

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Konseptual

1. Vidio Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah berarti perantara atau penghubung. Dalam konteks sebagai sumber belajar, media dapat diartikan sebagai segala sesuatu baik itu manusia, objek, maupun peristiwa yang dapat membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan serta keterampilan Menurut Mahmud, dkk., (2023:3). Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa, sehingga mampu membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan demikian,

media ini berfungsi mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

Menurut Heinich dkk, dalam Safitri (2020) media merupakan berbagai alat serta sarana komunikasi, seperti film, siaran televisi, tampilan grafis, bahan cetakan seperti buku dan artikel, perangkat komputer, hingga keterlibatan instruktur. Di sisi lain, Daryanto menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup seluruh unsur, baik itu individu, benda, maupun lingkungan sekitar yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran dengan tujuan menarik minat, memusatkan perhatian, merangsang pemikiran, serta menggugah emosi siswa agar mereka terlibat secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung guna mencapai tujuan yang. Sedangkan menurut Association of Education and Communication Technology (AECT), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Berdasarkan pemaparan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana, alat, atau pendekatan yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi antara guru dan siswa. Media ini dapat berupa manusia, objek, peristiwa, atau teknologi yang membantu menyampaikan informasi dan membangkitkan minat, perhatian, serta motivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Dengan penggunaan media yang tepat, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pendidikan.

b. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Menurut Safitri (2023), media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa. Dengan perkembangan teknologi, media pembelajaran kini hadir dalam berbagai jenis yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Adapun jenis-jenis media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1) Media berbasis teks/grafis adalah media yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan menitikberatkan pada indera penglihatan. Informasi pada media ini umumnya bersumber dari bahan-bahan tertulis, seperti buku, artikel, laporan, serta berbagai dokumen tulisan lainnya.

2) Media berbasis audio merupakan sarana penyampaian informasi yang mengandalkan indera pendengaran. Jenis media ini biasanya berupa suara, seperti ceramah, rekaman audio, podcast, buku audio, dan materi audio lainnya.

3) Media berbasis video menggabungkan elemen dari media teks/grafis dan audio. Media ini menyampaikan informasi melalui gambar bergerak yang dilengkapi suara, seperti dalam film edukatif, video pembelajaran, dokumenter, dan animasi.

4) Media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya termasuk

simulasi, permainan edukatif, kuis, dan bentuk multimedia interaktif lainnya.

5) Internet dan media sosial dalam pembelajaran merujuk pada pemanfaatan jaringan internet dan platform sosial seperti berbagai aplikasi Google, Yahoo, Zoom, Quizizz, Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram, dan lainnya sebagai sarana pendukung aktivitas belajar serta untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.

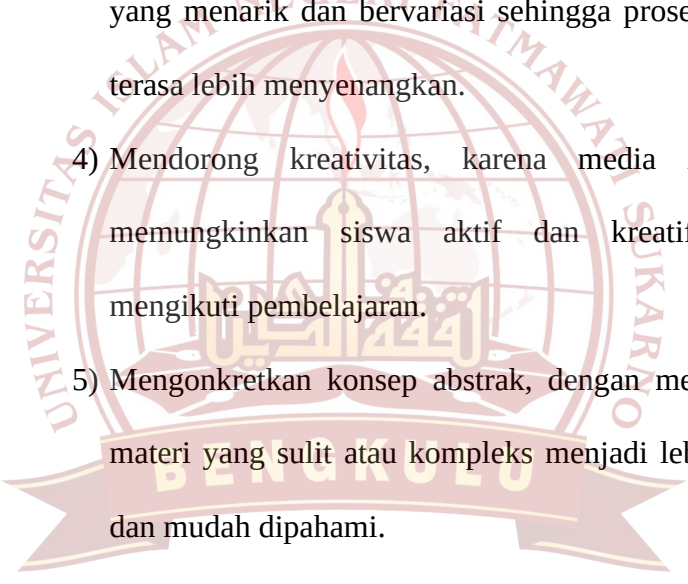
6) Virtual Reality (VR) dalam konteks pendidikan mengacu pada penggunaan teknologi imersif yang menyajikan lingkungan simulasi menyerupai dunia nyata, sehingga mampu memperkuat pengalaman belajar siswa. Teknologi ini memanfaatkan tampilan visual, audio, serta rangsangan sensorik buatan dari komputer untuk menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyeluruh.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dan siswa yang memuat pesan-pesan pembelajaran. Pesan tersebut bisa berupa informasi yang mudah ataupun sulit dipahami. Jika informasi sulit diterima siswa, maka media pembelajaran berperan sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian. Namun, komunikasi antara guru dan siswa tidak selalu berjalan mulus, karena sering kali siswa menafsirkan informasi dengan cara berbeda. Hambatan ini dapat muncul akibat perbedaan daya ingat, tingkat kecerdasan, maupun gaya mengajar guru (safitri, 2023).

