**BAB II**

**KAJIAN TEORITIK**

1. **Kajian Teoritik**
2. **Hasil Belajar**
3. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa baik yang menyangkut perubahan aspek kognitif, afektif dan pisikomotorik yang bersifat menetap. Menurut Purwanto (2011:38) menyatakan bahwa belajar merupakan proses dalam diri individu berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perubahan-perubahan pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Kulmunasi akan selalu diiringi dengan kegiatan tindak lanjut. Hasil belajar harus menunjukan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan perilaku yang baru dari siswa yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari Anitah (2010:2.19).

 Pendapat yang sama dikemukakan Susanto (2013:5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan pisikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Diperjelas oleh Sudjana (2017:3) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Hal ini mengisyaratkan bahwa objek yang dinilainya adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti telah dijelaskan. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotorik.

 Pendapat lain dikemukakan Rusman (2013:67) menyatakan bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

 Faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan Faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri sedangkan faktor eksternal adalah yang terdapat dari luar seperti lingkungan. Beberapa ahli mengemukakan penyebab faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya adalah:

 Menurut Munadi dikutip Rusman (2013:67) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokan menjadi dua:

1. Faktor Internal

Faktor Fisikologis Secara umum kondisi fisikologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi.

1. Faktor Psikologis, Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini terus memengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.
2. Faktor Eksternal
3. Faktor Lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain.
4. Faktor Instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Anitah (2010:2.7) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu faktor dalam diri siswa sendiri (intern) dan faktor dari luar diri siswa (extern).

1. Faktor dari dalam diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar diantaranya adalah kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan dan kesehatan, serta kebiasaan siswa.
2. Faktor dari luar diri siswa yang berpengaruh terhadap hasil belajar di antaranya adalah lingkungan fisik dan non fisik (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira, menyenangkan), lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksana pembelajaran, dan teman sekolah.

Susanto (2015:12) menyatakan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga.

 Penjelasan di atas dipertegas oleh Slameto (2013:54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern:

1. Faktor-Faktor Intern
2. Faktor Jasmani
3. Faktor Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.
4. Cacat Tubuh Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.
5. Faktor Psikologis
6. *Intellgensi* adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif.
7. Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek.
8. Minat Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.
9. Bakat adalah kemampuan untuk belajar.
10. Motif Motif sangat erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai
11. Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
12. Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan.
13. Faktor Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelemahan rohani (bersifat psikis).
14. Faktor-faktor extern
15. Faktor keluarga
16. Cara Orang Tua Mendidik

Wirowidjojo dengan pernyataannya yang menyatakan bahwa : Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia.

1. Relasi Antar anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Selain itu relasi anak dengan saudaranya atau dengan anggota keluarga yang lain pun turut mempengaruhi belajar anak.

1. Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi dalam keluarga di mana anak berada dan belajar.

1. Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokoknya. Fasilita belajar itu hanya dapat terpenuhi jika keluarga mempunyai cukup uang.

1. Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas di rumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat.

1. Latar Belakang Kebutuhan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

1. Faktor Sekolah
2. Metode Mengajar itu sendiri menurut Ign. S, Ulih Bukit Karo Karo adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya.
3. Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa.
4. Relasi Guru Proses belajar mengajar antara guru dengan siswa. Proses tersebut juga dipengaruhi oleh relasi yang ada dalam proses itu sendiri. Jadi cara belajar siswa juga dipengaruhi oleh relasinya dengan guru.

 Pendapat lain dikemukakan oleh Taufik (2011:520) berpendapat bahwa ada 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa di sekolah yaitu: faktor *input* faktor *proses* dan faktor *output.* Faktor input (masukan) meliputi (1) *raw input* atau masukan dasar yang menggambarkan kondisi individual anak dengan segala karakteristik fisik dan psikis yang dimilikinya, (2) *instrumental input* (masukan instrumental) yang mencakup guru, kurikulum, materi dan metode, sarana dan fasilitas, (3) *environmental input* (masukan lingkungan) yang mencakup lingkungan fisik, geografis, sosial, dan lingkungan budaya.

1. **Tujuan Hasil Belajar**

Tujuan hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa atau kemajuan siswa dalam mengikuti proses belajar upaya mencapai tujuan pendidikan. Beberapa ahli menyatakan tujuan hasil belajar adalah: Tujuan utama hasil pembelajaran adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengkuti suatu kegiatan pembelajaran dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Dimyanti, 2006:200).

 Hal yang sama dikemukakan oleh Purwanto (2011:46) menyatakan bahwahasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan.

Kemudian diperjelas oleh Hamalik (2014:160) menyatakan bahwa evaluasi hasil belajar memiliki tujuan-tujuan tertentu:

1. Memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajar melalui berbagai kegiatan belajar.
2. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan belajar siswa lebih lanjut.
3. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa.
4. Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa dengan cara mengenal kemajuannya sendiri dan merangsangnya untuk melakukan upaya perbaikan.
5. Memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa sehingga guru dapat membantu perkembangannya menjadi warga masyarakat dan pribadi yang berkualitas.
6. Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah, atau jabatan yang sesuai dengan kecakapan, minat dan bakatnya.

Penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk (*permormance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, Siregar (2010:144). Kementrian Pendidikan Nasional (2011:5) mengemukakan bahwa tujuan penilaian hasil belajar dibedakan menjadi dua:

1. Tujuan Umum :
2. Menilai pencapaian kompetensi peserta didik.
3. Memperbaiki proses pembelajaran.
4. Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa.
5. Tujuan Khusus :
6. Mengetahuan kemajuan dan hasil belajar siswa.
7. Mendiagnosa kesulitan belajar.
8. Memberikan umpan balik/perbaikan proses belajar mengajar.
9. Penentuan kenaikan kelas.
10. Memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.
11. **Prinsip-Prinsip Penilaian Hasil Belajar**

Hasil belajar memiliki prinsip-prinsip dalam proses penilaiannya, agar penilaian tersebut efektif hendaknya dirancang sedemikian rupa agar diperoleh hasil belajar yang objektif. Prinsip yang harus dilakukan seperti valid, reliable, obyektif dan adil. Penjelasan tersebut diperjelas oleh Suryanto (2008:1.10) menyatakan bahwa penilaian yang anda lakukan benar-benar dapat memebrikan gambaran yang sebenarnya, penilaian perlu memperhatikan perinsip-perinsip penilaian berikut:

1. Berorientasi pada pencapaian kompetensi, penilaian yang dilakukan harus berfungsi untuk mengukur keercapaian siswa dalam pencapaian kompetensi seperti yang telah ditetapkan dalam kurikulum
2. Valid/sahih, penilaian yang dilakukan harus dapat mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk memerlukan alat ukur yang dapat menghasilkan hasil yang valid dan reliabel.
3. Adil, penilaian yang dilakukan harus adil untuk seluruh siswa. Siswa harus memperoleh kesempatan dan perlakuan yang sama.
4. Objektif, dalam penilaian hasil belajar siswa harus dapat menjaga objektivitas proses dan hasil penilaian.
5. Berkesinambungan, Penilaian yang dilakukan harus terencana, bertahap, teratur, terus menerus dan berkesinambungan untuk memperoleh informasi hasil belajar dan perkembangan belajar siswa.
6. Menyeluruh , prinsip menyeluruh dalam penilaian yang mengandung arti bahwa penilaiann yang dilakukan harus mampu menilai keseluruhan kompetensi yang terdapat dalam kurikulum yang mungkin meliputi ranah kognif, afektif dan psikomotor.
7. Terbuka, kriteria penilaian harus terbuka bagi berbagai kalangan sehingga keputusan hasil belajar siswa jelas bagi pihak-pihak yang berkepentingan.
8. Bermakna, hasil penilaian hendaknya mempunyai makna bagi siswa dan juga pihak-pihak yang berkepentingan.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Widoyoko (2014:15) menyatakan bahwa penilaian hasil belajar siswa pada jenjang pendidikan dasar yang menengah didasarkan pada prinsip-prinsip sebagai berikut:

1. Sahih atau valid berarti penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
2. Objektif berarti penilaian didasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas dari penilai.
3. Adil berarti penilaian tidak menguntungkan atau merugikan peserta didik karena berkebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat, status social ekonomi, dan gender.
4. Terpadu berarti penilaian yang dilakukan oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5. Terbuka berarti prosedur penilaian, kriteria penilaian, dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui maupun dapat diakses oleh semua pihak yang mempunyai kepentingan dengan kegiatan penilaian.
6. Menyeluruh dan berkesinambungan berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sifat.
7. Sistematis berarti penilaian dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
8. Ekonomis berarti penilaian yang efisien dan efektif dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pelaporannya.
9. Akuntabel berarti penilaian dapat ditanggungjawabkan kepada pihak internal sekolah maupun eksternal, baik dari segi teknik, prosedur, maupun hasilnya.
10. Edukatif berarti penilaian dilakukan untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan peserta didik.

Sudjana (2017:8) menyatakan bahwa mengingat pentingnya penilaian dalam menentukan kualitas pendidikan, maka upaya merencanakan dan melaksanakan penilaian hendaknya memperhatikan beberapa prinsip dan prosedur penilaian. Prinsip yang dimaksudkan antara lain sebagai berikut:

1. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian dan interpretasi hasil penilaian.
2. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral proses belajar-mengajar. Artinya penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses belajar-mengajar sehingga pelaksanaannya berkesinambungan.
3. Agar diperoleh hasil belajar yang onjektif dalam menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komperhensif.
4. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya. Data hasil penilaian sangat bermanfaat bagi guru maupun bagi siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:42) menyatakan bahwa prinsip-prinsip itu berkaitan dengan perhatian dan motivasi, keaktifan, keterlibatan langsung/berpengalaman, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan serta perbedaan individual.

1. Perhatian dan motivasi

Motivasi mempunyai peran penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakan dan mengarahkan aktivitas seseorang.

1. Keaktifan

Keaktifan itu beraneka ragam bentuknya. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati

1. Keterlibatan langsung/berpengalaman

Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekedar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

1. Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan barang kali yang paling tua adalah yang dikemukakan oleh teori psikologi daya. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamat, menanggap, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan sebagainya.

1. Tantangan

Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbul motivasi untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut.

1. Balikan dan penguatan

*Operan Conditioning* dari B.F Skinner. Pada teori *conditioning* yang diberi kondisi adalah stimulusnya, maka pada *operant conditioning* yang diperkuat adalah responnya. Kunci dari teori belajar ini adalah *law of effect-*nya Thromdike. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil belajar yang baik.

