

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu “medium”, yang dapat diartikan sebagai “perantara” atau “pengantar” (Busyaeri, Udin & Zaenudin, 2016: 119). Heinich mengatakan bahwa media merupakan alat komunikasi yang berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan informasi dari sumber pesan kepada penerima. Media pembelajaran mencakup berbagai bentuk, seperti film, televisi, dan bahan cetak, yang dapat membantu memperjelas materi pelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai saluran informasi, tetapi juga sebagai elemen penting dalam proses belajar mengajar yang efektif (dalam Audie, 2019: 588-589).

Dina Indriana (dalam Nurrita, 2018: 173-174), mengatakan “media adalah alat bantu yang sangat berguna bagi siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar.” Media berfungsi sebagai pendukung dalam penyampaian materi, memperjelas pesan, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Sedangkan menurut Gearlach & Ely, media mencakup manusia, materi, atau peristiwa yang menciptakan kondisi untuk membantu siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Media ini dapat berupa berbagai bentuk seperti buku, pengajar, dan lingkungan

sekolah, yang berfungsi sebagai perantara dalam proses pembelajaran (dalam Audie, 2019: 588).

Disamping itu, Azhar Arsyad juga mengatakan bahwa media adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses pembelajaran. Media berfungsi untuk memperjelas materi pelajaran, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media merupakan komponen penting yang mendukung interaksi antara pengajar dan siswa dalam lingkungan belajar (dalam Nurrita, 2018: 173-174).

Media pembelajaran, menurut Hamalik adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan membantu proses belajar mengajar. Media ini berfungsi untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi komponen penting dalam mencapai tujuan pendidikan (dalam Abusiri, 2017: 40-41).

Menurut Nasution, media pengajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk mendukung metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Media ini bertujuan untuk memperjelas penyampaian materi dan membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik (dalam Nurrita, 2018: 177-178). Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dirancang untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber terstruktur,

sehingga menciptakan lingkungan belajar yang mendukung di mana penerimanya dapat menjalani proses belajar dengan efisien dan efektif (Abusiri, 2017:120).

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memainkan peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, berfungsi sebagai alat komunikasi yang memperjelas materi dan meningkatkan pemahaman siswa. Berbagai bentuk media, seperti film, televisi, dan bahan cetak, tidak hanya mendukung interaksi antara pengajar dan siswa, serta meningkatkan keterlibatan dan motivasi. Penggunaan media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan efektif, sehingga menjadi komponen krusial dalam mencapai tujuan pendidikan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk memaksimalkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat digolongkan berdasarkan sifatnya menjadi tiga kategori utama, yaitu auditif, visual, dan audio-visual, sebagai berikut; (Nurrita, 2018: 179).

- a. Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara, seperti radio, tape recorder, dan piringan hitam. Media ini berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui pendengaran.
- b. Media visual, media ini mengandalkan indra pengelihat, termasuk foto, ilustrasi, grafik, dan video, baik media visual diam (seperti gambar dan poster) dan media visual gerak (seperti film dan animasi), untuk memperjelas informasi dan menarik perhatian siswa.

- c. Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar, seperti film, televisi, dan presentari multimedia, untuk menyampaikan pesan secara efektif dan meningkatkan pemahaman siswa.

Media pembelajaran memberikan manfaat yang signifikan dalam proses belajar mengajar. Media ini berfungsi sebagai panduan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi dengan urutan yang sistematis. Selain itu, media pembelajaran juga membantu menyajikan materi dengan cara yang menarik, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, mendorong mereka untuk berpikir kritis dan menganalisis materi pelajaran dengan baik. Dalam suasana belajar yang menyenangkan, media memudahkan siswa memahami pelajaran secara efektif. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. (Nurrita, 2018: 178).