Fungsi media pembelajaran menurut Andi Kristanto dalam shoffa, dkk (2023:11) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mempermudah pemahaman, karena penyajian materi melalui media visual atau interaktif lebih jelas dibandingkan hanya dengan penjelasan verbal.

- 
- 2) Meningkatkan daya ingat, sebab penggunaan gambar, grafik, maupun video membuat informasi lebih mudah diingat daripada sekadar membaca atau mendengar.
- 3) Menumbuhkan minat belajar, melalui tampilan media yang menarik dan bervariasi sehingga proses belajar terasa lebih menyenangkan.
- 4) Mendorong kreativitas, karena media interaktif memungkinkan siswa aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran.
- 5) Mengonkretkan konsep abstrak, dengan menyajikan materi yang sulit atau kompleks menjadi lebih nyata dan mudah dipahami.
- 6) Memberikan keteladanan, melalui contoh nyata maupun studi kasus yang memperkuat pemahaman siswa.
- 7) Mengukur pemahaman, dengan menyediakan kuis atau soal evaluasi yang terintegrasi dalam media.

- 8) Menghemat waktu, karena penyajian materi lebih efisien dan tidak memerlukan penjelasan berulang.
- 9) Mendukung belajar mandiri, memungkinkan siswa mempelajari materi di luar kelas secara mandiri.
- 10) Menghadirkan pengalaman virtual, melalui teknologi seperti simulasi dan realitas virtual yang memberi pengalaman nyata dalam situasi aman.
- 11) Menghubungkan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat memahami relevansi materi dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar mengajar.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai berbagai manfaat dalam dunia pendidikan. Berikut manfaat penggunaan media pembelajaran.

- 1) Mempermudah pemahaman: Media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih jelas melalui penyajian visual dan konkret.
- 2) Meningkatkan daya ingat: Penggunaan gambar, video, maupun elemen visual lainnya membuat siswa lebih mudah mengingat informasi dalam jangka waktu yang lebih lama.
- 3) Meningkatkan keterlibatan: Media yang interaktif dan menarik dapat mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.
- 4) Menumbuhkan minat belajar: Media yang menarik dapat memotivasi siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar.
- 5) Menghemat waktu: Media pembelajaran memungkinkan penyampaian konsep secara lebih cepat, sehingga waktu dapat dimanfaatkan untuk materi lain.

6) Menjamin keseragaman: Media membantu mengurangi kesenjangan dengan memberikan akses materi yang sama bagi semua siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat dan efektif mampu memperbaiki kualitas pembelajaran, mendorong kreativitas, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (shoffa,dkk 2023).

Adapun ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan penggunaan media dalam pembelajaran terdapat dalam Q.S. Al-'Alaq ayat 4-5:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan pena. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S. Al- Alaq: 4-5).

Q.S. Al-'Alaq ayat 4-5 menjelaskan bahwa Allah SWT mengajarkan manusia dengan perantaraan qalam (pena). Secara tidak langsung, ayat tersebut mengandung makna bahwa Allah mengajarkan manusia untuk memanfaatkan alat atau sarana sebagai media dalam

memperoleh, mengembangkan, dan menyampaikan ilmu pengetahuan. Dalam konteks pendidikan, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu bentuk pemanfaatan sarana yang dapat membantu guru menjelaskan materi kepada peserta didik secara lebih efektif. Seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran tidak hanya berupa buku atau tulisan, tetapi juga dapat berupa media digital seperti video animasi. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

e. Pengertian Vidio Animasi

Video animasi adalah media pembelajaran yang menyajikan materi dengan dukungan audio dan gerakan animasi, sehingga mampu menarik minat serta perhatian siswa (Bulu, dkk., 2022:48). Video animasi menurut Husni dalam Andrasari, dkk., (2022:79) adalah tayangan yang menyerupai film, tersusun dari rangkaian gambar

dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga terlihat menarik. Animasi ini terbentuk dari pergerakan antar frame yang berbeda dalam jangka waktu tertentu, sehingga menciptakan kesan bergerak dan diperkuat dengan suara seperti dialog atau percakapan.

