

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pembelajaran Tematik**

##### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada siswa.

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara tematik siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.

Pembelajaran tematik juga dapat diartikan sebagai pola pembelajaran mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, kemahiran, nilai dan sikap pembelajaran dengan menggunakan tema.<sup>13</sup>

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan suatu strategi kegiatan pembelajaran dengan menggabungkan materi dari beberapa mata pelajaran dalam satu tema, satu subtema, dan satu pembelajaran. Sehingga hal ini dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran sesuai dengan potensi dan kecenderungan siswa yang berbeda dengan yang lainnya.

---

<sup>13</sup> Moh Muklis, 'Pembelajaran Tematik', *Fenomena*, 4.1 (2012).

## **2. Fungsi Tema pada Pembelajaran Tematik**

Pada kegiatan pembelajaran tematik, tema menjadi pusat sentral kegiatan pembelajaran. Karena tema merupakan sentral dalam kegiatan pembelajaran, maka tema memiliki beberapa peranan dalam kegiatan pembelajaran tematik adalah sebagai berikut :

- a. Peserta didik mudah memusatkan perhatian pada satu tema atau topik tertentu yang dibahas dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi mata pelajaran dalam satu tema atau topik yang sama.
- c. Pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan guru lebih bermakna dan lebih mendalam.
- d. Dapat mengembangkan kompetensi berbahasa lebih baik lagi karena adanya keterkaitan antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran gabungan lainnya serta keterkaitan dengan pengalaman pribadi peserta didik.
- e. Dapat meningkatkan motivasi dalam belajar siswa, karena siswa diperlukan sebagai subjek belajar dengan melakukan pembelajaran sendiri dalam situasi nyata dengan melakukan kegiatan – kegiatan bertanya, bercerita, dan lain – lain. Sehingga, keterampilan berbahasa dapat lebih terus dikembangkan yang dihubungkan dengan berbagai kosakata bahasa mata pelajaran yang berbeda tetapi memiliki kesamaan topik/tema.

- f. Dapat menghemat waktu, karena guru dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara terpadu untuk beberapa mata pelajaran dalam dua atau tiga kali pertemuan sekaligus. Sedangkan siswa waktu yang tersedia dapat digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran remedial, dan pementapan maupun pengayaan kepada siswa.<sup>14</sup>

### 3. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar memiliki berbagai karakteristik atau ciri khas. Adapun karakteristik pembelajaran tematik adalah :

- a. Holistik, merupakan suatu gejala atau peristiwa yang menjadi pusat perhatian dalam pembelajaran tematik diamati dan dikaji dari beberapa bidang pembelajaran sekaligus, tidak dari sudut pandang yang berkotak – kotak.
- b. Bermakna, merupakan pengkajian dari suatu fenomena dari berbagai macam aspek, memungkinkan terbentuknya semacam jalinan antar skemata yang dimiliki oleh siswa, yang ada gilirannya nanti, akan memberikan dampak kebermaknaan dari materi yang dipelajari.
- c. Outentik, merupakan pembelajaran tematik memungkinkan siswa memahami secara langsung konsep dan prinsip yang ingin dipelajari.
- d. Aktif, merupakan pembelajaran tematik dikembangkan dengan berdasar pada pendekatan *inquiry discovery* di mana siswa terlibat

---

<sup>14</sup> Abd Muhith, 'Problematika Pembelajaran Tematik Terpadu Di MIN III Bondowoso', *Indonesian Journal of Islamic Teaching*, 1.1 (2018), 1.

secara aktif dalam proses pembelajaran, mulai perencanaan, pelaksanaan, hingga proses evaluasi.<sup>15</sup>