2. Video Animasi

Video berasal dari bahasa Latin, “video-video visum” yang berarti melihat atau memiliki kemampuan untuk melihat. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, video diartikan sebagai komponen yang memancarkan gambar pada televisi, serta rekaman gambar bergerak yang ditayangkan di perangkat televisi. (Busyaeri, dkk, 2016: 127). Video didefinisikan sebagai media yang menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran.

Ardiansah menyimpulkan bahwa video didefinisikan sebagai media pembelajaran yang memadukan elemen visual dan audio untuk menyampaikan informasi secara efektif. Video berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, dan membantu mereka memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih interaktif. Penggunaan video dalam proses pembelajaran, tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar (Ardiansah, 2018: 57)

Menurut Prastowo, video termasuk dalam kategori bahan ajar audio-visual atau bahan ajar yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran. Dengan menggunakan bahan ajar audio-visual, siswa dapat melihat contoh objek hidup serta situasi nyata yang disajikan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini membuat siswa merasa seolah-olah berada di lokasi yang sama dengan apa yang ditampilkan dalam video tersebut. Sejalan dengan pendapat Nasution, yang menyatakan bahwa gambar dan video dapat memudahkan dalam penyampaian hal-hal yang sulit dijelaskan dengan menggunakan kata-kata, serta dapat memberikan stimulus bagi siswa untuk menghubungkannya dengan situasi nyata (dalam Yusriya, dkk., 2014; 27-29).

Animasi dalam video memberikan objek yang dapat berubah bentuk, ukuran, warna, dan gerakan. Kehadiran media ini dapat menggugah rasa ingin tahu siswa, sehingga mereka menjadi lebih tertarik untuk memperhatikan objek yang ditampilkan. Setelah tertarik, siswa secara spontan akan terpanggil untuk menonton dan mengamati video tersebut, serta terjadi peningkatan nilai karena

mereka mampu memahami materi yang diajarkan guru melalui penggunaan video ini (Busyaeri, dkk., 2016: 128-129). Selain itu, penggunaan animasi juga dapat membantu menyederhanakan konsep-konsep yang sulit dipahami, sehingga siswa lebih mudah mengaitkan informasi yang disampaikan dengan pengalaman sehari-hari mereka.

Video menyajikan objek yang bergerak bersamaan dengan suara yang alami atau sesuai, menciptakan pengalaman menarik bagi penontonnya. Daya tarik unik dari media ini terletak pada kemampuannya untuk menyatukan gambar dan suara secara harmonis. Secara umum, video digunakan dalam berbagai konteks, termasuk untuk hiburan, dokumentasi, serta pendidikan. Melalui video, informasi tidak hanya disampaikan tetapi juga dapat menjelaskan proses, menguraikan konsep yang rumit, dan mengajarkan keterampilan secara efisien. Salah satu fitur penting dalam video adalah gerak lambat (*slow motion*), yang memungkinkan pergerakan cepat ditampilkan secara melambat agar lebih mudah dipahami, menjadikannya alat yang efektif dalam proses pembelajaran di sekolah (Ardiansah, 2018: 57).

Video dapat dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajaran, serta berbagai ranah seperti kognitif, afektif, psikomotorik, dan interpersonal, yaitu sebagai berikut (Busyaeri, dkk., 2016: 128-129).

- a. Ranah kognitif, video memungkinkan siswa untuk mengamati rekreasi dramatis dari kejadian sejarah serta rekaman aktual dari peristiwa terkini, di mana elemen warna, suara, dan gerak

dapat membuat karakter terasa lebih hidup. Menonton video sebelum atau sesudah membaca dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

- b. Ranah afektif, video mampu memperkuat perasaan emosi siswa, sehingga dapat memicu respons personal dan sosial, seperti kegembiraan atau kesedihan, dan mendorong mereka untuk menanggapi isu-isu seperti ketidakadilan.
- c. Ranah psikomotorik, video menunjukkan cara kerja suatu proses, seperti merangkai bunga atau membuat origami, sehingga terlihat lebih sederhana dan mendetail serta dapat diulang-ulang untuk pemahaman yang lebih baik.