1. Perbedaan individual

Siswa merupakan individual yang unik artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain.

 Gagne dikutip Siregar dan Nara (2010:16) mengemukakan bahwa ada sembilan prinsip yang dapat dilakukan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sebagai berikut:

1. Menarik perhatian (*gaining attention*): hal yang menimbulkan minat siswa dengan mengemukakan sesuatu yang baru, aneh, kontradiksi atau kompleks.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran (*informing learner of the objectives*): memberitahukan kemampuan yang harus dikuasai siswa setelah selesai mengikuti pelajaran.
3. Meningkatkan konsep/prinsip yang telah dipelajari (*stimulating recall or prior learning*): merangsang ingatan tentang pengetahuan yang telah dipelajari yang menjadi prasyarat untuk mempelajari materi yang baru.
4. Menyampaikan materi pelajaran (*presenting the stimulus*): menyampaikan materi-materi yang telah direncanakan.
5. Memberikan bimbingan belajar (*providing learner guidance*): memberikan pertanyaan-pertanyaan yang membimbing proses/alur berpikir siswa agar memiliki pemahaman yang lebih baik.
6. Memperoleh kinerja/penampilan siswa (*elicting performance*): siswa diminta untuk menunjukan apa yang telah dipelajari atau penguasaannya terhadap materi.
7. Memberikan balikan (*providing feedback*): memberitahu seberapa jauh ketepatan *performance* siswa.
8. Menilai hasil belajar (*assessing performance*): memberikan tes/tugas untuk mengetahui seberapa jauh siswa menguasai tujuan pembelajaran.
9. Memperkuat retensi dan transfer belajar (*enhancing retention and transfer*): merangsang kemampuan mengingat-ingat dan mentransfer dengan memberikan rangkuman, mengadakan *review* atau mempraktikan apa yang telah dipelajari.
10. **Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar**

Jenis penilaian hasil belajar terdiri dari dua yaitu penilaian sumatif dan formatif, penilaian sumatif biasanya dilaksanakan setelah selesai proses belajar mengajar sedangkan formatif adalah dilakukan pada akhir semester untuk mengetahui sejauh mana proses pendidikan berjalan sesuai yang telah di rencanakan. Hal tersebut dikemukakan beberapa ahli diantaranya adalah:

Siregar (2010:156) menyatakan bahwa jenis hasil penilaian hasil belajar ada dua, pertama penilaian sumatif (*summative assesment*). Ciri dari penilaian sumatif adalah untuk mengetahui sejauh manakah peserta didik dapat berpindah dari satu unit pembelajaran keunit berikutnya. kedua penilaian formatif dengan maksud memantau sejauh manakah suatu proses pendidikan telah berjalan sebagaimana yang telah direncanakan.

Penjelasan yang sama dikemukakan oleh Sudjana (2017:5) mengemukakan bahwa dilihat dari fungsinya, jenis penilaian ada beberapa macam, Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri. Dengan demikian, penilaian formatif berorientasi kepada obyek belajar-mengajar

1. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kurikuler dikuasai oleh para siswa.
2. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan – kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial (*remedial teaching*), menemukan kasus-kasus dan lain- lain.
3. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar.

Fathurrohman dan Sutinko (2010: 114) menyatakan bahwa untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan pada beberapa jenis penilaian, yakni:

1. *Tes Formatif* digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut.
2. *Tes Sub-Sumatif* tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa agar meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.
3. *Tes Sumatif* untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajaran.

 Kementrian Pendidikan Nasional (2011:8) mengemukakan bahwa Sebagaimana dijelaskan PP. Nomor 19 tahun 2005 bahwa penialaian hasil belajar oleh pendidik terdiri atas ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester, dan ulangan kenaikan kelas.

1. Ulangan Harian merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik secara periodik untuk menilai/mengukur pencapaian kompetensi setelah menyelesaikan satu kompetensi dasar (KD) atau lebih.
2. Ulangan Tengah Semester merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik setelah melaksanakan 89 minggu kegiatan pembelajaran.
3. Ulangan Akhir Semester adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester satu.
4. Ulangan kenaikan kelas adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik di akhir semester genap untuk mengukur pencapaian kompetensi peserta didik di akhir semester genap.

 Pendapat lain dikemukakan oleh Suryanto (2008:1.20) agar proses pembelajaran yang dilakukan dapat berhasil secara efektif dan efisien, terdapat beberapa jenis tes yang yang dapat dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Tes Selektif merupakan jenistes yang dimaksudkan untuk menyeleksi atu memilih calon peserta didik yang memenuhi syarat untuk mengikuti suatu program.
2. Tes Penempatan bertujuan untuk menempatkan peserta didik pada tempat yang sesuai dengan kemampuannya.
3. Pre Tes – Post Test merupakan jenis tes yang dilaksanakan pada awal proses pembelajaran dan post tes merupakan salah satu jenis tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai.
4. Tes Diagnostik merupakan tes yang dilaksanakan untuk mengetahui penyebab kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.
5. Tes Formatif merupakan salah satu jenis tes yang diberikan kepada siswa setelah siswa menyelesaikan satu unit pembelajaran.
6. Tes Sumatif lebih dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran maka tes sumatif merupakan jenis tes yang dilakukan pada akhir pembelajaran dan dimaksudkan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam menguasai keseluruhan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disintesiskan hasil belajar adalah proses kemampuan yang diperoleh siswa melalui kegiatan belajar mengajar yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri siswa sebagai bukti nyata bahwa siswa telah melaksanakan kegiatan pembelajaran, perubahan yang terjadi pada diri siswa terdiri dari sifat kognitif, afektif dan psikomotorik. Banyak hal-hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar salah satunya adalah faktor internal dan eksternal.

