

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Animaker*

###### a. Pengertian Media Pembelajaran *Animaker*

Khoiriyah (2020) menyatakan Animaker adalah perangkat lunak yang memungkinkan pengguna membuat video animasi. Animaker whiteboard adalah software yang memungkinkan kita membuat animasi whiteboard yang menarik. Animaker menawarkan layanan mereka baik gratis maupun berbayar. Animaker adalah software yang digunakan untuk membuat animasi yang dilakukan secara online. Karakter dan background yang diperlukan tersedia di aplikasi ini. Animaker dapat diartikan sebagai aplikasi software yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi berbasis web. Aplikasinya mudah digunakan bahkan oleh pemula (Kisworo et al., 2022).

Video animasi dalam pembelajaran adalah media pembelajaran yang menyajikan materi ajar melalui rangkaian gambar bergerak yang dirancang secara visual, disertai dengan teks, suara, dan/atau musik, sehingga membentuk suatu pesan pembelajaran yang utuh dan mudah dipahami oleh peserta didik. Video animasi digunakan untuk membantu guru menjelaskan konsep, peristiwa, atau proses yang sulit diamati secara langsung, baik karena bersifat abstrak,

terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, maupun terjadi dalam waktu yang lama atau sangat singkat. Dalam konteks pembelajaran, video animasi berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan pemahaman materi. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang runtut, video animasi dapat membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, penggunaan video animasi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat langsung representasi materi yang disampaikan. Dalam konteks pembelajaran, video animasi berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan minat belajar, serta memudahkan pemahaman materi. Melalui tampilan visual yang menarik dan alur cerita yang runtut, video animasi dapat membantu siswa mengaitkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Selain itu, penggunaan video animasi memungkinkan terjadinya pembelajaran yang lebih bermakna karena siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga melihat langsung representasi materi yang disampaikan.

Animaker merupakan salah satu media pembelajaran berupa video animasi yang masih relatif belum banyak dikenal oleh

pendidik maupun peserta didik. Meskipun kemunculannya di dunia teknologi lebih lambat dibandingkan dengan Powtoon, Animaker tetap mampu bersaing dan tidak tertinggal jauh dari Powtoon yang dirilis sekitar tiga tahun lebih awal. Dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, peran guru sangatlah penting, khususnya dalam memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Animaker adalah perangkat lunak pembuatan video animasi berbasis DIY (Do It Yourself) yang didirikan oleh CEO sekaligus Founder R. S. Raghavan dan resmi diluncurkan pada tahun 2014. Walaupun dirilis setelah Powtoon yang hadir pada tahun 2011, Animaker menawarkan berbagai fitur pengeditan yang tidak kalah lengkap. Kehadiran Animaker memberikan warna baru dalam perkembangan teknologi, terutama dalam dunia pendidikan, khususnya pada pembuatan media video pembelajaran. Sebagai salah satu platform pembuatan video animasi, Animaker memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan melalui kemudahan pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi. Animaker merupakan aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan video animasi dua dimensi, dengan berbagai latar belakang dan karakter yang telah tersedia. Proses pengeditan pada aplikasi ini dilakukan secara daring dengan dukungan beragam fitur, seperti karakter, latar belakang, teks, audio, dubbing, dan transisi. Animaker sebagai alternatif dan inovasi baru

dalam pembuatan video pembelajaran diharapkan dapat membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih variatif, sehingga mampu meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik. (Maharani Ika Fajarwati, 2021).

Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa Animaker merupakan perangkat lunak berbasis web yang memungkinkan pengguna, termasuk guru dan pemula, untuk membuat video animasi dengan mudah melalui berbagai fitur yang telah disediakan, seperti karakter, latar belakang, teks, audio, dan transisi. Sebagai media pembelajaran berupa video animasi, Animaker mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan runtut sehingga membantu siswa memahami konsep yang sulit diamati secara langsung. Meskipun relatif belum banyak dikenal di lingkungan pendidikan, Animaker memiliki potensi besar sebagai alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, serta kualitas dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis Animaker diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan bermakna.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran *Animaker***

Media Animaker dapat membantu siswa mengingat dan memahami materi dengan lebih cepat, yang membuat mereka

merasa jenuh. membuat guru dapat dengan mudah membuat animasi dengan elemen visual, audio, dan teks. Media Animaker membuat guru dapat membentuk animasi dengan mudah menggunakan elemen visual, audio, dan teks. Animaker dapat membantu siswa meningkatkan daya ingat mereka. Animasi yang menarik dan interaktif dapat merangsang ingatan siswa dengan lebih efektif daripada pendekatan pembelajaran tradisional. Pembelajarannya yang interaktif dapat membantu siswa lebih terlibat dalam pelajaran. Hal ini dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pembelajaran. Animaker memungkinkan siswa bekerja sama dalam pembuatan animasi. Siswa dan guru dapat bekerja dalam kelompok dan berkolaborasi dalam merencanakan, membuat, dan mengedit animasi. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan kerja sama dan komunikasi siswa, serta meningkatkan kedekatan siswa dengan guru kelas (Hafifah & Wicaksono, 2023).

Dapat disimpulkan bahwa media Animaker memiliki peran penting dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif. Animaker memudahkan guru dalam membuat media animasi dengan memadukan unsur visual, audio, dan teks sehingga penyampaian materi menjadi lebih menarik. Penggunaan animasi yang interaktif mampu meningkatkan daya ingat, keterlibatan, serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dibandingkan

dengan pembelajaran tradisional. Selain itu, Animaker juga mendorong keaktifan siswa melalui pembelajaran kolaboratif, baik antara siswa dengan siswa maupun siswa dengan guru, sehingga dapat meningkatkan keterampilan kerja sama, komunikasi, dan kedekatan dalam proses pembelajaran di kelas.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran *Animaker***

Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya sistematis dan kreatif untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa. Ini karena media berfungsi sebagai alat perangsang dan dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, sehingga siswa tidak mudah bosan. Animaker dapat membuat video animasi dengan fitur-fitur yang sudah disediakan, seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain. Animaker juga dapat mengedit video, mengubah transisi seperti adegan, tulisan, latar belakang, menambahkan efek pop up, dan mengedit animasi karakter. Animaker juga dapat membuat video pembelajaran yang sangat menarik untuk digunakan dengan fitur-fitur gambar. Versi dasar dapat digunakan secara gratis (Robinson, 2023).