Menurut Smaldino, media video atau film memiliki berbagai manfaat dan karakteristik yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Beberapa di antaranya meliputi kemampuan untuk mengatasi jarak dan waktu, menggambarkan peristiwa masa lalu dengan cara yang realistis dalam waktu singkat, serta membawa siswa berpetualang dari satu negara ke negara lain dan dari satu era ke era lainnya. Selain itu, media ini dapat diulang-ulang untuk memperjelas pemahaman, menyampaikan pesan dengan cepat dan mudah diingat, serta merangsang pemikiran dan pendapat siswa. Media video juga berkontribusi dalam mengembangkan imajinasi, memperjelas konsep-konsep abstrak, dan memberikan penjelasan yang lebih realistis. Di samping itu, media ini berfungsi sebagai sarana utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dianalisis dalam kelas, serta berperan sebagai pencerita yang dapat

menginspirasi kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide-ide mereka. (dalam Ardiansah, 2018: 57).

Proses pembelajaran yang melibatkan tayangan video tentang suatu objek dapat memberikan dukungan yang signifikan bagi siswa dan guru. Dalam kegiatan belajar mengajar, metode pengajaran dan media pembelajaran merupakan dua elemen penting yang perlu disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Pertimbangan terhadap efektivitas dan efisiensi media sangat penting untuk memastikan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang konkret. Jika digunakan dengan baik, video dapat menjadi alat bantu yang maksimal, memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran siswa untuk mempermudah pemahaman materi. (Ardiansah, 2018: 60-61).

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran dapat menghemat waktu dan ruang, serta menyampaikan informasi dengan lebih efisien, sehingga siswa dapat lebih cepat memahami materi. Video juga mampu menampilkan objek yang terlalu kecil, besar, berbahaya, atau sulit dijangkau secara langsung oleh siswa. Dengan demikian, video pembelajaran sangat efektif dalam menjelaskan konsep yang abstrak dan menggambarkan suatu proses dengan jelas (Khairani, Sutisna, & Suyanto, 2019: 160). Selain itu, penyampaian materi menggunakan video menjadi lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka mengingat informasi dengan lebih baik.

3. Pembelajaran IPA.

Berdasarkan UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003, pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber pembelajaran dalam suatu lingkungan pendidikan. Proses ini dipandu oleh pendidik untuk mendorong kreativitas berpikir peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kecerdasan siswa. Selain itu, pembelajaran juga bertujuan untuk membantu siswa dalam membangun pengetahuan baru. Dengan demikian, upaya ini akan meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi yang dipelajari dengan lebih baik (Audie, 2019: 589).

Ilmu yang mempelajari fenomena alam dikenal sebagai Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains. Menurut Carin dan Sund, sains adalah pengetahuan yang terstruktur dan berlaku secara umum, terdiri dari kumpulan data yang diperoleh melalui observasi dan eksperimen. Hal ini menunjukkan bahwa semua aktivitas dalam sains berkaitan erat dengan proses pengamatan dan eksperimen. Secara sederhana, sains dapat didefinisikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh para ilmuwan, yang mencakup tidak hanya pengetahuan tentang objek atau makhluk hidup, tetapi juga meliputi cara kerja, cara berpikir, dan metode pemecahan masalah. (dalam Sujana, 2014:3)

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) fokus pada prosedur dan hasil yang didasarkan pada prinsip, konsep, dan hukum yang berkaitan dengan peristiwa alam. Ini menunjukkan bahwa aktivitas dalam sains melibatkan pemahaman mengenai cara kerja objek atau makhluk hidup, berpikir, dan menyelesaikan masalah secara sistematis. Kegiatan tersebut mencakup

pengamatan, pengukuran, pengklasifikasian, komunikasi, serta pemahaman tentang hubungan ruang dan waktu. Selain itu, pembelajaran IPA juga melibatkan keterampilan seperti merancang dan melaksanakan eksperimen. (Purbosari, 2016: 233).

