

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan suatu istilah yang tidak asing di telinga kita, karena istilah ini tidak terbatas penggunaannya dalam kegiatan formal di sekolah maupun dalam kegiatan keseharian yang berkenaan dengan upaya memperoleh informasi, pengetahuan, atau keterampilan baru yang belum diketahui. Mohammad Surya (dalam Kosasih, 2016, h.2) mengartikan belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku secara keseluruhan. Sejalan dengan yang dikemukakan tersebut, Aunurrahman (2014) menyatakan bahwa kegiatan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan dan sikap (h.38).

Berdasarkan pendapat ahli tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan, kecakapan dan perubahan perilaku secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, belajar merupakan suatu proses yang dilakukan oleh peserta didik untuk memperoleh pengetahuan yang dalam konteks penelitian ini berupa pengetahuan matematika.

Secara umum yang terlintas dalam benak ketika mendengar kata pembelajaran adalah dalam konteks pendidikan di sekolah yang mana sebagian besar terjadi di kelas dan lingkungan sekolah. Syaiful Sagala (2013) menyatakan bahwa “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”(h.61). Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pendapat lain mengatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran”(Santi, 2014). Hal ini berarti dalam pembelajaran tidak hanya terdiri dari satu unsur, melainkan terdapat berbagai unsur yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada penelitian ini, peneliti melaksanakan pembelajaran yang melibatkan proses komunikasi dua arah dengan melibatkan unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

2. Pengertian Matematika

Ketika mendengar kata matematika mungkin yang pertama kali terlintas di benak kita adalah sebuah mata pelajaran yang sulit untuk dipahami. Hudojo (dalam Hasratuddin 2013) menyatakan bahwa “matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi”. Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa “matematika adalah ilmu tentang

logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep berhubungan lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri” (James dalam Hasratuddin 2013).

Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa matematika adalah ilmu yang berbentuk abstrak kemudian diberi simbol—simbol yang tersusun secara hirarkis dan terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Dalam penelitian ini, peneliti menjelaskan bahwa matematika adalah ilmu yang mempelajari sesuatu yang abstrak kemudian di beri simbol-simbol yang tersusun secara hierarkis.

3. Pengertian Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien (Rusyanti dalam Lestari, 2016). Sejalan dengan pendapat tersebut, Yayuk (2019) juga menyatakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses interaksi antara guru dan peserta didik yang melibatkan pola berfikir dan mengolah logika melalui serangkaian kegiatan terencana sehingga memperoleh kompetensi tentang matematika. Dalam penelitian ini pembelajaran

matematika merupakan kegiatan belajar dan mengajar untuk mempelajari ilmu matematika dengan tujuan pengetahuan matematika agar bermanfaat dan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

4. Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika sebagaimana yang telah dirumuskan dalam Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Isi adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:

- a. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- b. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
- c. Pemecahan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- d. Mengkomunikasikan gagasan dan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- e. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Adapun dalam penelitian ini, tujuan pembelajaran matematika yang ingin dicapai selama kegiatan pembelajaran adalah memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan ini.

5. Ruang Lingkup Matematika

Pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi semata, tetapi matematika diposisikan sebagai alat dan sarana peserta didik untuk mencapai kompetensi. Oleh karena itu ruang lingkup

matematika yang dipelajari peserta didik di sekolah harus disesuaikan dengan kompetensi yang harus dicapai. Kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik pada mata pelajaran matematika termuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah yaitu:

