterampilan praktis, sikap terhadap materi pelajaran, dan tingkat partisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menjelaskan metode yang digunakan untuk mengukur hasil belajar, seperti tes tertulis, observasi, wawancara, kuisioner, atau penilaian portofolio. Metode ini harus valid dan reliabel untuk mendapatkan hasil yang akurat. Melibatkan proses menganalisis data yang telah dikumpulkan untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil belajar. Ini bisa dilakukan melalui statistik deskriptif atau inferensial, tergantung pada desain penelitian dan jenis data yang dikumpulkan.

### **b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam belajar ada beberapa faktor yang nantinya akan mempengaruhi hasil yang akan dicapai. Ada beberapa faktor yang sekiranya dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa disekolah dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor *internal* (dari diri siswa) dan faktor *eksternal* (dari

luar). Telah dikemukakan oleh Chark dalam skripsi Sukarno, bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Berkaitan dengan faktor-faktor tersebut, Slameto dalam dalam buku Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, menerangkan bahwa terdapat beberapa faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa, diantaranya:

1) Faktor dari dalam diri siswa (*internal*)

- a) Faktor jasmani, yaitu terkait dengan faktor kesehatan dan juga faktor cacat tubuh.
- b) Faktor psikologis, ini bisa berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan dan juga kesiapan.
- c) Faktor kelelahan, yaitu dapat dibedakan menjadi dua macam diantaranya kelelahan jamani dan kelelahan rohani.

2.) Faktor dari luar diri siswa (*eksternal*)

- 1) Faktor keluarga. Faktor ini sangat berperan aktif bagi siswa dan yang bisa mempengaruhi dari keluarga antara lain cara orangtua mendidik, hubungan antar anggota keluarga, keadaan keluarga, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan serta suasana rumah.
- 2) Faktor sekolah yaitu bisa berupa cara guru mengajar, alat-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru (pendidik) dengan siswa, murid, disiplin sekolah serta alat pelajaran (media pembelajaran) yang digunakan.

3) Faktor lingkungan masyarakat. Yaitu termasuk teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah serta cara hidup di lingkungan keluarganya.

### **c. Indikator Hasil Belajar**

Menurut Ricardo & meilani (2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1)Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasikan, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2)Rumah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3)Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.*

Berdasarkan indikator hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar dapat mencakup pengetahuan dan pemahaman siswa dan bagaimana kemampuan dari siswa.

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo & Meilani (2017) adalah:

- 1)Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa dapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian infomasi.
- 2)Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

Berdasarkan indikator hasil belajar diatas dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar yaitu siswa mampu menyampaikan informasi dengan keyakinan siswa dalam pengetahuan akademik.

Menurut Dimyati dan Mudjiono (2017), dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggaraan pendidikan.

Hasil belajar meliputi:

a. Kemampuan kognitif

- 1) *Remembering* (mengingat)
- 2) *Understanding* (memahami)
- 3) *Applying* (menerapkan)
- 4) *Analyzing* (menganalisis)
- 5) *Evaluating* (menilai)
- 6) *Creating* (mencipta)

b. kemampuan Efektif

- 1) *Receiving* (sikap menerima)
- 2) *Responding* (merespon)
- 3) *Valuating* (nilai)
- 4) *Organization* (organisasi)
- 5) *Characterization* (karakterisasi)

c. Kemampuan Psikomotor:

- 1) Gerakan refleksi (keahlian Gerakan tidak sadar)
- 2) Keterampilan Gerakan dasar.

- 3) Kemampuan perceptual, visual, auditif, motori, dan sebagainya.
- 4) Kemampuan bidang fisik seperti kekebalan, keharmonisan, ketepatan.
- 5) Gerakan skill
- 6) Kemampuan tentang komunikasi no-decursive seperti ekspresif dan interpretative.