Adapun karakteristik pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik lainnya adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran berpusat pada siswa, yang artinya dalam pembelajaran siswa sebagai pelaku utama dalam pendidikan. Semua kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
- b. Pembelajaran memberikan pengalaman langsung, dengan memberikan pengalaman langsung, siswa diharapkan dapat memahami hal – hal yang lebih abstrak nantinya.
- c. Menghilangkan batas pemisah antar mata pelajaran, yaitu dalam pembelajaran tematik batas pemisah antar mata pelajaran menjadi tidak jelas karena pembelajaran tematik berpusat pada tema – tema yang saling berkaitan dengan kehidupan sehari – hari peserta didik.
- d. Fleksibel (luwes), yang artinya pembelajaran tematik dilakukan dengan menghubungkan antara pengetahuan yang satu dengan pengetahuan yang lain, pengalaman yang satu dengan pengalaman yang lain dan pengetahuan dengan pengalaman siswa.
- e. Hasil belajar sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik, yang artinya karakteristik pembelajaran tematik menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. oleh karena itu, pembelajaran tematik harus mampu mendorong dan memotivasi belajar siswa dan dapat

---

<sup>15</sup> Lili Elsa Fitri and Mayarnimar Mayarnimar, 'Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 3 Menggunakan Model Koperative Learning Tipe Namber Head Together Di Kelas III SD Negeri 02 Batang Limpaung Solok Selatan', *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 8.1 (2020).

memberikan kesempatan yang seluas – luasnya kepada siswa dalam mengembangkan potensi dan bakat pada diri siswa.

- f. Menggunakan prinsip PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan). Pembelajaran tematik harus melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran dan efektif dalam memberikan materi serta ditata dalam suasana yang menyenangkan sehingga pembelajaran tidak akan terlibat membosankan dan memotivasi peserta didik untuk mendorong minat dalam belajar.

## **5. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik dalam penerapannya memiliki beberapa kelebihan. Adapun kelebihan yang terdapat pada pembelajaran tematik di antaranya :

- a. Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.
- b. Peserta didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- c. Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- d. Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- e. Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- f. Siswa lebih berselera karena dapat berkomunikasi dalam situasi nyata untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.

- g. Guru dapat menghemat waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara tematik dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi.<sup>16</sup>

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan, menurut Indrawati pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.<sup>17</sup>

Kekurangan yang mencolok dalam pembelajaran tematik antara lain, sebagai berikut :

- a. Pembelajaran menjadi lebih konteks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik
  - b. Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran tematik dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi yang tersebar di berbagai mata pelajaran.
  - c. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara bersamaan.
- Pembelajaran tematik berlangsung atau dalam beberapa

---

<sup>16</sup> Abdul Kadir and Hanun Asrohah, 'Pembelajaran Tematik' (Raja Grafindo Persada, 2015), 7.

<sup>17</sup> Maria Christina Sri Sunarsih, 'Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10.2 (2019), 61–68.

pembahasan. Pada setiap pembahasan yang dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran. sehingga, alat dan bahan, serta sara dan prasarana harus tersedia dengan pokok mata pelajaran yang disajikan.

- d. Terlepas dari berbagai kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada pembelajaran tematik, dalam pembelajaran tematik mengharapkan agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dalam menghindari kegagalan pembelajaran yang masih banyak terjadi dengan model pembelajaran lain.<sup>18</sup>

## **B. Multimedia**

### **1. Pengertian Multimedia**

Multimedia berasal dari kata *multi* dan *media*. *Multi* berasal dari bahasa latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam – macam. Sedangkan kata *media* dari bahasa latin yaitu *medium* yang berarti perantara atau suatu yang dipakai untuk mempresentasikan informasi. Berdasarkan itu, multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, lain – lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan atau untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Multimedia suatu kombinasi sehingga informasi itu tersaji dengan lebih menarik.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Hani Wulansari, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Outing Class Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Di Sdit As Sholeh Gumilir Kabupaten Cilacap' (Iain Purwokerto, 2019).

<sup>19</sup> Nurhaliza Rahma, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Mi/Sd' (Uin Raden Intan Lampung, 2022).

## 2. Jenis – Jenis dan Kategori Multimedia :

Multimedia dapat dibagi menjadi beberapa jenis atau kategori, sebagai berikut :

- a. Jenis – jenis multimedia sebagai penyampai pesan dibedakan menjadi dua bentuk yaitu *Online delivery atau Network – online* (Internet) dan *Offline delivery atau Stand alone* (Tradisional).

Multimedia yang berbentuk *Network – online* (internet) merupakan multimedia yang menggunakan suatu jaringan untuk menyampaikan informasi dari satu komputer atau *Server machine* yang menjadi pusat penyimpanan data ke jaringan lain baik jaringan lokal dalam suatu organisasi maupun jaringan internet.