1. **Media Pembelajaran Animasi**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi materi kepada siswa agar dapat mendorong proses belajar.Sebelum kita membahas lebih jauh mengenai media, baiklah kita simak dulu pengertiannya. Kata “media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Fathurrohman (2010:2007) kata media berasal dari latin medium yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima.

Schramm dikutip Susilana (2009:6) berpendapat bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. penjelasan tersebut diperjelas oleh Sumiati (2009:160) Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan *(message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

 Briggs dikutip Anitah (1977:6.4) sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pelajaran seperti buku, film*, video, slide*, dan sebagainya. Wibawanto (2017:6) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan.

1. **Jenis- jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat beraneka ragam seperti media audio, media visual dan media audio visual. bahwa berbagai macam media pembelajaran memberikan bantuan sangat besar kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Sumiati (2009:160) menyatakan bahwa bahwa aneka ragam media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, antara lain: Berdasarkan kemampuan indera, jenis media pembelajaran terdiri atas:

1. Media audio, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran (audio).

Contoh: radio, *tape recorder* telepon.

1. Media visual, yaitu jenis media pemelajaran yang menggunakan kemampuan indera mata atau penglihatan (visual).

Contoh: gambar, poster, grafik.

1. Media audio visual, yaitu jenis media pembelajaran yang menggunakan kemampuan indera telinga atau pendengaran dan indera mata atau penglihatan (audio-visual).

Contoh: televisi, film, video.

Hal yang sama dikemukakan oleh Anitah (2010:6.17) bahwa media pemelajaran pada umumnya dapat dikelompokan ke dalam tiga jenis, yaitu: Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan seperti gambar fotografik, grafis, bagan, diagram, poster, kartun. Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (hanya dapat didengar) seperti kaset suara, CD audio, dan radio. Media audio visual media yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran seperti video, televise, *slide* suara.

Kemudian diperjelas oleh Fathurrhoman (2010:67) menyatakan bahwa jenisnya, media dibagi ke dalam media *auditif,* visual dan media *audiovisual.* Media *auditif* adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, Seperti radio, *cassete recorder,* piringan hitam. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak. Sedangkan audio visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Susilana (2009:14) jenis media dibagi menjadi tiga bagian.

1. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar.
2. Media bahan cetak adalah visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau *offset*. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.
3. Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

Pendapat lain dikemukakan oleh Rahardjo dikutip Mahnun (2012:30) menyatakan bahwa media dibedakan menjadi dua macam menurut kriteria aksesibilitasnya, yaitu:

1. Media yang dimanfaatkan (*media by utilization),* artinya media yang biasanya dibuat untuk kepentingan komersial yang terdapat di pasar bebes. Dalam hal ini, guru tinggal memilih dan memanfaatkannya, walaupun masih harus mengeluarkan sejumlah biaya.
2. Media yang dirancang *(media by design*), yang harus dikembangkan sendiri. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mampu merancang dan mengembang sendiri media tersebut sesuai dengan sarana dan kelengkapan yang dimilikinya.
3. **Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa terhadap pembelajaran, waktu pembelajaran dapat diperpendek dan siswa memiliki pengalaman yang lebih konkrit yang terhadap pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan. Beberapa ahli berpendapat tentang fungsi media pembelajaran diantaranya sebagai berikut:

Marisa (2011:1.7) mengemukakan bahwa alasan mengapa media pembelajaran perlu digunakan dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif
2. Pembelajaran menjadi lebih konkret dan nyata
3. Mempersingkat proses penjelasan materi pembelajaran
4. Mendorong siswa belajar secara lebih mandiri
5. Materi pembelajaran menjadi lebih terstandarisasi
6. Belajar dan mengajar dengan memanfaatkan aneka sumber belajar

Kemudian diperjelas oleh Fathurrohman (2010:67) menyatakan bahwa fungsi penggunaan media dalam proses pembelajaran, di antaranya:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi siwa dalam mempelajari sesuatu/ menimbulkan gairah belajar
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam
10. Meningkatkan kadar keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan Anitah (2010:6.10) menyatakan bahwa media pembelajaran ini juga memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
4. Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat. Dengan menggunakan teknik gerakan lambat (*slow motion*) dalam media film bisa memperlihatkan tentang lintasan peluru, melesetnya anak panah, atau memperlihatkan suatu ledakan.

Sumiati (2009:163) mengemukakan bahwa media mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstak (tidak nyata) menjadi konkrit (nyata)
2. Memberikan pengalaman nyata dan langsung karena siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya
3. Mepelajari materi pembelajaran secara berulang-ulang. Misalnya belajar melalui rekaman kaset, tape recorder atau televise.
4. Memungkinkan adanya persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu materi pembelajaran atau obyek.
5. Menarik perhatian siswa, sehingga membangkitkan minat, motivasi, aktivitas, dan kreativitas belajar siswa.
6. Membantu siswa belajar secara individual, kelompok, atau klasikal.
7. Materi pembelajaran lebih lama diingat dan mudah untuk diungkapkan kembali dengan cepat dan tepat.
8. Mempermudah dan mempercepat guru menyajikan materi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
9. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera.

