**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
	1. **Pengertian Media Film Animasi**

Sebelum peneliti membahas tentang media film animasi maka terlebih dahulu peneliti membahas tentang pengertian media sebegai berikut.

1. **Media**

Menurut Sulsiana (Wulandari, 2016) media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a reciver*). Media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Sehingga, media merupakan suatu alat komunikasi.

Selanjutnya Sutikno (2013:105) mendifenisikan media adalah “sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan siswa”.Sedangkan Sudiman (Rantau, 2013) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsamg pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa.

Selanjutnya Gustinawati (2014) media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan informasi dan pesan tersampaikan dengan baik ke peserta didik, sehingga peserta didik merasa terbantu dan terstimulus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Berdasarkan beberapa teori yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat komunikasi berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a reciver*). Media juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsamg pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa. serta, media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan oleh pendidik untuk memudahkan informasi dan pesan tersampaikan dengan baik ke peserta didik, sehingga peserta didik merasa terbantu dan terstimulus untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien. Media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur.

1. **Film**

Menurut Sukiman (2012) bahwa film adalah gambar hidup, juga sering disebut movie. Film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indra, penglihatan dan pendengaran yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak menggunakan realita sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat di mana film itu sendiri tumbuh.

Selanjutnya Munadi (Rantau, 2013) film merupakan media audio visual yang dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit. Sedangkan Rantau (2013) film merupakan hal yang sudah tidak asing lagi bagi sebagian besar orang. Film bahkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup. Hal ini dapat dilihat dari mudahnya manusia untuk mengakses film baik dari bioskop, televise, VCD (*Visual Compact Dist*), maupun dari internet.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa film merupakan suatu movie yang terdapat gambar hidup, sehingga menjadi suatu media komunikasi yang terbentuk dari dua gabungan indra yakni penglihatan dan pendengaran. Film itu sendiri di dalam sebuah cerita banyak menggunakan realita dalam suatu lingkungan tempat di mana film itu sendiri tumbuh. Dari hal itulah dapat menumbuhkan keinginan pada setiap orang dengan respon yang luar biasa dalam diri seseorang itu bagaimana di dalam realitanya sendiri terdapat pesan-pesan moral atau kisah nyata yang bahkan sama dengan apa yang telah dialaminya, sehingga dapat menarik perhatian, meningkatkan minat dan motivasi, serta menawarkan pengalaman dalam suatu individu. Hal ini dapat dilihat dari mudahnya manusia untuk mengakses film baik dari bioskop, televise, VCD (*Visual Compact Dist*), maupun dari internet.

Film memiliki beberapa kelebihan yang perlu untuk diketahui, kelebihan film yang dimaksud adapun film menurut Wati (2016: 60) bahwa :

1. Bila menimbulkan kesan dan waktu. 2) Memiliki penggambaran yang bersifat tiga dimensi. 3) Suara dalam film dapat menimbulkan realita pada gambar dan bentuk ekspresi murni. 4) Film dapat menimbulkan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya. 5) Warna dalam film dapat menambah realita objek yang di peragamkan.

Adapun kekurangan film menurut Wati (2016: 60 ) di antaranya:

1. Suara film tidak dapat diselingi dengan keterangan yang diucapkan sewaktu film di putar. Dan penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien. 2) Apabila film diputar terlalu cepat, maka audien tidak bisa mengikuti dengan baik. 3) Sesuatu yang telah lewat sulit untuk diulang, kecuali memutar kembali secara keseluruhan. 4) Peralatan dan proses pembuatannya cukup tinggi dan mahal.

1. **Animasi**

Menurut Munir (2015) kata animasi berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *to anime* di dalam Kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati. Suatu benda mati dapat diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau bergerak. Menganimasi suatu objek memiliki makna menggerakkan objek tersebut agar menjadi hidup. Makna ini mengalami perluasan karena sebuah objek yang diam juga termasuk animasi, animasi diam (*none motion*) ini dipergunakan jika sebuah objek hendak diperkenalkan secara detail.