- b. Multimedia *Offline/stand alone* (tradisional) merupakan multimedia yang disimpan dengan menggunakan suatu alat penyimpan atau kemasan yang dapat dipindahkan. Alat penyimpan tersebut harus mampu menyimpan data yang besar sesuai dengan ciri – ciri data multimedia, misalnya *Hardisk DVD* dan *CD – ROM*.<sup>20</sup> Multimedia pun dibagi menjadi dua kategori yaitu :

- 1) Multimedia Linier adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial atau secara berurutan. Contoh multimedia linier seperti TV dan Film.

- 2) Multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga

---

<sup>20</sup> Rizka Desi Yana, 'Pengembangan Modul Tematik Terintegrasi Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Madrasah Ibtidaiyah Swasta Pekanbaru' (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2023).

pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dan sebagainya.

3) Merujuk pada elemen – elemen multimedia dan operasi yang bisa dilakukan multimedia dapat dikategorikan menjadi :

a) Multimedia bukan temporal (non – temporal multimedia) yaitu jenis multimedia yang tidak bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari teks, grafis, dan gambar.

b) Multimedia temporal (temporal multimedia) yaitu jenis multimedia yang bergantung pada waktu. Multimedia ini terdiri dari audio, video, dan animasi.

Istilah multimedia yang digunakan dalam pembahasan di atas dapat dijelaskan bahwa sebuah program untuk penyampaian konten digital secara keseluruhan dengan menggunakan kombinasi terpadu antara teks, audio, gambar dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D), video, serta animasi. Dalam bentuk yang paling sederhana, multimedia kadang – kadang didefinisikan sebagai presentasi konten yang menggunakan kombinasi media [teks, suara, gambar (statis, bergerak, animasi, video)].<sup>21</sup>

### **3. Fungsi dan Manfaat Multimedia**

Adapun manfaat multimedia dalam pembelajaran diantara ialah sebagai berikut :

a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak siswa. sehingga interaktifitas antar peserta didik dengan media

---

<sup>21</sup> Dina Arina, Endang Sri Mujiwati, and Ita Kurnia, 'Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Volume Bangun Ruang Di Kelas V Sekolah Dasar', *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1.2 (2020), 168–175.

terlebih interaktifitas antara belajan otak kiri dan kanan saling mendukung terhadap input berupa pesan – pesan yang siap diolah.

- b. Mengatasi keterbatasan pengalaman siswa. pengalaman anak berbeda – beda, tergantung lingkungan. Oleh karena itu, jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek yang dipelajari, maka objek itu dapat disajikan kepada siswa dengan cara yang berbeda adalah strategi yang patut dicari ketika hambatan – hambatan terjadi dalam proses penyampaian pesan belajar. Dalam proses pembelajaran, pesan dapat disampaikan lebih bermana dengan bantuan sebuah media.
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keragaman pengamatan. Hal ini karena persepsi yang berbeda antara yang pernah melihat, mendengar, dan yang mengalami.
- e. Media memberikan keinginan dan minat baru siswa.
- f. Media membangkitkan motivasi dan berangasng siswa untuk belajar.
- g. Media memberikan pengalaman yang intergal atau menyeluruh dari suatu yang kongkrit maupun yang abstrak.
- h. Media memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri.
- i. Media dapat meningkatkan kemampuan keterbacaan baru (*new literacy*), yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan onjek, tindakan dan lambang yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia.

- j. Media mampu meningkatkan efek sosial, yaitu kesadaran akan dunia sekitar.
- k. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi atau interaksi dari guru/pendidik maupun siswa.<sup>22</sup>

Dari Pemanfaatan multimedia di atas dapat disimpulkan banyak sekali manfaat yang didapatkan ketika menggunakan multimedia dalam sebuah proses pembelajaran yaitu meningkatkan siswa dalam minat belajar, interaksi pendidik dan siswa meningkat, mempermudah sebuah materi dimana lebih efisien dan efektif. Jadi, dalam pemanfaatan multimedia akan optimal hanya jika peserta didik belajar paham dengan menggunakan teknologi dan multimedia itu sendiri.

