

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Konseptual

1. Penggunaan Media Vidio Animasi

a. Pengertian media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah benda yang digunakan untuk menyalurkan proses kepada penerima dalam proses pendidikan. (Nurfadhillah, 2021) Magdalena menjelaskan bahwa media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. (Magdalena, 2021) Anwar dkk menjelaskan bahwa media adalah bahan atau alat yang digunakan dengan maksud agar interaksi komunikasi edukatif antara guru dengan siswa atau fasilitator dengan peserta dapat berlangsung interaktif sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. pengertian video animasi. (F. A. Dkk, 2022)

Kustandi dan Darmawan menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. (Kustandi, 2020) Ningsih dkk menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru. Penggunaan media tersebut diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya. (Y. K. N. Dkk, 2021)

Media pembelajaran merupakan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong

terciptanya proses belajar untuk menambah informasi baru pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif.(Mustofa Abi Hamid,dkk,2020) Dengan demikian dapat media pembelajaran adalah alat sarana teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam pembelajaran adanya proses interaksi antara guru dan peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran perasaan dan kemauan peserta didik juga untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting untuk efektivitas proses pembelajaran titik di dalam mendidik pelajar metode pembelajaran yang hanya menggunakan penyampaian materi satu arah seperti menyampaikan ceramah dapat membuat pelajar merasa bosan dan kurang termotivasi, di dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran seorang pelajar dituntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pelajar dengan menggunakan media pembelajaran yang benar dapat meningkatkan interaksi antara pengajar dan pelajar dan mengurangi rasa bosan dalam mengikuti pelajaran titik dengan adanya media pembelajaran mendorong terjadinya pergeseran filosofi yang tadinya terpusat kepada guru menjadi berpusat kepada pelajar ini disebabkan karena dengan penggunaan media pembelajaran meningkatkan kemungkinan para pelajar atau menggunakan media pembelajaran secara mandiri baik secara individu individual maupun kelompok. Dibandingkan bersama-sama pada saat berada di dalam kelas.(Andrew Fernando,dkk 2020)

b. Fungsi media vidio animasi

Hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran tentu salah satunya adalah fungsi dari media tersebut. Ketercangkupan fungsi media dari media yang dipilih dalam proses pembelajaran merupakan salah satu aspek pendukung dalam peranan media pembelajaran tersebut. mengelompokkan fungsi media pembelajaran dan hubungannya terhadap subjek belajar. Empat fungsi media pembelajaran yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. (1) Fungsi atensi, berupa fungsi untuk menarik dan mengumpulkan pusat perhatian siswa dan minat awal siswa pada media yang digunakan sebagai perantara penyampaian bahan ajar atau informasi oleh guru; (2) Fungsi afektif, berupa fungsi media visual yang dapat membuat materi pelajaran terlihat lebih menarik bagi siswa sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang bermakna; (3) Fungsi kognitif, berupa fungsi media pembelajaran dalam memperlancar atau memaksimalkan ketercapaian tujuan kegiatan pembelajaran, juga mempermudah siswa dalam mengingat dan memahami materi ajar yang ditampilkan dalam media tersebut; (4) Fungsi kompensatoris, dimana media pembelajaran berfungsi sebagai pemberi bantuan kepada siswa yang mengalami kelemahan dalam membaca untuk memahami, mengorganisasikan, dan mengingat dengan baik informasi yang telah diterima. (Qonita Silmi & Rachmadyanti, 2018)

Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa. (Sugiantara dkk., 2024)

c. Manfaat Media Pembelajaran

Penyampaian informasi yang hanya melalui Bahasa verbal dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena peserta didik kurang diajak berfikir dan menghayati pesan yang disampaikan.

Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan didasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat memepergunakan film televisi, atau gambar yang untuk memeberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Memerhatikan penjelasan tersebut maka media pembelajaran bermanfaat untuk :

1. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa teretntu
Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto,film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat dipergunakan manakala diperlukan.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu
Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik
Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.(Wina Sanjaya 2017).

d. manfaat media vidio animasi

mediapembelajaran memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.
2. Siswa lebih mudah memahami konsep materi.
3. Siswa memiliki waktu yang lebih banyak dalam proses belajar karena sifat media mudah di ulang.
4. Menarik minat belajar siswa.(Isti dkk., 2022)

Manfaat dari media pembelajaran, pertama, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat

menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, kedua, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.(Sugiantara dkk., 2024)

e. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, tape recorder, kaset, piringan hitam dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, beberapa hal yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparasi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
- c) Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Dilihat dari kempaan jangkauannya media dapat pula dibagi kedalam

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi.
- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas dan waktu seperti film, slide, video, dan lain sebagainya.