Neo (Munir, 2015: 8) menyatakan bahwa animasi adalah “suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan”. Animasi sebagai satu teknologi yang dapat menjadikan gambar yang diam menjadi bergerak kelihatan seolah-olah gambar tersebut hidup, dapat bergerak, beraksi dan berkata. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan dengan video.

Selanjutnya Soetopo (Rantau,2015: 15) animasi berarti “gerakan *image* atau video, seperti gerakan orang yang sedang melakukan suatu kegiatan, dan lain-lain”. Animasi dalam multimedia merupakan pengunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan dan menggerakkan benda mati yang dapat diberi dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup atau bergerak. Serta, suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan gerakan *image* atau video.

1. **Media Film Animasi**
2. **Pengertian Media Film Animasi**

Menurut Sudjana (2012) media film animasi adalah salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar pada siswa, dengan gambar yang menarik, perhatian siswa akan tertuju langsung ke sana sehingga proses pembelajaran dengan film animasi akan melahirkan suasana yang menyenangkan bagi siswa.

Selanjutnya Rahmah (2010) media film animasi adalah media gambar yang diberi efek bergerak yang mengakibatkan setiap efek terlihat hidup, animasi bisa berupa karakter manusia, hewan atau benda. Animasi pun ada bermacam-macam, berdasarkan tekhnik pembuatan animasi dibagi menjadi animasi *cel, frame, sprite, path, spline, vector, clay, morphing*, *digital*, dan karakter.

Menurut Darojah (2011) media film animasi merupakan media audio-visual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada *frame* dan diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar.

Menurut Zahra ( 2016 : 21) media film animasi adalah

Rangkaian gambar yang pada dasarnya adalah benda mati yang diberi dorongan, emosi, kekuatan, semangat dan ditampilkan secara berurutan dalam bentuk gerakan seolah-olah gambar tersebut hidup, bergerak, beraksi dan berkata, serta membentuk satu kesatuan cerita.

Menurut Trianton (2013:57) media film animasi adalah

Alat penghubung yang berupa film, media masa alat komunikasi seperti radio, televisi, surat kabar, majalah yang memberikan penerangan kepada orang banyak dan mempengaruhi pikiran mereka.

Beberapa teori yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa media film animasi merupakan Media Film animasi adalah salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk menyampaikan bahan ajar pada siswa dengan gambar yang menarik perhatian siswa akan tertuju langsung dengan film animasi yang melahirkan suasana menyenangkan bagi siswa. Serta, suatu media gambar yang diberi efek bergerak yang mengakibatkan setiap efek terlihat hidup, dan rangkaian gambar yang pada dasarnya adalah benda mati yang diberi dorongan, emosi, kekuatan, semangat dan ditampilkan secara berurutan dalam bentuk gerakan seolah-olah gambar tersebut hidup, bergerak, beraksi dan berkata, serta membentuk satu kesatuan cerita. Media film animasi bisa berupa karakter manusia, hewan atau benda.

Adapun penggunaan media film animasi yang digunakan yakni film animasi sejarah kerajaan majapahit film animasi ini dipublikasikan bertepatan dengan hari pahlawan pada tanggal 30 Agustus 2017 yang diambil secara lagsung di Youtube Arum 7 dengan durasi 6 menit. Berdasarkan isi film animasi sejarah majapahit didalamnya membahas mengenai beberapa tokoh-tokoh majapahit dan peninggalan-peninggalan majapahit. Kemudian, film animasi kerajaan Gowa dipublikasikan pada tanggal 10 November 2017 yang diambil secara langsung di Youtube Re:Creative. Film animasi ini cerita, tokoh dan latarbelakangnya berdasarkan dari sumber buku dengan durasi 13 menit. Berdasarkan isi didalam film ini membahas mengenai peperangan pada masa kepemimpinan sultan hasanuddin. Kedua film animasi inilah yang digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh terhadap film animasi dengan hasil belajar siswa.