#### **4. Kelebihan, Kelemahan, dan Tujuan Multimedia**

Kelebihan dari multimedia antara lain sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar secara individual maupun kelompok.
- b. Memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi, media komputer juga rangsangan yang cukup besar dalam meningkatkan keefektifan dalam pembelajaran siswa.
- c. Dapat digunakan secara individu sehingga siswa lebih leluasa dalam pengerjaannya.
- d. Tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengerjakan media ini.
- e. Bersifat interaktif sehingga siswa langsung mendapatkan feedback (balikan) dari media.

---

<sup>22</sup> Gde Putu Arya Oka, *Media Dan Multimedia Pembelajaran* (Pascal Books, 2022).

Kelemahan dari multimedia :

- a. Harganya yang relatif mahal sehingga belum dapat dijangkau oleh seluruh sekolah untuk menyediakannya.
- b. Memberikan pengaruh positif dan memberikan dampak negatif terhadap siswa apabila guru kurang mengontrolnya, sehingga memberikan kemungkinan – kemungkinan bagi siswa untuk membuka situs – situs yang tidak mendidik siswa dengan baik.
- c. Multimedia interaktif hanya terbatas pada pokok materi penggunaan perangkat lunak grafis.

Tujuan dari Penggunaan Multimedia, adalah sebagai berikut :

- a. Multimedia dalam penggunaannya dapat meningkatkan efektivitas dari penyampaian suatu informasi.
- b. Penggunaan multimedia dalam lingkungan dapat mendorong partisipasi, keterlibatan serta eksplorasi penggunaan tersebut.

Aplikasi multimedia dapat merangsang panca indra, karena dengan penggunaannya multimedia akan merangsang beberapa indera penting manusia. Seperti : penglihatan, pendengaran, aksi maupun suara. Dalam pengaplikasiannya, multimedia akan sangat membantu penggunaannya, terutama bagi pengguna awam.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup> Syamsiani Syamsiani, 'Peran Multimedia Untuk Pembelajaran Dan Berbagai Bidang Di Sekolah Dasar', *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 2.3 (2022), 61–70.

## 5. Kriteria Multimedia

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran harus didasarkan pada kriteria – kriteria antara lain :

- a. Kesederhanaan.
- b. Kelengkapan bahan pembelajaran.
- c. Komunikatif
- d. Digunakan untuk belajar setahap demi setahap.
- e. Penggabungan beberapa jenis media.
- f. Melalui media harus dapat mendorong secara terus menerus sehingga dapat menumbuhkan minat belajar. <sup>24</sup>

### C. Animaker

#### 1. Pengertian *Animaker*

*Animaker* merupakan salah satu dari banyak aplikasi dan inovasi yang dapat digunakan sebagai pengganti media pembelajaran. *Animaker* ialah aplikasi yang mudah digunakan pendidik/guru serta tersedia gratis di internet. *Animaker* merupakan aplikasi untuk membuat media pembelajaran dengan suara dan gerakan transisi untuk memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Menurut Pratama dan Widodo *animaker* digunakan untuk membuat sebuah video animasi 2D maupun 3D berbasis software. Mashuri dan Budiyo mengklaim bahwa *animaker* adalah perangkat lunak animasi yang prosesnya online. Aplikasi ini dapat menggunakan

---

<sup>24</sup> Dhimas Aji Pambudi, Endang Sri Maruti, And Wheni Ika Prawido, 'Penerapan Media Powerpoint Fun Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Lambang Pancasila Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iii Sd Negeri 3 Kedungbanteng', In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (Senassdra)*, 2023, II, 371–378.

latar aplikasi dan karakter dari aplikasi ini. *Animaker* pada dasarnya adalah aplikasi berbasis video animasi di mana proses editing dilakukan menggunakan internet dengan berbagai fitur seperti karakter, background, teks, audio dubbing, transisi, dan lain sebagainya.<sup>25</sup>

Aternatif Animasi berbasis *animaker* dan terobosan baru dalam pembuatan video pembelajaran berguna untuk membantu guru belajar dan menyampaikan pembelajaran dengan mudah, siswa menjadi lebih paham terhadap apa yang dijelaskan guru melalui video animasi tersebut dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas belajar siswan dan keefektifan dalam pembelajaran siswa.

