

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh suatu individu untuk membantu peserta didik memenuhi kebutuhannya agar potensi yang dimiliki dapat berkembang sesuai zamannya. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan saat proses belajar mengajar yang dapat membantu menyampaikan makna pesan secara jelas sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Kemudian ada pendapat lain yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, juga minat belajar siswa karena berguna membantu sumber pembelajaran menyampaikan isi materi ajar ke siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Sejalan dengan pendapat sebelumnya, media pembelajaran ialah suatu alat yang didesain dan dipergunakan untuk memberikan suatu pesan.informasi dan menciptakan interaksi (Komara et al., 2022).

Dari penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai sumber pembelajaran dalam mengantarkan suatu materi kepada siswa dan mampu merangsang pikiran, perhatian, juga minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif

b. Manfaat Media

Pemanfaatan media pembelajaran dapat mendorong keinginan serta minat baru, meningkatkan motivasi, menggugah aktivitas belajar, bahkan memberikan efek

psikologis kepada siswa. Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan pengalaman belajar bagi siswa yang serupa dengan kehidupan nyata di sekitarnya karena memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran interaktif memiliki potensi besar untuk mendorong siswa agar dapat memberikan respons positif terhadap materi yang disampaikan oleh guru. (Gulo & Harefa, 2022).

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Namun, secara lebih spesifik terdapat beberapa keuntungan media yang lebih terperinci, beberapa keuntungan media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diselaraskan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik perhatian.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan mutu hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dilakukan di mana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat membangkitkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain itu banyak manfaat praktis lainnya. Manfaat praktis media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat memicu motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara

siswa dan lingkungannya, dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi batasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang sama kepada siswa mengenai peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya, misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang (Ummah, 2019).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki efek yang sangat baik dalam proses edukasi. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan aktivitas belajar siswa, serta memberikan pengalaman yang lebih nyata dan mudah dipahami. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja, serta mengatasi batasan ruang dan waktu.

c. Fungsi Media

Peran media pembelajaran sebagai penghubung dalam proses komunikasi antara guru dan siswa memiliki berbagai fungsi, yaitu:

1) Pusat Perhatian Siswa

Media pembelajaran yang dibuat dan direncanakan dengan baik dapat menjadi pusat perhatian bagi siswa, khususnya pelajar sekolah dasar.

2) Pendorong Emosi Dan Motivasi Siswa

Reaksi siswa terhadap hal-hal yang biasa akan cenderung datar. Namun, jika guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara dan penyajian yang berbeda dari buku, misalnya dengan gambar yang lebih menarik secara warna dan dimensi.

3) Penataan Materi Pembelajaran

Media pembelajaran visual yang didesain dengan baik dan mampu menghadirkan tabel, grafik, diagram, dan bagan akan membantu siswa dalam menyusun materi pembelajaran dengan lebih efisien.

4) Penyeragam Persepsi

Banyak konsep abstrak yang harus dipahami siswa di kelas, terutama bagi yang masih dalam tahap belajar seperti siswa sekolah dasar yang banyak mengenal hal baru.

5) Penggerak Respon Siswa

Pembelajaran yang memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai dengan tujuan pendidikan dapat mengatasi hal ini. Siswa akan memberikan reaksi positif selama proses belajar mengajar (Pagarra H & Syawaludin, 2022)

Selain itu, terdapat fungsi lain dari media pembelajaran, antara lain:

- 1) Fungsi sebagai sumber belajar, dimana media ini berfungsi sebagai salah satu rujukan belajar bagi siswa.
- 2) Fungsi semantik, melalui media dapat meningkatkan kosakata atau istilah baru.
- 3) Fungsi manipulatif, yaitu kemampuan suatu objek untuk menghadirkan kembali suatu objek atau kejadian dengan berbagai cara, sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.
- 4) Fungsi fiksatif, yaitu kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau peristiwa yang sudah berlalu.
- 5) Fungsi distributif, supaya dalam satu penggunaan suatu bahan, objek, atau kejadian dapat diakses oleh banyak siswa dalam jangkauan yang luas.