Media pembelajaran berbasis Animaker mempunyai beberapa manfaat utama (Lia et al., 2023):

- 1) Meningkatkan hasil belajar siswa Media video animasi yang dikembangkan dengan Animaker efektif dalam mentransfer

materi pembelajaran sehingga pemahaman siswa meningkat setelah digunakan dalam proses belajar.

- 2) Membantu penyampaian materi lebih menarik dan sesuai konteks  
Video animasi memungkinkan materi disajikan secara visual sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang diajarkan dibandingkan metode pembelajaran tradisional yang hanya bersifat teks atau ceramah.
- 3) Efisien dalam penggunaan media. Video Animaker bersifat fleksibel dan dapat dipakai berkali-kali dalam berbagai sesi pembelajaran serta disesuaikan dengan kebutuhan guru dan siswa.

Berdasarkan manfaat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis Animaker memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan video animasi Animaker terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa karena penyampaian materi menjadi lebih efektif dan mudah dipahami. Selain itu, penyajian materi secara visual dan kontekstual menjadikan pembelajaran lebih menarik dibandingkan metode konvensional, sehingga meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media Animaker juga bersifat efisien karena fleksibel, dapat digunakan berulang kali, serta mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Animaker***

Munawar et al (2020), menyatakan dalam proses pembelajaran, penerapan media pembelajaran sangat penting untuk membantu siswa belajar. Ada banyak media pembelajaran berbasis digital, dan aplikasi Animaker adalah salah satunya. Ini adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat atau membuat efek gerakan dengan menambah suara dan mengarahkan efek gerakan dari satu gerakan ke gerakan lain untuk membuatnya lebih menarik. Dalam penggunaan media Animaker juga terdapat beberapa keunggulan dan kelemahan (Tapahab M Shintya, 2024). Adapun keunggulan dan kelemahan dari media Animaker menurut Susanti dan Damayanti (2022), yaitu:

- 1) Kelebihan Animaker yaitu dapat diakses melalui internet atau Google tanpa mendownload aplikasinya, Terdapat banyak animasi yang tersedia di aplikasi, sehingga tidak perlu membuat animasi secara manual, fitur yang disajikan cukup lengkap, seperti infografik, typografi, 2D dan 2D, Animasi yang lengkap membantunya membuat konten video animasi yang menarik perhatian siswa dan video dapat dibuat dengan waktu berdurasi 30 menit serta kualitas video yang baik.
- 2) Kekurangan Animaker yaitu Animaker masih menggunakan platform website yang mengharuskan penggunanya untuk online (terkoneksi pada jaringan internet) selama pengerjaan desain

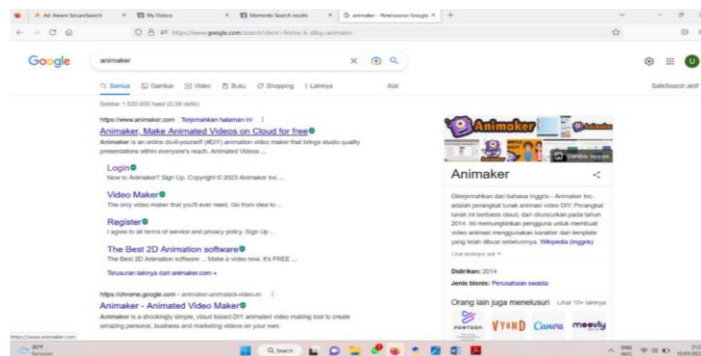
berlangsung dan membutuhkan banyak proses, tidak cocok bagi pengguna yang tergesa-gesa.

Meskipun media animasi berbasis Animaker memiliki banyak manfaat untuk mendukung pembelajaran, pendidik harus memperhatikan beberapa keterbatasannya. Karena Animaker adalah aplikasi berbasis internet, proses pembuatan dan pengeditan video animasi membutuhkan koneksi internet yang stabil. Sekolah atau daerah dengan akses internet terbatas tidak dapat memanfaatkan media ini secara optimal. Selain itu, Animaker versi gratis masih memiliki beberapa fitur yang terbatas. Jika pengguna tidak berlangganan versi berbayar, pengguna akan melihat beberapa batasan, seperti batasan pada pilihan karakter, latar, properti, dan durasi video yang singkat. Karena keterbatasan ini, guru mungkin tidak dapat menggunakan materi pembelajaran dengan cara yang paling kreatif dan optimal. Kekurangannya lainnya adalah bahwa pengoperasiannya membutuhkan waktu dan keterampilan khusus. Meskipun Animaker memiliki antarmuka yang cukup mudah digunakan, guru harus meluangkan waktu untuk mempelajari fiturnya agar mereka dapat membuat video animasi yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk guru yang belum terbiasa dengan teknologi digital, ini mungkin menjadi tantangan tersendiri.

## e. Langkah-langkah Penggunaan Media Animaker

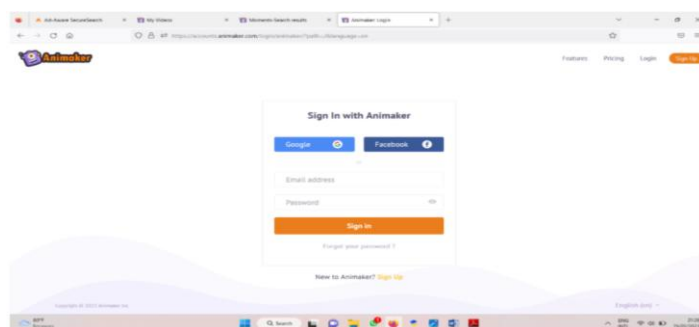
Berikut ini langkah-langkah membuat video animasi berbasis *animaker*:

- 1) Buka aplikasi menggunakan website di <https://www.animaker.com/>



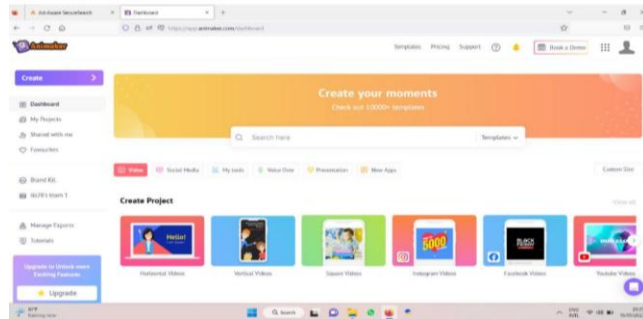
Gambar 2. 1 Tampilan membuka aplikasi Animaker melalui Google

- 2) Kemudian daftar menggunakan nama lengkap, e-mail dan password.



