

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian Belajar**

Robert M. Gagne dalam (dalam Mulyono 2015:40). *The conditioning of learning* mengemukakan bahwa: "*Learning is change in human disposition of capacity, wich persists overs period time, and which is not simply ascribable to process a groeth*". Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setech belajar secara terus menerus, bukan hanya disebabkan karena proses pertumbuhan saja. Gagne berkeyakinan bahwa belajar dipengaruhi oleh faktor dari luar diri dan faktor dalam diri dan keduanya saling berinteraksi.

Moh. Surya dalam Mulyono (2015: 40) menyatakan "belajar dapat diartikan 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".

Walra, Rochmat dalam Mulyono (2015; 40) mengemukakan bahwa "belajar adalah suatu aktifitas atau pengalaman yang menghasilkan perubahan pengetahuan, perilaku dan pribadi yang bersifat permanen".

Berdasarkan pengertian belajar menurut para ahli bahwa belajar merupakan suatu proses yang menjadikan seseorang atau individu mengalami perubahan pengetahuan, perilaku dan pribadi secara permanen

### **2.1.1.2 Teori Belajar**

## **2.1.2 Hasil Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Hasil belajar**

Menurut K. Brahim, hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu (Susanto, 2013)

Nurhadi dalam Syafaruddin., dkk (2019:80) mengemukakan bahwa "hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai atau diperoleh anak berupa nilai mata pelajaran.

Sedangkan menurut Gagne ada lima kategori hasil belajar, yakni: informasi verbal, kecakapan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan. Sementara Benyamin Bloom mengungkapkan tiga tujuan pengajaran yang merupakan kemampuan seseorang yang harus dicapai dan merupakan hasil belajar yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. (Suprijoyo dalam Fadillah, 2016:115).

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, bahwa hasil belajar merupakan bentuk perubahan yang telah dicapai oleh peserta didik seperti kognitif, afektif dan psikomotorik.

### **2.1.2.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar**

Bloom (dalam Sudjana, 2011: 23-31) membagi hasil belajar dalam tiga ranah yakni kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris.

- 1) Ranah Kognitif  
Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni:
  - a. Pengetahuan (knowledge)
  - b. Pemahaman
  - c. Aplikasi

- d. Analisis
  - e. Sintesis
  - f. Evaluasi
- 2) Ranah Afektif  
Ranah Afektif berkenan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar efektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap Pelajaran, disiplin, motivasi belajar, mengjargai guiru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial
  - 3) Ranah psikomotoris  
Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*Skill*) dan Kemampuan bertindak individu.

Menurut Gagne membagi hasil belajar dalam 5 Kategori, yaitu (Enina Diron, 2011)

- 1) Informasi verbal. Informasi verbal adalah kesanggupan untuk mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
- 2) Keterampilan intelektual. Keterampilan intelektual adalah kecakapan yang berfungsi untuk berubungan dengan lingkungan hidup serta mempresentasikan konsep dan lambang keterampilan intelektual sendiri dari diskriminasi jamak, konsep konkret dan terdefinisi, dan prinsip.
- 3) Strategi kognitif. Strategi kognitif adalah kemampuan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah
- 4) Sikap. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut.
- 5) Keterampilan motorik. Keterampilan motorik adalah kemampuan melakukan rangkaian tegas jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga berwujud otomatisme gerak jasmani.

Bersadarkan pendapat yang di kemukakan di atas bahwa jenis-jenis belajar terdiri dari ranah kognitif berkenan dengan hasil belajar intelektual, ranah afektif berkenan dengan sikap dan nilai, ranah psikomotoris berkenan dengan keterampilan (*skill*.)

### **2.1.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Wasliman (Susanto,2013) hasil belajar yang dicapai siswa, yang mempengaruhi, baik faktor

internal maupun eksternal. Secara perincian uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut: faktor internal terdiri dari: Kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari keluarga, sekolah, dan Masyarakat.

Djamarah dalam Syafaruddin, dkk (2019:80) faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga kelompok yaitu:

- 1) Faktor Stimulus  
Yang dimaksud dengan faktor stimulus adalah segala hal diluar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perubahan, penegasan serta suasana lingkungan eksternal yang diterima.
- 2) Faktor Metode Mengajar  
Metode mengajar guru sangat mempengaruhi terhadap belajar siswa, dengan kata lain metode yang dipakai guru sangat menentukan dalam mencapai prestasi belajar siswa. Metode adalah cara yang dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Jadi jelaslah bahwa metode menentukan pencapaian tujuan pengajaran.
- 3) Faktor Individu

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar di atas, kesimpulan dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Faktor Internal

Faktor internal yaitu faktor dari dalam diri sendiri seperti kesehatan fisik dan motivasi belajarnya.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor dari luar, seperti keluarga, teman dan lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan pendapat ahli bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari

#### **2.1.2.4 Indikator Hasil Belajar**

Untuk dapat mengetahui apakah pembelajaran telah berjalan dengan baik atau tidak maka diperlukan indicator untuk menentukan keberhasilan belajar. Menurut Benjamin S. Bloom (dalam Nabilah, 2019) indikator hasil belajar yaitu:

- 1) Ranah Kognitif adalah suatu perubahan perilaku yang terjadi pada kognis. Proses belajar terdiri atas kegiatan sejak dari penerimaan stimulus, penyimpanan, dan pengolahan otak. Menurut Bloom bahwa Tingkatatan hasil belajar kognitif dimulai dari terendah dan sederhana yakni hafalan hingga palingtinggi dan kompleks yaitu evaluasi.
- 2) Ranah afektif, diketahui dalamranah afektif ini bahwa hasil belajar disusun secara mulai dari yang paling rendah hingga tinggi. Dengan demikian yang dimaksud dengan ranah afektif adalah yang berhubungan dengan nilai-nilai yang pada selanjutnya dihubungkan dengan sikap dan perilaku.

