

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Landasan Teori

1. Pengertian Video Animasi

Video merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak¹. video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan dalam melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Pada umumnya video digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi dan pendidikan.

Video juga dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap. Video akan muncul berupa tampilan yang dapat dilihat, serta dapat didengarkan karna didalam video terdapat suara, video merupakan bentuk dari teknologi untuk merekam, menangkap,

¹ Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, III (Jakarta: Balai Pustaka, t.t.)

memproses dan mentransmisikan serta mengatur ulang gambar yang bergerak. Sebuah media video memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi, video dapat dibuat dalam bentuk *DVD*, *VCD*, *youtube* serta dapat diakses melalui social media lainnya. Ada berbagai macam tujuan dari pembuatan video ini bisa bertujuan untuk film, sebagai documenter, video presentasi serta video sebagai media pembelajaran. Dapat diketahui bahwa video memiliki berbagai macam jenis. Jenis-jenis video ditinjau dari pembuatannya yaitu video cerita, video dokumenter, video berita, video pembelajaran, video presentasi. Video cerita memiliki tujuan yaitu untuk memaparkan sebuah cerita, video dokumenter memiliki tujuan yaitu merekam sebuah kejadian atau peristiwa dalam kehidupan nyata, sedangkan video berita memiliki tujuan untuk menyampaikan informasi berupa sebuah berita, video pembelajaran memiliki tujuan berupa penyampaian materi pembelajaran agar mudah dipahami dan dapat dimainkan ulang dan yang terakhir yaitu video presentasi yang memiliki tujuan berupa komunikasi ide atau sebuah gagasan yang akan disampaikan.

Sedangkan media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pada pengertian lain media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak

dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi.² Animasi dapat menaikkan konsistensi media agar lebih menarik dalam penayangannya. Animasi dapat berupa gambar ataupun sekumpulan objek yang akan diberi gerakan dalam hitungan waktu, animasi tersebut bisa dari gambar hewan, manusia, tumbuhan ataupun tulisan. Animasi akan dapat dipadukan dalam berbagai aspek, seperti dipadukan dengan video, film, ataupun tayangan cerita pendek berupa klip video. Animasi ini dapat digunakan di dalam sebuah objek pembelajaran yang fungsinya tentunya untuk memperindah dan menarik dari pembelajaran tersebut, animasi ini akan dipadukan dengan media berbentuk video sehingga akan terciptanya sebuah animasi yang bermanfaat di dalam sebuah pendidikan bukan hanya sekedar menjadi sebuah hiburan di dalam sebuah film.³

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi adalah media yang menggunakan unsur gambar bergerak yang di dalam nya terdapat suara yang melengkapinya. Video animasi ini akan mampu masuk melalui dua sensor indera manusia yaitu melalui mata dan telinga, sehingga penggunaan video animasi akan sangat menarik

² Laily Rahmawati, "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sudoarjo," *JPGSD* 6, no. 4 (2018).

³ Hasmira, Anwar, dan Muh Yusuf, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi" *Jurnal Wahana Pendidikan Kajian Pendidikan*.(2017).

jika digunakan dalam sebuah film, serta akan sangat efektif jika dijadikan sebuah media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi, serta minat dan hasil belajar dari peserta didik

2. Kelebihan dan kekurangannya dari Video Animasi

Video animasi memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya adalah :

- a. Berdaya tarik perhatian peserta didik ketika belajar
- b. Penjelasan guru dapat meninasahkan energy karena penyampaiannya disiramkan melalui tayangan video
- c. Peserta didik mudah memahami materi pelajaran yang tidak mudah dipahami.
- d. Ada dua media yaitu media video dan media audio.
- e. Penggunaan bias melalui HP.⁴

3. Kekurangan dari Video Animasi

Selain kelebihan, media video animasi juga memiliki kekurangan. Kekurangan media video animasi adalah seperti berikut:

Video-video animasi memakan waktu lama untuk membuat sebuah video.