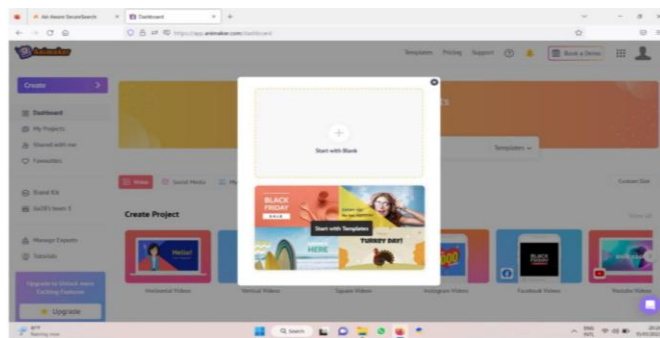
Gambar 2. 2 Tampilan halaman Sign Up Animaker.

3) Setelah Log In akan tampil menu untuk untuk membuat animasi.



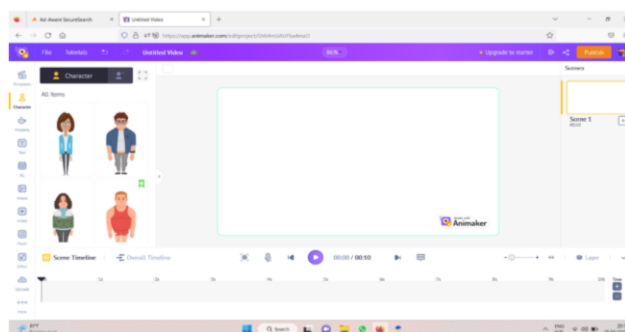
Gambar 2. 3 Tampilan membuat animasi.

4) Kemudian klik *create a video* dan muncul dua pilihan, *blank page* dan *template*. Pilih menu *blank page*.



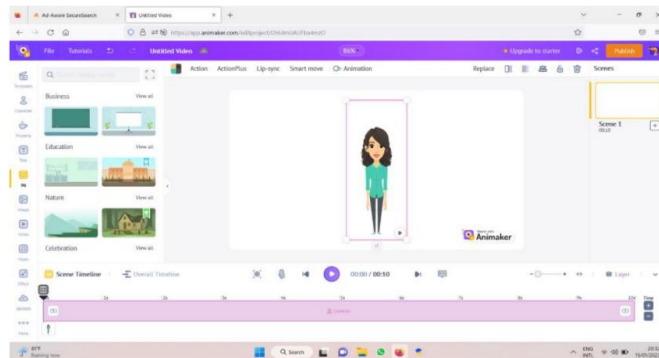
Gambar 2. 4 Tampilan create a video

5) Klik *Blank page* sebagai tahap awal untuk membuat animasi dan memilih karakter yang di sediakan.



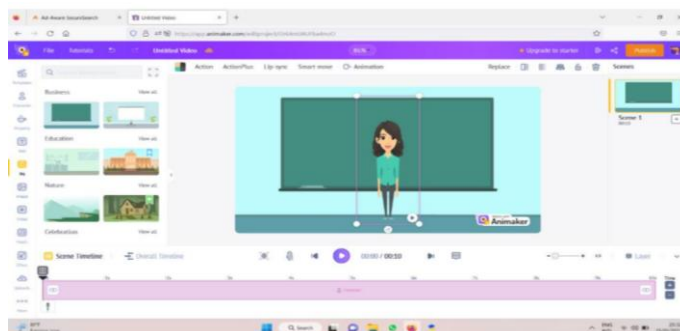
Gambar 2. 5 tampilan awal blank page

- 6) Pada sebelah kiri aplikasi, terdapat panel fitur untuk memasukkan gambar, teks, *background*, suara dan lain sebagainya sesuai kebutuhan.



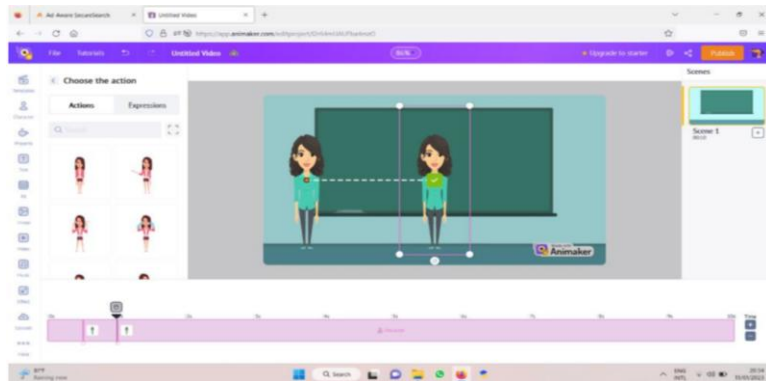
*Gambar 2. 6 Tampilan fitur animaker*

- 7) Pada sebelah kanan aplikasi, terdapat panel untuk melihat *slide* yang sudah di buat, menambah *slide* baru atau menghapus *slide* yang tidak digunakan.



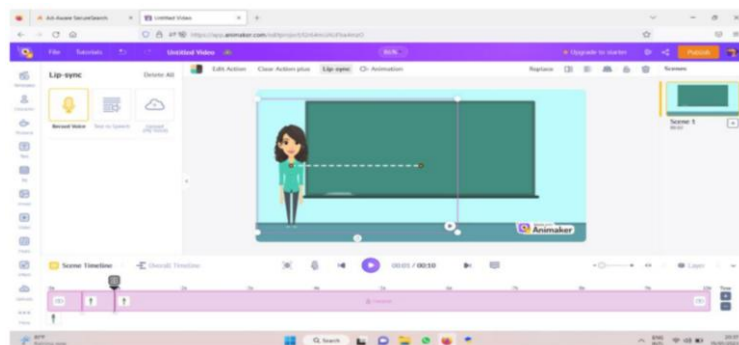
*Gambar 2. 7 Tampilan panel slide*

- 8) Kemudian memilih karakter dan membuat animasi sesuai dengan kreatifitas dan kebutuhan.