Pendapat di atas sejalan dengan pendapat Trowbridge dan Bybee (1990), yang menyatakan bahwa sains atau IPA merupakan representasi dari hubungan dinamis yang melibatkan tiga elemen utama, yaitu kumpulan pengetahuan ilmiah yang ada, nilai-nilai sains, dan metode serta proses ilmiah. Ini berarti bahwa sains merupakan hasil dan proses yang mengandung nilai-nilai tertentu. IPA dapat dipahami sebagai hasil interpretasi mengenai dunia alami. Sebagai sebuah proses atau metode penyelidikan, IPA mencakup pola pikir, sikap, dan langkah-langkah yang diambil oleh ilmuwan untuk menghasilkan hasil-hasil dalam bidang IPA, seperti observasi, pengukuran, merumuskan dan menguji hipotesis, mengumpulkan data, melakukan eksperimen, serta membuat prediksi (dalam Purbosari, 2016: 232).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) memberikan banyak keuntungan, seperti pemahaman tentang alam semesta dan pengembangan keterampilan riset serta literasi sains. Namun, ada kelemahan yang perlu diperhatikan, seperti kecenderungan hafalan dan kurangnya peluang bagi siswa untuk melakukan pengamatan dan penelitian. Para guru perlu memfokuskan diri pada pengembangan pemikiran kreatif siswa agar hasil pembelajaran sains dapat ditingkatkan. Dengan menggunakan media yang menarik, siswa dapat lebih mudah memahami materi, sehingga

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. (Sulthon, 2016).

4. Hasil Belajar Siswa

Menurut Slameto, belajar adalah proses yang kompleks yang melibatkan perubahan perilaku atau pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman. Proses ini tidak hanya terbatas pada penguasaan informasi, tetapi juga mencakup aspek emosional dan sosial. Slameto menekankan bahwa belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk lingkungan, motivasi, serta metode pengajaran yang digunakan. Dalam konteks ini, penting untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara aktif dan maksimal dalam proses pembelajaran (Slameto, 2016:2).

Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan yang bisa diperoleh oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di sekolah dan kelas tertentu. Sementara itu, menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang setelah menjalani proses pembelajaran tertentu (dalam Nurrita, 2016: 175). Dengan demikian, hasil belajar mencerminkan seberapa efektif proses pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa.

Arikunto menambahkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses belajar, yang sebelumnya telah dievaluasi. Setiap proses pengajaran dan pembelajaran pasti menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar

adalah puncak dari pencapaian setiap aktivitas pembelajaran. Secara mendasar, hasil belajar terkandung dalam tujuan pengajaran dan dipengaruhi oleh kemampuan siswa serta kualitas pengajaran. Pandangan ini sejalan dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Bloom, yang menyatakan bahwa terdapat tiga variabel utama dalam pembelajaran di sekolah, yaitu karakteristik individu, kualitas pengajaran, dan hasil belajar siswa (dalam Widiarti, 2018: 10).

Sedangkan menurut Hamalik (1989), siswa dengan tingkat kecerdasan tinggi umumnya menunjukkan perhatian yang lebih baik, belajar lebih cepat, membutuhkan latihan yang lebih sedikit, dapat menyelesaikan tugas dalam waktu singkat, serta mampu menarik kesimpulan dan melakukan abstraksi. Di sisi lain, siswa yang kurang cerdas cenderung belajar lebih lambat, memerlukan banyak latihan, dan membutuhkan waktu yang lama untuk berkembang, serta tidak mampu melakukan abstraksi. Faktor perhatian merujuk pada pemusatan energi psikologis yang diarahkan pada suatu objek pelajaran, atau dapat diartikan sebagai tingkat kesadaran yang menyertai aktivitas belajar (dalam Ardiansah, 2018:61).