⁴ Sobron A.N”Persepsi Siswa Dalam Studi Pengaruh Daring Learning Terhadap Minat Belajar Siswa,”Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme 1,no.2(2019): 30-38

- a. Masih belum semua guru bisa menggunakan media video animasi.
- b. Menggunakan aplikasi sehingga software dalam membuat video apabila ingin hasilnya baik.
- c. Pembuatan media video memerlukan biaya yang mahal.
- d. Media video animasi memerlukan bantuan media lain dalam menambah nilai hasilnya yang baik sehingga fokus belajar murid bertambah.⁵

Dengan kelebihan yang dimiliki oleh video animasi ini maka akan sangat menunjang kualitas serta manfaat yang akan diterima oleh konsumennya yaitu bisa khalayak umum ataupun dalam pendidikan. Dalam sebuah institusi pendidikan maka pendidik dan peserta didik akan dipermudah melalui video animasi sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dengan demikian tujuan pembelajaran tidak sukar untuk dicapai. Kelebihan-kelebihan tersebut juga merupakan hal yang sangat menunjang pembelajaran yang abstrak, dengan adanya video animasi maka materi yang bersifat abstrak tersebut akan bisa menjadi konkrit di pemikiran peserta didik serta menyeragamkan asumsi dari peserta didik dalam mempelajarinya.

⁵ Andrian Johari dan dkk, "Penenrapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal Of Mechanical Engineering Education* 1,no 1 (2014):8-15

4. Unsur-unsur Video Animasi

Video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang kayaakunnya memadukan unsur suara, gerak, gambar, animasi, teks, atau grafik yang berupa hal terinteraktif untuk memaknai media pembelajaran tersebut bagi penggunanya. unsur-unsur yang terkandung dalam media video, antaranya:

a. Teks

Teks merupakan unsur di awal video. Teks merupakan gabungan beberapa kata dan membentuk kalimat lengkap dalam sebuah paragraf digunakan untuk menyampaikan suatu informasi tentang materi ajar. Dalam arti selain teks dapat dikatakan sebagai satuan bahasa yang mengandung subjek dan prediket sehingga jika diberi informasi akhir akan menjadi kalimat.

b. Gambar (image)

Gambar dapat singkat dan menampilkan data kompleks dalam bentuk baru yang berfungsi. Misalnya gambar berperan terhadap mengvisualisasikan sesuatu objek pesan atau informasi bersifat abstrak agar dapat diterima dengan jelas. Misalnya foto, grafik, ilustrasi, animasi, dan lain-lain.

c. Suara (audio)

Suara bisa diartikan sebagai kehadiran tekanan udara yang terus naik sampai menjangkau gendang telinga manusia yang bertugas untuk penyampaian suara kepada objek gambar agar membuat

durasi objek yang disuarakan menjadi hidup dan membuat media lebih menarik. Seperti MP3 dan lainnya.

d. Animasi

Animasi menjadi poin penting terhadap menyenangkan media video pembelajaran. Animasi sendiri merupakan rantai ilustrasi dari koleksi beberapa gambar yang diciptakan berjalan sebagaimana keinginannya sehingga menciptakan sesuatu gabungan yang utuh. Waktu animasi inilah yang menyebabkan video terasa menarik namun memiliki hal tahapan supaya informasi yang disampaikan mudah dimengerti.

e. Video

Video merupakan rangkaian atau perpaduan dari rangkaian unsur pendukung meliputi teks, gambar, suara, dan animasi yang sudah lengkap. Video juga disertai dengan cuplikan yang menjelaskan sesuatu yang dirasakan sulit dipahami melalui gambar. Dalam pengertian lainnya untuk mendapatkan sebuah video harus mengisinya dengan unsur-unsur pendukung agar informasi yang disampaikan bisa dipahami dengan jelas-jelasnya.

Interaktif merupakan kombinasi dua arah. Misalnya hubungan antara manusia dengan komputer yang mana manusia sebagai pengguna dan komputer sebagai softwarenya, dengan demikian produk

yang diharapkan memiliki fungsi serta hubungan dua arah atau hubungan timbal balik yaitu aplikasi dengan usernya.⁶

2. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran merupakan sebuah upaya yang dilakukan untuk mendapatkan pengetahuan, kompetensi serta keterampilan yang diperlukan dalam melakukan pekerjaan. Pembelajaran dalam kata lain memiliki makna bahwa suatu aktivitas yang berfokus pada kondisi serta kepentingan pelajar, istilah pembelajaran sendiri menggantikan makna dari kata pengajaran yang berfokus pada guru. Pembelajaran sendiri dirancang guna mendukung proses belajar-mengajar internal dalam diri seseorang. Hal ini berkaitan dengan kombinasi dalam sebuah pembelajaran antar siswa dan guru serta tenaga pendidik lainnya. Unsur-unsur pendukung dalam pembelajaran tentunya sangat mempengaruhi pembelajaran yang sedang berlangsung seperti kombinasi tenaga laboratorium, buku, spidol, papan tulis, media seperti video, slide dan lainnya. Selain hal tersebut terdapat unsur fasilitas dan perlengkapan yang berupa ruangan kelas, komputer, serta sarana lainnya. Dalam pembelajaran juga wajib memiliki sebuah rencana dalam pembelajaran, yang berbentuk modul ajar yang didalamnya meliputi, tujuan pembelajaran, metode, strategi, media yang digunakan, materi serta evaluasi.

Menurut Rohmalina Wahab strategi pembelajaran interaktif merupakan salah satu metode pembelajaran yang biasa digunakan guru dalam

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta : PT.Bumi Aksara, 2007)

menyampaikan materi pelajaran. Guru berperan penting dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif dengan adanya interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa bahkan siswa dengan sumber pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan belajar. Pembelajaran interaktif juga terdapat proses belajar yang melibatkan siswa dengan siswa, siswa dengan guru atau antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi memungkinkan kemampuan siswahkan berkembang dari segi mental dan intelektual.⁷

Interaktif adalah dua arah kombinasi. Sebagai contoh, komunikasi antara manusia dengan computer yang mana manusia sebagai pengguna dan momputer sebagai softwarnya, sehingga hasil yang dihasilkan memiliki fungsi serta komunikasi dua arah atau komunikasi timbal balik yaitu aplikasi dengan usernya. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran interaktif adalah sistem untuk menyampaikan materi yang tersaji yang dikendalikan oleh komputer tidak hanya melalui penglihatan dan pendengaran tatapi juga dapat memberikan timbal balik antar penggunaannya.⁸ Dari berbagai pendapat menyatakan bahwa pembelajarn interaktif merupakan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, yang mana suasana belajar menjadi aktif yang dikembangkan melalui pertanyaan dari peserta didik itu sendiri. Pembelajaran interaktif ini sangat menunjang agar tujuan pembelajran dapat

⁷ Rohmalina Wahab, Psikologi Belajar (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016).

⁸ Indah, Luluk Wati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Adobe Animate CS Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Di Kelas X OTKP Negeri 1 Lamongan.

tercapai dengan mudah, karna kombinasi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, yang mana suasana belajar menjadi aktif yang dikembangkan melalui pertanyaan dari peserta didik itu sendiri. Pembelajaran interaktif ini sangat menunjang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah, karna kombinasi yang memiliki timbal balaik antar satu dengan yang lainnya maka akan efektif jika diterapkan nantinya.

1. Kelebihan Pembelajaran Interaktif

Kelebihan pembelajaran interaktif adalah :

- a. Peserta didik akan dapat memaksimalkan kesempatan untuk mengemukakan keinginannya pada materi yang akan dipelajari.
- b. Melatih peserta didik mengungkapkan rasa ingin tahu melalui pertanyaan yang diajukan oleh pendidik.
- c. Pendidik atau guru sebagai fasilitator, motivator, dan perancang aktivitas belajar.
- d. Hasil belajar akan bermakna jika menerapkan pembelajaran interaktif ini.⁹

Selain hal tersebut kelebihan dari pembelajaran interaktif ini yaitu peserta didik mencoba mencari sendiri ilmu dengan cara pengamatan serta observasi yang dilakukan. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

⁹ Andrian Johari dan dkk, "Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," Journal Of Mechanical Engineering Education, no 1 (2014)

interkatif ini sangat bermanfaat untuk di terapkan didalam sebuah pembelajaran.

Media interaktif tidak hanya membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik melalui berbagai alat dan teknologi yang mendukung interaksi dan keterlibatan aktif. Media pembelajaran interaktif mengacu pada alat atau platform yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran. Media ini bisa berupa perangkat lunak pendidikan, aplikasi mobile, simulasi, video interaktif, dan Teknologi lainnya yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran.¹⁰

B. Penelitian Yang Relevan

Pertama, Skripsi dari Astuti Yulisa Dewi Prodi PAI UIN Mahmud Yunus Batusangkar Sumatra dalam judulnya Penerapan video Animasi Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Sejarah Berdirinya Daulah Abasiyah Mata Pelajaran Ski MTs Kelas VIII dengan kesimbulan bahwa kesulitan dalam pembuatan media sejarah kebudayaan islam ini guru hanya menggunakan buku paket dikarenakan

¹⁰ Azzahra, M. D., & Pramudiani, P. (2022). Pengaruh Quizizz sebagai Media Interaktif terhadap Minat Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 3203–3213.

tidak adanya pelatihan di dalam mengembangkan media pembelajaran disekolah dan menyebabkan kurang aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dari peneliti Astuti Yulisa Dewi menyatakan bahwa guru membutuhkan media pembelajaran berupa video animasi dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan islam pembelajaran interaktif ini dalam penggunaannya akan lebih menarik peserta didik yang masih duduk di bangku madrasah tsanawiyah.

Yang kedua Penelitian yang dilakukan oleh Miftakhul Khoeri Prodi PAI UIN SUNAN AMPEL dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di Man 2 Kediri” dengan rumusan masalah bagaimana landasan dan desain pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif pada materi SKI di MAN 2 dan bagaimana guru dan peserta didik terhadap hasil produk multimedia interaktif Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah media pembelajaran yang telah ada, apakah sudah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik dan bagaimana pengembangan media pembelajaran serta respon guru dan peserta didik terhadap media tersebut. Dalam penelitiannya Miftakhul Khoeri menggunakan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data Miftakhul Khoeri menggunakan Teknik angket/kuesioner dan wawancara. Dalam penelitiannya ditemukan bahwa dalam proses

pembelajaran peran aktif peserta didik masih belum terlihat karena proses pembelajarannya yang dilaksanakan oleh guru menurut peneliti sudah baik, namun dalam proses pembelajarannya masih menerapkan model konvensional yakni guru menjelaskan materi, kemudian memberi tugas, dan peserta didik menjawab.

Ketiga, dari jurnal Neni Netriana dan Anisaul Mahasiswa UIN Mahmud Yunus Batusangkar, Sumatra Barat yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Magic Disc* menggunakan Adobe Animate Materi Hukum Bacaan Mad Iwad, Layin, Arid Lissukun. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Kesimpulannya dalam pembelajaran di kelas peserta didik kurang aktif dan pembelajaran terlalu pasif jadi penulis mengembangkan media *Magic Disc* menggunakan *Adobe Animate*. Cara mengembangkan dengan uji pratikalitas media *Magic Disc* dilakukan kepada 4 orang guru PAI dan 20 peserta didik. *Magic Disc* yang dikembangkan dinilai berdasarkan 3 aspek yaitu kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat media *Magic Disc*.

Keempat, penelitian ini dilakukan oleh Dewi Ikromatul Ngarofah Prodi PAI IAIN Kediri dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Renderforest Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar. Tujuan penelitian ini

adalah untuk mengetahui bagaimana perkembangan media video animasi berbasis renderforest dan mengetahui keefektifan media video animasi berbasis renderforest yang digunakan pada kelas X mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MA Ma'arif Udanawu Blitar, dan dari penelitiannya Dewi Ikromatul Ngarofah mengemukakan bahwa dalam mengembangkan media agar peserta didik dalam pembelajaran dikelas harus menggunakan media yang dapat membantu keefektifan pembelajaran dikelas. Dalam penelitiannya Dewi Ikromatul Ngarofah menggunakan penelitian kualitatif.

Kelima penelitian yang dilakukan oleh Salwa Azahra Prodi PAI UID Ciamis dengan judul “ Penerapan Media Video Pembelajaran Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 1A Sekolah Dasar Negeri 7 Ciamis” dan dari penelitiannya Salwa Azahra mengemukakan banyaknya masalah yang terjadi pada peserta didik saat proses pembelajaran sejarah kebudayaan islam, salah satunya pembelajaran masih kurang efektif, dimana terlihat ketika pendidik menjelaskan materi pembelajaran banyak peserta didik yang tertidur dan kurang memberikan respon. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (P

C. KERANGKA TEORI