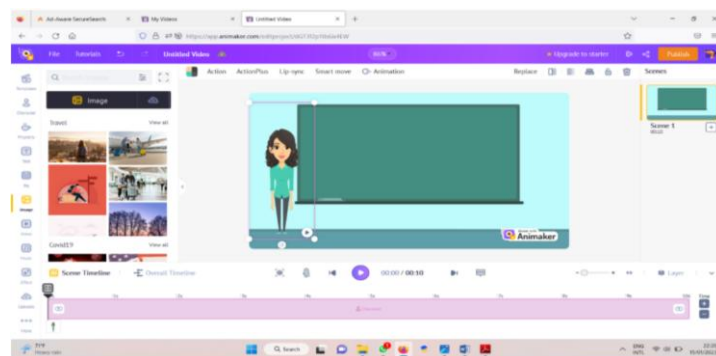
*Gambar 2. 8 Tampilan fitur karakter*

- 9) Proses memasukkan suara ke dalam scene.



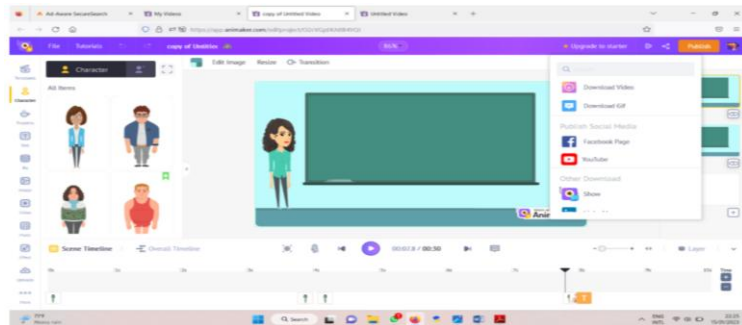
*Gambar 2. 9 Tampilan scene untuk suara*

- 10) Kemudian memilih gambar untuk dimasukan kedalam scene.



*Gambar 2. 10 Tampilan folder penyimpanan gambar*

- 11) Setelah selesai membuat animasi sesuai dengan kebutuhan, klik tombol *export*, kemudian tampil menu *EXPORT OPTIONS*. Kemudian pilih fitur yang akan di gunakan yaitu *Download MP4* atau unggah ke *YouTube*.



Gambar 2. 11 Tampilan cara mendownload video

## B. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

### 1. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah proses di mana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. IPAS adalah suatu ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan benda mati di alam sekitar dan hubungannya. Ini juga membahas kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang terhubung dengan lingkungannya. Dengan mempertimbangkan tujuan dan pentingnya pendidikan IPAS dalam kurikulum yang digunakan, Kurikulum Merdeka, para pendidik harus dapat membuat pembelajaran IPAS menyenangkan dan menarik bagi siswa. Salah satu muatan pendidikan IPAS adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS), yang memiliki tujuan agar siswa memahami konsep dan keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi serta masalah sosial (Febi & Israwaty, 2024).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu topik penting dalam kurikulum sekolah dasar karena membantu siswa memahami dunia alam dan sosial di sekitar mereka. Namun, hasil belajar IPAS seringkali tidak optimal saat digunakan. Salah satu penyebab utama adalah keanekaragaman gaya belajar siswa, yang belum sepenuhnya diperhatikan dalam proses pembelajaran. Gaya belajar unik setiap siswa, termasuk visual, auditori, dan kinestetik, memengaruhi cara mereka menerima dan memahami pelajaran. Jika proses pembelajaran tidak disesuaikan dengan perbedaan ini, hasil belajar yang dicapai cenderung kurang (Asmawati et al., 2025).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep-konsep dasar dari ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. IPAS dirancang untuk membantu peserta didik memahami lingkungan alam, sosial, dan budaya di sekitarnya secara menyeluruh dan kontekstual, sehingga pembelajaran tidak terpisah-pisah antara aspek alam dan kehidupan sosial manusia. Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan proses sains dan sosial. Peserta didik didorong untuk mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengomunikasikan hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata di lingkungan sekitar. Dengan demikian, IPAS tidak hanya berfokus

pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap peduli terhadap lingkungan dan kehidupan sosial.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar merupakan proses terpadu yang menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial untuk membantu siswa memahami lingkungan alam, sosial, dan budaya secara kontekstual. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, rasa ingin tahu, serta keterampilan proses sains dan sosial siswa. Namun, hasil belajar IPAS sering belum optimal karena perbedaan gaya belajar siswa yang belum sepenuhnya terakomodasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk merancang pembelajaran IPAS yang menarik, menyenangkan, dan beragam agar mampu menyesuaikan dengan karakteristik serta kebutuhan belajar siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## **2. Tujuan Pembelajaran IPAS**

Menurut Sri Sulistiyorini, tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah sebagai berikut (Karengga et al., 2025):

- 1) Menumbuhkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains, teknologi, dan masyarakat
- 2) Mempelajari dan memahami konsep-konsep sains yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- 3) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains dalam kehidupan masyarakat.
- 4) Selain memperoleh pemahaman dan pengetahuan tentang konsep sains, pembelajaran IPA juga bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, keterampilan berpikir kritis, dan sikap positif terhadap sains.

Adapun dalam penelitian ini berfokus pada materi IPAS Bab 7 Keragaman Budaya kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan pembelajaran materi ini yaitu agar peserta didik mampu mengenal dan memahami keragaman budaya Indonesia, meliputi suku bangsa, bahasa daerah, adat istiadat, rumah adat, pakaian tradisional, tarian daerah, dan makanan khas, serta menumbuhkan sikap toleransi dan saling menghargai dalam kehidupan bermasyarakat. (Karengga et al., 2025)

### **3. Materi IPAS Keragaman Budaya**

#### **a) Keragaman Budaya di Indonesia**

Keragaman atau perbedaan budaya dapat terjadi karena adanya lingkungan alam dan lingkungan sosial yang berbeda. Lingkungan alam, misalnya letak geografis di daerah pantai atau pegunungan. Lingkungan sosial, misalnya keadaan masyarakat, tingkat pendidikan, kepercayaan, dan hubungan dengan pihak lain. Namun demikian, keragaman atau perbedaan budaya bangsa itu telah dipersatukan oleh para pendiri bangsa ke dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

#### b) Rumah Adat

Indonesia memiliki berbagai rumah adat. Rumah adat di Indonesia mencerminkan pola kehidupan masyarakatnya. Misalnya, rumah adat di Kalimantan umumnya berbentuk panggung dan panjang. Bagian kolongnya dimanfaatkan untuk menenun kain dan menumbuk padi. Demikian pula dengan rumah adat Toraja, dibawah bangunan rumah digunakan sebagai kandang kerbau.