Sayiful Bahri Djamarah (2010:114) menyatakan yang menjadi petunjuk bahwa suatu proses belajar dianggap berhasil adalah hal-hal sebagai berikut:

1. Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok
2. Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/intruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh siswa, baik secara individual maupun kelompok.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di ketahui bahwa indikator hasil belajar terdiri dari daya serap terhadap bahan ajar yang telah diberikan mencapai prestasi tinggi baik secara individual maupun kelompok dan juga kemampuan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### **2.1.3 Model pembelajaran**

##### **2.1.3.1 Pengertian model pembelajaran**

Menurut Trianto (dalam Lovisia, 2018:2) mengartikan model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial.

Sedangkan menurut Joyce & Weil (dalam Winarso, 2016:152) model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, dan memiliki fungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar.

Berdasarkan dua pendapat di atas, bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan kerangka konseptual dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para guru dalam merancang dan melaksanakan proses belajar mengajar.

### **2.1.3.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran**

Terdapat beberapa macam-macam model pembelajaran menurut Rusman (2016:147) sebagai berikut:

1. Model Desain pembelajaran
2. Model Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*)
3. Model Pembelajaran Kooperatif
4. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM)
5. Model Pembelajaran Tematik
6. Model Pembelajaran Berbasis Komputer
7. Model PAKEM (Partisipatif, Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan)
8. Model pembelajaran Berbasis WEB (*e-Learning*)
9. Model Pembelajaran Mandiri
10. Pendekatan dan Model Pembelajaran yang mengaktifkan siswa

Jenis-Jenis Model pembelajaran Menurut Mulyono (2015:147-158)

1. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative learning*)  
Model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkonstruksi suatu konsep, menyelesaikan persoalan, atau

inkuiri. Langkah – Langkah pembelajaran kooperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok dan pelaporan. Kelompok pembelajaran kooperatif, anatara lain:

- a) *Jigsaw Tim Ahli*
- b) *TPS ( Think pair Share)*
- c) *GI ( Group Investigation)*
- d) *STAD ( student Teams Achievement Division)*
- e) *NHT ( Nember Head Together)*
- f) *TS-TS (Two Stay -Two Stray)*
- g) *Talking Stick*
- h) *Snowball Throwing*
- i) *Make A Match*
- j) *Mind Mapping*
- k) *Examples Non Examples*
- l) *Picture and picture*
- m) *Cooperative script*
- n) *Concept Sentence*
- o) *Course Review Horay*
- p) *Debate*
- q) *IOC (Inside Outside Circle)*
- r) *DMR (Discursus Multy Repercentacy)*
- s) *CIRC (Coopertive,Integrated, Reading, and Compasition)*
- t) *Fair Checks*

2. Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching and Learnings)

Pembelajaran kontekstual atau contextual teaching and learning (CTL) adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negoisasi) yang terkait dengan kehidupan nyata peserta didik (daily life modeling), sehingga akan terasa manfaat dari materi yan akan disajikan, motivasi belajar muncul, pikiran peserta didik menjadi nyata, dan suasana menjadi kondusif-nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas peserta didik, peserta didik melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

3. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Pembelajaran berbasis masalah atau *problem based learning* (PBL), lebih mengedepankan tingkat belajar lebih bergairah dengan memulainya dari hal -hal yang nyata dalam kehidupan, utamanya yang berbentuk masalah keseharian. Kelompok pembelajaran berbasis masalah, antara lain:

- a. *Problem Solving*
- b. *Problem Posing*
- c. *Open Ended*
- d. *Probing-Prompting*
- e. *Creative Problem Solving*
- f. *DLPS (Double Loop Problem Solving)*

4. Pembelajaran Kognitif

Kelompok belajar kognitif, antara lain:

- a. MEA (*Means-Ends Analysis*)
- b. TTW (*Think Talk Write*)
- c. CORE (*Connecting, Organizing, Refleting, Extending*)
- d. SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)
- e. SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*)
- f. MID (*Meaningful Instruction Design*)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa jenis-jenis model pembelajaran terdiri dari pembelajaran kooperatif, pembelajaran kontekstual, pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran kognitif.

### **2.1.3.2 Dasar Pertimbangan Pemilihan Model Pembelajaran**

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, menurut Rusman (2016: 133-134) ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu:

- 1) Pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai. Pertanyaan-pertanyaan yang dapat diajukan adalah:
  - a. Apakah tujuan pembelajaran yang ingin dicapai berkenaan dengan kompetensi akademik, kepribadian, sosial dan kompetensi vokasional atau yang dulu distilahkan dengan domain kognitif, afektif atau psikomotor?
  - b. Bagaimana kompleksitas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai?
  - c. Apakah untuk mencapai tujuan itu memerlukan keterampilan akademik?
- 2) Pertimbangan yang berhubungan dengan bahan atau materi pembelajaran:
  - a. Apakah materi pelajaran itu berupa fakta, konsep, hukum atau teori tertentu?
  - b. Apakah untuk mempelajari materi pembelajaran itu memerlukan prasyarat atau tidak
  - c. Apakah tersedia bahan atau sumber – sumber yang relevan untuk mempelajari materi itu?
- 3) Pertimbangan dari Peserta didik atau siswa
  - a. Apakah model pembelajaran sesuai dengan tingkat kematangan peserta didik?
  - b. Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan minat, bakat dan kondisi peserta didik?
  - c. Apakah model pembelajaran itu sesuai dengan gaya belajar peserta didik?
- 4) Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis
  - a. Apakah untuk mencapai tujuan hanya cukup dengan satu model saja?



- b. Apakah model pembelajaran yang kita tetapkan dianggap satu-satunya model yang dapat digunakan?
- c. Apakah model pembelajaran itu memiliki nilai efektivitas atau efesiensi?

Berdasarkan uraian di atas dapat menyimpulkan bahwa dasar Pemilihan model pembelajaran itu mulai dari pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan bahan atau materi pembelajaran, Pertimbangan dari Peserta didik atau siswa, Pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

#### **2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif**

##### **2.1.4.1 Pengertian pembelajaran kooperatif**

Menurut Nurulhayati dalam Rusman (2016:203). Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Tom V. Savage dalam Rusman (2016:203) mengemukakan bahwa "*cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerja sama dalam kelompok".

*Cooperative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan Sanjaya dalam Rusman (2016:203).

Menurut Rusman (2016:202) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan pengertian pembelajaran kooperatif menurut para ahli, bahwa pembelajaran kooperatif adalah proses belajar peserta didik dengan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil yang saling berinteraksi.

#### **2.1.4.2 Jenis-Jenis Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman (2016:213) ada beberapa jenis model pembelajaran kooperatif diantaranya:

1. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Model Jigsaw
3. Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
4. Model Make a Match (Membuat Pasangan)
5. Model TGT (*Teams Games Tournament*)
6. Model Struktural

Suprijono (2017:108) menyatakan beberapa jenis model pembelajaran kooperatif diataranya:

1. Jigsaw
2. *Think-Pair-Share*
3. *Number Head Together*
4. *Group Investigation*
5. *Two Stay Two Stray*
6. *Make a Match*
7. *Listening Team*
8. *Inside Outside Circle*
9. *Bambo Dancing*
10. *Point Counter-Point*
11. *The Power of Two*

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, bahwa jenis model pembelajaran kooperatif yang dapat membantu guru dalam menerapkan pembelajaran yang lebih bervariasi dan sesuai dengan materi yang diajarkan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

### **2.1.4.3 Kegunaan Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Mulyono (2015: 145) Pembelajaran kooperatif memiliki keunggulan

- keunggulan dalam prakteknya, antara lain:

1. Dengan pembelajaran kooperatif maka setiap anggota dapat saling melengkapi dan membantu dalam menyelesaikan setiap materi yang diterima sehingga setiap peserta didik tidak akan merasa terbebani sendiri apabila tidak dapat mengerjakan suatu tugas tertentu.
2. Karena keberagaman anggota kelompok maka memiliki pemikiran yang berbeda-beda sehingga pemikirannya menjadi luas dan mampu melihat dari sudut pandang lain untuk melengkapi jawaban yang lain.
3. Pembelajaran kooperatif cocok untuk menyelesaikan masalah-masalah yang membutuhkan pemikiran bersama.
4. Dalam pembelajaran kooperatif para peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan karena bekerja sama dengan teman-temannya.
5. Dalam pembelajaran kooperatif memupuk rasa pertemanan dan solidaritas sehingga diantara anggotanya akan terjadi hubungan yang positif.
6. Meningkatkan kepekaan dan kesetiakawanan sosial
7. Memungkinkan para peserta didik saling belajar mengenai sikap, keterampilan, informasi, perilaku sosial dan pandangan - pandangan.
8. Memudahkan peserta didik melakukan penyesuaian sosial.
9. Memungkinkan terbentuk dan berkembangnya nilai-nilai sosial dan komitmen.
10. Menghilangkan sifat mementingkan diri sendiri atau egois.
11. Membangun persahabatan yang dapat berlanjut hingga masa dewasa.
12. Berbagi keterampilan sosial yang diperlukan untuk memelihara hubungan saling membutuhkan dapat diajarkan dan dipraktikkan.
13. Meningkatkan rasa saling percaya kepada sesama manusia.
14. Meningkatkan kemampuan memandang masalah dan situasi dari berbagai perspektif.
15. Meningkatkan kesediaan menggunakan ide orang lain yang dirasakan lebih baik.
16. Meningkatkan kegemaran berteman tanpa memandang perbedaan kemampuan, jenis kelamin, normal atau cacat, etnis, kelas sosial, agama dan orientasi tugas

### **2.1.4.4 Kelemahan pembelajaran kooperatif**

Menurut Mulyono (2015:146) pembelajaran kooperatif dipandang memiliki

kelemahan sebagai berikut:

- 1) Dalam pembelajaran kooperatif apabila kelompoknya tidak dapat bekerjasama dengan baik dan kompak maka akan terjadi perselisihan karena adanya berbagai perbedaan yang dapat menyebabkan perselisihan.
- 2) Terkadang ada anggota yang lebih mendominasi kelompok dan ada yang hanya diam, sehingga pembagian tugas tidak merata.
- 3) Dalam pembelajarannya memerlukan waktu yang cukup lama sebab harus saling berdiskusi bersama teman teman yang lain untuk menyatukan pendapat dan pandangan yang dianggap benar.
- 4) Karena sebagian pengetahuan didapat dari teman dan yang menerangkan teman maka terkadang agak sulit dimengerti, sebab pengetahuan terbatas.

#### **2.1.4.5 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Rusman (2017:298-300) menjelaskan bahwa karakteristik atau ciri

ciri pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran secara tim Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dilakukan secara tim. Tim merupakan tempat untuk mencapai tujuan. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap siswa belajar. Setiap anggota tim harus saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Didasarkan kepada manajemen kooperatif Manajemen mempunyai empat fungsi, yaitu: (1) fungsi perencanaan; (2) fungsi organisasi, (3) fungsi pelaksanaan, dan (4) fungsi kontrol. Fungsi manajemen sebagai perencanaan menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dan melalui perencanaan, melalui langkah- langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi manajemen sebagai organisasi, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Fungsi manajemen sebagai pelaksanaan, menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif dilaksanakan sesuai dengan perencanaan, melalui langkah- langkah pembelajaran yang sudah ditentukan. Fungsi manajemen sebagai kontrol, menunjukkan bahwa dalam pembelajaran kooperatif perlu ditentukan kriteria keberhasilan baik melalui bentuk tes maupun non tes.
3. Kemauan untuk bekerja sama Keberhasilan pembelajaran kooperatif ditentukan oleh keberhasilan secara kelompok, oleh karenanya setiap prinsip kebersamaan atau kerjasama perlu ditekankan dalam pembelajaran kooperatif. Tanpa kerjasama yang baik, pembelajaran kooperatif tidak akan mencapai hasil yang optimal.
4. Keterampilan bekerja sama Kemampuan bekerja sama itu dipraktikkan melalui aktivitas dalam kegiatan pembelajaran secara berkelompok. Dengan demikian, siswa perlu didorong untuk mau dan sanggup berinteraksi dan berkomunikasi dengan anggota lain dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa karakteristik model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran setiap tim atau kelompok untuk bekerja sama antar tim yang setiap anggota kelompok bertanggungjawab atas kegiatan belajarnya.

## **2.1.5 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

### **2.1.5.1 Pengertian model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw**

Lie (dalam Rusman, 2013) menyatakan bahwa pengertian model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw adalah model belajar kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen, memberikan kesempatan siswa dapat bekerja sama, saling ketergantungan positif di antara siswa dan siswa mampu bertanggung jawab secara mandiri.

Sutawidjaja, dkk (dalam Rosyidah, 2016:117) menyatakan bahwa: Jigsaw pertama-tama dikembangkan oleh Ellior Aronson (1978). Teknik ini kemudian diadaptasi menjadi Jigsaw. Dalam Jigsaw siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 4 orang dengan kemampuan yang bervariasi seperti dalam STAD atau TGT. Siswa diberi tugas membaca artikel, buku singkat atau bahan bacaan lainnya, biasanya dalam ilmu pengetahuan sosial, biografi, atau bahan dalam bentuk lainnya. Setiap anggota kelompok secara acak dipilih untuk menjadi seorang ahli dalam bagian tertentu dari bahan bacaan yang diberi oleh guru. Setelah membaca bagian yang menjadi tugasnya, para ahli berkumpul dengan anggota kelompok lain yang bacaannya sama berdiskusi tentang isi bahan bacaan itu dalam suatu kelompok ahli. Setelah selesai, mereka dianggap sudah menjadi ahli dalam bagian itu, kemudian kembali ke kelompok semula dengan tugas menjelaskan bahan yang dikuasai

tersebut kepada anggota kelompoknya. Kemudian mereka secara individual mengambil quiz atau assessment lainnya tentang seluruh bahan bacaan tersebut.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas bahwa model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw adalah model pembelajaran kooperatif dengan kelompok kecil siswa 4-6 orang kelompok awal, setiap siswa di kelompok awal dipecah kembali sesuai dengan apa yang telah ditentukan oleh kelompoknya masing-masing yang kemudian berkumpul di kelompok ahli sesuai sub pokok yang sama untuk mempelajari sub pokok tersebut sampai paham yang nantinya akan kembali ke kelompok semula untuk bertukar ilmu. Jigsaw ini memberikan kesempatan siswa untuk mempertanggungjawabkan kewajibannya memahami materi yang telah dipelajari yang kemudian akan diajarkan kepada kelompok awal.