Perbedaan hasil belajar muncul akibat berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari dalam diri siswa itu sendiri maupun dari lingkungan tempat mereka berada. Menurut Slameto (dalam widiarti 2018:11-12), terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

a. Faktor internal

- 1) Faktor jasmaniah: kesehatan dan cacat fisik.

- 2) Faktor psikologis: intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motivasi, kematangan, serta kesiapan.
 - 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor eksternal
- 1) Faktor keluarga: cara didik orang tua, hubungan antar anggota keluarga, suasana di rumah, kondisi ekonomi keluarga, pemahaman orang tua, dan latar belakang budaya.
 - 2) Faktor sekolah: metode pengajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan siswa, hubungan antar siswa, disiplin di sekolah, alat pengajaran, jam sekolah, dan kondisi fisik gedung.
- c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, pengaruh media massa, teman sebaya, dan berbagai aspek kehidupan sosial lainnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan kognitif yang dimiliki, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh motivasi dan kesiapan untuk belajar. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik dan orang tua untuk menciptakan lingkungan yang mendukung serta memfasilitasi motivasi dan kesiapan siswa dalam belajar, sehingga mereka dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan memuaskan.

Hasil belajar merujuk pada peningkatan perkembangan mental individu sebagai dampak dari proses pembelajaran, yang dapat dilihat melalui perubahan perilaku. Perubahan ini tercermin dalam tiga aspek utama yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini, individu yang awalnya tidak memiliki pengetahuan menjadi

memiliki pemahaman setelah mengikuti proses belajar. Salah satu indikator untuk mengevaluasi kinerja pendidik dalam melaksanakan pembelajaran adalah tujuan dari hasil pembelajaran itu sendiri. Kemampuan dan keterampilan siswa akan terlihat setelah mereka mengalami proses belajar, dan hasil ini dapat mencakup berbagai aspek seperti kemampuan intelektual, keterampilan kognitif, pengetahuan verbal, keterampilan motorik, serta sikap dan nilai-nilai yang diperoleh selama pembelajaran (Slameto, 2015: 14).

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku yang dialami oleh individu, yang mencakup penambahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Nuritta 2018: 174). Proses ini merupakan rangkaian kegiatan yang bertujuan untuk mencapai perkembangan pribadi manusia secara menyeluruh. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan oleh setiap individu dalam seluruh proses pendidikan untuk mencapai perubahan perilaku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap, selain itu berupa kegiatan berproses dan merupakan elemen yang sangat mendasar dalam penyelenggaraan berbagai jenis dan jenjang pendidikan.

5. Klasifikasi Makhluk Hidup

Sistem Klasifikasi lima Kingdom menurut Whittaker mengelompokkan berbagai makhluk hidup di dunia. Robert Whittaker, seorang ilmuwan ekologi tumbuhan, melakukan penelitian pada tahun 1960-an dan membagi bioma menjadi lima kategori: Animalia, Plantae, Fungi, Monera, dan Protista. Pada tahun 1969, Whittaker (dalam, Pardede, 2022: 29-32).memaparkan

sistem lima kingdom, yang mencakup kelompok besar tersebut. Berikut adalah rincian lengkap dari sistem klasifikasi ini

a. Kingdom Monera

Monera merupakan kelompok organisme paling sederhana yang dapat ditemukan di alam semesta. Kelompok ini terlalu kecil sehingga hanya dapat diamati menggunakan mikroskop. Sel monera memiliki karakteristik berupa sel tunggal (uniseluler), tidak memiliki membran inti (prokariotik), dan reproduksi yang berlangsung melalui proses pembelahan. Kingdom ini mencakup makhluk hidup seperti bakteri dan ganggang biru (alga). Misalnya, beberapa jenis bakteri seperti *Escherichia coli* berperan positif dengan membantu pemecahan sisa makanan di usus besar untuk menghasilkan vitamin K. Di sisi lain, bakteri *Mycobacterium tuberculosis* dapat menyebabkan penyakit TBC yang berbahaya bagi manusia.