#### c) Pakaian Adat

Setiap suku bangsa di Indonesia memiliki gaya busana yang khas. Setiap daerah memiliki corak pakaian adat yang berbeda, baik bentuk, bahan, model maupun warnanya. Namun, saat ini masyarakat sudah jarang menggunakan pakaian adat, kecuali pada saat tertentu saja. Misalnya, pada upacara adat, saat memperingati hari Kartini, atau pawai hari kemerdekaan.

#### d) Upacara Adat

Setiap kelompok masyarakat melakukan suatu kebiasaan secara turun-menurun. Kebiasaan ini disebut tradisi. Salah satu tradisi adalah upacara adat. Upacara adat merupakan upacara yang berhubungan dengan adat masyarakat yang dilakukan pada waktu-waktu tertentu. Kegiatan yang dilakukan berkaitan dengan adat istiadat suku tertentu. Upacara adat biasanya diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi secara kuat dan menyatu dengan pola perilaku masyarakat.

e) Lagu dan Tarian Daerah

Lagu daerah termasuk salah satu kebudayaan yang kita miliki. Lagu daerah menggunakan bahasa daerah masing-masing. Lagu daerah biasanya digunakan untuk mengiringi tarian daerah. Sebagai contoh, lagu daerah dari Jawa Barat yang berjudul Bubuy Bulan menggunakan bahasa Sunda.

f) Alat Musik Daerah

Indonesia memiliki berbagai alat musik daerah, diantaranya adalah Angklung, calung, dan kecapi merupakan alat musik dari daerah Jawa Barat. Sasando, adalah alat musik dari daerah Flores, Nusa Tenggara Timur. Kolintang, adalah alat musik dari Sulawesi Utara. Tifa, dan trinton adalah alat musik dari Papua dan Kepulauan Maluku. Saluang dan Talempong adalah alat musik dari daerah Sumatera Barat. Gamelan, adalah alat musik dari Jawa dan Bali.

g) Senjata Tradisional

Tiap daerah memiliki senjata yang digunakan untuk acara-acara tertentu. Senjata ini juga menjadi simbol identitas diri dan keberanian yang dimiliki oleh daerah tersebut.

h) Manfaat Keragaman Budaya

Keragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia merupakan kekayaan bangsa yang sangat bernilai. Sebagai orang Indonesia, kita

harus bangga memiliki keragaman budaya. Kita harus menghormati dan menghargai keragaman budaya tersebut. Kita juga harus melestarikannya. Bangsa asing yang berkunjung ke Indonesia sangat kagum dengan berbagai ragam budaya yang kita miliki. Apa manfaat keragaman budaya yang dimiliki Indonesia? manfaat keberagaman budaya diantaranya yaitu memperkaya kebudayaan nasional, sebagai identitas bangsa, mempererat persaudaraan. menumbuhkan rasa nasionalisme, menjadi aset wisata. Kita sebagai bangsa Indonesia harus dapat menghargai dan merawat beragam budaya yang ada tersebut. Bagaimana cara menghargai keragaman budaya bangsa yang kita miliki? Cara menghargai keragaman budaya bangsa dapat dilakukan dengan cara menghormati kelompok lain yang menjalankan suatu tradisi atau upacara adat dari daerahnya, tidak menghina ragam kebudayaan suku lain, mau belajar dan mengembangkan berbagai ragam budaya yang ada di setiap daerah, bangga dengan hasil kebudayaan yang dimiliki negara sendiri, mau memberi apresiasi (penghargaan) terhadap keragaman budaya daerah lain, dengan menghargai keragaman budaya di Indonesia, kita dapat memperoleh berbagai manfaat seperti berikut ini, dapat menciptakan rasa aman dan nyaman dalam kehidupan di masyarakat, dapat mewujudkan persatuan bangsa, mendorong masyarakat untuk berperilaku baik, memperkuat sikap ketahanan nasional agar bangsa Indonesia tidak mudah terpecah belah.

## **C. Hasil Belajar IPAS**

### **1. Pengertian Hasil Belajar IPAS**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar yang dibuat oleh proses belajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Ilmu Pengetahuan alam dan sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari interaksi benda mati dan makhluk hidup di alam semesta dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain. IPAS juga mempelajari kehidupan manusia sebagai individu dan sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Untuk memberikan pemahaman tentang hasil belajar, akan dimulai dengan bahasa. "Hasil" dan "belajar" adalah kata-kata yang membentuk konsep ini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, "hasil" dapat berarti 1) sesuatu yang dilakukan dengan usaha, atau 2) pendapatan, perolehan, atau buah. Belajar, di sisi lain, adalah perubahan tindakan atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman (Anita Cahyani, 2023). Perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh proses belajar terjadi setiap proses belajar. Setelah proses belajar, sesuatu yang dipelajari atau diperoleh disebut hasil belajar. Hasil belajar siswa dapat diukur melalui prestasi belajar, yang menunjukkan bagaimana hasil belajar siswa berkembang selama jenjang belajar tertentu.

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang diperoleh melalui proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan.

Dalam konteks ini, hasil belajar yang dikaji dibatasi pada ranah pengetahuan (kognitif), karena penelitian difokuskan pada kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Oleh karena itu, siswa diuji pada aspek pemahaman hingga evaluasi terhadap materi Keragaman Budaya, yang mencakup kemampuan siswa dalam menjelaskan konsep keragaman budaya, mengidentifikasi bentuk-bentuk keragaman budaya di Indonesia, membandingkan perbedaan budaya antar daerah, serta menilai pentingnya sikap menghargai keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Pembatasan pada ranah pengetahuan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran yang jelas dan terukur mengenai tingkat penguasaan konsep IPAS siswa setelah mengikuti proses pembelajaran.