Dapat disimpulkan yaitu hasil belajar ialah sebuah pengalaman yang diperoleh meliputi kemampuan kognitif, efektif, serta psikomotor yang akan dicapai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

#### **4. Pembelajaran Seni budaya**

Seni adalah suatu karya yang diciptakan atau dibuat dengan keterampilan yang luar biasa sehingga menjadi indah atau menjadi sesuatu yang indah. Kebutuhan akan seni dan budaya termasuk kebutuhan manusia yang paling tinggi diantara kebutuhan-kebutuhan lainnya. Senibudaya berhubungan langsung dengan kemakmuran, keindahan, kebijaksanaan, dan perdamaian, yang puncaknya adalah proses evolusi manusia. Oleh karena itu, seni budaya hanya akan berkembang jika masyarakat makmur dan sejahtera. Menurut Toibin (2016), seni budaya merupakan perwujudan pemahaman seni yang tertanam kuat, termasuk dalam aspek kebudayaan yang dirasakan banyak orang dalam proses sejarah peradaban manusia. Menurut surat Perwita (2016), seni dan budaya merupakan suatu sistem yang runtut. Sebab pada dasarnya seni dan budaya dapat melaksanakan komunikasi yang efektif dengan hanya memperbolehkan sebagian saja untuk mewakili keseluruhan.

Menurut pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa seni budaya adalah kemampuan mengungkapkan gagasan dan pemikiran estetis yang termasuk

dalam aspek kebudayaan dan dapat dikenali oleh banyak orang sepanjang sejarah peradaban manusia.

Pembelajaran seni budaya disekolah guru masih sering kali menggunakan metode ceramah sehingga proses pembelajaran menjadi membosankan dan tidak menarik sehingga siswa susah memahami materi yang diberikan, padahal isi dari pembelajaran senibudaya sebenarnya mengasyikkan menyenangkan, penggunaan media dan sarana prasarana penunjang pembelajaran yang membutuhkan sarana yang mendukung, sehingga dirasa tidak cocok jika pembelajaran hanya di lakukan dengan metode ceramah.

Alasan peneliti memilih tempat ini adalah karena berdasarkan hasil pengamatan peneliti disekolah masih ada beberapa kendala yang dihadapi guru dalam pembelajaran senibudaya. Permasalahan lainnya ini ditemukan bahwa di sekolah masih belum memanfaatkan secara maksimal fasilitas yang sudah ada di sekolah mulai dari laptop LCD proyektor yang sudah disediakan, permasalahan yang paling menonjol dalam proses pembelajaran adalah terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan kurangnya efektivitas waktu dalam satu kali pertemuan materi penggunaan media yang masih sangat konvensional seperti papan tulis dirasa sudah tidak menarik lagi.

Hal lain ini juga menjadi permasalahan dalam proses pembelajaran senibudaya adalah seringkali mata pelajaran senibudaya dianggap mudah oleh siswa, sehingga mata pelajaran senibudaya ini kurang diminati, walaupun siswa menganggap mata pelajaran senibudaya mudah tapi hasil belajarnya masih rendah untuk itu peneliti

beranggapan untuk menggunakan media video animasi untuk menarik kefokusan dan keaktifan siswa dalam belajar .

Jadi diperlukan media sebagai sarana untuk guru dalam membelajarkan mata pelajaran senibudaya agar pembelajaran yang dilakukan lebih efektif dan mudah dipahami oleh siswa. Siswa juga akan lebih terlibat dalam pembelajaran yang berlangsung dengan menggunakan video animasi dalam pembelajaran senibudaya, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan hasil belajar siswa akan lebih meningkat.

## **B. Hasil Penelitian yang Relevan**

1. Kesi Pratiwi (2023) “*Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pemanasan Global di Sekolah SMP Swasta Muhammadiyah-21*”. Berdasarkan hasil dari penelitian adalah Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran vidio animasi terhadap hasil belajar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa juga lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dan merasa bebas dalam belajar dibandingkan pembelajaran yang berisi ceramah dan mencatat.
2. Rizky Putri Mas’udah (2018) “*Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PPKN Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Dawarblandong*”. Berdasarkan hasil dari penelitian adalah bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas VII mata pelajaran PPKn materi keberagaman di SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto.