1. **Langkah-langkah penggunaan media film animasi**

Menurut Said dan Budimanjaya (2015) menjelaskan ada 5 langkah penggunaan media film animasi diantaranya.

* 1. Siapkan media film yang akan ditonton siswa. (tema ajar tentu berkaitan dengan isi film).
	2. Siapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (seperti LCD proyektor, ruangan yang kondusif dari cahaya terang, *Sound audio* yang mendukung).
	3. Atur sedemikian rupa durasi film yang akan ditonton siswa. Bagian film yang akan ditonton siswa adalah yang menyangkut inti tema ajar.
	4. Durasi film disarankan antar 3-15 menit.
	5. Siapkan lembar kerja siswa (LKS).

 Sementara Chatib (2012: 127) memaparkan bahwa Langkah-langkah penggunaan dari media film animasi adalah:

Sebelum pemutaran film, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diberi pertanyaan-pertanyaan penting untuk dianalisis pada saat film berlangsung dan setelah film selesai. Pada saat film diputar, semua siswa serius memperhatikan sambil memegang pulpen. Sesekali mereka mencatat hal-hal yang dianggap penting dan berkaitan dengan pertanyaan yang dibagikan oleh gurunya.

Beberapa pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa langkah-langkah penggunaan film animasi sebagai berikut.

* 1. Guru mempersiapakan media film yang akan ditonton siswa (isi film disesuikan dengan materi pelajaran) dan mempersiapkan perangkat pendukung aktivitas siswa dalam menonton film (seperti LCD proyektor, ruang yang kondusif dari cahaya terang, serta *sound* audio yang mendukung).
	2. Siswa dibagi dalam beberapa kelompok, setiap kelompok berjumlah 5 anggota kelompok (disesuikan dengan jumlah siswa di kelas).
	3. Guru memutar film
	4. Setiap kelompok dibagikan lembar kerja siswa.
	5. Setiap kelompok diberikan kesempatan untuk mendiskusikan isi film yang telah ditayangkan dan menjawab LKS yang telah dibagikan.
	6. Setiap kelompok memaparkan hasil diskusi kelompoknya dan mengumpulkannya.
	7. Guru menuntun siswa menyimpulkan pembelajaran.
1. **Kelebihan dan Kekurangan Media Film Animasi**

Menurut Fachriansyah (2013) adapun kelebihan dan kekurangan media film animasi diantaranya sebagai berikut.

* + 1. Kelebihan

Adapun kelebihan media film animasi diantaranya sebagai berikut.

Memiliki efek menarik yang tidak dimiliki oleh media lain.

Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat.

Film atau *movie* dapat membawa anak dari negara satu ke nagara lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.

Film atau *movie* dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan.

Dapat menyajikan pesan yang sukar dan langkah karena telah direkam terlebih dahulu.

Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa.

Mengembangkan imajinasi peserta didik.

Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.

Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.

Film atau *movie* sangat baik menjelaskan suatu proses dan dapat menjelaskan suatu keterampilan.

Semua peserta didik dapat belajar dari film atau *movie*, baik yang pandai maupun yang kurang pandai.

Menumbuhkan minat da motivasi belajar.

Mampu berperan sebagai media utama mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas.

Mampu berperan sebagai *storyteller* yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

* + 1. Kekurangan

 Selain memiliki kelebihan media film animasi juga memiliki kekurangan dalam proses pembelajaran, yaitu:

Terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.

Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya yang tidak murah.

Memerlukan waktu yang banyak.

Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti *video player*, layar bagi kelas besar beserta LCD.

Sedangkan Arsyad (2010) menyatakan kelebihan dan kekurangan dari media film animasi ini sebagai berikut.

1. Kelebihan

Adapun kelebihan film animasi sebagai berikut.

1. Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukan objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti cara kerja jantung ketika berdenyut.
2. Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
3. Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film menanamkan sikap dan segi-segi efektif lainya.
4. Film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
6. Film dapat ditunjukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompook yang heterogen, maupun perorangan.
7. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

Setelah mengetahui kelebihannya maka terdapat juga kekurangan dari media film animasi sebagai berikut.

1. Pengadaan film umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
2. Pada saat film dipertunjukan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

Berdasarkan uraian di atas dijelaskan bahwa media film memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media film animasi diantaranya memiliki efek menarik yang tidak dimiliki oleh media lain yang mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu singkat untuk dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Selain itu Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang untuk menambah kejelasan dan menyajikan pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat maupun mengembangkan pikiran dan pendapat siswa. Sehingga hal ini dapat mengembangkan imajinasi peserta didik untuk memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik dan sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang. Hal ini juga film yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

Selain memiliki kelebihan, media film animasi juga memiliki kekurangan seperti yang dijelaskan sebelumnya diantaranya penggunaan media film membutuhkan waktu dan materi yang lebih. Selain itu, Pada saat film dipertunjukan, gambar-gambar bergerak terus dapat mengalihkan perhatian siswa, tidak menutup kemungkinan siswa akan lebih fokus pada cerita film atau lebih asyik menikmati film yang ditayangkan tanpa memperdulikan hal-hal penting yang berkaitan dengan materi pelajaran yang diselipkan dalam film. Namun hal itulah kembali lagi bagaimana profesionalisme seorang guru untuk menyeimbangkan antara konten pembelajaran yang ingin dicapai oleh siswa dengan film yang ditampilkan agar siswa dapat pemahaman luas tentang materi yang diajarkan.

* 1. **Hasil Belajar**
1. **Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar pada dasarnya terjadi karena adanya proses perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik, dari tidak terampil menjadi terampil pada siswa. Perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari.

 Menurut Gagne ( Fattakh: 2010) hasil belajar merupakan kemampuan internal (capability) yang meliputi keterampilan, intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motoris dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang itu melakukan sesuatu.

Sedangkan Brahim ( Susanto, 2016: 5) hasil belajar adalah

Sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan dengan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran diantaranya kemampuan internal (capability) yang meliputi keterampilan, intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motoris dan sikap yang telah menjadi milik pribadi seseorang dan memungkinkan seseorang itu melakukan sesuatu.

Mulyasa (2009) pada umumnya hasil belajar akan memberikan pengaruh dalam dua bentuk yaitu

1. peserta didik akan mempunyai perspektif terhadap kekuatann dan kelemahannya atas perilaku yang diinginkan.
2. mereka mendapatkan bahwa perilaku yang diinginkan itu telah meningkat baik setahap atau dua tahap sehingga timbul lagi kesenjangan antara penampilan perilaku yang sekarang dan perilaku yang diinginkan.

Dimyanti dan Mudjiono (2013) evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai hasil belajar melalui kegiatan penilaian dan pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau angka atau simbol. Sebagai kegiatan yang berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar siswa secara umum dapat diklasifikasikan menjadi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

1. **Macam- macam hasil belajar**

Menurut Gagne (Sutikno, 2013) menyebutkan, ada lima macam hasil belajar sebagai berikut.

1. Keterampilan intelektual atau keterampilan prosedural yang mencakup belajar diskrimisasi, konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh guru di sekolah.
2. Strategi kognitif, yaitu kamampuan untuk memecahkan masalah-masalah yang baru dengan jalan yang mengatur proses internal masing-masing individu yang memperhatikan, mengingat, dan berfikir.
3. Informasi verbal, yaitu kemampuan untuk mendiskripsi kan suatu dengan kata-kata dengan jalan yang mengatur informasi-informasi yang relevan;
4. Keterampilan motorik, yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yanga berhubungan dengan otot;
5. Sikap, yaitu seuatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari oleh emosi, kepercayaan-kepercayaan, serta faktor intelektual.
6. **Faktor- Faktor Hasil Belajar**

Menurut wasliman (Susanto, 2016) hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik internal maupun eksternal. Uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut :

1. Faktor internal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal yakni kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

1. Faktor eksternal

Faktor yang berasa dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat-marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami istri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari-hari berperilaku yang kurang baik dari orangtua dalam hasil belajar peserta didik.