## **2. Macam-macam Hasil Belajar IPAS**

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa selama proses pembelajaran, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Ini menunjukkan seberapa jauh tujuan pembelajaran telah dicapai dan bagaimana siswa berkembang selama kegiatan belajar. Hasil belajar IPAS terdiri dari 3 aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik yang meningkatkan hasil belajar siswa (Rahmawati et al., 2023).

- 1) Ranah kognitif, adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui seberapa baik siswa mempelajari topik, baik dari segi konseptual, prosedural, maupun faktual. Karena ranah

kognitif siswa bervariasi, guru dapat menggunakan tingkatan ini untuk membuat penilaian.

- 2) Ranah afektif adalah evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengetahui hasil belajar yang berkaitan dengan cara berperilaku siswa dalam hal spiritual dan sosial. Ranah afektif ini bertingkat-tingkat, sehingga guru dapat mendasarkan penilaiannya pada tingkatan penilaian ini
- 3) Ranah psikomotor adalah penilaian yang dilakukan guru untuk mengetahui hasil belajar yang berkaitan dengan aktivitas fisik siswanya; ini mencakup pemeriksaan diri, manajemen diri, tindakan alamiah, dan tindakan artikulatif. Penilaian tingkat psikomotor ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menentukan hasil belajar.

Secara keseluruhan, hasil belajar terdiri dari tiga ranah yang saling melengkapi: kognitif, afektif, dan psikomotor. Ranah-ranah ini menggambarkan secara menyeluruh kemampuan siswa, tidak hanya dari segi pengetahuan tetapi juga dari segi sikap dan keterampilan. Oleh karena itu, pendidik harus mengembangkan dan menilai ketiga ranah ini secara seimbang agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Berdasarkan uraian tersebut, hasil belajar IPAS pada dasarnya mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Namun, dalam penelitian ini hasil belajar yang dianalisis dibatasi

pada ranah kognitif saja. Pembatasan ini dilakukan karena fokus penelitian adalah untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan dan pemahaman siswa terhadap materi IPAS yang telah dipelajari. Ranah kognitif yang dimaksud mencakup kemampuan siswa dalam memahami konsep, mengingat informasi, menganalisis, serta mengevaluasi materi pembelajaran IPAS. Sementara itu, ranah afektif dan psikomotor tidak menjadi objek kajian dalam penelitian ini. Dengan demikian, pengukuran hasil belajar difokuskan pada aspek kognitif agar diperoleh data yang lebih spesifik, terukur, dan sesuai dengan tujuan penelitian.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPAS**

Hasil dari belajar siswa bersifat heterogen, artinya mereka berbeda-beda antara siswa. Pasti ada banyak alasan mengapa hal ini terjadi. Faktor dari dalam (faktor intern) dan dari luar (faktor ekstern) mempengaruhi hasil belajar siswa. Menurut Slameto (2010) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

- a) Faktor Internal , meliputi Faktor Jasmaniah : Kesehatan, cacat tubuh, dan Faktor Psikologi: Intelegensi, Perhatian, Minat, Bakat, Motivasi, kesiapan.
- b) Faktor Eksternal, meliputi Faktor Keluarga: cara orang tua mendidik, Relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan kemudian Faktor sekolah: metode

mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah dan Faktor Masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor di atas dapat menimbulkan hasil belajar siswa yang berbeda- beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal (Yogi Fernando et al., 2024).

Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini termasuk ke dalam faktor eksternal yang bersumber dari lingkungan sekolah, khususnya penggunaan media pembelajaran Animaker, yang berperan dalam menunjang proses dan hasil belajar siswa. Perbedaan kondisi pada faktor eksternal tersebut dapat menyebabkan variasi hasil belajar antar siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat, didukung oleh motivasi dan kesiapan belajar siswa, serta lingkungan belajar yang kondusif, sangat diperlukan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

#### **4. Cara Menentukan Hasil Belajar IPAS**

Prinsip-prinsip penilaian yaitu Penilaian harus menjadi bagian integral dari proses pembelajaran, Penilaian harus mencerminkan dunia nyata (masalah kata dunia nyata) dan Penguji harus mencakup semua

tujuan pembelajaran (kognitif, afektif, dan psikomotorik). Asesmen terbagi menjadi tiga macam yaitu diagnostik, formatif dan sumatif (Dianti et al., 2025).

#### 1) Asesmen Diagnostic

Asesmen diagnostik merupakan penilaian yang secara khusus dilakukan terhadap siswa untuk mengetahui kemampuan, kelebihan, dan kelemahan siswa sehingga pembelajaran dapat dirancang sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan kondisi siswa. Berdasarkan hasil penilaian diagnostik, guru dapat mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan mengoptimalkan penyampaian pembelajaran

#### 2) Asesmen Formatif

Asesmen formatif adalah kegiatan antara guru dan siswa yang dilakukan untuk melacak kemajuan siswa selama proses pembelajaran. Ini memberikan umpan balik tentang bagaimana meningkatkan instruksi dan menemukan dan memperbaiki kesalahan.

#### 1) Asesmen Sumatif

Asesmen sumatif ialah proses penilaian yang dilakukan pada saat pembelajaran telah berakhir dan dianggap selesai. Jenis penilaian ini memberi Anda peringkat premium di akhir proses pembelajaran. Penilaian ini disusun sedemikian rupa sehingga kinerja siswa secara keseluruhan dicatat secara sistematis.

Meskipun penilaian tersebut tidak memberikan dampak secara langsung pada pembelajaran, namun hasil penilaian ini sering kali mempengaruhi hasil belajar peserta didik

Berdasarkan tujuan penelitian, asesmen formatif dipilih sebagai instrumen utama karena mampu memberikan gambaran perkembangan hasil belajar peserta didik secara berkelanjutan. Dalam penelitian ini, asesmen formatif difokuskan pada aspek kognitif, yang berkaitan dengan pemahaman konsep, pengetahuan, dan kemampuan berpikir peserta didik dalam pembelajaran IPAS, serta aspek afektif, yang berkaitan dengan sikap, minat, motivasi, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini tidak menilai keterampilan psikomotor peserta didik, melainkan menitikberatkan pada pengukuran hasil belajar kognitif dan afektif melalui asesmen formatif, sebagai upaya untuk mengetahui kemajuan belajar peserta didik dan mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran IPAS.