3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya media dapat dibagi kedalam

- a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film stripe, transparansi, komputer dan lain sebagainya.
- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain dan berbagai bentuk media grafis lainnya.

f. Jenis-jenis Animasi

Pengkategorian animasi sangat terkait dengan perkembangan teknologi dan industri animasi diluar negeri. Di awal tahun 1920-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sinemas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan story line dan pengembangan karakter tokoh. Pada pertengahan tahun 1920-an perubahan besar dimulai setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi, studio-studio besar mengambil alih studio loka dan kemudian menentukan standar untuk animasi. Sampai saat ini animasi dibagi dalam katgori besar yaitu.

1. Animasi gambar diam (stop-Motion Animation)

Jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat, sebagai objek yang digerakkan. Teknik animasi stop-motion pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1960 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun di papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus dengan menggambar ekspresi selanjutnya. Teknik animasi stop-motion ini sering digunakan dalam efek visual untuk filmfilm di era tahun 1950-1960-an bahkan sampai saat ini.

2. Animasi Tradisional (Traditional animation)

Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional juga sering disebut animasi sel

karena teknik pengerjaannya dilakukan pada celluloid transparent yang sekilas mirip sekali dengan ransparasi OHP yang sering digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya lembaran-lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini disebut juga dengan istilah Animasi 2 Dimensi (2D), dan saat ini lebih populer daripada istilah animasi sel itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi komputer, teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak diciptakan untuk mendukung produksi animasi 2D, seperti Adobe Image Ready, Macromedia Flash, Anomator Pro dan sebagainya.

3. Animasi Komputer (Computer Animation)

Animasi jenis ini secara keseluruhan dikerhjakan dengan bantuan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi, sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (3D animation). Sampai saat ini banyak sekali perangkat lunak 3D yang digunakan, banyak nama-nama yang dikenal seperti Alias Power Animator, soft- Image, Maya, 3D max dan sebagainya.

2. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Belajar

bahwa belajar adalah pemerolehan pengalaman baru oleh seseorang dalam bentuk perubahan perilaku sebagai akibat adanya proses dalam bentuk interaksi belajar terhadap suatu objek yang ada dalam lingkungan belajar. Belajar sebagai kegiatan yang berproses merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan. (Sunarti Rahman, 2021:289-302) bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dilakukan oleh individu sehingga adanya penambahan ilmu pengetahuan, ketrampilan, sikap sebagai rangkaian kegiatan menuju perkembangan pribadi manusia seutuhnya. (Nurita, 2021) Jadi belajar merupakan seperangkat proses

kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru.(Triono Djononiarjo, 2018)

bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan oleh individu secara sengaja maupun tidak, melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut berbagai aspek (kognitif, afektif, psikomotorik) dan melibatkan interaksi antar individu dengan individu maupun individu dengan lingkungan dalam mencapai tujuan tertentu sehingga mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku secara permanen yang dapat meningkatkan kualitas diri dari individu tersebut.(Eveline Siregar and Reto Widyaningrum,2015) bahwa belajar itu bukan hanya sebatas kegiatan membaca, mendengarkan, menulis, mengerjakan tugas dan ulangan saja tapi adanya perubahan tingkah laku dari hasil kegiatan proses belajar,dimana didalam proses belajar itu ada interaksi aktif dengan lingkungan dan perubahan tersebut bersifat permanen.(Siti Ma'rifah Setiawati,2018) Belajar merupakan inti sari dari kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses untuk mendapatkan hasil belajar. Seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa hasil dari proses belajar tidak hanya pada ranah pengetahuannya saja, namun juga pada ranah yang lainnya seperti hasil belajar afektif maupun psikomotor.(Farida Nur Kumala,2016)