Wibawanto (2017:6) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang besar dan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan. Kegunaan Media/ alat pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya:

1. Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu verbalitas (dalam bentuk katakata tertulis atau hanya kata lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya; Objek yang terlalu besar – bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography. Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, atau foto objek yang terlalu kompleks, dapat disajikan dengan model, diagram atau melalui program komputer animasi. Konsep yang terlalu luas (gempa bumi, gunung berapi, iklim, planet dan lainlain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, gambar dan lain-lain.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan motivasi belajar, memungkinkan interaksi langsung antara anak didik dengan lingkungan secara seperti senyatanya, memungkinkan peserta didik belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
4. Dengan latar belakang dan pengalaman yang berbeda diantara peserta didik, sementara kurikulum dan materi pelajaran di tentukan sama untuk semua peserta didik dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu: memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.
5. **Pengertian Media Animasi**

 Animasi adalah rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah frame. Satu frame terdiri dari satu gambar. Jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Animasi juga memiliki daya tarik estetika sehingga tampil yang menarik dan memotivasi penggunaan untuk terlibat di dalam proses pembelajaran. beberapa ahli mengemukakan sebagai berikut:

 Pendapat di atas sama halnya dengan yang dikemukan oleh Marisa (2011:5.3) yang menjelaskan tentang penjelasan media video, media video memiliki artibut sebagai media gambar bergerak atau metion pictures. Media ini memiliki kemampuan dalam menampilkan unsur suara (audio) dan gambar (visul) secara simultan berupa gambar bergerak atau *moving images.*

 Diperjelas oleh Reibet dikutip Munir (2013:317) berpendapat bahwa animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata *to anime* di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atu special efek.

 Sanjaya (2011:231) menyatakan bahwa Film animasi dibuat berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di “putar” sehingga muncul efek gambar bergerak dengan bantuan computer film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Faris dan Lestari (2016:60) menyatakan bahwa animasi merupakan salah satu bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pelajaran yang sulit disampaikan secara umum.

 Rahayu (2013:9) animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian dan berurutan sehingga terlihat bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih mudah dimengerti daripada objek atau gambar diam. Animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan.

1. **Media Animasi Pada Pembelajaran**

Media animasi pada pembelajaran sangat berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran, media animasi ini dapat menjelaskan materi yang abstak menjadi konkrit, siswa lebih besemangat dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa ahli mengemukakan anatarnya adalah menurut Schnotz & Lowe dikutip Munir (2013:354) Animasi adalah penggambaran dinamis yang dapat digunakan untuk membuat proses perubahan menjadi jelas bagi peserta didik .

 Pendapat lain yang dikemukakan oleh Sukiyasa dan Sukoco (2013: 135) dengan menggunakan media animasi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi siswa dalam menerima pelajaran yang bersifat abstark

 Djamarah dan Zain dikutip Sari dan Samawi (2014:142) menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran mampu memberikan stimulus kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar dan perhatiannya terfokus pada materi. Animasi mempunyai peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran.

 Pramono (2008:13) menyatakan bahwa media animasi dalam pembelajaran dapat membantu menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkrit, animasi juga emiliki daya tarik estetika sehingga tampilan yang menarik dan eye-catching akan memotivasi penggunaan untuk terlibat di dalam proses pembelajaran.

 Media animasi sama halnya seperti media video penjelasan tersebut dikemukakan oleh Marisa (2011:5.5) menyatakan bahwa penggunaan video dalam pembelajaran, yaitu:

1. Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan

Melalui tayangan video kita dapat menganalisi terjadinya sebuah peristiwa yang berlangsung dimasa lalu.

1. Mengembangkitkan motivasi dan apersepsi

Program video pembelajaran dapat digunakan untuk memotivasi seseorang agar mau melakukan suatu tindakan (*action*)

1. Memberikan pengalaman nyata

Program video dapat digunakan untuk mengjadirkan rekaman yang dapat memberikan pengalaman nyata atau realistic kepada pemira.

1. **Kelebihan Media Animasi**

Mediaanimasi membuat proses pembelajarn di dalam kelas dapat menarik perhatian siswa dan mampu menjelaskan pengertian yang sulit dipahami oleh siswa menjadi mudah dipahami oleh siswa. Ada beberapa pendapat mengemukakan tentang kelebihan media animasi diantaranya sebagai berikut:

Dapat kita ketahui bahwa media animasi dan media video masih sangat berkaitan. Pendapat Heinich di kutip Marisa (2011:5.7) mengungkapkan secara rinci dan spesifik keunggulan yang dapat diperoleh dari mediu video sebagai sarana pembelajaran yang meliputi:

1. Menarik Perhatian

Teknologi video saat ini sudah demikian maju, melalui teknologi ini prosedur dapat mengombinasikan unsur audio dan visual untuk menciptakan pesan dan informasi yang dapat menarik perhatian siswa.

1. Memperlihatkan Gerakan

Medium video adalah medium yang memiliki kemampuan dalam menampilkan usur gerak.