## **2. Kelebihan dan Kekurangan Animaker**

Kelebihan dalam penggunaan *animaker* yaitu antara lain :

- a. Mudah digunakan untuk pembuatan video.
- b. Tidak perlu mengunduh aplikasi terpasang yang membutuhkan ruang penyimpanan.
- c. Kegunaan akses yang melalui situs WEB.
- d. Tersedia fitur – fitur yang menarik sudah dikategorikan dari animakernya, serta
- e. Beberapa properti animasi yang tidak berbayar.

---

<sup>25</sup> Apiek Gandamana And Marisa Marisa, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pembelajaran Tema 3 Sub Tema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Di Kelas 5 Sd Negeri 10 Rantau Prapat', *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11.3, 213–221.

Meski media animasi memiliki banyak kelebihan, tentu masih terdapat kekurangan yang dialami dalam penggunaan animaker yaitu seperti koneksi internet yang cukup selama proses pembuatan animasi.<sup>26</sup>

### 3. Langkah – Langkah Membuat Animasi Berbasis *Animaker*

a. Pertama, kunjungi situs WEB *Animaker* di alamat berikut :

[www.Animaker.com](http://www.Animaker.com)

**Gambar 2. 1 Pencarian Animaker**



b. Berikut adalah tampilan awal dari situs WEB *Animaker*

**Gambar 2. 2 Tampilan Awal Animaker**



c. Jika tidak memiliki akun di situs *Animaker*, silahkan buat akun terlebih dahulu. Dapat mendaftar dengan akun google, email, ataupun Facebook. Di sini peneliti menggunakan akun yang sudah ada.

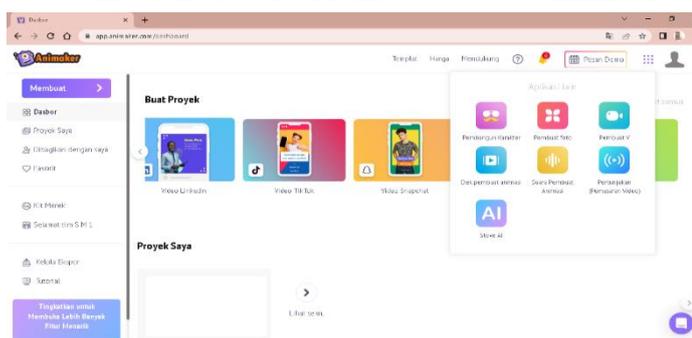
<sup>26</sup> Een Nurhasanah, Uah Maspuroh, and Adhi Rizal, 'Pelatihan Perancangan Media Animasi Berbasis Aplikasi Animaker Bagi Guru MTs Ikhwanul Muslimin Dan MTs Nahdlatul Ulama Garunggung Kabupaten Karawang', *Syntax Literate; Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6.1 (2021), 449–460.

**Gambar 2. 3 Halaman Awal Animaker**



- d. Setelah masuk ke halaman utama *Animaker*. Jika ini termasuk pertama kalinya. Maka kalian dapat memilih proyek sesuai dengan kebutuhan masing – masing orang apakah akan menggunakan animaker untuk tujuan pendidikan, bisnis, dan lain sebagainya. Jika seorang pendidik ataupun guru, dapat memilih pilihan proyek pendidikan.
- e. Kita dapat langsung membuat video animasi pertama sesuai yang kita inginkan, dengan mengklik tombol titik sembilan yang berada di bagian atas sebelah kanan dan bisa juga dengan mengklik tombol membuat dalam mode Indonesia dan *create* jika menggunakan mode *English* di sebelah pojok kiri pada halaman awal Animaker tersebut.

