

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kejenuhan Belajar Peserta Didik

###### a. Pengertian Kejenuhan Belajar

Istilah “jenuh” mendasari konsep keadaan yang terisi penuh sehingga tidak dapat menampung lagi, dan juga dapat merujuk pada perasaan kejenuhan atau kebosanan. Kejenuhan dalam konteks pembelajaran mencerminkan waktu yang dihabiskan untuk belajar tanpa menghasilkan perkembangan yang berarti.<sup>1</sup> Kejenuhan dalam belajar adalah ketika seseorang merasakan kebosanan dan kelelahan yang sangat mendalam, sehingga menimbulkan perasaan lesu dan kurang semangat untuk terlibat dalam proses belajar.<sup>2</sup>

Pengertian kejenuhan secara literal berarti bosan atau jenuh. Siapa saja yang mengalami bosan/jenuh, manusia akan berupaya untuk membebaskan diri dari tuntutan itu dengan sekuat tenaga. Siapapun yang merasa jenuh, akan merasa malas melaksanakan kegiatan tersebut. Setiap manusia tentu mempunyai kejenuhan. Munculnya kejenuhan di antara aktivitas yang dijalankan.<sup>3</sup> Hal ini sama seperti dihidupkannya mesin kendaraan kemudian mesin itu semakin lama menjadi panas dan hendaklah diredakan sebentar hingga suhunya kembali wajar.

Terkadang menjadi penuh semangat ketika memulai sesuatu, tetapi kegembiraan tersebut dapat membuat diri melupakan banyak hal. Ketika semangat itu meredup dan tergantikan oleh rasa malas, lesu, letih, atau jenuh. Pada saat itu, rasa semangat berada pada titik terendah, sulit untuk meningkat lebih lanjut. Setelah

---

<sup>1</sup> Nunung Agustina Ambarwati, “Kejenuhan Belajar Dan Cara Mengatasinya,” *Jurnal Psikologi Pendidikan Islam* 6, no. 1 (2020): 12.

<sup>2</sup> Dewi and Harlina, “Hubungan Antara Academic Self-Confidence Dengan Kejenuhan (Burnout) Belajar Siswa SMK Negeri 1 Indralaya Utara,” 16.

<sup>3</sup> Fanny Septiany Rahayu et al., “Kejenuhan Belajar Daring Pada Mahasiswa Prodi Pgsd Di Masa Pandemi Covid-19,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 1 (2022): 327.

periode kejenuhan berlangsung cukup lama, keigairahan kembali muncul untuk melakukan aktivitas seperti semula. Begitu seterusnya, semangat dan kejenuhan saling bergantian datang.

Dapat disimpulkan bahwa kejenuhan belajar yaitu keadaan yang penuh untuk menampung apapun atau disebut bosan. Apabila tiba-tiba peserta didik merasa kurang bersemangat untuk menjalankan pembelajaran maka hal tersebut berarti peserta didik merasa kejenuhan dalam belajar. Peserta didik merasa lesu, letih dan jemu jika pembelajaran kurang menarik. Seringkali saat proses pembelajaran masih ada peserta didik melakukan aktivitas lain ketika merasa jenuh dalam belajar.

## 2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kejenuhan Belajar

Kejenuhan belajar peserta didik terpengaruh dari berbagai faktor antara lain sebagai berikut:

- a) Ketidaksiuaian metode pembelajaran yang dipilih oleh guru dengan preferensi peserta didik.
- b) Penekanan berlebihan pada hafalan.
- c) Media pembelajaran yang tidak mendorong proses pembelajaran secara efektif.
- d) Beban tugas terlalu banyak seperti tugas dari guru mata pelajaran dan pekerjaan rumah.
- e) Proses pembelajaran yang cenderung monoton<sup>4</sup>

Terdapat berbagai alasan yang menyebabkan peserta didik merasakan kejenuhan dalam proses belajar, seperti pengaturan waktu yang kurang efektif, hubungan dengan guru, penyesuaian dengan lingkungan sekolah, dan kurangnya dukungan. Peserta didik yang merasakan kejenuhan belajar sering kali terpengaruh oleh tekanan untuk menghadapi ujian dan kompetisi yang sengit di kelas, serta kesulitan dalam menguasai materi dalam waktu singkat. Kejenuhan belajar bisa dipicu oleh suasana monoton, kebisingan saat belajar, tingginya harapan, kurangnya pengawasan, besarnya tekanan, kurang dihargai atau

---

<sup>4</sup> Anita Damayanti, Agus Suradika, and Tasyfi Barkidzki Asmas, "Strategi Mengurangi Kejenuhan Anak Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Melalui Aplikasi ICANDO Pada Siswa Kelas I SDN Pondok Pinang 08 Pagi," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 3-4, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/7861>.

diabaikan, kehilangan peluang, kurang jelasnya aturan, tuntutan yang berlawanan, dan *deadline* tugas. Kejenuhan belajar menjadi belajar saat peserta didik kehilangan motivasi dan gagal menguasai keterampilan tertentu sebelum mereka siap untuk mengembangkan keterampilan berikutnya.