## **5. Efektivitas Penggunaan Media Animaker dalam pembelajaran IPAS.**

Guru harus mempertimbangkan media pembelajaran yang ingin mereka gunakan untuk mengajar siswanya sehingga mereka tidak merasa kebingungan ketika guru menggunakannya. Animaker sangat

penting untuk pembelajaran karena mereka dapat menjelaskan materi secara audio visual dari materi buku yang tidak tercerminkan atau tervisualisasi oleh siswa. Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Animaker memiliki berbagai keunggulan dalam penerapannya. Pembuatan video animasi dengan Animaker dapat dilakukan melalui situs web sehingga tidak memerlukan ruang penyimpanan yang besar pada perangkat. Selain itu, aplikasi ini mudah diakses karena berbasis web serta menyediakan beragam animasi dan fitur pendukung yang dapat digunakan secara gratis, meskipun tersedia pula pilihan fitur berbayar. Meskipun demikian, penggunaan dan pembuatan media pembelajaran Animaker memiliki keterbatasan, yaitu membutuhkan koneksi internet yang stabil dan berkecepatan cukup tinggi selama proses pembuatan maupun saat penggunaannya dalam pembelajaran (Fajrianti & Meilana, 2022).

Efektivitas penggunaan media Animaker dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dapat dilihat dari beberapa indikator utama. Media Animaker dikatakan efektif apabila mampu meningkatkan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai dan ketercapaian KKTP. Selain itu, media animaker juga ditunjukkan efektif apabila mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama pembelajaran, seperti peningkatan minat mereka dalam kegiatan belajar dan partisipasi aktif dalam diskusi. Media Animaker efektif digunakan apabila sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa Sekolah Dasar, dan

mampu meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar, serta apabila mempermudah pemahaman siswa sehingga mereka dapat menjelaskan kembali apa yang telah mereka pelajari. Terbukti bahwa media video animasi meningkatkan pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Video animasi berhasil menyajikan materi yang abstrak menjadi lebih konkret dan membuatnya lebih mudah dipahami oleh siswa, yang berada di tahap operasional konkret. Media ini memiliki kemampuan untuk membuat pengalaman belajar menjadi menarik dan interaktif, serta meningkatkan minat, motivasi, dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Sari et al., 2025).

Media pembelajaran Animaker dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran IPAS karena mampu menyajikan materi secara audio visual yang menggabungkan gambar, animasi, teks, dan suara sehingga membantu siswa memahami materi secara lebih konkret. Ini sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, yang berada pada tahap operasional konkret, di mana pembelajaran akan lebih mudah dipahami jika disajikan secara visual dan kontekstual. Animaker yang menarik juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan minat, dorongan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Efektivitas media Animaker juga ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada ranah kognitif, yang terlihat dari meningkatnya nilai, ketercapaian KKTP, serta kemampuan siswa dalam menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.

## **6. Indikator Hasil Belajar IPAS**

Indikator hasil belajar IPAS adalah kumpulan kemampuan dasar, yaitu tugas-tugas yang terdiri dari kompetensi dasar dan dapat diukur sebagai indikator bahwa seseorang telah belajar, yaitu adanya perubahan. Beberapa indikator keberhasilan siswa dalam belajar diantaranya yaitu antusiasme siswa untuk mengerjakan tugas, keaktifan siswa untuk mengemukakan pendapat, keberanian siswa untuk mengajukan pertanyaan dan keberanian menjawab pertanyaan (Handoyo, 2018).

Selain itu, menurut Syaiful Bahri Djamarah (2010), indikator yang dapat dijadikan sebagai tolak ukur dalam menyatakan hasil belajar seseorang adalah sebagai berikut:

- a) Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran khusus telah dicapai peserta didik baik secara individu maupun kelompok.

Dari pernyataan di atas, indikator hasil belajar IPAS dapat didefinisikan sebagai ukuran pencapaian kemampuan siswa yang ditunjukkan oleh perubahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Aspek kognitif dan perilaku siswa, seperti antusiasme dalam

mengerjakan tugas, keaktifan menyampaikan pendapat, keberanian untuk bertanya dan menjawab pertanyaan, dan daya serap mereka terhadap materi pelajaran, adalah indikator keberhasilan belajar. Selain itu, hasil belajar IPAS dinyatakan apabila perilaku dan kompetensi yang ditetapkan dalam tujuan pembelajaran dipenuhi, baik secara individu maupun kelompok.

#### **7. Kemampuan kognitif anak usia dasar.**

Kognitif merupakan salah satu ranah dalam taksonomi pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan intelektual. Ranah ini terdiri dari beberapa tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kognitif berkaitan dengan kemampuan individu dalam mengembangkan kapasitas rasional atau daya pikir. Teori kognitif menekankan pentingnya mengoptimalkan kemampuan berpikir rasional yang dimiliki seseorang. Secara sederhana, kemampuan kognitif dapat diartikan sebagai kemampuan anak untuk berpikir lebih kompleks serta menggunakan penalaran logis dalam memecahkan suatu masalah. Salah satu tokoh yang mengemukakan teori perkembangan kognitif pada anak adalah Jean Piaget. Dalam teorinya, tahap ketiga dari teori perkembangan mentalnya adalah tahap operasi konkret (concrete operational stage). Tahap ini ditujukan bagi anak usia 7–12 tahun, yaitu masa transisi ketika anak mulai mampu berpikir secara logis, namun masih memerlukan bantuan benda-benda konkret. Pada tahap operasi konkret (7–12 tahun), anak mulai memahami konsep hukum kekekalan,

yaitu hukum kekekalan jumlah (usia 6–7 tahun), hukum kekekalan materi (usia 7–8 tahun), hukum kekekalan panjang (usia 8–9 tahun), hukum kekekalan luas (usia 8–9 tahun), hukum kekekalan berat (usia 9–10 tahun), serta hukum kekekalan volume (usia 11–12 tahun). Dalam penerapan teori belajar kognitif, guru perlu memusatkan perhatian pada proses berpikir siswa, kemudian memberikan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan kognitif mereka. Salah satu penerapan teori kognitif dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah adalah dengan melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai aktivitas, seperti memberi kesempatan untuk bertanya, berdiskusi dengan teman sebaya, serta mengemukakan pendapat. Selain itu, siswa juga diberi peluang untuk melakukan kesalahan, memperbaikinya, dan melakukan refleksi diri agar dapat memahami proses mental yang terjadi dalam belajar (Rizqiyati et al., 2023).