- a. konsep bilangan, hubungan antara bilangan serta sifat-sifat bilangan untuk menyatakan kuantitas dalam berbagai konteks yang sesuai;
- b. operasi aritmetika (penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian) pada bilangan cacah, pecahan, dan desimal dilakukan secara efisien untuk menyelesaikan masalah kontekstual;
- c. identifikasi pola baik numerik maupun nonnumerik untuk menjelaskan hal yang berulang;
- d. spasial mengenai bangun datar dan bangun ruang serta sifat-sifatnya untuk menjelaskan lingkungan di sekitar;
- e. pengukuran dan estimasi atribut benda yang dapat diukur menggunakan berbagai satuan (baik baku maupun yang tidak baku) serta membandingkan hasilnya; dan
- f. interpretasi data yang menunjukkan keberagaman berdasarkan tampilan data untuk mengambil kesimpulan.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar khususnya pada kurikulum merdeka dibagi menjadi beberapa fase yaitu fase A (umumnya untuk kelas I dan II), fase B (umumnya untuk kelas III dan IV) dan fase C (umumnya untuk kelas V dan VI). Pada setiap fase dibagi lagi menjadi beberapa elemen capaian pembelajaran. Adapun elemen capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik antara lain:

- a. Bilangan
- b. Aljabar

- c. Pengukuran
- d. Geometri
- e. Analisa data dan peluang

Berdasarkan pemaparan diatas, maka ruang lingkup matematika dalam penelitian ini dibatasi pada fase B elemen bilangan dengan materi pembagian kelas IV.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (Dalam Sa’diyah, 2019) mengatakan bahwa “media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap” (h.3). Media yang sering dikenal sebagai alat, baik alat elektronik maupun non-elektronik yang dijadikan sebagai sarana dalam menyampaikan pesan disebut dengan media. Media juga dapat dikatakan alat yang digunakan oleh guru sebaai perantara untuk memanipulasi materi yang abstrak menjadi konkret, yang besar menjadi kecil dan yang rumit menjadi kompleks sehingga pembelajaran dapat menjadi efektif dan efisien.

Media pembelajaran sering digunakan sebagai penyampai pesan atau perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Media pembelajaran disusun sedemikian rupa sehingga mudah digunakan oleh peserta

didik untuk belajar dan memahami apa yang diajarkan oleh guru. Gagne (dalam Sa'diyah, 2019) menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar”. Selain itu Briggs (dalam Sa'diyah, 2019) juga menyatakan bahwa “media pembelajaran adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi peserta didik agar proses belajar mengajar dapat dilaksanakan”.

Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah berbagai jenis alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memberikan ransangan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Adapun pada penelitian ini, peneliti menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik ketika proses pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran yang baik harus didukung oleh media pembelajaran.

Karena media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi antara lain:

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar
- b. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar.
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
- e. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran
- f. Meningkatkan kualitas belajar mengajar. (Sa'diyah, 2019)

Selain itu, Menurut Achsin (dalam Sa'diyah, 2019) fungsi dari media pembelajaran adalah

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat dan berdaya guna
- b. Untuk mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik
- c. Untuk mempermudah peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik
- d. Untuk memotivasi peserta didik agar lebih mencari tahu tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik
- e. Untuk menghindari salah pengertian atau salah paham antarpeserta didik terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik

Dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yang dominan diterapkan di sekolah dasar terutama kelas IV adalah memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami materi pelajaran, memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi serta menumbuhkan sikap dan keterampilan peserta didik dalam penggunaan teknologi.

3. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki jenis yang sangat beragam, baik itu media elektronik maupun non-elektronik. Gagne dan Briggs (dalam Sa'diyah, 2019) mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang terdiri dari buku, *tape-recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Selain itu, klasifikasi media pembelajaran menurut taksonomi Leshin (dalam Layaliya, 2021) terdiri dari media berbasis manusia (guru, tutor, main peran, kegiatan berkelompok), media berbasis

cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, charts, grafik, peta, figure/gambar, transportasi, film bingkai atau slide), media berbasis audiovisual (video, film, slide bersama tape, televisi), dan media berbasis computer (pembelajaran dengan bantuan computer dan video interaktif).

Berdasarkan jenis-jenis media pembelajaran yang telah disebutkan di atas, media yang akan digunakan dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis audio visual. Media audio visual merupakan penggabungan antara penggunaan suara dan gambar yang dapat berupa video, film dan televisi. Dalam penelitian ini menggunakan media audio visual berupa video animasi yang bermuatan materi pelajaran.

C. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video merupakan satu diantara media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan proses pembelajaran karena dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media audio visual dapat menampilkan unsur suara (audio) dan gambar (visual) secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan atau informasi. Media video diklasifikasikan sebagai jenis media audio-visual. Media pembelajaran video adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang sama dengan objek aslinya. Media video pembelajaran dapat digolongkan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar.

Penggunaan media pembelajaran video mampu memberikan respon positif dari peserta didik. Peserta didik menjadi termotivasi untuk belajar dan mampu meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran yang disampaikan (Fechera, Maman dan Dadang, 2012). Menurut Daryanto (dalam Cahyani, 2021) menyatakan bahwa “video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai dihadapan peserta didik secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran”. Video dapat memberikan gambaran yang lebih nyata kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat mempermudah pembelajaran matematika karena disertai dengan penguatan visual dan penjelasan materi yang mudah untuk dipahami, sehingga peserta didik lebih bersemangat mengikuti proses belajar mengajar.

Kata animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang berarti “hidup” *animare* yang berarti “ meniupkan hidup ke dalam”(dalam Sidik & Nanda Annisa, 2017). Kemudian istilah tersebut dialih bahasakan ke dalam bahasa Inggris menjadi *animate* yang berarti memberi hidup (*to give life to*), atau *Animation* yang berarti ilusi dari gerakan, atau hidup. Secara umum istilah *animation* diartikan sebagai membuat film kartun. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, animasi adalah film yang berbentuk rangkaian lukisan atau gambar yang satu dengan lain hanya berbeda sedikit sehingga ketika diputar tampak di layar menjadi bergerak.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa, video animasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang seolah-

olah hidup sehingga ketika diputar tampak menjadi bergerak. Dalam penelitian ini video animasi yang akan digunakan berupa tayangan gambar bergerak yang memuat materi pelajaran matematika pada materi pembagian.

2. Manfaat pembelajaran menggunakan video

Pembelajaran menggunakan video tentunya memiliki banyak manfaat. Adapun manfaat dari pembelajaran menggunakan video menurut Prastowo (2014) yaitu:

- a. Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik
- b. Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat
- c. Jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu
- d. Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari
- e. Menghadirkan penampilan drama atau musik
- f. Menyampaikan objek tiga dimensi

Sejalan dengan pendapat tersebut, Sunandar (2020) menyatakan bahwa dengan menggunakan media video, dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu antara guru dengan peserta didik, dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan, pesan yang disampaikan mudah diingat, mengembangkan pikiran dan pendapat peserta didik, mengembangkan imajinasi serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

Dalam penelitian ini, manfaat dari pembelajaran menggunakan video yang diharapkan berupa memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik serta video animasi dapat diulang-ulang untuk menambah kejelasan.

3. Kelebihan Media Pembelajaran Video

Penggunaan media pembelajaran video tentunya mempunyai kelebihan. Menurut Sadiman (dalam Cahyani, 2021) kelebihan atau keunggulan dari media video, yaitu:

- a. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;
- b. Penonton atau peserta didik dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis;
- c. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian peserta didik pada penyajiannya;
- d. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
- e. Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek berbahaya;
- f. Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar;
- g. Guru bisa mengatur di mana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya;
- h. Ruangang tidak perlu digelapkan waktu menyajikan.

Selain digunakan dalam pembelajaran, media video juga dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk mengulang kembali materi yang sudah diberikan. Kelebihan media video yang lainnya yaitu dapat kapan saja dan dimana saja diputar oleh peserta didik, dengan syarat adanya alat/perangkat yang mendukung untuk menayangkan video tersebut. Media pembelajaran video dapat digunakan berulang-ulang kali dan dapat dimanfaatkan dalam jangka waktu yang panjang pada proses pembelajaran selama isi dari media video tersebut masih relevan dengan materi yang ada. Sejalan dengan pendapat tersebut, Sunandar (2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP Qur’an Nurul Huda Pesawaran” menyatakan bahwa dengan menggunakan media video animasi dapat membantu

guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, merangsang kreatifitas, dan meningkatkan semangat belajar peserta didik.