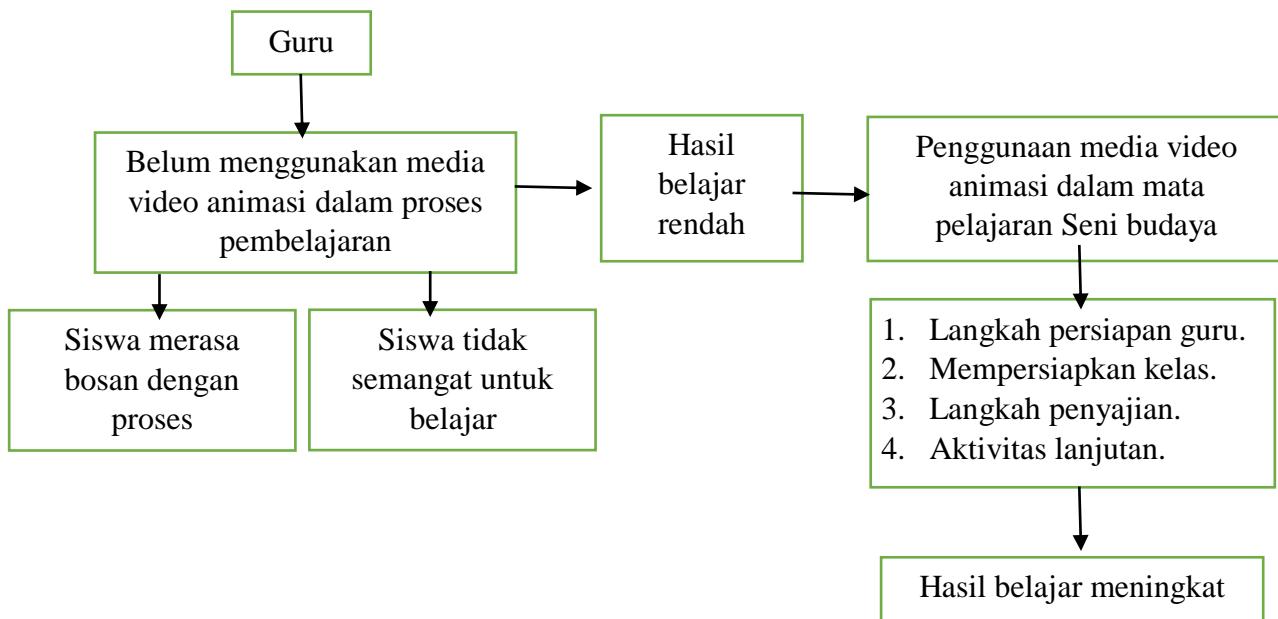
3. Nur Aini (2021) “*Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur*”. Berdasarkan hasil dari penelitian adalah terdapat pengaruh positif dan lebih tinggi terhadap hasil belajar untuk siswa yang menggunakan media video animasi dibandingkan dengan media *powerpoint* dan dapat juga disimpulkan bahwa hasil belajar untuk siswa yang diberikan media pembelajaran melalui mediavideo animasi mencapai peningkatan. Uji normalitas hasil belajar menggunakan chi kuadrat pada kelompok eksperimen  $\chi^2$  hitung = 9,1908 dan  $\chi^2$  tabel = 11,0705 pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$ , untuk jumlah siswa ( $n = 31$ ), sehingga  $\chi^2$  hitung (9,1908) <  $\chi^2$  tabel (11,0705).

### **C. Kerangka Pikir**

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan di SMP Negeri 1 Rantepao pada materi Seni Musik itu perlu menggunakan media Pembelajaran sehingga siswa akan lebih tertarik dalam belajar, dan ini memungkinkan juga siswa untuk terlihat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat meningkatkan pemahaman siswa ketika proses pembelajaran berlangsung siswa akan lebih aktif dan kreatif untuk bisa memahami materi pembelajaran serta mampu memahami dan mengerti secara efektif dan efisien.

Guru akan mudah dalam memberikan informasi dan siswa dapat menerima informasi dengan jelas dan tepat. Dengan penggunaan media video animasi sebagai sarana dalam pembelajaran pada mata pelajaran Seni budaya terkhusus pada materi Seni Musik, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat menjadi lebih baik dengan menggunakan media video animasi karena adanya peningkatan penggunaan

media dalam proses pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami dan lebih fokus dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dan keinginan untuk lebih giat dalam pembelajaran khususnya kefokusannya saat belajar sehingga hasil belajar lebih meningkat.



Gambar 2.1 Pola Kerangka Pikir Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni budaya Kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao.

#### D. Hipotesis

Menurut (Sugiyono, 2013) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap tahapan rumusan masalah penelitian, dimana rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.

Maka dalam penelitian ini, hipotesis yang digunakan dapat disusun sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat Pengaruh Media Pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao.

H1: Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Seni budaya kelas VIII di SMP Negeri 1 Rantepao.