Dari pernyataan di atas, kemampuan kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berkaitan dengan proses berpikir, penalaran, dan pemecahan masalah. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak usia 7–12 tahun berada pada tahap operasional konkret, yaitu tahap ketika anak mulai mampu berpikir logis tetapi masih membutuhkan bantuan benda-benda konkret. Oleh karena itu, dalam pembelajaran guru perlu menyesuaikan strategi dengan perkembangan kognitif siswa serta melibatkan mereka secara aktif agar proses berpikir dan pemahaman dapat berkembang secara optimal.

#### **D. Kajian Penelitian yang Relevan**

Adapun penelitian yang relevan yang telah dilakukan mengenai media pembelajaran berbasis *Animaker* adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rahmadhani & Quro, 2022) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Animaker Terhadap Prestasi Belajar IPA pada Siswa Kelas IV. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual berdampak baik terhadap keadaan saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik menjadi lebih aktif, tingkat kefokus belajar menjadi lebih baik, terjadi peningkatan terhadap prestasi belajar siswa dalam muatan pelajaran IPA. Berdasarkan data yang sudah diperoleh maka dapat terlihat adanya peningkatan pada hasil belajar siswa. Nilai rata-rata hasil belajar kedua kelas dibandingkan, lalu terdapat perbedaan Media pembelajaran audio visual yang sangat signifikan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh (Sakti & Saphutra, 2024b) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Presentasi Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Sumbawa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran presentasi berbasis Animaker dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang akan disampaikan, dan dapat memungkinkan siswa untuk mencapai kompetensi dengan menggunakan proses

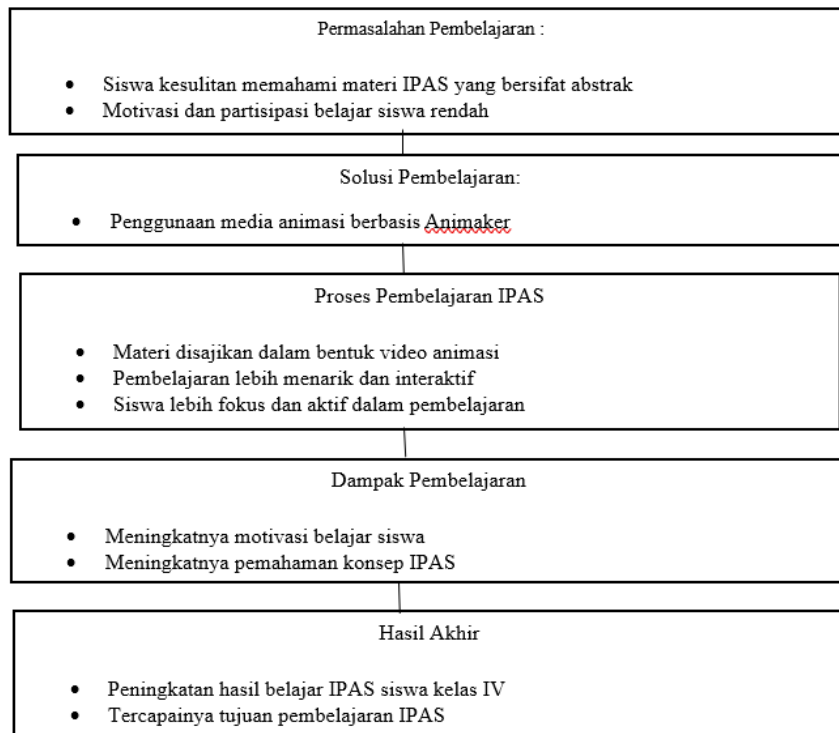
pembelajaran. Perubahan yang dapat dilihat yaitu dari antusias siswa dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga membuat proses belajar mengajar sesuai dengan yang diharapkan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh (Sultan et al., 2023) dengan judul Pengaruh Video Animasi Berbasis Animaker dalam Efektivitas Belajar Siswa Kelas V SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis animaker mendapat respon sangat positif dari peserta didik, sehingga produk tersebut layak dan dapat menjadi media pembelajaran alternative bagi guru dalam pelajaran IPA.
4. Penelitian yang dilakukan oleh (Afrida & Dwiana, 2025) dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animaker terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V DI SD Negeri 41 Karang Tengah. Hasil dari penelitian ini dengan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi animaker yang bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 41 Karang Tengah diperoleh kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi animaker berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS di kelas V. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen antara nilai pretest dan post-test.

#### **E. Kerangka Berpikir**

Media pembelajaran membantu guru menyampaikan materi secara lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan minat siswa untuk belajar karena penyajiannya lebih menarik dan interaktif. Selain itu, media mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih hidup dan tidak monoton. Untuk guru, penggunaan media mempermudah proses penyampaian materi, sedangkan untuk siswa, penggunaan media membantu meningkatkan pemahaman dan daya ingat. Pada pembelajaran IPAS beberapa materi memerlukan media pembelajaran untuk menampilkan kejadian atau fenomena nyata. Seperti pada materi BAB 7 Keragaman Budaya.

Pada materi BAB 7 Keragaman Budaya terdapat beberapa kegiatan yang jika tidak ditampilkan secara langsung maka siswa akan kesulitan dalam memahami materi dan jika hanya mengandalkan buku cetak yang ada di sekolah, siswa tidak akan antusias dalam kegiatan pembelajaran. Namun, jika pembelajaran dibantu menggunakan media pembelajaran maka siswa akan mudah memahami isi dari materi tersebut. Media berbentuk animasi berbasis Animaker tersaji dengan menarik untuk dipelajari oleh siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka garis besar penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



*Gambar 2. 12 Kerangka berfikir*

## F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori hasil penelitian terdahulu dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H<sub>1</sub> :Penggunaan media animasi berbasis Animaker efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.

H<sub>0</sub> :Penggunaan media animasi berbasis Animaker tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi Keragaman Budaya siswa kelas IV SD Al Irsyad 01 Cilacap.