* + - 1. **Mata Pelajaran IPS di SD**
1. **Pengertian IPS**

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak didik agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Menurut Jarolimek ( Susanto, 2016 : 141) IPS adalah

Pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal.

Sedangkan Sapriya (2014: 22) IPS adalah

Penyederhanaan atau disiplin ilmu ilmu sosial humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Selanjutnya Saidiharjo (2014) IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Mata Pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat.

Berdasarkan beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Menurut Bunyamin (2016 ) IPS sebagai pelajaran yang merupakan paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial.

Menurut Sapriya (2014) Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SD hendaknya memperhatikan kebutuhan siswa yang berusia antara 6-12 tahun. Siswa dalam kelompok usia 6-12 tahun berada dalam perkembangan kemampuan intelektual atau kognitifnya pada tingkatan kongkret operasional.

1. **Tujuan Pembelajaran IPS di SD**

Tujuan IPS khususnya pembelajaran IPS pada jenjang sekolah dasar sebagimana tecantum dalam Kurikulum IPS SD dengan ini agar siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupannya sehari-hari. Adapun beberapa pendapat mengenai tujuan IPS sebagai berikut.

Menurut Sapriya (2014: 22) menjelaskan bahwa:

Tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan setiap persoalan yang dihadapinya dan mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat.

Menurut Saidiharjo (2014: 22) bahwa:

Tujuan pembelajaran IPS adalah: (1) Pewaris budaya yang menurut mereka bersifat indokrinatif dalam menyampaikan bahan pengajaran; (2) tradisi ilmu sosial, yang merujuk pada pengertian bahwa IPS sebenarnya dapat diturunkan dari salah satu ilmu sosial yang sifatnya reduktif; dan (3) inkuiri reflektif yang didasarkan pada pemikiran refleksi dalam tradisi ini tercermin kemampuan siswa memecahkan masalah dalam suasana lingkungan yang sarat nilai.

Bedasarkan pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran IPS di sekolah dasar bertujuan untuk mengembangkan kemampuan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, sehingga siswa mampu menghadapi dan mempersiapkan keputusan dalam persoalan yang dihadapinya. Serta Siswa dapat memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala pertimpangan yang terjadi dalam kehidupannya baik dalam suasana lingkungan maupun masalah yang ada dalam dirinya.