### 3. Pengertian Efektivitas

Merujuk KBBI, istilah “efektivitas” bermula dari kata “efektif” yang mengindikasikan keberadaan dampak, pengaruh, hasil yang efektif, atau berhasil dari suatu tindakan atau usaha.<sup>5</sup> Menurut Nana Suryapermana dan Imroatun dalam bukunya yang judulnya "Dasar-dasar Ilmu Pendidikan", Efektivitas adalah situasi yang memperlihatkan sejauh mana melaksanakan kegiatan pendidikan yang sudah direncanakan bisa tercapai.<sup>6</sup>

Menurut Stoner yang dikutip oleh Ketut Aryani, efektivitas yaitu “konsep yang mencakup baik dalam atau luar organisasi yang berhubungan dengan tingkat pencapaian organisasi berhasil dalam meraih tujuannya.<sup>7</sup> Merujuk sejumlah uraian definisi yang ada, bisa ditarik kesimpulan bahwa efektivitas yaitu sesuatu yang mempunyai pengaruh dan membawa hasil untuk kegiatan itu efektif atau tidak, tercapai tujuannya atau tidak.

### 4. Media Pembelajaran

#### a) Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut asal katanya yang bermula dari kata jamak “medium”, memiliki akar bahasa Latin yang berarti “antara”. Dalam konteks komunikasi, kata “medium” mengacu pada suatu hal yang bertindak sebagai penghubung dalam proses komunikasi. Ini juga bisa merujuk pada alat atau sarana yang membantu

---

<sup>5</sup> Dendy Sugono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (PT. Gramedia Pustaka Utama, 2008), 375.

<sup>6</sup> Nana Suryapermana and Imroatun, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan* (Serang: FTK Banten Press, 2017), 269.

<sup>7</sup> Ketut Aryani, Muh. Idris, and Ripa Fajarina Laming, “Analisis Efektivitas Perputaran Piutang Dalam Meningkatkan Laba Pada Koperasi Simpan Pinjam Berkat Makassar,” *Economic Bosowa Journal* 6, no. 005 (2020): 15.

pembawa pesan dan informasi untuk menyampaikan kepada penerima.<sup>8</sup>

Berdasarkan beberapa pengertian diatas bisa disimpulkan arti media pembelajaran sebagai sarana grafis, fotografis, atau elektronis yang diaplikasikan guna mengambil, mengoperasikan, dan menata informasi yang kasat mata atau lisan ketika melakukan aktivitas pembelajaran. Maksud dari media itu ialah media yang dipakai pada aktivitas pembelajaran di sekolah. Media dalam pembelajaran diperlukan untuk membantu proses berjalannya suatu kegiatan pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan inovatif.

#### **b) Manfaat Media Pembelajaran**

Penerapan media pembelajaran meningkat senada dengan teknologi dan ilmu pengetahuan bertumbuh pesat yang memberikan manfaat signifikan bagi pelaksana pembelajaran. Manfaat tersebut antara lain membantu mempercepat penyampaian materi, meningkatkan pemahaman peserta didik, dan berbagai keuntungan lainnya Berikut manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Menyampaikan tanggapan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang saat ini atau dalam waktu mendatang.
- 2) Menyajikan materi yang lebih fungsional serta bermanfaat bagi para peserta didik.
- 3) Memberikan pengalaman tambahan secara langsung sesuai materi yang sudah disampaikan bagia peserta didik.
- 4) Membuat peserta didik dapat menimbulkan perasaan menghargai dan hormat kepada guru serta lebih percaya diri terhadap materi pembelajaran yang dipaparkan.
- 5) Peserta didik akan merasakan pemahaman yang lebih dalam ketika konsep yang diajarkan di sekolah bertemu dengan pengalaman yang diperoleh di luar lingkungan sekolah.

---

<sup>8</sup> Hamzah Pagarra et al., *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2022), 1.

- 6) Secara tidak langsung, guru menyampaikan ke peserta didik terkait materi yang diajarkan setelah itu peserta didik mampu terlatih membandingkannya dengan media pembelajaran diluar sekolah.

Manfaat penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan mengajar terdapat banyak aspek, sesuai yang disampaikan oleh Hamalik (1985) sebagai berikut:<sup>9</sup>

- 1) Menjelaskan penyampaian pesan agar tidak terbatas pada verbal saja, baik dalam bentuk lisan maupun tulisan.
  - 2) Meningkatkan ketertarikan peserta didik, menggairahkan aktivitas belajar, serta mendorong interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya.
  - 3) Menyediakan fondasi penting bagi perkembangan pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran secara keseluruhan.
  - 4) Menghadirkan pengalaman secara langsung sehingga mampu menciptakan kemandirian dalam usaha belajar menurut kemampuan dan minat di kalangan peserta didik
  - 5) Mengembangkan pemikiran yang terstruktur dan berkelanjutan, terutama terlihat dalam pengalaman kehidupan sehari-hari.
  - 6) Menangani keterbatasan seperti ruang, waktu, dan kemampuan indra manusia.
- c) **Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Ketika pemilihan media pembelajaran penting untuk mempertimbangkan berbagai faktor sebagai dasar. Pemilihan media perlu dilakukan secara akurat dan matang, dengan memperhatikan kriteria-kriteria khusus yang relevan. Berikut yang termasuk kriteria penting dalam pemilihan media pembelajaran yaitu antara lain:<sup>10</sup>

- 1) Media yang efektif harus memiliki kejelasan dan keteraturan dalam penyajiannya. Kejelasan dan keteraturan ini mencakup tata letak atau pengaturan

---

<sup>9</sup> Andi Kristanto, *Media Pembelajaran* (Surabaya: Bintang Surabaya, 2016), 13–14.

<sup>10</sup> Ani Cahyadi, *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori Dan Prosedur* (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 52–53.

format presentasi, kualitas suara, penulisan, serta ilustrasi gambar. Media yang tidak terstruktur dapat menurunkan minat dan kejelasannya, sehingga menghambat efektivitas pembelajaran.

- 2) Media yang efektif harus bersih dan menarik, tanpa munculnya gangguan yang tidak relevan pada teks, gambar, video dan suara dapat mengurangi ketertarikan terhadap media tersebut karena dapat mengganggu konsentrasi dan minat peserta didik.
- 3) Media yang efektif harus tepat dengan sasaran penggunaannya. Media yang efektif bagi kelompok besar mungkin tidak akan sama efektifnya ketika dipakai untuk kelompok kecil atau individu. Jenis media yang cocok tersedia pada berbagai skala penggunaan, baik itu kelompok besar, sedang, kecil, maupun individu.
- 4) Kesesuaian dengan materi yang diajarkan merupakan aspek penting dalam pemilihan media. Media harus cocok dengan konten yang mencakup fakta, konsep, prinsip, procedural, atau generalisasi. Untuk mendukung pembelajaran dengan efektif, Media perlu sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan dan kekuatan mental peserta didik.
- 5) Konsistensi dengan tujuan pembelajarn adalah karakteristik yang penting bagi media yang efektif. Media yang baik harus sejalan dengan penetapan tujuan instruksional pembelajaran, yang umumnya mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 6) Kemudahan penggunaan, fleksibilitas, dan daya tahan adalah kriteria yang harus dipertimbangkan. Hal ini membimbing para guru saat memilih media harus mempertimbangkan ketersediaan, aksesibilitas, dan kemudahan pembuatan. Media yang dipilih harus praktis digunakan di berbagai tempat dan waktu menggunakan peralatan yang ada, serta dapat dengan mudah dipindahkan dan efisien.<sup>11</sup>

Fred Parcival menyatakan bahwa setiap media pembelajaran terdapat kelebihan dan kekurangan media

---

<sup>11</sup> Cahyadi, 53.

tersebut menjadi faktor yang memungkinkan pendidik untuk mengurangi kelemahan dari media yang digunakan dan memilih media berdasarkan kriteria yang diinginkan. Ada beberapa standar yang digunakan dalam pemilihan media pembelajaran<sup>12</sup>, yakni:

- 1) Menyesuaikan dengan tujuan yang akan diraih melibatkan pemilihan media yang cocok dengan tujuan instruksional yang sudah ditentukan, mengingat komponen psikologis, emosional, dan psikomotorik.
- 2) Keakuratan media adalah suatu keharusan untuk memastikan bahwa media tersebut benar dan tepat dalam menyajikan konten pembelajaran, baik itu berupa fenomena, konsep, teori, maupun abstraksi.
- 3) Sensitivitas, fleksibilitas, dan ketahanan merupakan pertimbangan penting dalam merancang media. Waktu, keterampilan, dan kapasitas sering kali menjadi kendala dalam proses perancangan media tertentu. Namun, media yang memerlukan waktu produksi yang terlalu lama tidak selalu menjadi pilihan terbaik.
- 4) Guru perlu memiliki keahlian dalam memanfaatkan media ketika proses pembelajaran.
- 5) Standar kualitas dan mutu dalam mengembangkan media pembelajaran.
- 6) Penyesuaian media semestinya dilakukan sesuai dengan tingkat pemikiran peserta didik, serta mampu mendukung pemahaman dan pencapaian tujuan selama kegiatan pembelajaran.

## 5. Video Animasi

### a) Pengertian Video

Asal-usul kata "video" dapat ditelusuri ke bahasa Latin, tepatnya dari kata "visum" atau "vidi", yang merujuk pada tindakan melihat atau kemampuan penglihatan. Video memberikan metode komunikasi yang langsung dan menarik untuk menyampaikan informasi, serta dianggap sebagai media yang lebih kaya makna jika dibandingkan dengan grafik atau

---

<sup>12</sup> Rahmi Mudia Alti Putri Tipa Anasi Dumaris E. Silalahi et al., *Media Pembelajaran* (Padang: GET Press, 2022), 5.

audio. Penerapan video dalam multimedia terlibat secara langsung membawa pengalaman baru bagi penggunanya.<sup>13</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video ialah bagian yang menampilkan visual pada televisi atau rekaman visual yang akan diputar di televisi. Video mempunyai daya muat untuk merangkum sejumlah besar peristiwa dalam rentang waktu yang lebih singkat dan dengan lebih jelas, dengan memadukan gambar dan suara yang dapat diulang. Kelebihan video adalah membantu dalam memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap pesan pembelajaran tanpa ketergantungan pada materi pembelajaran lainnya.<sup>14</sup>

#### b) Pengertian Animasi

Animasi menjadi pencapaian paling kreatif pada abad ke-20, muncul sebagai seni yang menggabungkan estetika, teknologi aplikasi, dan pengetahuan budaya yang luas.<sup>15</sup> Dipaparkan Kamus Besar Bahasa Indonesia-Inggris, istilah "animasi" bersumber dari kata dasar "to animate" yang merujuk pada proses memberikan kehidupan. Secara keseluruhan, animasi mengacu pada kegiatan membuat objek mati bergerak dengan memberikan dorongan, energi, visualisasi, dan semangat sehingga tampak hidup.<sup>16</sup>

Suheri (2006) menjelaskan bahwa animasi adalah serangkaian gambar yang diperlakukan secara khusus untuk menciptakan ilusi gerakan. Kelebihan utama animasi adalah kemampuannya untuk menyajikan peristiwa dengan cara yang terstruktur

---

<sup>13</sup> Doby Putro Parlindungan, Galang Pakarti Mahardika, and Dita Yulinar, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ ) Di SD Islam An-Nuriyah," *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 2020, 3, <http://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaslit/article/view/8793>.

<sup>14</sup> Parlindungan, Mahardika, and Yulinar, 4.

<sup>15</sup> Arief Ruslan, *Animasi Perkembangan Dan Konsepnya* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2016), 25.

<sup>16</sup> Ruslan, 15.

dan kronologis selama proses perubahan.<sup>17</sup> Animasi merupakan bagian dari multimedia yang memiliki peran krusial dalam menunjang pemahaman peserta didik serta mengurai topik pembelajaran yang rumit dan abstrak. Animasi dapat menggambarkan pergerakan suatu proses dengan penjelasan teks dan narasi.<sup>18</sup>

c) Pengertian Video Animasi

Sesuai KBBI, arti video ialah rekaman gambar bergerak maupun program televisi yang disiarkan melalui televisi.<sup>19</sup> Sedangkan animasi menurut Reiber (1994), termasuk salah satu aspek krusial dalam multimedia adalah animasi. Asal usul kata “animasi” bersumber dari bahasa Latin, “anima”, yang mengandung arti jiwa, kehidupan, dan semangat.

Istilah “animasi” juga merujuk pada kata dasar “animation”, yang bermula dari kata “to animate” yang bermakna memberi kehidupan. Secara keseluruhan, animasi adalah proses menghidupkan atau membuat objek tak hidup menjadi bergerak dengan memberikan dorongan, kekuatan, dan semangat, dan emosi sehingga terkesan hidup. Animasi dapat diinterpretasikan sebagai gambar yang berubah secara berkelanjutan dan bergantian. Objek yang dianimasikan dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau efek khusus.<sup>20</sup>

Merujuk paparan yang ada, memuat kesimpulan video animasi merupakan representasi visual dari objek yang tampak hidup, diciptakan melalui serangkaian gambar yang berubah secara

---

<sup>17</sup> Dila Lestari, Doddy Rochadi, and Arris Maulana, “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Menggambar Bentuk Bidang Di SMKN 4 Tangerang Selatan,” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 6, no. 2 (2017): 5.

<sup>18</sup> Herman Dwi Surjono, *Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Yogyakarta: UNY Press, 2017), 14.

<sup>19</sup> Hamdan Husein Batubara and Dessy Noor Ariani, “Pemanfaatan Video Sebagai Media Pembelajaran Matematika SD/MI INFORMASI ARTIKEL,” *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2, no. 1 (2016): 48.

<sup>20</sup> Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan* (Bandung: CV. Alfabeta, 2012), 381.

teratur dan disajikan melalui program televisi atau media lainnya. Sekarang ini, penggunaan video animasi sudah umum terjadi di kehidupan sehari-hari. Tampak beberapa alasan tentang video animasi lebih disukai menjadi alat pembelajaran daripada video yang merekam situasi nyata. Salah satunya adalah bahwa video nyata cenderung kurang menarik perhatian pada zaman ini karena kesan yang terlalu realistis dan mirip dengan situasi sebenarnya. Sebaliknya, video animasi mampu menggambarkan ilusi yang tak bisa didapatkan secara alami oleh manusia, sehingga peserta didik menjadi rasa ingin tahunya meningkat.

d) Video Animasi Dalam Pembelajaran

Merujuk UU Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 tentang pembelajaran didefinisikan sebagai interaksi antara sumber belajar dan peserta didik di dalam sebuah lingkungan belajar. Ini merupakan proses dimana guru membangun pengalaman belajar untuk membangun kreativitas berpikir peserta didik bisa naik. Dengannya peserta didik mampu lebih baik dalam mengonstruksi pengetahuan baru dalam materi pembelajaran. Video animasi cocok diterapkan sebagai metode untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik.

Video animasi merupakan sebuah jenis tayangan visual yang menyerupai film, terdiri dari gambar dan suara yang direkam secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Dalam video animasi, elemen gambar dan suara dapat dirancang secara kreatif untuk meningkatkan daya tariknya. Video animasi sering kali digunakan sebagai media pembelajaran yang bisa memberi rangsangan perasaan, pikiran, dan motivasi peserta didik melalui penggunaan gambar bergerak dan suara narasi dalam menjelaskan konsep yang kompleks dengan lebih jelas dan efektif. Dengan media video animasi mereka dapat secara langsung melihat dan mendengarkan teks bacaan serta melihat gerakan animasi yang berhubungan dengan materi belajar. Hal ini membuat

pembelajaran menjadi lebih menarik dan meninggalkan kesan yang kuat pada peserta didik.<sup>21</sup>

Dengan kemajuan teknologi yang semakin berkembang, peserta didik tidak akan terlibat sepenuhnya dalam proses pembelajaran jika fokus mereka hanya pada guru satu-satunya sumber informasi. Hal ini disebabkan oleh kompleksitas masalah yang mungkin sulit dijelaskan hanya melalui ucapan atau deskripsi verbal. Selain itu, pemilihan video animasi juga perlu diselaraskan dengan kebutuhan dan kepentingan peserta didik, bukan hanya sebagai tambahan semata. Penerapan media tidak hanya meningkatkan efisiensi pembelajaran, tetapi juga mendukung kemajuan peserta didik untuk pemahaman materi secara lebih dalam dan menyeluruh. Jika peserta didik hanya mengandalkan informasi verbal dari guru, kemungkinan pemahaman mereka terhadap pelajaran akan kurang. Namun dengan melibatkan pengalaman visual, sensorik, dan praktik melalui media, pemahaman peserta didik akan meningkat secara signifikan.

Dapat diambil kesimpulan, media video animasi ini sangatlah bermanfaat dalam proses pembelajaran karena menambah wawasan sekaligus pengetahuan peserta didik. Dengan adanya media ini, peserta didik mendengar narasi, melihat visualisasi teks, dan mengamati gerakan animasi yang sesuai dengan materi yang dipaparkan guru. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi peserta didik, sebab pembelajaran yang efektif tidak hanya bergantung pada kata-kata, tetapi juga memerlukan unsur kegiatan yang dapat memikat perhatian peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran melalui video animasi memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh bagi peserta

---

<sup>21</sup> Ani Nurani Andrasari, Yuyun Dwi Haryanti, and Ari Yanto, "Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru SD," *Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNMA*, 2022, 79.

didik, merangsang pertanyaan, dan meningkatkan motivasi belajar.

e) Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi dalam Pembelajaran

Menggunakan video animasi dalam pembelajaran mempermudah penyampaian materi ke peserta didik. Namun, video animasi memiliki keunggulan sebagai salah satu jenis media pembelajaran. Sebagaimana kelebihan video animasi yang dijelaskan oleh Munir yaitu sebagai berikut<sup>22</sup> :

- 1) Tingkat efektivitas dan kecepatan dalam menyampaikan materi meningkat.
- 2) Materi tertentu dapat dipertajam dengan pengulangan.
- 3) Video mampu mengilustrasikan proses dan peristiwa secara nyata dan rinci.
- 4) Kemampuan untuk mengkonkretkan materi atau benda yang abstrak.
- 5) Daya tahan yang lama dan kerusakan rendah dengan demikian bisa digunakan berulang kali.
- 6) Membutuhkan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi.
- 7) Menambah keterampilan dasar dan memberikan pengalaman baru kepada peserta didik.
- 8) Relevansi media animasi ini mempunyai tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menekankan kepada peserta didik.<sup>23</sup>

Selain berbagai kelebihannya, video animasi pembelajaran juga terdapat beberapa kekurangan yaitu antara lain:

- 1) Kebutuhan akan perangkat lunak khusus untuk memutar video tersebut.
- 2) Diperlukan tingkat kreativitas dan kemampuan desain yang baik untuk membuat animasi yang efektif sebagai media pembelajaran.<sup>24</sup>

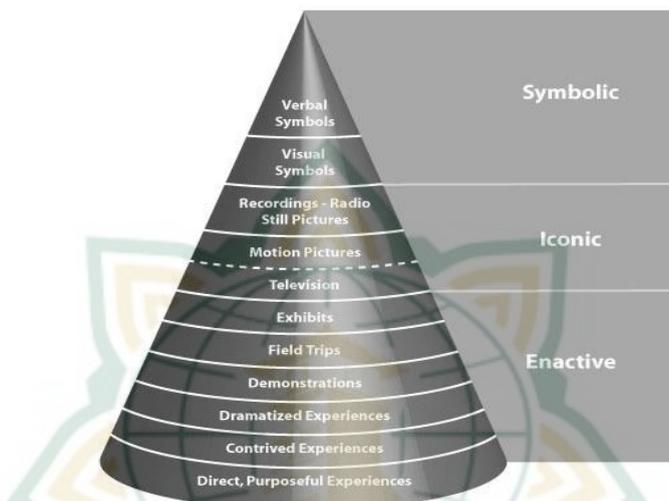
---

<sup>22</sup> Delila Khoiriyah Mashuri and Budiyono, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 08 (2020): 2.

<sup>23</sup> Mashuri and Budiyono, 3.

## 6. Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale dalam Penggunaan Media Pembelajaran

**Gambar 2. 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale**



Teori penggunaan media diungkapkan Edgar Dale, yakni teori kerucut Pengalaman Dale. Keyakinan Dale tentang simbol serta daya pikir yang absurd bisa lebih gampang dipahami dan diresap serta dibagikan pada bentuk pengalaman aktual. Kerucut pengalaman Dale ialah pemberian alasan secara awal mengenai hubungan teori belajar melalui komunikasi audiovisual. Kajian riset ini memetik pada satu dari tingkatan kerucut Dale yakni media audiovisual berbentuk video animasi.

Menurut Edgar Dale, kerucut pengalaman adalah langkah awal yang menyediakan dasar bagi pemahaman hubungan antara teori pembelajaran dan komunikasi audiovisual. Kerucut pengalaman Dale mengilustrasikan rentang pengalaman dari yang konkret hingga abstrak melalui berbagai bentuk komunikasi, mulai dari

<sup>24</sup> Andriana Johari, Syamsuri Hasan, and Maman Rakhman, "Penerapan Media Video Dan Animasi Pada Materi Memvakum Dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa," *Journal of Mechanical Engineering Education* 1, no. 1 (2014): 11.

pengalaman langsung hingga simbol-simbol komunikasi. Rentang pengalaman ini memiliki dampak penting terhadap pilihan metode, media, dan materi pembelajaran, terutama dalam pengembangan teknologi pembelajaran.<sup>25</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu pada tulisan ini ialah penelitian sebelumnya yang sudah dijalankan oleh peneliti lain yang sesuai dengan tulisan ini sebagai berikut :

1. Neviyarni, Lizra Afrilia, Darnis Arief, dan Risda Amini dalam Jurnal Cakrawala Pendas dengan penelitian yang judulnya “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian yang dilakukan Neviyarni, Lizra Afrilia, Risda Amini dan Darnis Arief tujuannya ialah guna mengetahui dan mendapati deskripsi pengukuran tingkatan motivasi belajar peserta didik dengan menerapkan video animasi. Metode kuantitatif diterapkan pada penelitian ini dengan pendekatan eksperimen. Hasil dari studi yang dilaksanakan ini memperlihatkan nilai yang dimunculkan ialah 0,45 yang ada pada taraf signifikan dengan T-tabel 0,25. Artinya  $t\text{-test} > t\text{-tabel}$ , hingga  $H_0$  ditolak dan kesimpulannya adalah adanya peningkatan motivasi belajar pada siswa SD melalui penggunaan media pembelajaran video animasi (hipotesis alternatif diterima). Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dikaji ini yaitu penelitiannya dengan metode kuantitatif dan media pembelajaran yang diterapkan yakni media video animasi juga. Ditemukan bahwa penelitian ini dengan yang sebelumnya memang berbeda. Jika sebelumnya penelitian ini membahas meningkatkan motivasi belajar peserta didik, sementara penelitian ini membahas mengatasi kejenuhan belajar peserta didik. Selain itu, penelitian sebelumnya

---

<sup>25</sup> Fitriansyah and Aryadillah, *Teknologi Media Pembelajaran*, 18.

melibatkan peserta didik sekolah dasar, sedangkan yang dilaksanakan ini melibatkan peserta didik SMP/MTs.<sup>26</sup>

2. Friska Ayuliandari dan Ike Sylvia melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin”. Studi ini memanfaatkan metode kuantitatif memakai jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil penelitian tersebut memperlihatkan video animasi dalam pembelajaran sosiologi terbukti efektif. Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yakni metode penelitiannya kuantitatif dan media pembelajaran yang diterapkan yakni media video animasi juga. Ditemukan bahwa penelitian sebelumnya dan yang sedang dipelajari memang berbeda, terutama dalam variabel dependen. Penelitian sebelumnya membahas meningkatkan pemahaman materi siswa dalam pembelajaran sosiologi, sementara studi ini mempunyai tujuan untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Penelitian sebelumnya melibatkan peserta didik SMA, sedangkan penelitian ini melibatkan peserta didik SMP/MTs.<sup>27</sup>
3. Rizki F. Yahya, F. Y Khosmas, Bambang Budi U. melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa di SMP”. Studi yang dilaksanakan ini memakai metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu. Hasilnya memperlihatkan rata-rata nilai post-test untuk kelas eksperimen dalam dua sesi berskor 65,40, sementara untuk kelas kontrol adalah 50,00. Jumlah peserta didik yang berhasil menyelesaikan dua sesi pembelajaran untuk kelas eksperimen adalah 10 peserta (40,00%) dan untuk kelas kontrol adalah 7 peserta (26,00%). Oleh karena itu, media video animasi yang dipergunakan terbukti lebih efektif daripada tanpa penggunaan media tersebut. Persamaan

---

<sup>26</sup> Afrilia et al., “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar,” 710.

<sup>27</sup> Ayuliandari and Sylvia, “Efektivitas Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik Pada SMAN 12 Merangin,” 113.

penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yakni metode penelitiannya kuantitatif dan media pembelajaran yang diterapkan yakni media video animasi juga. Hal yang berbeda untuk penelitian ini dengan yang sebelumnya tampak pada variabel judul kedua. Penelitian sebelumnya mengeksplorasi aktivitas belajar siswa di SMP, sedangkan penelitian ini mempunyai tujuan guna mengatasi kejenuhan belajar siswa dalam mata pelajaran IPS di MTs.<sup>28</sup>

4. Halmuniati, Zainuddin, Dedi Riswandi, La Isa, La Ode Asmin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika”. Penelitian terdahulu ini tergolong penelitian kuantitatif memakai metode eksperimen semu dengan desain *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video animasi terbukti sangat efektif untuk pembelajaran fisika, seperti yang terbukti dari hasil soal post-test dan peningkatan nilai gain-Test berskor 0,69 pada kelas kontrol, yang mengindikasikan peningkatan sedang. Dengan demikian dimunculkan kesimpulan media video animasi memang efektif. Terdapat kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yakni kesamaan pada metode penelitiannya kuantitatif dan media pembelajaran yang diterapkan yakni media video animasi juga. Ditemukan perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan yang sedang dikaji ini, penelitian terdahulu ini terhadap hasil belajar Fisika sedangkan penelitian ini ialah untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPS di MTs.<sup>29</sup>
5. Rahmawati Pratiwi dan Fredy Hermanto melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPS menggunakan Video Animasi dan Kahoot! Materi Interaksi Antar Negara Pada Siswa Kelas VIII SMP N 3 Tebo Jambi”. Studi yang dilaksanakan ini memanfaatkan metode

---

<sup>28</sup> Rizki F. Yahya, F. Y Khosmas, and Bambang Budi U, “Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa Di SMP,” 2020, 1.

<sup>29</sup> Ratiwi Arianti, Indrawati, and Iwan Wicaksono, “Efektivitas Media Video Animasi Materi Pemanasan Global Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Fisika* 5 (2020): 92.

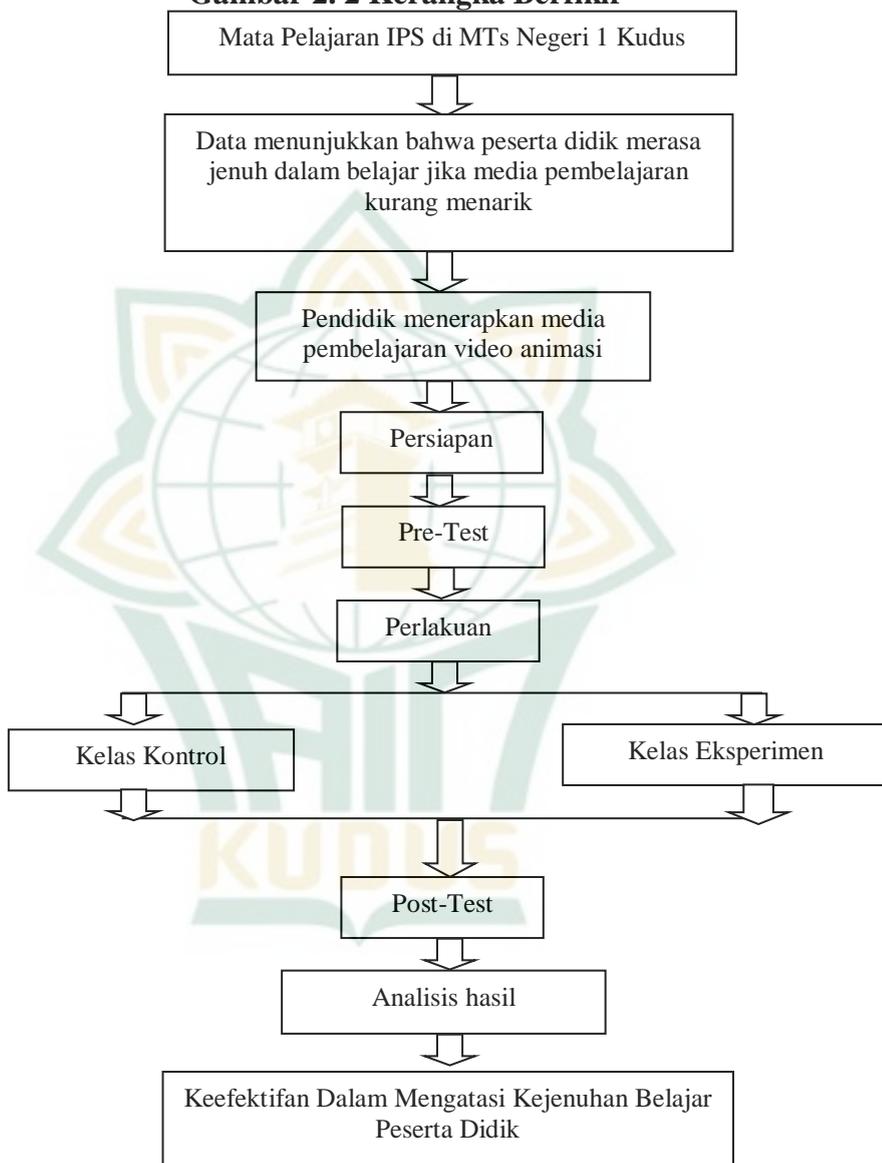
kuantitatif dengan desain penelitiannya bersifat quasi eksperimental dengan *non-equivalent control group design*. Hasilnya memperlihatkan video animasi dan kahoot! efektif diterapkan. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat indikator keefektifan seperti (1) kemampuan guru yang tinggi dalam mengelola kelas ditunjukkan dengan skor 73 pada kelompok eksperimen dan 66 pada kelompok kontrol, (2) aktivitas belajar mengajar yang menunjukkan tinggi aktivitas dengan skor 62,50 pada kelompok kontrol dan 92,86 pada kelompok eksperimen, (3) Skor hasil belajar kelompok eksperimen meningkat dari 46,6 menjadi 84,4, sementara pada kelompok kontrol meningkat dari 46,0 menjadi 78,6. Tingginya respon peserta didik terhadap aktivitas belajar mengajar dengan skor kelompok eksperimen 75 dan kelompok kontrol 68,7. Terdapat kesamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini yakni metode penelitiannya kuantitatif dan media pembelajaran yang diterapkan yakni media video animasi juga. Terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dikaji yakni penelitian terdahulu ini membahas efektivitas dua jenis media pembelajaran yakni media video animasi dan kahoot pada mata pelajaran IPS di SMP sedangkan pada penelitian ini pembahasannya ialah untuk mengatasi kejenuhan belajar peserta didik untuk mata pelajaran IPS di MTs.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> Rahmawati Pratiwi and Fredy Hermanto, "Efektivitas Pembelajaran IPS Menggunakan Video Animasi Dan Kahoot! Materi Interaksi Antar Negara ASEAN Pada Siswa Kelas VIII SMP N 3 Tebo Jambi," *Sosiolium* 3 (2021): 100.

### C. Kerangka Berfikir

**Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir**



#### D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yaitu perkiraan awal yang sementara untuk masalah yang sedang diteliti pada suatu penelitian. Hipotesis ini berupa prediksi atau dugaan terkait hubungan dari dua variabel maupun lebih, yang diungkapkan dalam sebuah pernyataan kalimat.<sup>31</sup> Sebelum dilakukan penelitian perlu adanya penentuan hipotesis untuk membantu peneliti menentukan pencarian fakta, prosedur dan metode yang cocok untuk diterapkan, dan cara mengatur hasil serta temuan.

Berdasarkan kerangka berfikir maka diperoleh hipotesis penelitian yaitu hipotesis kerja ( $H_a$ ) yakni “Penerapan media pembelajaran video animasi efektif dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS di MTs Negeri 1 Kudus”.



---

<sup>31</sup> Sidik Priadana and Denok Sunarsi, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Tangerang: Pascal Books, 2021), 153.