Gambar 2.1. Kingdom Monera (sumber:Pardede, 2022)

b. Kingdom Protista

Perbedaan antara kingdom Protista dan kingdom Monera terletak pada struktur selnya. Kingdom Protista memiliki membran inti dan termasuk dalam kelompok eukariotik. Berikut adalah ciri-ciri lain dari kingdom Protista: a) Beberapa anggotanya bersel tunggal (uniseluler), sementara yang lain bersel banyak (multiseluler); b) Jenis-jenisnya dapat diamati langsung atau dengan bantuan mikroskop; c) Beberapa organisma mirip tumbuhan karena mampu melakukan fotosintesis, sedangkan yang lain mirip hewan. Kelompok Protista yang menyerupai hewan disebut protozoa. Contoh beberapa jenis protozoa meliputi Paramecium, Entamoeba histolytica yang berada di usus besar dan dapat menyebabkan diare, serta Plasmodium malariae yang terdapat dalam sel darah merah dan menyebabkan malaria. Sedangkan kelompok Protista yang mirip tumbuhan disebut alga, termasuk alga merah (seperti Eucheuma spinosum), Gracilaria sp, alga hijau (Ulva sp), dan alga cokelat (Fucus sp).



Gambar 2.2. Kingdom Protista (sumber:Pardede, 2022)

c. Kingdom Fungi

Jamur adalah sekelompok organisme hidup yang memperoleh makanan dengan menguraikan bahan organik dari makhluk hidup yang telah mati. Ciri khas jamur meliputi adanya hifa atau benang halus, bersifat uniseluler atau multiseluler, tidak memiliki klorofil, dan berkembang biak melalui spora. Selain itu, jamur lebih menyukai lingkungan yang lembab. Sebagai organisme saprofit, mereka mendapatkan nutrisi dari sisa-sisa organik yang membusuk, sementara sebagai parasit, mereka memperoleh nutrisi dari makhluk hidup yang menempel padanya. Beberapa contoh jamur termasuk jamur pada roti, ragi tape, tempe, tiram putih, kuping, dan kayu.



Gambar 2.3. Kingdom Fungi (sumber:Pardede, 2022)

d. Kingdom Plantae

Kelompok ini terdiri dari tumbuhan yang mengandung klorofil, yang berperan dalam proses fotosintesis. Berikut adalah ciri-ciri dari kingdom Plantae: 1) Bersifat autotrof, yaitu mampu memproduksi makanan sendiri melalui fotosintesis; 2) Memiliki dinding sel yang terbuat dari selulosa; 3) Merupakan organisme eukariotik multiseluler; dan 4) Mampu menyimpan cadangan

makanan dalam bentuk amilum (pati). Kingdom Plantae dibagi menjadi tiga kelompok utama, yaitu Bryophyta (lumut), Pteridophyta (paku-pakuan), dan Spermatophyta (tumbuhan berbiji). Berdasarkan morfologi atau struktur tubuh, tumbuhan dapat dikelompokkan menjadi dua kategori besar: 1) Tumbuhan Tak Berpembuluh (Atracheophyta), yang mencakup Bryophyta; dan 2) Tumbuhan Berpembuluh (Tracheophyta), yang meliputi Pteridophyta serta Spermatophyta.



Gambar 2.4. Kingdom Plantae (sumber:Pardede, 2022)

e. Kingdom Animalia

Klasifikasi 5 kingdom yang pertama adalah kingdom Animalia, yang dibagi menjadi dua kategori utama yaitu Invertebrata (hewan tanpa tulang belakang) dan Vertebrata (hewan bertulang belakang). Hewan Invertebrata selanjutnya dikelompokkan menjadi enam jenis, yaitu Porifera, Coelenterata, Vermes (cacing), Mollusca, Arthropoda, dan Echinodermata. Di sisi lain, Vertebrata dibagi menjadi lima kelas, yaitu Pisces (ikan), Amfibi (hewan yang dapat hidup di

darat dan air), Reptil (hewan berkulit bersisik), Aves (unggas), dan Mamalia (hewan menyusui).