Sementara itu, menurut Fitriana dalam andasaari, dkk 2022. video animasi merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Melalui ilustrasi gambar bergerak yang disertai narasi suara, video animasi mampu merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik, sekaligus memperjelas pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif. Mayer (2021) melalui teori Multimedia Learning menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

Video animasi merupakan media komunikasi visual yang memanfaatkan gambar bergerak sebagai

sarana penyampaian pesan. Dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan video animasi mampu menghadirkan informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik (purba., 2024).

Secara keseluruhan, video animasi dapat dipahami sebagai media pembelajaran berbasis komunikasi visual yang menggabungkan gambar bergerak dengan audio. Kehadirannya tidak hanya membuat materi lebih menarik dan interaktif, tetapi juga mampu meningkatkan perhatian, pemahaman, serta motivasi belajar siswa. Dengan dukungan ilustrasi visual dan narasi suara, video animasi berperan penting sebagai alat bantu guru dalam memperjelas pesan pembelajaran sehingga tujuan belajar dapat dicapai lebih efektif.

f. Karakteristik Dan Keunggulan Vidio Animasi

Karakteristik Video animasi yang efektif untuk pembelajaran di sekolah dasar memiliki ciri-ciri seperti desain yang menarik, pemilihan warna yang sesuai

dengan karakteristik kognitif anak, serta durasi yang sejalan dengan kemampuan konsentrasi siswa. Menurut penelitian Yulizar dkk. Dalam sandi pradana (2025), durasi ideal video animasi bagi siswa sekolah dasar adalah 5–7 menit. Jika durasi terlalu panjang, perhatian siswa akan mudah teralihkan, sementara durasi yang terlalu singkat berisiko tidak mampu menyampaikan materi secara menyeluruh.

Media video animasi yang digunakan di sekolah tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan media lainnya. Menurut Widyawardani et al dalam Andrasari, et al. (2022), karakteristik video animasi yaitu dirancang dengan komposisi tampilan yang seimbang sehingga menarik secara visual bagi siswa, menggabungkan media gambar, audio, dan animasi untuk memudahkan visualisasi serta penyampaian materi, serta penyajian materi dalam bentuk cerita yang menampilkan tokoh-tokoh animasi sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Berdasarkan jenisnya, menurut sandi pradana (2025) video animasi dalam pembelajaran dasar dapat dibedakan menjadi beberapa kategori utama.

- 1) Animasi 2D yang sesuai untuk menyampaikan materi sederhana, seperti siklus air atau rantai makanan, karena lebih hemat sumber daya namun tetap efektif untuk visualisasi dasar.
- 2) Animasi 3D yang cocok untuk materi dengan struktur kompleks atau membutuhkan pemahaman spasial, misalnya organ tubuh manusia atau sistem tata surya, karena memungkinkan siswa melihat objek dari berbagai sudut pandang.
- 3) Motion graphics yang tepat digunakan untuk menjelaskan proses bertahap, seperti fotosintesis atau sistem pencernaan, dengan memadukan teks, diagram, dan animasi bergerak agar alur konsep lebih jelas.

Video animasi memiliki kelebihan sekaligus kekurangan dalam penggunaannya. Dari sisi kelebihan,

media ini membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah, menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajar, serta mempermudah mereka memahami isi pembelajaran. Tampilan video animasi yang menarik juga mampu menumbuhkan antusiasme siswa dan mendukung pemahaman konsep yang diajarkan. Namun, terdapat pula sejumlah kelemahan, khususnya jika video animasi dibuat langsung oleh guru Bahasa Indonesia. Tantangan yang dihadapi antara lain keterbatasan aplikasi yang digunakan, kebutuhan keterampilan khusus dalam proses pembuatan, serta kendala pada siswa yang memerlukan kuota internet cukup besar untuk mengunduh video. Selain itu, penggunaan perangkat lunak seperti Animaker masih terbatas dan membutuhkan peralatan tertentu untuk menghasilkan video animasi yang optimal (Pasampuri et al, 2024).