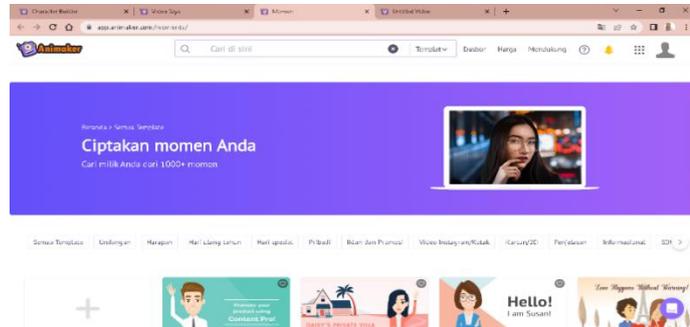
**Gambar 2. 4 Cara Membuat Video Animasi**



- f. Setelah itu, kita dapat memilih untuk memulai dengan halaman kosong dan membuat animasi sendiri sesuai dengan karakter yang

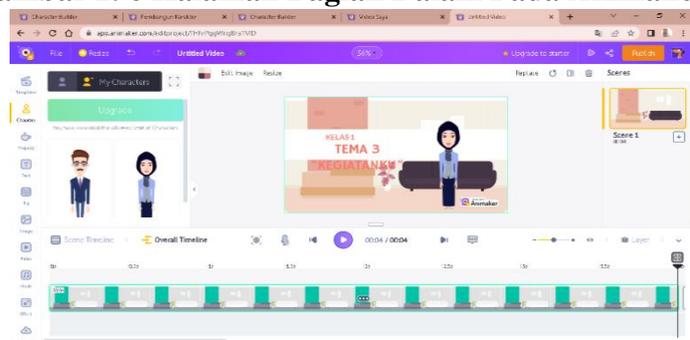
diinginkan, dan menggunakan template yang disediakan ataupun template sendiri.

**Gambar 2. 5 Pemilihan Membuat Animasi**



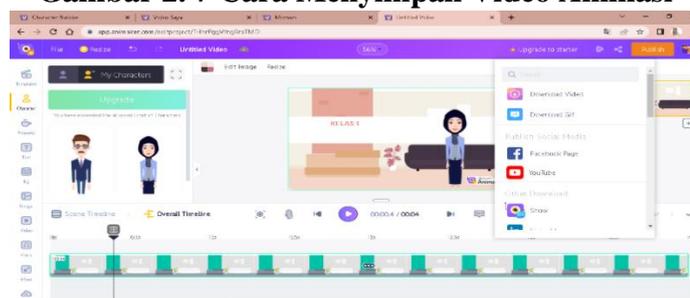
g. Setelah menyusun film animasi dengan menggunakan karakter animasi buatan sendiri ataupun karakter lain dan pembuatan suara dari karakter selesai. Dapat melakukan pertinjauan sebelum menyimpannya.

**Gambar 2. 6 Halaman Bagian Dalam Pada Animaker**



h. Kemudian film animasi yang sudah dibuat, nantinya bisa didownload atau disimpan dalam bentuk video.

**Gambar 2. 7 Cara Menyimpan Video Animasi**



## **D. Efektivitas Pembelajaran**

### **1. Pengertian Efektivitas Pembelajaran**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), pengertian efektif adalah :

- a. Terdapat efeknya (akibatnya, pengaruhnya dan kesannya).
- b. Dapat membawa hasil; berhasil guna (tata usaha, tindakan).

Sedangkan pengertian keefektifan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), adalah :

- a. Keadaan berpengaruh; hal berkesan.
- b. Keberhasilan (tata usaha, tindakan).

Dengan demikian efektif adalah perubahan yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan sifat yang menekankan pada penguasaan pengetahuan tentang apa yang dikerjakan, tetapi lebih menekan pada internalisasi tentang apa yang dikerjakan sehingga tertanam dan berfungsi sebagai muatan nurani dan hayati serta dipraktekkan dalam kehidupan oleh siswa.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran efektif merupakan sebuah proses perubahan seseorang dalam tingkah laku dari hasil pembelajaran yang peserta didik dapatkan dalam pengalaman dirinya dan lingkungannya yang membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu.

### **2. Syarat – Syarat Efektivitas Pembelajaran**

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi syarat utama keefektifan pembelajaran, yaitu :

- a. Presentasi waktu belajar siswa dicurahkan terhadap Kegiatan Belajar Mengajar (KBM).
- b. Rata – rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi diantara siswa.
- c. Ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar).
- d. Mengembangkan suasana yang akrab dan positif.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Sri Hariani Manurung, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Belajar Matematika Siswa Mts Negeri Rantau Prapat Pelajaran 2013/2014 Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keefektifan Belajar Matematika Siswa Mts Negeri Rantau Prapat Pelajaran 2013/2014', *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1.01 (2015), 12.