#### **2.1.5.2 Langkah-langkah persiapan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw**

Slavin (dalam Rosyidah, 2016:117) pada penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw perlu adanya persiapan sebagai berikut:

- 1) Materi  
Sebelum pelajaran dimulai, guru memilih satu atau dua bab, cerita, atau unit-unit lainnya kemudian buat sebuah lembar ahli untuk tiap unit dan membuat kuis, tes berupa esai, atau bentuk penilaian lainnya untuk tiap unit. Untuk membantu mengarahkan diskusi dalam kelompok ahli gunakan skema diskusi
- 2) Membagi siswa ke dalam kelompok awal
- 3) Membagi siswa ke dalam kelompok heterogen yang terdiri dari empat sampai lima anggota.
- 4) Membagi siswa ke dalam kelompok ahli
- 5) Siswa dapat ditempatkan dalam kelompok ahli secara acak atau dengan memutuskan sendiri siswa mana yang akan masuk ke kelompok ahli yang mana.
- 6) Penentuan skor pertama

- 7) Skor awal mewakili skor rata-rata siswa pada kuis sebelumnya atau jika belum pernah diadakan kuis maka dapat menggunakan hasil nilai terakhir siswa dari tahun sebelumnya.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut

Priyanto (dalam Hariadi, dkk, 2019:9-10) sebagai berikut:

- 1) Pembentukan Kelompok Asal (Setiap kelompok asal terdiri dari 4-5 orang anggota dengan kemampuan yang heterogen),
- 2) Pembelajaran pada Kelompok Asal (Setiap anggota dari kelompok asal mempelajari submateri pelajaran yang akan menjadi keahliannya),
- 3) Pembentukan Kelompok Ahli (Ketua kelompok asal membagi tugas kepada masing-masing anggotanya untuk menjadi ahli dalam satu submateri pelajaran. Kemudian masing-masing ahli submateri yang sama dari kelompok yang berlainan bergabung membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli),
- 4) Diskusi Kelompok Ahli (Anggota kelompok ahli mengerjakan tugas dan saling berdiskusi tentang masalah-masalah yang menjadi tanggung jawabnya),
- 5) Diskusi Kelompok Asal (Induk) (Anggota kelompok ahli kembali ke kelompok asal masing-masing. Kemudian setiap anggota kelompok asal menjelaskan dan menjawab pertanyaan mengenai submateri pelajaran yang menjadi keahliannya kepada anggota kelompok asal yang lain),
- 6) Diskusi Kelas (Dengan dipandu oleh guru diskusi kelas membicarakan konsep-konsep penting yang menjadi bahan perdebatan dalam diskusi kelompok ahli),
- 7) Pemberian Kuis (Kuis dikerjakan secara individu. Nilai yang diperoleh masing-masing anggota kelompok asal dijumlahkan untuk memperoleh jumlah nilai kelompok), dan
- 8) Pemberian Penghargaan Kelompok (Kepada kelompok yang memperoleh jumlah nilai tertinggi diberikan penghargaan berupa piagam dan bonus nilai).

Berdasarkan pendapat para ahli, bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan model kooperatif tipe *Jigsaw* terdiri dari:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
  - a. Guru mengkondisikan siswa dan menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
  - b. Guru mengarahkan kepada siswa model pembelajaran yang akan digunakan.
  - c. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang anggotanya terdiri dari 4-6 siswa secara heterogen dan disebut sebagai kelompok asal.
- 2) Kegiatan Inti:

- a. Setiap siswa pada masing-masing kelompok asal diberi satu bagian materi yang akan dibahas.
  - b. Anggota kelompok yang mendapatkan bagian materi yang sama berkumpul menjadi satu kelompok dan disebut dengan kelompok ahli yang anggotanya terdiri dari 4-6 siswa.
  - c. Siswa pada kelompok ahli mendiskusikan bagian materi yang menjadi tanggungjawabnya.
  - d. Siswa yang berada di kelompok ahli kembali ke kelompok asal untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok ahli.
- 3) Kegiatan Penutup:
- a. Setelah diskusi dalam kelompok asal, semua siswa dievaluasi secara individual mengenai semua materi yang telah dipelajari.
  - b. Setelah dilakukan evaluasi, diadakan pemberian skor dan penghargaan kelompok.

### **2.1.5.3 Kelebihan dan kekurangan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw**

Isjoni (dalam Rosyidah, 2016:119) kelebihan dan kekurangan pembelajaran

kooperatif tipe Jigsaw adalah:

- 1) Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw.
  - a. Dalam kelas kooperatif siswa dapat berinteraksi dengan teman sebayanya dan juga dengan gurunya sebagai pembimbing
  - b. Motivasi teman sebaya dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan, baik pembelajaran kognitif siswa maupun pertumbuhan efektif siswa.
  - c. Menumbuhkan tanggung jawab siswa.
  - d. Mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran.
  - e. Untuk mengoptimalkan manfaat belajar kelompok Untuk mengoptimalkan manfaat belajar kelompok.
- 2) Kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di antaranya:
  - a. Secara efektif di tiap level siswa telah mendapatkan keterampilan akademis dari pemahaman.
  - b. Siswa dengan bebas memilih kuis dan dan diberikan nilai individu.

Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw menurut Shoimin (2014:93):

1. Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw



- a. Memungkinkan murid dapat mengembangkan kreativitas, kemampuan dan daya pemecahan masalah menurut kehendaknya sendiri.
  - b. Hubungan antara guru dan murid berjalan secara seimbang dan memungkinkan suasana belajar menjadi sangat akrab sehingga memungkinkan harmonis.
  - c. Memotivasi guru untuk bekerja lebih aktif dan kreatif.
  - d. Mampu memadukan berbagai pendekatan belajar, yaitu pendekatan kelas, kelompok dan individual
2. Kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe Jigsaw di antaranya:
- a. Jika guru tidak mengingatkan agar siswa selalu menggunakan keterampilan keterampilan kooperatif dalam kelompok masing-masing, dikhawatirkan kelompok akan mace dalam pelaksanaan diskusi.
  - b. Jika masalah anggota kelompoknya kurang akan menimbulkan masalah.
  - c. Membutuhkan waktu yang lebih lama, apalagi bila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang dapat menimbulkan kegaduhan.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, bahwa setiap model pembelajaran kooperatif pasti memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing. Untuk model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw mempunyai kelebihan hubungan antara guru dan murid seimbang begitupun sesama murid, menumbuhkan rasa tanggungjawab siswa, mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran. Sedangkan kelemahannya yaitu model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw membutuhkan waktu yang lebih lama dan jika anggota kelompoknya tidak seimbang maka akan menimbulkan masalah.

## **2.1.6 Media Pembelajaran**

### **2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Heinich (dalam Rusman, 2017:213) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan

(*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Wati (2016:3) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar.

Adapun menurut Suprihatiningrum (2020) media pembelajaran diartikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan mempermudah mencapai tujuan pembelajaran. media pembelajaran diklasifikasikan kedalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat dan bahan yang membawa informasi bahan Pelajaran.

#### **2.1.6.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Rusman (2017:218) manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang lebih baik.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi melakukan aktifitas seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan.

#### **2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Kegiatan belajar mengajar dikelas akan lebih efektif dan menarik jika menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai

pembangkit perhatian dan motivasi peserta didik. Menurut Rusman (2017:216) ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:

- a) Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
- b) Sebagai komponen dari sub system pembelajaran
- c) Sebagai pengarah dalam pembelajaran
- d) Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian motivasi peserta didik.
- e) Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran
- f) Mengurangi terjadinya verbalisme
- g) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya Indera.

Menurut Hamalik (2008:49) dalam Rusman (2017: 218) fungsi media pembelajaran yaitu :

- a) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- b) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- c) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu peserta didik dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas
- e) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu Pendidikan

Menurut Kemp & Dayton dalam Rusman (2017:219) fungsi utama media pembelajaran yaitu:

- a) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan.
- b) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik.
- c) Memberi intruksi, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan peserta didik.

Ibrahim dalam Arsyad (2013: 20) menjelaskan “betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan mempengaruhi semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para peserta didik serta menghidupkan Pelajaran.”

Berdasarkan pendapat para ahli diketahui bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai pemberi rasa senang dan gembira bagi peserta didik. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu sehingga kegiatan belajar akan berjalan efektif.

#### **2.1.6.4 Jenis dan Macam-Macam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan oleh guru/pendidik sangat beragam. Pendidik perlu memilih dan memilah agar media pembelajaran yang dipilih sesuai. Menurut Arsyad (2013: 31) “media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi *audio-visual*, media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan media hasil gabungan teknologi yang berdasarkan computer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.”

Menurut Rudy Brets dalam Wina (2008:212) ada 7 klasifikasi media, yaitu:

- a) Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv.
- b) Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
- c) Audiou semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d) Media visual gerak, seperti: film bisu.
- e) Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu.
- f) Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g) Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Leshin, pollock & Reigeluth (1992) dalam arsyad (2013:38) mengklasifikasikan media kedalam lima kelompok, yaitu:

- 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*)
- 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku Latihan/*workbook*, alat bantu kerja dan lembaran lepas)

- 3) Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta gambar, transparansi, slide)
- 4) Media berbasis audio-visual (film, video, program *slide-tape*, televisi)
- 5) Media berbasis komputer (pengajaran dalam bantuan computer, interaktif video, *hypertext*)

Klasek dalam Wina (2008;212-213) membagi media Pelajaran sebagai berikut:

- a) Media visual
- b) Media audio
- c) Media display
- d) Pengalaman nyata dan simulasi
- e) Media cetak
- f) Belajar terprogram
- g) Pembelajaran melalui computer atau sering dikenal program *computer Aided Intruction (CAI)*

Menurut Wati (2016:5) terdapat beberapa jenis pembelajaran yang perlu diketahui antara lain sebagai berikut:

- (1) Media visual  
Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, di antaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
- (2) Audio visual  
Media audia visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.
- (3) Komputer  
Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi-aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

(4) *Microsoft Power Point*

*Microsoft Power Point* merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan untuk aktivitas presentasi. Presentasi dengan *Microsoft Power Point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas ke dalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide teks, gambar atau grafik, suara, video, dan lain sebagainya.

(5) Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar-mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan peserta didik.

(6) Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain. Dalam proses belajar- mengajar, Multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik. Pembelajaran dengan Multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar peserta didik. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas bahwa jenis media pembelajaran ada enam yaitu Media visual, audio visual, komputer, *Microsoft Power Point*, internet dan multimedia.

## **2.1.7 Video Animasi**

### **2.1.7.1 Pengertian video animasi**

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan menurut Setyosari mengemukakan bahwa video adalah sebagai media penyampaian pesan, termasuk media audio visual atau media

pandang dengar. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Selain itu juga mudah digunakan dan dapat diakses secara luas. Terdapat beberapa macam-macam video yang dapat digunakan untuk media pembelajaran yaitu terdapat video animasi pembelajaran, video guru menjelaskan materi, video berupa tulisan beserta suara dan lain sebagainya.

Animasi yang berasal dari Bahasa Yunani Anima yang berarti memberi nyawa. Sedangkan animasi sendiri yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan.

Selain itu Mayer dan Moreno pada Educational Psychology Review yang berjudul Animation as an Aid to Multimedia Learning mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa.

Menurut Furoidah media video animasi pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berisikan gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup dan menyimpan pesan pembelajaran. Media video animasi dapat dijadikan sebagai perangkat pembelajaran yang siap digunakan kapanpun untuk menyampaikan tujuan pembelajaran tertentu.

Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam menyampaikan materi guru tidak perlu menghadirkan benda konkretnya.

Berdasarkan pendapat para ahli, bahwa media video animasi merupakan media penyampaian pesan melalui Video animasi.

#### **2.1.7.2 Jenis-jenis animasi**

Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terdapat berbagai jenis-jenis animasi yang dapat digunakan dalam membuat video animasi pembelajaran. Mengutip dalam buku Akbar Iskandar dalam bukunya yang berjudul Aplikasi Pembelajaran Berbasis TIK mengatakan bahwa terdapat enam jenis animasi yang dapat digunakan dalam video animasi pembelajaran.

Berikut adalah beberapa jenis-jenis animasi yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran dikelas, yaitu:

- 1) 2D Cartoon Animation Jenis animasi yang memperlihatkan gambar tradisional dalam bentuk 2 dimensi, biasanya gambar-gambar 2D ini berbentuk kartun dan dibuat menggunakan vector
- 2) 3D Animation Animasi yang dibuat menyerupai keadaan yang sebenarnya. Dalam 3D animation, animasi yang ditampilkan tidak datar halnya 2D dalam 3D animasi dapat dilihat dari sudut pandang mana saja sehingga animasi 3D lebih baik jika dibandingkan 2D.
- 3) Motion Graphics Jenis animasi ini dapat juga disebut dengan capture. Jenis ini memungkinkan untuk menggerakkan animasi 3D menjadi lebih hidup. Motion graphic juga digunakan untuk menggerakkan suatu kata atau kalimat (*Typographic*).



- 4) *Infographic Animation* Animasi yang mempresentasikan data dan pengetahuan secara visual dalam bentuk video. Infographic animation dibuat untuk memberikan informasi mengenai data secara lebih menarik.
- 5) *Stop Motion* Animasi yang menggabungkan beberapa potongan gambar yang saling terkait satu dan lainnya sehingga seolah – olah gambar tersebut menjadi bergerak.
- 6) *Whiteboard Animation* Animasi yang dapat memberikan visual dimana terdapat seorang yang menggambar dan menulis di permukaan papan tulis.

Berdasarkan uraian diatas bahwa jenis-jenis animasi yang dapat di gunakan dalam media pembelajaran, yaitu: *2D cartoon animation, 3D animation, Motion Graphics, infographic Animation, Stop Motion, whiteboard Animation.*

### **2.1.7.3 Langkah-langkah membuat atau mengedit video animasi pembelajaran**

Media video animasi pembelajaran dibuat untuk menarik perhatian siswa agar siswa dapat memahami materi dan tertarik dengan pembelajaran yang akan diajarkan, agar video animasi pembelajaran menarik perhatian siswa perlu adanya sebuah langkah-langkah proses pembuatan video animasi pembelajaran. Dibawah ini adalah langkah-langkah pengedit video animasi pembelajaran diantara yaitu;

1. Silahkan buka aplikasi kinemaster, lalu klik rasio
2. Setelah memilih rasio klik ikon “lapisan” lalu pilih media
3. Kemudian masukkan video dengan background animasi ruang kelas
4. Selanjutnya tambahkan teks untuk opening video animasi pembelajaran. Dengan cara klik “lapisan” kemudian pilih teks
5. Kemudian ketikkan teks untuk opening video, untuk memilih jenis teks yang akan digunakan klik ikon font
6. Agar font yang digunakan mudah dan jelas untuk dibaca saat video pembelajaran diputar, maka teksnya diberi ikhtisar

7. Selanjutnya tambahkan video green screen animasi pada video pembelajaran, dengan cara klik “lapisan” kemudian pilih media. (Animasi dapat kalian peroleh dari youtube, zepeto atau supermii)
8. Setelah itu aktifkan “kunci kroma” video green screen animasi. Agar karakter animasi yang dimasukkan bisa menyatu dengan background
9. Selanjutnya atur posisi karakter animasi yang dimasukkan agar tidak menghalangi teks dengan cara menggeser letak karakter animasi tersebut
10. Setelah itu tambahkan audio dengan cara klik ikon audio
11. Agar video sesuai dengan audionya yang kita gunakan, geser video ke arah kiri agar durasi video sama dengan audio
12. Kemudian jika ingin memotong video atau audio geser video atau audio ke kiri agar durasi video dan audio sama
13. Jika sudah selesai, maka tampilan video teks dan rekaman akan sejajar
14. Kemudian lakukan cara yang sama untuk mengedit video atau slide berikutnya.

#### **2.1.7.4 Proses pembuatan animasi**

Proses pembuatan animasi Menurut Beane menjelaskan bahwa garis besar proses pembuatan animasi dibagi menjadi beberapa tahapan. Ada tiga tahapan utama dari jalur produksi yaitu Pra produksi, Produksi dan Pasca produksi.

Berikut penjelasan dari ketiga tahapan pembuatan animasi yaitu:

1. Pra produksi Tahapan perencanaan, perancangan, dan penelitian keseluruhan proyek 3D
2. Tahapan produksi  
Pembuatan semua unsur visual akhir dari sebuah proyek animasi tiga dimensi.  
Pada tahapan produksi, seniman 3D menciptakan produk atau asset
3. Tahapan pasca produksi

Tahap penyelesaian dan hasil akhir dari sebuah proyek animasi 3D. Tahap tersebut diproses dengan memberi efek visual dan koreksi warna.

#### **2.1.7.5 Indikator pembelajaran**

Media video animasi Media video animasi dapat dikatakan baik apabila memiliki indikator pembelajaran. Berikut adalah beberapa indikator pembelajaran media video animasi sebagai berikut:

1. Manfaat pembelajaran media video animasi bagi siswa
2. Tempat untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta konsep, prinsip atau generalisasi
3. Keterampilan siswa menggunakan pembelajaran video animasi
4. Pembelajaran video animasi sebagai alat bantu
5. Pembelajaran video animasi sebagai alat meningkatkan minat belajar
6. Pembelajaran media video animasi sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk memunculkan ide-ide gagasan

#### **2.1.7.6 Kelebihan dan kekurangan video animasi**

Peran penting penggunaan video animasi pembelajaran sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu di bayangkan atau dipahami oleh siswa. Dengan menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran akan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada siswa. Akan tetapi, video animasi pembelajaran memiliki kelebihan untuk dijadikan sebagai media. Berikut adalah kelebihan dari video animasi yang dipaparkan oleh Munir yaitu:

1. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi

2. Pengulangan dalam pembahasan tertentu dapat dilakukan
3. Video dapat mengurangi suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata
4. Kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret
5. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang
6. Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi
7. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa
8. Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Selain kelebihan, video animasi pembelajaran juga memiliki kekurangan.

Berikut adalah kekurangan dari video animasi pembelajaran yaitu:

1. Memerlukan software khusus untuk membukanya
2. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

### 2.1.8 Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Pada tabel dibawah ini disajikan daftar penelitian terdahulu yang relevan yang pernah di lakukan.

**Tabel 2.1**  
**Penelitian Terdahulu yang Relevan**

| No | Nama Peneliti | Jenis Karya Ilmiah (Tahun ) | Judul Penelitian   | Metode Penelitian | Simpulan  |
|----|---------------|-----------------------------|--|-------------------|---|
| 1  | Made Budiawan | Jurnal (2013)               | Pengaruh model pembelajaran kooperatif Tipe Jigsaw dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu | Eksperimen        | Model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw dan motivasi belajar berpengaruh terhadap prestasi belajar. |

|    |                          |                |   |            |   |
|----|--------------------------|----------------|---|------------|---|
|    |                          |                | Fisiologi Olahraga  |            |   |
| 2. | Lusi Nur Oktaviani       | Skripsi (2020) | Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa   | Eksperimen | Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Siswa.   |
| 3. | Wulandari                | Skripsi (2020) | Perbedaan hasil belajar Peserta Didik yang Mendapatkan Model pembelajaran Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT) Dengan Tipe Jigsaw pada Mata Pelajaran Akuntansi | Eksperimen | Terdapat Perbedaan hasil belajar peserta didik yang mendapatkan model pembelajaran kooperatif Tipe Number Head together (NHT) |
| 4. | Sandi Muhammad jalaludin | Skripsi (2018) | Pengaruh Penerapan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan Teknik Aplikasi Netsupport school terhadap hasil belajar peserta didik                            | Eksperimen | Terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media komputer   |

|   |               |         |  |            |   |
|---|---------------|---------|--|------------|---|
| 5 | Winda Elfiana | skripsi | Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan menulis cerita pendek | eksperimen | Terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan menulis cerita pendek |
|---|---------------|---------|--|------------|---|

## 2.2 Kerangka Pemikiran

## 2.3 Hipotesis Penelitian