Di sisi lain, video animasi yang dibuat langsung oleh guru mata pelajaran juga memiliki sejumlah

keterbatasan. Guru sering mengalami hambatan dalam proses pembuatannya karena keterbatasan aplikasi yang tersedia serta perlunya keterampilan khusus. Bagi siswa, penggunaan media ini juga menuntut ketersediaan kuota internet yang cukup untuk mengunduh video. Pembuatan video animasi buatan guru pun memerlukan perangkat tertentu. Beberapa kekurangan yang muncul dalam pembuatan dan pemanfaatan video animasi antara lain:

- 1) keterbatasan alat yang digunakan,
- 2) kurangnya pemahaman guru dalam membuat animasi,
- 3) tidak semua materi pelajaran dapat dituangkan ke dalam bentuk animasi.

Hanya bagian-bagian tertentu dari materi yang bisa dipilih untuk dikembangkan menjadi video animasi yang menarik dan mampu memotivasi siswa Dewayanti dkk dalam Pasampuri et al, (2024).

g. Peran Vidio Animasi Dalam Pembelajaran

Pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan ketertarikan siswa.

Media ini membuat proses belajar lebih menyenangkan, tidak membosankan, serta membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dengan adanya video animasi, siswa dapat mempelajari suatu topik secara lebih optimal karena mampu menumbuhkan minat belajar. Selain itu, video animasi menyajikan informasi secara lebih modern dan efektif, sehingga perannya sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Tidak hanya memberikan hiburan dan pengetahuan, video juga dapat difungsikan sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan agar siswa lebih cepat menguasai serta memahami materi yang dipelajari (Pasampuri et al, 2024).

Video animasi mampu mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Saat siswa menyaksikan tayangan yang menarik, mereka cenderung lebih aktif dalam proses pembelajaran. Contohnya, berbagai jenis video animasi, mulai dari cerita interaktif hingga penjelasan visual yang mendalam, menjadi contoh konkret yang menunjukkan potensi alat ini dalam

mendukung pengajaran membaca. Kondisi ini memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa terhindar dari rasa jenuh selama kegiatan belajar berlangsung (Widyastuti et al, 2024).

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah pencapaian akademik yang diraih melalui berbagai bentuk penilaian seperti ujian dan tugas, serta ditunjang oleh keaktifan siswa dalam bertanya maupun menjawab selama pembelajaran (Dakhi, 2020). Hasil belajar umumnya dipakai sebagai tolok ukur untuk mengetahui tingkat penguasaan seseorang terhadap materi yang telah diajarkan. Istilah “hasil belajar” tersusun dari dua kata, yakni “hasil” dan “belajar”. “Hasil” berarti suatu capaian yang diperoleh dari suatu kegiatan atau proses yang menyebabkan adanya perubahan pada input secara fungsional, sedangkan “belajar” merupakan usaha untuk

menghasilkan perubahan perilaku pada individu. Dengan demikian, hasil belajar adalah gambaran keberhasilan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang tampak melalui perubahan tertentu, seperti peningkatan keaktifan, keterampilan proses, motivasi, dan prestasi belajar (wahyuni,dkk).

Faizah dan wati (2021) menyatakan bahwa Hasil belajar merupakan tolok ukur untuk melihat sejauh mana siswa mampu memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencerminkan peningkatan pengetahuan pada ranah kognitif, perubahan sikap serta perilaku pada ranah afektif, dan perkembangan kemampuan berpikir atau keterampilan pada ranah psikomotor, yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai. Menurut Elfin dan Nelly (2022) Hasil belajar adalah pencapaian terbaik yang diraih siswa sebagai akibat dari proses dan pengalaman yang diperoleh selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka Hasil belajar dapat disimpulkan sebagai pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan tingkat penguasaan mereka terhadap materi. Hasil belajar tampak melalui perubahan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, serta tercermin dalam prestasi, sikap, keaktifan, dan keterampilan siswa. Dengan demikian, hasil belajar merupakan indikator utama keberhasilan proses pendidikan dan menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Siregar (2024), pencapaian hasil belajar siswa ditentukan oleh dua kelompok faktor, yakni faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar diri siswa. Kedua faktor tersebut saling memengaruhi dan bersama-sama menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hafid dan hardani (2014) Tinggi dan

rendahnya hasil belajar matematika dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

1) Faktor internal

Faktor internal yang memengaruhi keberhasilan belajar siswa meliputi beberapa aspek penting, yaitu: (1) kondisi kesehatan fisik; (2) tingkat kecerdasan dan bakat yang dimiliki; (3) minat serta motivasi dalam mengikuti pembelajaran; dan (4) kebiasaan atau strategi belajar yang digunakan siswa. Hafid dan Hardani (2014) menyatakan bahwa Motivasi belajar dapat dipahami sebagai dorongan atau energi yang membuat seseorang bersemangat untuk belajar, yang biasanya tercermin melalui berbagai tindakan positif, seperti rajin berlatih dan mengerjakan soal guna meningkatkan kemampuan diri. Selain motivasi, minat belajar juga menjadi faktor penting yang memengaruhi hasil belajar. Minat merupakan rasa suka dan ketertarikan terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun. Pada dasarnya,

minat muncul sebagai bentuk ketertarikan individu terhadap sesuatu yang dianggap memiliki hubungan dengan dirinya.