Dari beberapa pengertian diatas adapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan prilaku yang relative dan permanen yang disebabkan oleh pengalaman yang dia peroleh dimana perubahan tersebut berupa kualitas ayang dirinya dapatkan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses atau kegiatan perubahan tingkah laku individu dalam memperoleh suatu pengetahuan setelah ia mendapatkan suatu pembelajaran atau pengalaman, hal ini sudah tentu perubahan kearah yang lebih baik (positif), misalnya yang tadinya tidak tahu setelah mengalami proses belajar setidaknya menjadi tahu.(Pandiangnan dkk., 2018) Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah

ia mengikuti kegiatan belajar. Hasil yang dicapai oleh siswa tersebut bisa berupa kemampuan-kemampuan, baik yang berkenaan dengan aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Sunarti Rahman, 2021 : 289-302) Hasil belajar adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang diperoleh dengan kerja keras, baik secara individu maupun kelompok setelah mengalami proses pembelajaran. (Siti Komariyah, 2018 : 55) Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. (Sugiantara dkk., 2024) hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. (Djonomiarjo Guru SMK Negeri & Kab Pohuwato, 2018)

c. Ciri-Ciri Hasil belajar

ciri-ciri yang merupakan perubahan tingkah laku hasil belajar sebagai berikut: Perubahan tingkah laku secara sadar, berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu, atau sekurang-kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional yaitu sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam individu berlangsung secara terus menerus dan tidak statis. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, bahwa perubahan tersebut senantiasa akan bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah bahwa perubahan tingkah laku itu terjadi karena adanya tujuan yang ingin dicapai. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, bahwa suatu proses belajar tersebut meliputi perubahan tingkah laku. (Stit & Nusantara, 2021) Ciri hasil belajar adalah perubahan yang terjadi secara terencana pada seseorang atau peserta didik meliputi aspek

kognitif, afektif, dan psikomotor.(Amin, 2022 : 5) Hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Perubahan internasional, hal ini dalam arti pengalaman atau praktek atau praktek dengan sengaja dan sadar kebetulan.
2. Perubahan ini positif dan mendalam berarti seperti yang diharapkan (normatif) atau standar sukses (kriteria sukses).
3. Perubahan ini efektif dan mendalam makna efektif secara khusus bagi pembelajar relatif stabil dan sepanjang waktu dapat menghasilkan dan berguna.(Rusidik dkk., 2023)

d. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sebagai berikut: Faktor dalam diri siswa yang terdiri atas faktor fisiologis (kondisi fisik panca indra) dan faktor psikologis (minat, bakat. Kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif). Faktor dari luar diri yang terdiri dari faktor lingkungan (alam dan sosial) serta faktor instrumental (kurikulum, sarana, fasilitas, guru). Selain itu ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor guru yang dipengaruhi oleh pandangan tentang mengajar, konsep psikologis, dan kurikulum,
- b. faktor siswa yang meliputi kecakapan potensial maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar,
- c. faktor kurikulum,
- d. faktor lingkungan(Amin, 2022 : 7-8)

e. Indikator Hasil Belajar

Indikator Hasil Belajar Semua siswa, orang tua dan guru sebagai pengajar mengingatkan tercapainya hasil belajar yang baik, karena hasil belajar yang baik merupakan salah satu indikator keberhasilan proses belajar. namun, kenyataannya tidak sesuai semua siswa mendapatkan hasil belajar yang tinggi dan terdapat siswa yang mendapatkan hasil belajar yang rendah.

Ada tiga ranah hasil belajar, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu .(Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013) Hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan tentang fakta
- 2) Pengetahuan tentang procedural
- 3) Pengetahuan tentang konsep
- 4) Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu :

- 1) Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif
- 2) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
- 3) Keterampilan bereaksi atau bersikap
- 4) Keterampilan berinteraksi(Benjamin S,bloom,1979)

f. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik (Sartika, 2022). Setiawan, M., A menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan suatu perubahan dalam diri individu menuju ke hal yang lebih baik (Setiawan & Indonesia, 2017). Harefa, E., dkk menjelaskan bahwa pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya (Harefa dkk., 2024). Bunyamin menjelaskan bahwa pembelajaran pada merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung, seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran (Bunyamin, 2021).

Pagarra, H., dkk menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi yang intensif dan didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Proses komunikasi tersebut lalu menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku baik kognitif, afektif maupun psikomotorik (Pagarra H & Syawaludin, 2022 : 147). Dengan demikian pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya untuk membantu agar mereka dapat belajar dengan baik dan menghasilkan sebuah hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku mereka.

g. Pengertian Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempunyai peranan penting dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik sebagai alat bantu dalam penerapan-penerapan bidang ilmu lain maupun dalam pengembangan matematika itu sendiri (Siagian, 2016). Matematika merupakan sebagai ilmu pengetahuan murni dengan menggunakan aneka angka dan lambang serta hubungan antara bilangan dan prosedur operasional yaitu meliputi penambahan, pengurangan, perkalian dan pembagian (Astuti & Leonard, 2015). matematika adalah pengetahuan eksak atau dengan kata lain matematika adalah ilmu pasti, hal ini memberi kesan bahwa matematika merupakan perhitungan yang memberi hasil yang pasti dan tunggal (Dra. Susanah, 2008). matematika merupakan kapasitas individu untuk memformulasikan, menggunakan, dan menafsirkan matematika dalam berbagai konteks. Hal ini meliputi penalaran matematika dan penggunaan konsep, prosedur, fakta dan latihan matematika untuk mendeskripsikan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena. Hal ini menuntun individu untuk mengenali peranan matematika dalam kehidupan dan membuat penilaian yang baik dan pengambilan keputusan yang dibutuhkan oleh penduduk yang konstruktif, dan reflektif. (Kusumawardani dkk., 2018).

Pembelajaran matematika merupakan interaksi antar komponen belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah. Pembelajaran matematika memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi aktif, bertanya, menyampaikan pendapat untuk mengembangkan kemampuan matematisnya (Ryan & Bowman, 2022). pembelajaran matematika adalah proses usaha yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika dalam pemecahan masalah pada kehidupan sehari-hari sehingga memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung, yaitu terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan demikian pembelajaran matematika merupakan proses pemberian pengalaman belajar untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa dalam pemecahan masalah baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung melalui interaksinya dengan lingkungan.

h. Fungsi pembelajaran matematika

Fungsi matematika dalam pembelajaran adalah sebagai media atau sarana siswa dalam mencapai kompetensi pembelajaran. fungsi lain pembelajaran matematika sebagai: alat, pola pikir, dan ilmu atau pengetahuan. Ketiga fungsi matematika tersebut hendaknya dijadikan acuan dalam pembelajaran matematika sekolah.

Dengan mengetahui fungsi-fungsi matematika tersebut diharapkan kitasebagai guru atau pengelola pendidikan matematika dapat memahami adanya hubungan antara matematika dengan berbagai ilmu lain atau kehidupan.

1. Matematika sebagai alat untuk memahami atau menyampaikan suatu informasi misalnya melalui persamaan, atau tabel-tabel dalam model-matematika yang merupakan penyederhanaan dari soal-soal cerita atau soal-soal uraian matematika lainnya. Bila seorang siswa dapat melakukan perhitungan, tetapi tidak tahu alasannya, maka

tentunya ada yang salah dalam pembelajarannya atau ada sesuatu yang belum dipahami.

2. Matematika merupakan pembentukan pola pikir dalam pemahaman suatu pengertian maupun dalam penalaran suatu hubungan di antara pengertian-pengertian itu, dalam pembelajaran matematika, para siswa dibiasakan untuk memperoleh pemahaman melalui pengalaman tentang sifat-sifat yang dimiliki dan yang tidak dimiliki dari sekumpulan objek (abstraksi).

Dalam buku standar kompetensi matematika Depdiknas, secara khusus disebutkan bahwa fungsi matematika adalah mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan rumus dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui pengukuran dan geometri, aljabar, peluang dan statistika, kalkulus dan trigonometri. Susantu, Y menjelaskan bahwa fungsi matematika tidak lain yaitu untuk sebagai sebuah alat untuk mencari sebuah kebenaran secara ilmiah dan dapat diterima oleh akal sehat. Selain itu sebagai pola pikir untuk mengetahui gambar-gambar dan diagram yang saling berhubungan antara yang satu dengan yang lain, selain itu juga matematika untuk mencari sebuah pemahaman yang kongkrit serta disertai dengan sebuah argumen dan data-data yang akurat (Susanti, 2020).

i. Tujuan Mata pelajaran Matematika

Tujuan mata pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa memiliki kemampuan:

1. memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah
2. menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika

3. memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh
4. mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah. (Supinah dkk., 2008)

B. Penelitian yang Relevan

Tinjauan pustaka merupakan rujukan atau referensi untuk penelitian selanjutnya, penelitian itu di gunakan untuk membandingkan hasil penelitian. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai landasan dalam melakukan penelitian di antaranya:

1. Fazrinul, Rahmawati Patta, Latri (2024) berjudul: Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika di Kabupaten Sinjai: Studi pada Siswa Sekolah Dasar Kelas IV (stadikasuk siswa sekolah dasar kelas IV Kabupaten Sinjai). Hasil penelitian ini menyebutkan pembahasan dan analisis data menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam penguasaan kosakata siswa dari siklus I ke siklus II melalui penerapan media balok huruf (anagram). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut efektif dalam meningkatkan pembelajaran penguasaan kosakata siswa kelas I di Sekolah Dasar Negeri Center Mangalli, Kabupaten Gowa. Pentingnya penggunaan media balok huruf ini terlihat dari dampak positifnya terhadap pemahaman dan keterampilan kosakata siswa. Media ini membantu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi anak-anak, memotivasi mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Adapun perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian ini adalah penelitian yang saya lakukan mengkaji penggunaan media video animasi

dalam meningkatka hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini mengkaji Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Pembelajaran Matematika. Dan persamaan yang saya temukan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media video animasi pada mata pelajaran matematika.(Fazrinul, Rahmatai Patta, 2024)

2. Novi Liatunrahmi (2023) berjudul: Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Biasa Kelas IV SDN 1 Midang Tahun Ajaran 2022/2023 (stadikasuk kelas IV SDN 1 Midang). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa produk pengembangan media video animasi ini mendapatkan nilai rata-rata hasil validasi materi 84% (sangat valid), ahli media 86% (sangat valid). Untuk angket kepraktisan mendapat nilai rata-rata hasil respon siswa uji terbatas mendapat nilai rata-rata 90,60% (sangat praktis) dan angket respon siswa uji lapangan mendapat nilai rata-rata 90,76% (sangat praktis). Pada tahap uji coba lapangan hasil belajar mendapat nilai rata-rata 90,76% (sangat efektif).

Adapun perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian ini adalah penelitian yang saya lakukan mengkaji penggunaan media video animasi dalam meningkatka hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini mengkaji Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Materi Pecahan Biasa. Dan persamaan yang saya temukan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media video animasi pada mata pelajaran matematika.

3. Dita Wahyuni, Wella Asmada Yanti, Zura Vazira (2024) berjudul: Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD (stadukasuk kelas IV). Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa perhitungan pada penelitian menyatakan Thitung sebesar 7,391 dan Ttabel sebesar 1,999 dalam tingkat signifikan (α) sebesar 0,05. Karena Thitung > Ttabel sebesar 7,391 > 1,999, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika pada peserta didik kelas IV.

Adapun perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian ini adalah penelitian yang saya lakukan mengkaji penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini mengkaji Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika. Dan persamaan yang saya temukan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media video animasi pada mata pelajaran matematika. (Muhibbah & Iba, 2022)

4. Dwi Nur Indah Sari (2021) berjudul: Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat Sd/Mi. Hasil penelitian ini menyebutkan memperoleh desain media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran tematik dengan persentase kelayakan ahli media 90% dan ahli materi 87% dengan kriteria “sangat layak”. Persentase respon peserta didik terhadap kemenarikan produk pada uji coba skala kecil memperoleh persentase 94,25% dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 95,75% dengan kriteria “sangat menarik” serta respon pendidik sebesar 97,22% dengan kriteria “sangat menarik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan uji coba produk maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Adapun perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian ini adalah penelitian yang saya lakukan mengkaji penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini mengkaji Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik. Dan persamaan yang saya temukan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media video animasi.

5. Uun Hardiyanti (2021) berjudul: Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD ‘Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2021/2022 (stadikusus Siswa Kelas II SD ‘Aisyiyah 1 Mataram). Hasil penelitian ini menyebutkan Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik sudah sangat

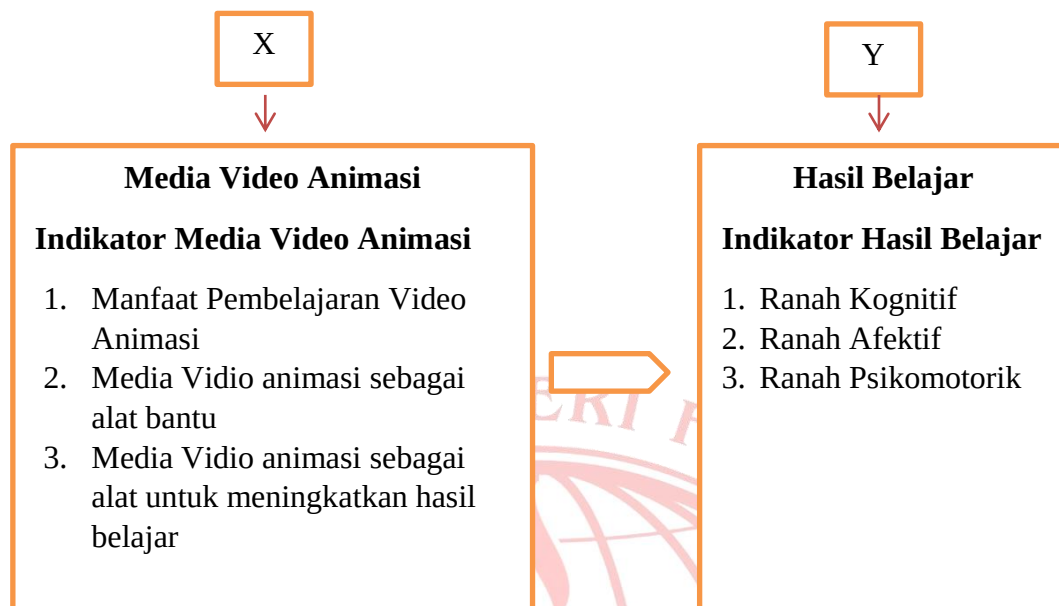
efektif, hal ini bisa dilihat dari kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Dan hasil yang diperoleh siswa pun mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media video animasi di SD Aisyiyah 1 Mataram.

Adapun perbedaan dari penelitian saya dengan penelitian ini adalah penelitian yang saya lakukan mengkaji penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar matematika sedangkan penelitian ini mengkaji Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Tematik Siswa Kelas II SD 'Aisyiyah 1 Mataram Tahun 2021/2022. Dan persamaan yang saya temukan pada penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama menggunakan media video animasi.

C. Kerangka Berpikir

Saat ini pendidikan diharapkan dapat mentransfer ilmu pengetahuan kepada anak didiknya secara tepat, sehingga anak didik kelak dapat bertanggung jawab, mandiri dan berperilaku baik dan bermanfaat bagi dirinya, keluarga, lingkungan, nusa dan bangsa. Demikian halnya dengan pembelajaran matematika diharapkan guru mampu mengembangkan potensi peserta didik agar pembelajaran matematika tidak lagi membosankan. Akan tetapi menjadikan pembelajaran yang menyenangkan. Namun terdapat beberapa faktor yang menghambat tercapainya tujuan tersebut, diantaranya kecerdasan siswa, bakat siswa, kemampuan belajar, minat siswa, model penyajian materi, pribadi dan sikap guru, suasana belajar dan kompetensi guru Peneliti.

Menanggapi hal tersebut, perlunya penerapan media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak mengalami suasana belajar yang telah dikemukakan diatas. Dalam menggunakan media pembelajaran video animasi siswa diarahkan agar lebih berperan aktif dan juga melatih kesiapan siswa dalam menerima materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru dan menempatkan dirinya sebagai fasilitator



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Asumsi penelitian

Asumsi penelitian atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan. Menurut Tim Penyusun PPKI (2015: 18) asumsi penelitian adalah anggapan anggapan dasar tentang suatu hal yang dijadikan pijakan berpikir dan bertindak dalam penelitian. Sedangkan menurut Arikunto (2013: 65) bahwa asumsi adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Oleh sebab itu, keputusan tentang masalah merupakan asumsi bagi seorang peneliti sebelum dikukuhkan dengan hasil penelitian.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dikatakan bahwa asumsi adalah suatu anggapan dasar tentang kebenaran suatu fakta yang tidak perlu dibuktikan lagi. Asumsi dalam penelitian ini adalah kecemasan dalam berhubungan sosial ada hubungannya dengan prokastinasi akademik, sebab dengan kecemasan dalam berhubungan sosial yang kurang peserta didik akan cenderung memberikan dampak negatif bagi peserta didik lainnya.

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk

kalimat pernyataan, dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan., belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik. (Sugiyono, 2018) Berdasarkan kerangka berfikir diatas, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- H_o : Tidak ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar Matematika kelas di III SDN 83 Seluma
- H_a : Ada pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar Matematika kelas di III SDN 83 Seluma