1. Mengungkapkan Susuatu yang Tidak Sepenuhnya Dapat Dilihat Oleh Mata Video dapat digunakan untuk memperlihatkan gambar-gambar yang sulit diamati secara langsung.
2. Mengulang Adegan atau Peristiwa Secara Akurat

Peristiwa-peristiwa penting yang harus dan dipelajari dapat diulang dengan menggunakan teknik gerakan lambat atau *slow mation.*

1. Menampilkan Unsur Visual Secara Realistik

Perkembangan mutakhir dari media video sebagai perangkat digital adalah kemampuannya dalam menayangkan gambar dan suara dengan tingkat kejelasan yang tinggi.

1. Menampilkan Warna dan Suara

Program video memiliki keunggulan dalam menampilkan kombinasi yang dinamis antara unsur gambar bergerak dan suara dalam warna.

1. Membangkitkan emosi

Program video juga dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan yang bersifat dramatik.

Kelebihan media animasi yang lain dikemukakan Agustiana (2016:17) berikut merupakan beberapa kepentingan atau kelebihan media animasi apabila digunakan dalam bidang pendidikan:

1. Animasi digital mampu menarik perhatian siswa dengan mudah, animasi mampu menyampaikan suatu pesan lebih baik disbanding penggunaan media yang lain.
2. Animasi mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
3. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan.
4. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi.

Pendapat lain dikemukakan Pramono (2008:13) manfaat media animasi yaitu:

1. Menunjukkan obyek dengan idea
2. Menunjukkan konsep yang sulit
3. Menjelaskan konsep yang abstark menjadi konkrit
4. Menunjukkan dengan jelas suatu langkah procedural

Rahayu (2013:39) menyatakan bahwa manfaat animasi diantaranya sebagai berikut:

1. Media hiburan

Sebagai media hiburan, animasi memberikan kepuasan tontonan

1. Media presentasi
2. Dapat menarik perhatian dengan adanya gambar begerak, biasanya disertai dengan audio
3. Membantu penyampaian infomasi
4. Merepresentasikan model abstak maupun berwujud
5. Media pembelajaran

Animasi dipakai sebagai alat pembelajaran yang efektif dan atraktif.

1. Media bantu

Berdasarkan kajian teoritik diatas dapat disintesiskan bahwa media adalah alat bantu untuk menyampaikan pesan sehingga dapat mendorong proses belajar. Bentuk-bentuk media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkrit. Jenis media pembelajaran sangat banyak salah satunya adalah media animasi. Media animasi adalah media yang berupa audio visual yang dimanfaatkan untuk menyampaikan materi yang sulit dipahami secara konsevtual.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial**
	1. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial**

Istilah “Ilmu Pengetahuan Sosial”, disingkat IPS merupakan suatu kajian ilmu yang memperlajari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kewarganegaraannya. Seperti yang dikukakan Sapriya (2017:20) mengemukakan bahwa pengertian IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti nama mata pelajaran yang berdiri sendiri, ada yang berarti gabungan (integrated) dari sejumlah mata pelajaran atau disiplin ilmu, dan ada yang berarti program pengajaran.

Pendapat yang sama dikemukakan Susanto (2015:137) menyatakan bahwa Ilmu pengetahuan sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai ilmu disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah. Luasnya kajian IPS ini mencakup berbagai kehidupan yang beraspek majemuk baik hubungan sosial, ekonomi, psikologi, budaya, sejarah, maupun politik, semua dipelajari dalam ilmu sosial ini.

Anitah (2010:12.3) menyatakan bahwa IPS merupakan suatu kajian terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan ilmu-ilmu kemanusiaan suatu kajian untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*).

Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (2011:99) menyatakan bahwa bidang studi IPS merupakan gabungan ilmu-lmu social yang terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan materi IPS diambil dari ilmu-ilmu social yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Karena IPS tediri dari disiplin ilmu-ilmu social dikatakan bahwa IPS itu mempunyai ciri-ciri khusus atau karakteristik tersendiri yang berbeda dengan study lainnya.

Diperjelas oleh Trianto (2010:171) menyatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrase dari berbagai cabang ilmu social, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hokum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya)

* 1. **Karakteristik Pembelajaran IPS**

Karakteristik dari pendidikan IPS adalah yang mempelajari berbagai ilmu sosial seperti geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi yang dikemas menjadi satu bahasan. Pengertian tersebut dapat menemukan karakteristik pembelajaran IPS menurut Susanto (2015: 160) menyatakan bahwa ruang lingkup materi IPS di sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

1. Ilmu pengetahuan Sosial merupakan gabungan dari unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik (tema) tertentu.
3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan *interdisipliner* dan *multidisipliner.*
4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut perisitiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengolahan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.
5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS menggunakan tiga dimensi dalam mengkaji dan memahami fenomena sosial serta kehidupan manusia secara keseluruhan.

Pendapat yang sama dikemukakan Trianto (2010:175) mata pelajaran IPS memiliki beberapa karakteristik antara lain:

1. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan gaungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan dan agama.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi tokoh bahasan atau topic (tema) tertentu.
3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.
4. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidupan agar survive seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan, dan jaminan keamanan.

Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Soemantri dikutip Siska (2016:14) menyatakan bahwa karakteristik pembelajaran IPS adalah sebagai berikut:

1. Bahan pelajaran akan lebih banyak memperhatikan minat para siswa, masalah-masalah sosial, keterampilan berpikir serta pemeliharaan/pemanfaatan lingkungan alam.
2. Mencerminkan berbagai kegiatan dasar dari manusia
3. Organisasi kurikulum IPS akan bervariasi dari susunan yang integrated (terpadu), correlated (berhubugan), sampai yang separated (terpisah).
4. Susunan bahan pembelajaran akan pendekatan kewarganegara, fungsional, humanistis, sampai yang structural.
5. Kelas pengajaran IPS akan dijadikan laboratorium demokrasi.
6. Evalusinya tak hanya mencakup aspek-aspek kognitif, afektif, dan pisikomotor saja, tetapi juga mencoba mengembangkan apa yang disebut democratic quotient dan citizenship quotient.
7. Unsur-unsur sosiologi dan pengetahuan sosial lainnya akan melengkapi program pembelajaran IPS, demikian pula unsur-unsur science, teknologi, matematika, dan agama akan ikut memperkaya bahan pembelajaran.

Pendidikan dan Pelatihan Profesi guru (2011:95) menyatakan bahwa sebagai program pendidikan IPS yang layak harus mampu memberikan berbagai pengertian yang mendasar, melatih berbagai keterampilan serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan agar peserta didik menjadi masyarakat yang berguna, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Ketiga aspek yang dikaji dalam proses pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (memberikan berbagai pengertian yang mendasar, berbagai melatih keterampilan serta mengembangkan sikap moral yang dibutuhkan) merupakan karakteristik IPS sendiri.

Supriatna (2007:6) menyatakan bahwa karakteristik dari pendidikan IPS adalah pada upayanya untuk mengembangkan kompetensi sebagai warga Negara yang baik. Warga Negara yang baik berarti yang dapat menjaga keharmonisan hubungan diantara masyarakat sehingga terjalin persatuan dan keutuhan bangsa.

* 1. **Tujuan Pembelajaran IPS**

Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk memberikan bekal nilai dan sikap serta dalam kehidupan di masyarakat, bangsa dan Negara. Menurut Susanto (2015:144)menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS yang menggambarkan bahwa pendidikan IPS merupakan bentuk pengetahuan, keterampilan, nilai dan sikap yang memungkinkan anak berpartisipasi dalam kelompoknya, baik itu keluarga, teman bermain, sekolah, masyarakat yang lebih luas, bangsa dan Negara.

Hamalik (2014:38) menyatakan bahwa tujuan umum Ilmu Pengetahuan Sosial adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran ekonomis rakyat.
2. Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan kesejahteraan rohaniah.
3. Meningkatkan efisiensi, kejujuran dan keadilan dalam pelayanan umum.
4. Meningkatkan mutu lingkungan.
5. Menajamin keamanan dan keadilan bagi semua warga Negara.
6. Memberikan pengertian tentang hubungan internasional bagi kepentingan bangsa Indonesia dan perdamaian dunia
7. Meningkatkan saling pengertian dankerukunan antar golongan dan daerah dalam menciptakan kesatuan dan persatuan nasional.

Anitah (2010:12.3) mengemukakan bahwa tujuan utama Ilmu Pengetahuan Sosial ialah membantu generasi muda dalam mengembangkan kemampuan membuat keputusan yang informative dan rasional bagi kebaikan masyarakat sebagai warga negara dari sebuah dunia yang berbudaya majemuk, bermasyakat demokratis yang memiliki ketergantungan satu sama lain.

Permen No. 22 Tahun 2006 dikutip Sudrajat dan Nurela (2015: 83) Pembelajaran IPS mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Membekali siswa dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupan masyarakat.
2. Membekali siswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesame warga masyarakat dan dengan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental yang positif, dan keterampilan terhadap lingkungan hidup yang menjadi bagian kehidupannya yang tidak terpisahkan.
5. Membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, perkembangan masyarakat dan perkembangan ilmu teknologi.

Menurut Sumaatmadja dikutip Pendidikan dan Latihan Profesi Guru (2011:99) menyatakan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah membina peserta didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan Negara.

* 1. **Ruang Lingkup IPS**

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial meliputi beberapa aspek seperti manusia, tempat dan lingkungan. sistem sosial dan budaya. Ekonomi dan kesejahteraan. Pendapat yang sama dikemukakan oleh Fajar (2009:111) mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Sosial adalah:

1. Sistem sosial dan budaya.
2. Manusia, tempat, dan lingkungan.
3. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.
4. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan.
5. Sistem bangsa dan bernegara.

Kementrian Pendidikan Nasional (2011:18) menyatakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat, dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Sardjiyo (2014:1.29) menyatakan bahwa pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. System sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Gunawan dikutip Sudrajat dan Nurelah (2015:83) ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu, keberlanjutan dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perlaku ekonomi dan kesejahteraan.
5. IPS SD sebagai pendidikan global yakni mendidik siswa akan kebhinekaan bangsa, budaya dan peradaban di dunia.

Sumaatmadja (2008:1.17) mengemukakan bahwa sebagai bidang pengetahuan, ruang lingkup IPS, tidak dapat tidak, yaitu kehidupan manusia dalam masyarakat atau manusia sebagai anggota masyarakat atau dapat juga dikatakan manusia dalam konteks sosial.