- 2) Menurut Masduqie dkk. dalam Saputra (2025), faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar mencakup kondisi keluarga, lingkungan sekolah, kualitas pembelajaran, ketersediaan sarana belajar, serta hubungan sosial dengan teman sebaya. Faktor-faktor ini berperan penting karena dapat menciptakan suasana belajar yang mendukung atau justru menghambat perkembangan siswa. Selain itu, Laduniyyah dan Suyanti dalam Saputra (2025) menegaskan bahwa hubungan yang harmonis antara guru dan siswa menjadi aspek penting dalam proses pembelajaran. Baik guru maupun siswa memiliki peran dan tanggung jawab yang harus dijalankan secara optimal agar kegiatan belajar mengajar dapat mencapai hasil yang maksimal. Dengan demikian, keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan

oleh kemampuan siswa, tetapi juga oleh kualitas lingkungan dan interaksi yang terbentuk selama proses belajar berlangsung.

c. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Aspek-aspek belajar adalah berbagai komponen atau ranah kemampuan yang menunjukkan sejauh mana perubahan perilaku, pengetahuan, maupun keterampilan yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Aspek-aspek ini digunakan untuk menilai perkembangan belajar secara menyeluruh, tidak hanya dari sisi pengetahuan, tetapi juga keterampilan dan sikap.

1) Ranah kognitif

Menurut Bloom, dkk, dalam Nurhasanah dkk (2023)

aspek kognitif terdiri dari enam jenjang atau tingkat yaitu:

a) Tingkat Pengetahuan atau Ingatan (Knowledge),

Dalam taksonomi Bloom, tingkat pengetahuan merujuk pada kemampuan individu untuk

menyimpan, mengenali, serta mengulang kembali informasi yang telah dipelajarinya.

b) Tingkat Kemampuan Pemahaman, Jenis hasil belajar ini berada pada tingkat yang lebih kompleks dibandingkan dengan pengetahuan. Pada tahap pemahaman, peserta didik dituntut mampu menafsirkan serta menyusun kembali informasi agar dapat dipahami secara lebih jelas.

c) Tingkat Kemampuan Aplikasi atau Penerapan, Merupakan kemampuan individu untuk menggunakan gagasan umum, langkah-langkah, metode, prinsip, rumus, atau teori dalam situasi baru yang bersifat nyata dan spesifik.

d) Tingkat Kemampuan Analisis, Analisis merupakan proses menguraikan suatu keseluruhan menjadi komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih kecil agar susunan serta hubungan antarunsurnya dapat dipahami dengan jelas.

e) Tingkat Kemampuan Sintesis, Kemampuan sintesis adalah kecakapan untuk menyatukan berbagai unsur atau bagian menjadi satu kesatuan yang lengkap.

f) Tingkat Kemampuan Evaluasi, Evaluasi adalah proses pengambilan keputusan mengenai nilai suatu hal, yang dapat mencakup tujuan, ide, metode, materi, dan elemen-elemen lainnya.

2. Ranah Afektif

Menurut Arifin, dalam nurhasanah dkk (2023) penilaian afektif mencakup dua hal utama yang harus dievaluasi. Pertama, kompetensi afektif yang ingin dicapai dalam pembelajaran, seperti kemampuan merespons, menghargai, menilai, hingga menginternalisasi nilai-nilai tertentu. Kedua, berkaitan dengan sikap serta minat peserta didik terhadap mata pelajaran dan proses belajar yang berlangsung. Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat empat karakteristik

afektif yang dianggap penting, yaitu sikap, minat, konsep diri, dan nilai yang dianut siswa

Penilaian afektif menilai aspek non-intelektual siswa seperti sikap, minat, motivasi, kerja sama, dan perilaku sosial. Penilaian ini penting karena sikap positif terhadap belajar berpengaruh besar pada perilaku dan prestasi siswa di masa depan. Aspek afektif mencakup emosi dan nilai seperti perasaan, semangat, penghargaan, serta sikap, dan terbagi dalam lima tingkat: menerima, menanggapi, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi. Penilaian afektif umumnya dilakukan melalui teknik nontes, misalnya mengamati perilaku siswa terhadap guru, kebersihan, dan keterlibatan dalam tugas. Pendekatan ini memungkinkan guru menilai perilaku nyata siswa baik di dalam maupun di luar kelas (Nurhasanah dkk, 2023).

3) Ranah Psikomotor

Psikomotorik adalah domain yang mencakup perilaku gerakan dan koordinasi jasmani,

keterampilan motorik, dan kemampuan fisik seseorang. Pengembangan keterampilan ini, jika dilakukan secara rutin, dapat diukur berdasarkan faktor-faktor seperti jarak, kecepatan, teknik, dan metode pelaksanaan (Nurhasanah dkk, 2023).

3. Matematika

Matematika adalah ilmu yang mempelajari pola pikir, struktur, hubungan, serta simbol-simbol abstrak yang digunakan untuk memecahkan berbagai permasalahan secara logis dan sistematis. Matematika tidak hanya berkaitan dengan angka, tetapi juga melibatkan proses berpikir kritis, penalaran, serta kemampuan mengorganisasi informasi untuk menghasilkan solusi yang tepat.

Sariningsih (2023) menyatakan bahwa matematika merupakan bidang ilmu yang membantu siswa mengembangkan kemampuan memahami konsep serta menerapkannya dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Rahmadani dan Wandani (2023) juga menegaskan bahwa matematika sering dianggap sebagai

mata pelajaran yang paling sulit oleh peserta didik. Kondisi ini membuat siswa kurang berminat dan merasa cemas saat mengikuti pembelajaran matematika, yang pada akhirnya berpengaruh pada rendahnya hasil belajar mereka. Menurut pandangan konstruktivistik, hakikat belajar matematika adalah ketika siswa dihadapkan pada suatu permasalahan dan mereka membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang telah dimiliki. Dalam proses itu, siswa berupaya menemukan solusi berdasarkan konstruksi pengetahuan yang mereka peroleh sebelumnya (Yayuk, 2019).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Matematika merupakan ilmu yang melatih cara berpikir logis dan digunakan untuk menyelesaikan masalah secara teratur. Meski penting, banyak siswa menganggap matematika sulit sehingga minat dan hasil belajar menurun. Dalam pandangan konstruktivistik, siswa perlu membangun sendiri pemahamannya melalui pemecahan masalah yang

sesuai dengan pengalaman mereka agar konsep lebih mudah dipahami.

Imanulhaq dan Ichsan (2022), berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget menjelaskan bahwa perkembangan kognitif anak berlangsung melalui beberapa tahapan, yaitu tahap sensori motor, praoperasional, operasional konkret, dan operasional formal. Siswa sekolah dasar yang berusia sekitar 7–11 tahun berada pada tahap operasional konkret. Pada tahap ini anak mulai mampu berpikir logis, tetapi pemahamannya masih bergantung pada objek atau pengalaman yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung.

Berkaitan dengan pembelajaran matematika, siswa pada tahap operasional konkret akan lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui media yang bersifat visual, konkret, dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep-konsep matematika yang abstrak sehingga lebih mudah dipahami. Dengan demikian,

penggunaan video animasi dalam pembelajaran matematika sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar.

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Sebagai bahan perbandingan pengkajian mengenai penelitian sebelumnya dapat dilihat melalui penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Margi Wahyuning Astuti, Fajar Cahyadi, dan Muhammad Arief Budiman (2024) dengan judul *“Media Video Animasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”*.

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian adalah 18 siswa kelas 3 SDN Pecalungan 1. Instrumen yang digunakan meliputi angket validasi media, angket respons guru, serta tes hasil belajar (pretest dan posttest). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Canva

sangat layak digunakan dengan persentase kelayakan 95,2%, serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan, yaitu dari nilai rata-rata 71,67 sebelum penggunaan media menjadi 96,94 setelah penggunaan media. Temuan ini membuktikan bahwa media video animasi efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi perkalian serta mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa secara keseluruhan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dita Wahyuni, Wella Asmada Yanti, dan Zura Vazira (2024) dengan judul *“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD”*.

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain Post-test Only Control Group. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 soal yang telah divalidasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t, di mana $T_{hitung} = 7,391$ lebih besar dari $T_{tabel} = 1,999$ pada taraf signifikan 0,05. Dengan demikian, media video animasi dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa, karena mampu membantu siswa lebih fokus, memahami materi dengan lebih mudah, dan mencapai nilai di atas KKM.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhillah Muhibbah dan Khairil Iba (2022) dengan judul "*Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD*".

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain Post-test Only Control Group. Subjek penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas IV A sebagai kelas kontrol berjumlah 32 siswa dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen berjumlah 32 siswa. Data dikumpulkan menggunakan tes pilihan ganda sebanyak 25

butir soal yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji t, yaitu $T_{hitung} = 7,391$ lebih besar dari $T_{tabel} = 1,999$ pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, media video animasi dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika, karena mampu membantu siswa lebih fokus, memahami konsep dengan lebih baik, serta mencapai nilai di atas KKM.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Shefira Nazma Laura dan Siti Sahronih (2022) dengan judul “*Pengaruh Media Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongnegara*”.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa angket, yang disebarkan kepada 30 siswa kelas IV SDN 1 Bojongnegara sebagai sampel penelitian. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana untuk melihat pengaruh media

video animasi terhadap minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Selain itu, diperoleh nilai $R = 0,550$ yang menunjukkan hubungan kuat antara variabel, serta nilai $R \text{ Square} = 0,302$, artinya media video animasi memberikan kontribusi sebesar 30,2% terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV. Temuan ini membuktikan bahwa penggunaan media video animasi mampu menarik perhatian siswa, mengurangi kejenuhan, dan meningkatkan minat belajar dalam proses pembelajaran di kelas.