Adapun pada penelitian ini, kelebihan dari media pembelajaran video animasi yang diharapkan yaitu dapat menarik perhatian peserta didik, guru bisa mengatur dimana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya serta dengan menggunakan media pembelajaran video peserta didik dapat menonton kembali materi yang disampaikan apabila terdapat hal yang kurang dipahami.

4. Kekurangan Media Pembelajaran Video

Media pembelajaran tidak luput dari adanya kekurangan, Cecep Husatandi (2013), menyatakan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputarkan video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk diri sendiri.

Sedangkan menurut Aminah (dalam Julinda, 2021) media video animasi memiliki beberapa kelemahan, diantaranya:

- a. *Fine details*, tidak dapat menampilkan objek sampai sekecil-kecilnya;
- b. *Size Information*, tidak dapat menampilkan onjek dengan ukuran yang sebenarnya;
- c. *Third dimention*, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi;

- d. *Opposition*, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat;
- e. Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya;
- f. Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Dalam penelitian ini, kekurangan dari media pembelajaran video yang dihadapi berupa video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan. Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut peneliti merancang dan memproduksi sendiri video pembelajaran agar sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran.

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Kegiatan pembelajaran tentunya memiliki tujuan yang ingin dicapai. Oleh karena itu guru memiliki peran yang sangat penting untuk merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran adalah hasil belajar peserta didik. Dengan adanya hasil belajar guru dapat mengetahui apakah terdapat perkembangan dari peserta didik setelah dilaksanakannya kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana (2016) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”(h.22). Hasil belajar berguna sebagai tolak ukur keberhasilan guru dalam menyampaikan pembelajaran di sekolah. Selain itu melalui hasil belajar juga, guru dapat mengetahui berhasil atau tidak peserta didik dalam memahami

pembelajaran di sekolah. Hasil belajar biasanya diberikan dalam bentuk skor yang diperoleh peserta didik melalui tes dari sejumlah pelajaran yang telah disampaikan oleh guru.

Hasil belajar yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi yang diperoleh melalui pemberian soal tes.

2. Jenis Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis. Sudjana (2016) menyatakan bahwa dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah afektif, ranah kognitif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

b. Ranah Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yaitu gerakan reflek, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks dan gerakan ekspresif.

Berdasarkan uraian diatas, hasil belajar yang akan diukur pada penelitian ini adalah pada ranah kognitif. Ranah kognitif merupakan ranah yang berkenaan dengan hasil belajar intelektual

E. Penelitian Yang Relevan

Tabel 2.1. Penelitian yang relevan

No	Judul	Nama	Tahun	Hasil
1	Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Kelas III Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan	Nurul Yudha	2019	Penggunaan media animasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 36 Pontianak Selatan.
2	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD	Muhammad Ikhwanul Muslimin	2017	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan kelas IIB SD Muhammadiyah Karangtengah Bantul Yogyakarta
3	Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso	Arina Nuri Azmi, Nuriman, Agustiningsih	2014	Terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar perubahan kenampakan bumi siswa kelas IV SDN Tamanan 2 Bondowoso

Berdasarkan tabel penelitian yang relevan di atas, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti relevan pada aspek penggunaan media pembelajaran video animasi.

Adapun perbedaan dengan penelitian terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian
2. Penelitian terdahulu dilaksanakan sebelum masa pandemi covid 19
3. Lokasi penelitian

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti dibawah dan *thesa* yang berarti kebenaran. Hipotesis dapat didefinisikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji atau rangkuman simpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka (Nanang Martono, 2016, h.67). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sugiyono (2019) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan”(h.99). Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara atas rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus di uji.

Hipotesis dalam penelitian ini meliputi:

1. Hipotesis alternatif (H_a)

Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh variabel independen terhadap dependen. Hipotesis alternative (H_a) dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan.

2. Hipotesis nol (H_0)

Hipotesis nol adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Hipotesis nol (H_0) dalam penelitian ini adalah tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar didik pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan.