

BAB II

KAJIAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Metode Pembelajaran Video Animasi

Metode pembelajaran digunakan oleh guru untuk menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik dikelas baik secara individual maupun kelompok agar materi dapat tersampaikan, diserap dan dipahami dengan baik.¹ Dalam menentukan metode seorang guru harus mengetahui situasi dan kondisi, baik situasi keadaan lingkungan serta kondisi media dan sarana prasarana. Karena untuk melihat keberhasilan pembelajaran, salah satunya tergantung dari metode yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa inggris yaitu visual dan audio. Adapun pendapat yang mengatakan video sebenarnya berasal dari bahasa latin, video – vidi- visum yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan).² Dizaman yang semakin canggih, dimana berbagai hal dapat didokumentasikan maupun diabadikan melalui video, termasuk dalam sistem pendidikan dimana sebuah pembelajaran dapat dibuat video dan dibagikan keranah publik. Secara internasional video

¹ Mardiah Kalsum Nasution, “*Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa*”,(Banten: Studia Bidaktika, 2017).hal 13.

² Sukiman, “*Pengembangan Media Pembelajaran*”, (Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani, 2012).hlm.187.

telah berperan penting dalam mendukung proses pembelajaran guru dan peserta didik.³ Dalam pembuatan video, seorang pendidik harus mengedepankan kualitas video dengan mempertimbangkan pemirsa dan video itu sendiri, diantaranya dengan memperhatikan background, durasi waktu, pencahayaan, suara (musik) dan tampilan. Supaya video terlihat menarik dan tidak membosankan.

Menurut Faris, animasi adalah media untuk mengubah sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia, tidak hanya pembatasan dalam dunia animasi.⁴ Artinya bahwa video animasi dapat memberi pengaruh serta memberi suatu timbal balik bagi pemirsa atau audien yang menontonnya, entah rasa senang, bahagia maupun sedih. Sedangkan media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁵ Dalam penggunaan animasi tentu saja membutuhkan media yang digunakan. Di antara jenis media audio – visual adalah media gambar, film, video dan sebagainya.⁶

Dalam pembuatan animasi, guru harus memperhatikan beberapa hal, diantaranya grafik dimensi, obyek, mimik dan gerak dalam animasi. Dalam

³ J.Richard et.al, “ *complexities and opportunities in teacher generation of video from their own classrooms*”, Learning Culture and Social Interaction 28 (100490), Evanston 2021

⁴ Ponza. dkk., ”*Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar*”, Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, Vol.6 No.(1) Singaraja 2018

⁵ Muhammad Ramli, “*Media dan Teknologi Pembelajaran*”, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), hal.1.

⁶ Sukimin, *Op.Cit.* Hal.184.

hal itu, pendidik harus memperhatikan atau merancang wajah (kepala bergerak) untuk digunakan dalam video serta memberikan efek suara yang nyata agar dapat beradaptasi dengan suara input, sehingga terjadi kejelasan dalam audio visualnya.⁷ Selanjutnya dalam pembuatan video animasi perlu adanya subtitle video, karena dengan adanya subtitle video dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam memahami video pembelajaran. Peserta didik tidak hanya melihat gambar tetapi juga melihat tulisan sehingga semua indra penglihatan tidak terfokus pada obyek gambar saja. Dari tahapan pembuatan video animasi tentu saja membutuhkan aplikasi. Tanpa sebuah aplikasi di smartphone atau laptop tentu saja tidak dapat meng edit sebuah animasi, oleh karena itu aplikasi merupakan hal yang sangat penting dalam pembuatan video animasi. Saat ini banyak sekali aplikasi yang didalamnya lengkap dengan fitur - fitur serta efek editor. Diantara aplikasi editor video yang dapat diakses di android salah satunya ialah aplikasi kinemaster.⁸

Di dalam penyampaian, supaya video pembelajaran animasi dapat diakses atau ditonton oleh peserta didik, seorang pendidik dapat memanfaatkan media sosial youtube. Media sosial youtube dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai media ajar yang lebih

⁷ Alexanderson, J. Beskow, "Animated Lombard Speech: Motion capture, facial animation and visual intelligibility of speech produced in adverse conditions", *Computer speech and language* (28), Stockholm 2014

⁸ Acep Haryudin dan Farhan Imanulloh, "The Utilization of Kinemaster Application in The Making of Multimedia Based Teaching Materials For English E-Learning IN New Normal (Covid 19)", *Profesional Journal of English Education*, Vol. 4, No.2 e-ISSN 2614-6256, IKIP Siliwangi' 2021.

disukai dan minati oleh peserta didik.⁹ Perkembangan media sosial youtube yang begitu meningkat secara cepat dan begitu populer merupakan sebuah peluang di dunia pendidikan. Bahkan lembaga riset pasar statista memprediksi bahwa jumlah pengguna media sosial youtube di Indonesia akan mencapai 1.8 milyar pada tahun 2021¹⁰ yang sebelumnya pada pertengahan tahun 2017 telah tercatat jumlah penonton bulanan sebesar 1,5 milyar.¹¹

Dengan demikian metode *berbasis video animasi* adalah salah satu metode pembelajaran cerita yang menggunakan media audio visual dengan cara merekam proses mengajar dan diedit dengan diberi animasi dan dijadikan sebuah video pembelajaran yang dapat ditonton menggunakan indra pendengaran dan penglihatan kapan saja dan dimana saja melalui media sosial youtube maupun aplikasi lainnya. Sehingga diharapkan metode ini dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, serta memberi pemahaman dalam pembelajaran.

⁹ Hayadi Mujianto, ” *Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar*”, Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian, Vol 5 No 1, Garut 2019

¹⁰ Diaz Praditya, (<https://id.techinasia.com/fakta-perkembangan-youtube-di-indonesia>) diakses pada tanggal 07 April 2021

¹¹ Oik Yusuf, (<https://www.google.com/amp/s/amp.kompas.com/tekno/read/2018//05/04/14250087/berapa-banyak-orang-yang-menonton-youtube-setiap-harinya->) diakses pada tanggal 07 April 2021

2. Psikologi Belajar

Ketidakstabilan dalam proses pembelajaran di sekolah menjadi tantangan bagi seorang pendidik, yang dapat menyebabkan masalah psikologi belajar siswa seperti depresi hingga ketidakmampuan belajar.¹² Dalam situasi saat ini dimana kegiatan pembelajaran daring tentu saja terjadi ketidakstabilan pembelajaran yang berpengaruh kepada psikologi belajar peserta didik. Menurut Gage & Berliner, psikologi belajar memiliki beberapa fungsi, yaitu untuk menjelaskan, memprediksi, mengontrol fenomena (dalam kegiatan belajar mengajar).¹³ Di dalam Fungsi psikologi belajar ada fungsi memprediksi dan mengontrol, dalam hal ini bahwasanya penulis ingin mengontrol peserta didik dalam motivasi belajar serta memprediksi apakah peserta didik bersemangat belajar dalam menggunakan metode pembelajaran berbasis video animasi.

3. Teori Motivasi Belajar

Menurut M. Dalyono motivasi belajar merupakan daya penggerak atau pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan, yang dapat berasal dari dalam dan juga dari luar.¹⁴ Dalam hal ini diharapkan metode pembelajaran video animasi mampu memberi motivasi dari luar kepada peserta didik dengan memberi pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan sehingga

¹² Melani Arnaldi, "Four Factor Psychologies as Executive Function to Increase Interest of Learning", *Procedia –social and behavioral Sciences* 112, Hang Lekiu, 2014

¹³ Syarifan Nurjanah, "Psikologi Belajar", (Ponorogo: Wade Group, 2016), hal.14

¹⁴ Ifni Oktiani, "Kreatifitas Guru Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 5. No. 2. Purwokerto 2017

mampu memberi pengaruh dalam memotivasi belajar peserta didik. Disamping pengaruh dari luar, dorongan dari dalam lah yang sangat penting dalam memotivasi belajar siswa. Dalam memotivasi belajar pendidik dan peserta didik perlu memahami teori – teori motivasi diantaranya : 1) Teori Abraham H. Maslow (teori kebutuhan) yang pada intinya, berkisar pada pendapat bahwa manusia memiliki lima tingkatan kebutuhan yaitu: fisiologika, rasa aman, kasih sayang, harga diri dan aktualisasi diri. 2). Teori McClelland (teori kebutuhan berprestasi), motivasi berbeda, sesuai dengan kekuatan kebutuhan seseorang akan prestasi. 3) Teori Clyton Aldefler (teori ERG), artinya seseorang menyadari keterbatasannya, seseorang dapat menyesuaikan diri pada kondisi obyektif yang dihadapinya dengan memusatkan perhatiannya pada sesuatu yang mungkin dicapainya (eksistensi, hubungan dan pertumbuhan). 4) Teori Herzberg (teori dua faktor) teori ini dikembangkan dari dua faktor yaitu motivasional (yang sifatnya intrinsik) dan hygiene (faktor yang sifatnya ekstrinsik/ dari luar). 5) Teori penetapan tujuan (goal setting theory). 6) Teori Victor H. Vroom (teori Harapan) motivasi merupakan akibat suatu hasil yang ingin dicapai oleh seseorang dan diperkirakan tindakanya akan mengarah pada hasil yang diinginkan.¹⁵

Dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, seorang pendidik diharapkan dapat memahami motivasi belajar peserta didik, serta diharapkan

¹⁵Widayat Prihartanta, “ *Teori – Teori Motivasi*”, Jurnal Adabiya, Vol 1. No.83. Universitas Islam Negri Ar- raniry 2015

mempunyai kekreatifan dalam menyajikan dan menyampaikan pembelajaran. Pendidik kreatif merupakan seorang pendidik yang memiliki kemampuan dalam mengembangkan ide-ide baru dalam pembelajaran, salah satunya dalam penggunaan media dan metode.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Disamping sebagai bukti perbandingan sebuah penelitian, hasil penelitian terdahulu juga sangat penting sebagai acuan ataupun referensi dalam penelitian ini.

Berikut ini hasil penelitian terdahulu yang ada kaitanya dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Siti Musarofah, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Video Animasi Bermuatan Ayat Al Qur’an dengan Output Youtube”. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pendapat para validator dan respon peserta didik. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan research and development (R&D). Hasil kesimpulan penelitian ini adalah bahwa media pembelajaran berupa video animasi bermuatan Ayat Al Qur’an dengan output youtube sangat baik digunakan pada proses pembelajaran.¹⁶ Perbedaan penelitian yang dilakukan Siti Musarofah dengan peneliti ialah bahwa metode pembelajaran animasi ber-

¹⁶ Siti Musyarofah, Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019

output youtube sangat baik digunakan untuk pembelajaran sedangkan penelitian yang peneliti akan lakukan bertujuan apakah metode berbasis video animasi memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik dalam belajar.

2. Sultia Linika Sari, Anton Widyantodan, Samsul Kamal dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone Pada Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh, penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan research and development/R&D). Hasil kesimpulan dari penelitian ini ialah bahwa media pembelajaran berbasis video animasi layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran.¹⁷ Perbedaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan ialah, penelitian ini menggunakan metode penelitian research and developmen (R&D) dengan tujuan apakah metode yang digunakan layak atau tidak, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kualitatif dengan tujuan apakah metode video animasi memberikan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

¹⁷ Sultia Linika Sari, dkk.,”*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dalam Smartphone Materi Sistem Kekebalan Tubuh Manusia Untuk Siswa Kelas XI di SMA Negeri 5 Banda Aceh*”,Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi,ISBN.978-602-60401-3-8, Banda Aeh 2017

C. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada metode pembelajaran berbasis video cerita animasi dalam pembelajaran PAI di kelas 2 SD Negeri Kaliputih guna menumbuhkan minat serta semangat motivasi belajar peserta didik.