* 1. **Materi IPS Peristiwa Sekitar Proklamasi**

 Peristiwa sekitar proklamasi merupakan proses tercapainya kemerdekaan Indonesia secara formal. Bahwa Indonesia telah merdeka disampaikan pada tanggal 17 Agustus 1945 oleh Soekarno dan Hatta beberapa ahli mengemukakan tentang proklamasi diantaranya adalah menurut Mulyaningsih dan Widodo (2009:103) menyatakan bahwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia disampaikan oleh Soekarno dan Hatta atas nama bangsa Indonesia, pada hari Jumat tanggal 17 Agustus 1945 pukul 10.00 WIB,di jalan Pegangsaan Timur No. 56, Jakarta.

 Syamsiah (2008:101) mengemukakan bahwa dalam mencapai kemerdekaan Indonesia, para pahlawan kita tentu melalui proses yang panjang dan penuh perjuangan. Kemerdekaan Indonesia adalah hasil jerih payah dari seluruh bangsa Indonesia, dan bukan semata-mata pemberian pemerintah Jepang.

Joeniarto dikutip Rinardi (2017:147) menyatakan bahwa dengan diproklamasikan kemerdekaan Indonesia berarti bangsa Indonesia telah menyatakan kemerdekaannya secara formal, baik kepada dunia internasional maupun kepada Bangsa Indonesia sendiri, bahwa mulai saat itu Bangsa Indonesia telah merdeka. Merdeka berarti bahwa mulai saat itu bangsaIndonesia mengambil sikap menentukan nasibnya dan nasib tanah airnya dalam segala bidang.

1. **Hasil Penelitian yang Relevan**

Beberapa hasil terdahulu yang terkait dengan penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian Yuniyarsih (2016) yang berjudul “Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Aktivitas, Minat dan Hasil Belajar IPS (Kelas VII SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016)” Program Studi Pendidikan Geografi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung. Hasil penelitian menunjukan bahwa pada siklus I, aktivitas belajar peserta didik mencapai 52,78% dan peserta didik berminat belajar tinggi mencapai 38,89% sedangkan ketuntasan hasil belajar mencapai 44,44%. Pada siklus II aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 64,58%. Peserta didik berminat belajar tinggi mengalami peningkatan hingga mencapai 61,11% dan ketuntasan hasil belajar juga meningkat menjadi 52,78%. Pada siklus III yang sekaligus menjadi hasil dalam penelitian ini, aktivitas belajar peserta didik meningkat menjadi 75,69%, persentase peserta didik berminat belajar tinggi telah meningkat menjadi 69,44% dan persentase ketuntasan hasil belajar juga ikut meningkat menjadi 80,55%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disumpulkan bahwa melalui penggunaan media animasi dapat meningkatkan aktivitas, minat dan hasil belajar IPS kelas VII-1 SMPN 1 Sungkai Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.
2. Hasil penelitian Zunia Eka Tiyas Rifayanti (2017) yang berjudul “Peningkatan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial” (Pada Siswa Kelas IV SDN Cangkringsari, Sukodono, Sidoarjo)” Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas STKIP Universitas Bina Insan Mandiri Surabaya. Penelitian tindakan yang berorientasi pengunaan media animasi dlam model pembelajaran berlangsung. Untuk mengetahui keberhasilan tersebut digunakan nilai ketercapaian yaitu 75% dari jumlah siswa mencapai batas nilai ketuntasan belajar yaitu 65. Hasil belajar siklus I menunjukkan nilai untuk meningkatkan nilai tertinggi 85, nilai terendah 35, rata-rata 61,75% sedangkan untuk siklus II, nilai tertinggi 100, nilai terendah 50, rata-rata 79,75%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disumpulkan bahwa melalui penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Cangkringsari Sukodono Sidoarjo tahun pelajaran.
3. **Kerangka Berpikir**

Hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap suatu aktivitas atau proses dari hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu dalam perubahan tingkah laku seperti penilaian baik kognitif, afektif, psikomotor.

Media animasi adalah media yang berupa media audio visual yang berupa rangkayan gambar yang tak hidup dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gambar yang bergerak.

Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang realita kondisi sosial yang ada di lingkungan masyakat sehari-hari dan memenuhi kebutuhan bagi kehidupan sosial siswa di masyarakat.

Faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat. Oleh sebab itu penggunaan media harus lebih menarik, kreatif, dan akif sehingga hasil belajar siswa akan meningkat.

Siswa Hasil belajar baik akademik maupun non akademik belum mencapai indikator penelitian

Guru Pendidik Belum mengoptimalkan media pembelajaran

Kondisi awal

Guru Pendidik Menerapkan media yang efektif dalam bentuk siklus

Aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran menjadi meningkat Siswa

Tindakan reflektif

Guru Pendidik Melaksanakan penilaian / analisis data

Siswa Hasil belajar siswa baik akademik maupun non akademik menjadi meningkat

Kondisi akhir

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir Tindakan Reflektif

 Jika penerapan melalui media animasi, maka hasil belajar (sikap, pengetahuan, dan keterampilan atau kognitif, afektif, dan psikomotor) akan meningkat.

1. **Hipotesis Tindakan**
2. Penerapan media animasi pada mata pelajaran IPS dapat memperbaiki proses pembelajaran di kelas V SD Negeri Bojongkopi Kecamatan Bojonggenteng Kabupaten Sukabumi, Semester II tahun pelajaran 2017/2018.
3. Penerapan media animasi pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas kelas V SD Negeri Bojongkopi Kecamatan Bojonggenteng Kabupaten Sukabumi, Semester II tahun pelajaran 2017/2018.