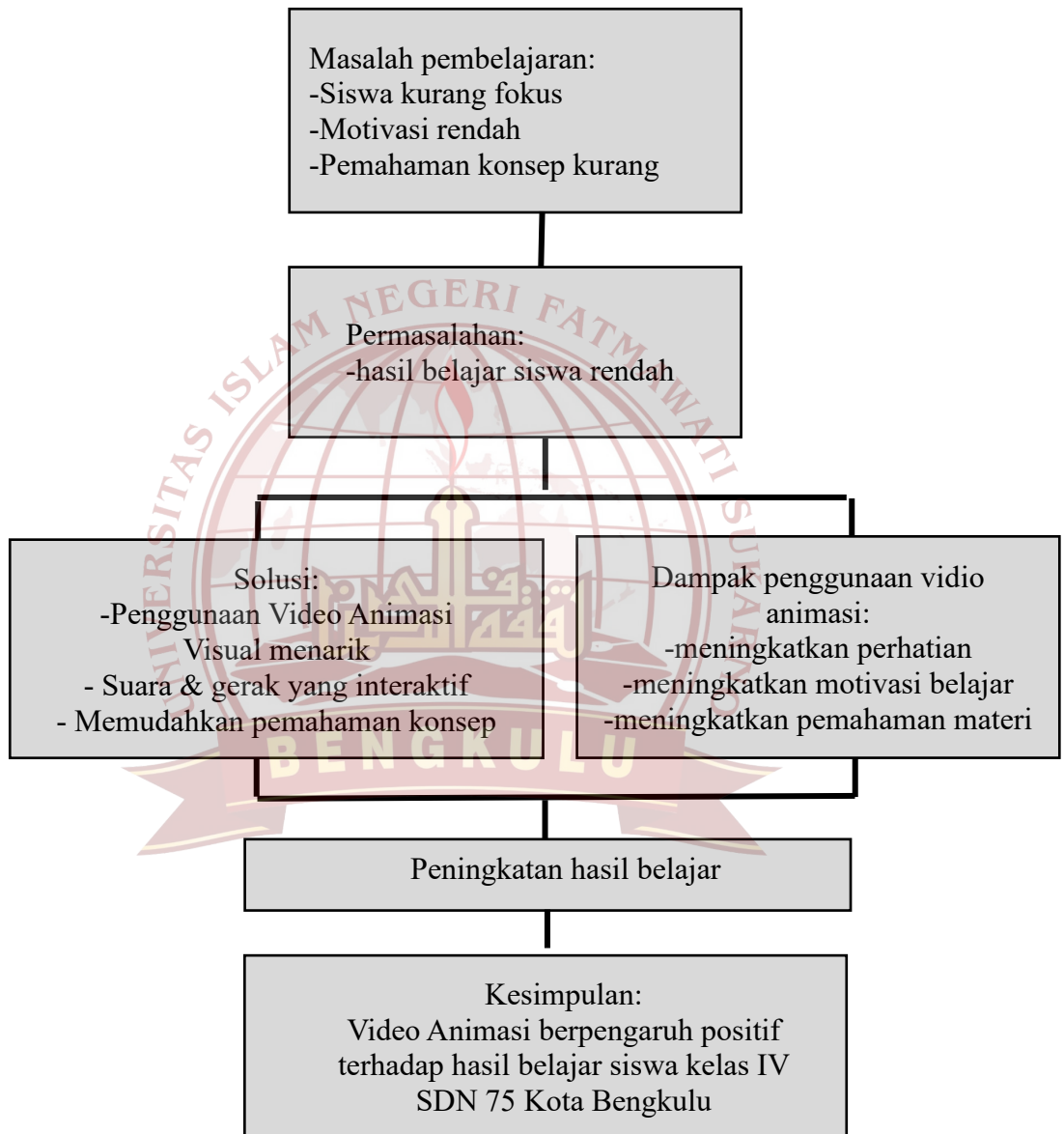
Tabel 1. Kajian Penelitian Terdahulu

No.	Nama peneliti dan judul	Metode penelitian	Hasil penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Margi Wahyuning Astuti, Fajar Cahyadi, & Muhammad Arief Budiman (2024) <i>"Media Video Animasi"</i>	Metode penelitian dan pengembangan	Media video animasi berbasis Canva sangat layak digunakan (95,2%) dan meningkat	Sama-sama bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran siswa SD.	Penelitian ini mengembangkan media video animasi (R&D model ADDIE), sedangkan penelitian Anda mengukur

	<i>Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 3 SD</i>		tkan hasil belajar dari 71,67 menjadi 96,94.		pengaruh video animasi tanpa pengembangan media. Subjek penelitian mereka kelas 3, sedangkan Anda kelas 4 SDN 75 Kota Bengkulu.
2.	Dita Wahyuni, Wella Asmada Yanti, & Zura Vazira (2024) <i>“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD”</i>	Metode kuasi eksperimen (quasi experimental)	Video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar (Thitung > Ttabel). Siswa menjadi lebih fokus dan nilai meningkat.	Sama-sama meneliti efektivitas media pembelajaran pada siswa SD.	Metode serupa (kuasi eksperimen), namun dilakukan di sekolah berbeda dengan konteks pembelajaran yang tidak sama. Penelitian Anda spesifik pada SDN 75 Kota Bengkulu.
3.	Fadhillah Muhibbah & Khairil Iba (2022) <i>“Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar</i>	pendekatan kuantitatif. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah Quasi Eksperimen	Penggunaan video animasi meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Thitung	Sama-sama menilai dampak media dalam pembelajaran siswa SD.	Penelitian dilakukan di lokasi dan kondisi sekolah yang berbeda. Penelitian Anda menguji pengaruh

	<i>Matematika Kelas IV SD</i>	dalam Bentuk desain penelitian Post-test Only Control Group Design (Wolontery et al., 2021).	7,391 > Ttabel 1,999).		video animasi khusus pada siswa kelas 4 SDN 75 Kota Bengkulu.
4.	Shefira Nazma Laura & Siti Sahronih (2022) "Pengaruh Media Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 1 Bojongnegara"	Metode kuantitatif	Video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar (sig. 0,000 < 0,05) dengan kontribusi 30,2%.	Sama-sama meneliti faktor yang meningkatkan motivasi/minat belajar siswa SD.	Penelitian ini fokus pada minat belajar, bukan hasil belajar. Sementara penelitian Anda meneliti pengaruh video animasi terhadap hasil belajar matematika.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 1 Kerangka Berpikir

D. Asumsi

1. Media video animasi lebih menarik perhatian siswa dibandingkan media pembelajaran matematika yang bersifat konvensional.
2. Video animasi membantu siswa memahami konsep-konsep matematika (seperti operasi hitung, bangun datar, dan pecahan) dengan lebih mudah melalui visualisasi yang jelas dan menarik.
3. Penggunaan media pembelajaran yang variatif, khususnya video animasi, dapat meningkatkan hasil belajar matematika karena siswa lebih fokus dan termotivasi.
4. Suasana belajar yang menyenangkan melalui video animasi mendorong siswa lebih aktif, sehingga pemahaman dan ketuntasan hasil belajar matematika meningkat.

E. Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 75 Kota Bengkulu.