1. **Penelitian Relevan**

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitriyanti (2015) dengan judul pengaruh film animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi kisah nabi adam a.s mata pelajaran PAI kelas IV SD Negeri 27 palembang. Penelitian ini dilatarbelakangi karena proses pembelajaran PAI di SD Negeri 27 Palembang masih menggunakan metode pembelajaran Konvensional sehingga siswa kurang tertarik pada pelajaran dan hasil belajar kurang maksimal. Untuk itulah peneliti mencari cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI dengan menggunakan media film animasi audio-visual, diharapkan siswa dapat mengembangkan ide dan konsep belajarnya terhadap materi yang telah dipelajari serta berbagi pengalaman kepada rekan atau teman-temanya yang lain. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimana hasil belajar siswa kelas eksperimen di kelas IV A SD Negeri 27 Palembang dengan menggunakan media Film Animasi Audio-Visual, pada mata pelajaran PAI Materi kisah nabi Adam A.S dan bagaimana hasil belajar siswa kelas kontrol di kelas IV B SD Negeri 27 Palembang dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran PAI Materi kisah nabi Adam A.S, apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas Eksperimen di kelas IV A SD Negeri 27 Palembang dengan kelas kontrol di kelas IV SD Negeri 27 Palembang Pada mata pelajaran PAI materi kisah nabi Adam A.S Jenis penelitian ini adalah penelitian *eksperimen quasi eksperimen design* dengan *nonquivalent control group design* dan data diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa dan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 25 siswa. untuk menjawab rumusan masalah maka teknik analisis data yang digunakan yaitu uji “T” untuk dua sampel kecil yang tidak mempunyai hubungan. Hasil belajar *pretest* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan yakni 2,4 > 2,01. Sedangkan hasil belajar *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan yang signifikan. Hal ini terlihat dari hasil uji “t” yang menunjukkan bahwa to lebih besar daripada tt baik pada taraf signifikansi 5% dengan perincian 6,38 > 2,01. Ini berarti HO ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada mata pelajaran PAI materi kisah nabi Adam A.S antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran film animasi audio-visual dengan kelas Kontrol yang tidak menggunakan model pembelajaran film animasi audio-visual.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2014) dengan judul pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD. Jenis penelitian ini adalah quasi experiment dengan desain *pretest-posttest control group desain*. Hasil penilaian menunjukkan kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor *pretest* 27,92 dan *posttes* 29,51, kelompok eksperimen I memperoleh rata-rata skor *pretest* 27,95 dan *posttes* 31,73, sedangkan kelompok eksperimen II memperoleh rata-rata skor *pretest*  27,75 dan *posttes* 31,33. Peningkatan rata-rata skor yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 1,59. Peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen I sebesar 3,78 dan peningkatan rata-rata skor kelompok eksperimen II sebesar 3,58. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen I diketahui nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil uji t kelompok kontrol dan kelompok eksperimen II menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Hasil Anova menunjukkan nilai signifikansi 0,000 < 0,05. Dari data tersebut dapat disimpulkan terdapat pengaruh penggunaan media film animasi terhadap keterampilan menulis karangan narasi siswa kelas V SD.

1. **Kerangka Berpikir**

Pendidikan pada dasarnya berlangsung dalam bentuk proses belajar mengajar yang melibatkan dua pihak yaitu guru dengan tujuan yang sama dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Namun dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung pada bagaimana proses belajar mengajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik dalam hal ini menjadi tanggung jawab guru sebagai pendidik.

Mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar merupakan perwujudan dari satu pendekatan interdisipliner dari pelajaran ilmu-ilmu sosial. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan kemampuan anak didik agar menjadi anggota masyarakat yang memiliki pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.Penelitian ini dilakukan terhadap satu kelompok pengamatan yaitu pada kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Peneliti melakukan *prestest* dan *posttest* pada kelas tersebut. *Pretest* dilakukan pada saat pembelajaran tanpa menggunakan media film animasi. Setelah pretest dilakukan maka tahap selanjutnya melakukan *posttest* pada hari yang berbeda. *Posttest* dilakukan dengan terlebih dahulu memberikan *t****r****eatment* kepada siswa dengan menggunakan media film animasi. Berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa yang dipengaruhi yaitu hasil belajar siswa, sedangkan yang mempengaruhi yaitu media film animasi. Alur kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Pengajaran dengan Penggunaan Media Film Animasi

Analisis

Ada Pengaruh

*Pre-test*

*Post-test*

**Gambar 2.1 Alur Kerangka Pikir**

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tinjauan pustaka dan kerangka pikir agar penelitian ini lebih terarah maka perlu dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut.

$H\_{0 }$: Tidak terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

$H\_{a } $: Terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar.

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas V SD Inpres BTN IKIP II Kecamatan Rappocini Kota Makassar. Sedangkan hipotesis statistik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

$H\_{0 } $: $μ\_{1}$=$μ\_{2}$

$H\_{a } $: $ μ\_{1}\ne μ\_{2}$

Keterangan :

$μ\_{1}$ : Hasil belajar siswa kelas V tanpa penggunaan media film animasi

$μ\_{2}$ : Hasil belajar siswa kelas V menggunakan media film animasi