Gambar 2.5. Kingdom Animalia (sumber:Pardede, 2022)

B. Penelitian Yang Relevan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan beberapa penelitian sebelumnya yang relevan sebagai referensi penulis, sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Rika Afryani Napitupulu, Minar Lumbantobing, dan Susy Alestriani Sibagariang berjudul “Pengaruh penggunaan media audio visual dalam pembelajaran tema pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar.” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dampak media audio-visual pada pencapaian akademik siswa kelas III SD dalam materi pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup. Hasil uji post-test menunjukkan signifikansi 0,05, sementara pre-test menunjukkan 0,18, menandakan bahwa distribusi data bersifat normal. Koefisien yang dihitung untuk *pre-test* dan *post-test* sebesar 16,548, dengan angka kritis 2,074. Temuan ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan

dari penerapan media audio-visual terhadap pencapaian belajar siswa di topik tumbuh kembang hewan di kelas III SD Negeri 122355 Pematangsiantar (Napitupulu, Lumbantobing, & Sibagariang, 2022).

Persamaan: Keduanya menggunakan video untuk menganalisis dampak penggunaannya terhadap pencapaian belajar

Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas pertumbuhan dan perkembangan, sedangkan peneliti membahas klasifikasi makhluk hidup.

2. Penelitian oleh Siska Arimadona, Rini Silivina, dan Filsa Ramaza berjudul “Pengembangan media video animasi pembelajaran biologi berbasis daring materi sistem pencernaan manusia di SMP Negeri 2 Kecamatan Kapur IX.” Tujuan penelitian ini adalah menyediakan media video animasi biologi berbasis daring yang praktis dan valid untuk materi sistem pencernaan manusia. Hasil evaluasi menunjukkan persentase 89%, yang menunjukkan bahwa video animasi memiliki kualitas sangat tinggi dan memenuhi syarat validitas. Persetujuan guru sebesar 81% dan persetujuan siswa 87% mengindikasikan konten video dinilai sangat praktis, menandakan film animasi yang berkualitas baik untuk digunakan dalam pengajaran dan dapat meningkatkan minat serta motivasi siswa (Arimadona, Silvina, & Ramaza, 2022).

Persamaan: Keduanya menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran.

Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas sistem pencernaan manusia, sedangkan peneliti membahas klasifikasi makhluk hidup.

3. Penelitian oleh Fauzan Azimah Febriani, Dora Dayu Rahma Turista, dan Fransisscus Trimas berjudul “Pengaruh video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi pewarisan sifat.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana video pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa pada topik pewarisan sifat, dengan rata-rata nilai pre-test sebesar 75,96 dan post-test sebesar 81,17. Hasil analisis Wilcoxon menunjukkan $p\text{-value} > \alpha$ ($0,05 > 0,00$), yang mengindikasikan bahwa penerapan video pembelajaran memberikan dampak signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa, terlihat dari peningkatan pemahaman dan motivasi siswa (Febriani, Turista, & Trimas, 2022).

Persamaan: Keduanya memanfaatkan media video untuk mengevaluasi dampak penggunaannya terhadap hasil belajar.

Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas pewarisan sifat, sedangkan peneliti fokus pada materi klasifikasi makhluk hidup.

4. Penelitian oleh Putri Ayu Anisah dan Safni Wesiara berjudul “Respons siswa terhadap penggunaan media animasi pada materi klasifikasi makhluk hidup di SMP Negeri 1 Darussalam Aceh Besar.” Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis respons siswa kelas VII terhadap materi klasifikasi makhluk hidup. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata untuk indikator efektivitas (95%), bahasa dan komunikasi (95%), serta motivasi (98%). Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi di kelas VII SMP

Negeri 1 Darussalam Aceh Besar meningkatkan reaksi siswa terhadap proses belajar mengajar (Anisah, dkk., 2022).

Persamaan: Keduanya menggunakan media video materi klasifikasi makhluk hidup

Perbedaan: penelitian terdahulu bertujuan untuk mengkaji respons siswa, sementara peneliti fokus pada menganalisis pencapaian belajar terkait penerapan video tentang klasifikasi makhluk hidup.

5. Penelitian oleh Sultan Al Faisal, Judyanto Sirait, dan Erwina Oktavianty memiliki judul “Pengaruh video materi gelombang bunyi dan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA peserta didik.” Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengevaluasi bagaimana video pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa pada topik gelombang bunyi, terutama dengan mempertimbangkan motivasi belajar siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai p-value dari 4 tes perangkangan Friedman adalah $0,056 > 0,05$, yang menunjukkan bahwa motivasi memiliki pengaruh signifikan pada pencapaian belajar. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring yang menggunakan video dipengaruhi oleh motivasi siswa, bukan hanya oleh pemanfaatan video itu sendiri (Faisal, Sirait, & Oktavianty, 2022).

Persamaan: Keduanya menggunakan media video untuk mengetahui pengaruh media video terhadap hasil belajar.

Perbedaan: Penelitian terdahulu membahas gelombang bunyi dan pengaruh motivasi belajar, sedangkan peneliti membahas klasifikasi makhluk hidup.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual yang menggambarkan hubungan antara teori dan faktor-faktor terkait dalam suatu penelitian (Sugiyono, 2013: 60). Dalam penelitian ini, permasalahan yang dihadapi selama proses pembelajaran adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup, yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang menarik. Siswa mengalami kebosanan dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, yang berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Salah satu penyebab utamanya adalah minimnya penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa di dalam kelas.

Setelah melakukan analisis, peneliti menemukan bahwa kurangnya variasi dalam model pembelajaran menjadi faktor penghambat. Untuk mengatasi masalah ini, peneliti mengusulkan penggunaan media audiovisual, khususnya video animasi, sebagai solusi. Diharapkan bahwa penggunaan video animasi akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi klasifikasi makhluk hidup.

Perencanaan dan penyusunan video animasi yang tepat sangat penting agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Implementasi video animasi dalam kelas akan dilakukan secara terstruktur, dengan tujuan mendukung proses belajar mengajar secara efektif. Peneliti juga akan melaksanakan evaluasi untuk mengukur sejauh mana video animasi dapat membantu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan video

animasi, diharapkan siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran dan mengalami peningkatan dalam pemahaman serta hasil belajar mereka, terutama pada materi klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 24 Kota Bengkulu:



Gambar 2.6 Kerangka Berfikir

D. Asumsi Penelitian

1. Penggunaan media pembelajaran, terutama video animasi, dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa karena video animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.
2. Pembelajaran yang melibatkan media animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap hasil belajar mereka.
3. Siswa di kelas VII SMPN 24 Kota Bengkulu memiliki akses ke fasilitas yang memadai, seperti proyektor, laptop, dan koneksi internet, sehingga hal ini tidak menjadi kendala dalam pelaksanaan penelitian ini.
4. Akses yang baik terhadap alat pembelajaran, seperti proyektor atau perangkat lain yang memungkinkan pemutaran video animasi, sangat membantu.
5. Evaluasi hasil belajar siswa melalui *pre-test* dan *post-test* dapat memberikan gambaran objektif mengenai perubahan dalam pemahaman siswa.
6. Kelas eksperimen dan kelas kontrol diperlakukan dengan konsisten, di mana satu-satunya perbedaan terletak pada penggunaan media (video animasi versus metode konvensional) yang diuji sebagai variabel.

E. Hipotesis

Hipotesis berfungsi sebagai dukungan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2013: 67), "hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah." Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dibahas, maka hipotesis yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Video animasi tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

H_1 = Video animasi berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