- 6) Fungsi psikologis, media pendidikan memiliki beberapa peran seperti perhatian, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
- 7) Fungsi sosio kultural, pemanfaatan media dapat mengatasi hambatan sosial budaya antar siswa (Pagarra H & Syawaludin, 2022).

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses komunikasi antara guru dan siswa, serta dalam mendukung efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai fokus perhatian siswa, pendorong emosi dan motivasi, serta membantu dalam pengaturan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami.

2. Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video merupakan suatu teknologi yang meliputi pengambilan, perekaman, pengolahan, penyimpanan, pengiriman, dan rekonstruksi serangkaian gambar diam yang ditampilkan sebagai adegan bergerak secara elektronik. video yang terus berkembang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa-siswa di sekolah dasar. (Elpin et al., 2024).

Video animasi merupakan media pembelajaran yang menarik karena mampu melibatkan beberapa indera, yaitu pendengaran dan penglihatan. Dengan menonton video ini berulang kali, kemampuan berpikir siswa dalam pembelajaran IPA dapat meningkat. Media ini menyajikan materi dengan cara yang menarik. (Pratiwi & Kasrman, 2022).

Melalui penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa video merupakan teknologi yang mencakup berbagai elemen seperti pengambilan, perekaman, dan transmisi gambar bergerak, memiliki potensi yang luar biasa untuk meningkatkan

motivasi belajar siswa, terutama di tingkat sekolah dasar. Video animasi yang melibatkan indera pendengaran dan visual, menjadi media pembelajaran yang sangat efisien karena dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik dan dapat diakses kembali, sehingga meningkatkan kemampuan berpikir siswa, khususnya dalam pembelajaran IPA.

b. Manfaat Video Animasi

Pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dikembangkan oleh pengajar antara lain adalah media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Dengan adanya variasi media animasi, siswa cenderung lebih suka dan tertarik pada media yang berwarna-warni. Animasi (kartun) merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis yang menggunakan simbol atau reaksi seseorang terhadap suatu kejadian untuk menyampaikan informasi dengan cepat. Beberapa keunggulan media animasi dalam pembelajaran diantaranya:

- 1) Mampu menggambarkan konsep yang rumit secara visual dan dinamis.
- 2) Mudah menarik perhatian siswa.
- 3) Dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran secara daring.
- 4) Menjadikan pembelajaran lebih menarik, meningkatkan motivasi, serta merangsang pemikiran siswa agar lebih berkesan.
- 5) Mempermudah penerapan konsep atau demonstrasi.

Dengan kata lain, media animasi dapat menampilkan produk dalam desain yang bervariasi, sehingga membuat siswa tidak merasa bosan melihat satu gambar yang statis. Animasi ini sering dipakai untuk menyampaikan informasi yang sulit (Siska Ismawati, 2022).

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi memiliki banyak kelebihan yang

dapat meningkatkan efektivitas proses belajar. Media animasi mampu menggambarkan konsep-konsep yang rumit secara visual dan dinamis, sehingga mempermudah pemahaman siswa.

3. Aplikasi Canva

a. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah suatu aplikasi online yang memiliki beragam menu editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, presentasi, pamflet, grafik, header, spanduk, edit foto, menyimpan dan lain sebagainya. Canva dapat membantu guru untuk membuat media pembelajaran dan memudahkan guru saat menerangkan materi pelajaran. Dengan aplikasi ini para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena Canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan fokus siswa dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik. Aplikasi Canva dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik. (Kamila & Kowiyah, 2022).

Canva menyediakan template-template yang bisa digunakan untuk video pembelajaran, PPT, komik, dan brosur. Canva tentu akan membantu para guru dalam menyiapkan atau pun menyampaikan materi pelajaran yang baik dan mudah dicerna oleh para siswa (Fauziah et al., 2022)

Berdasarkan penelitian sebelumnya oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) mengungkapkan bahwa media video animasi berbasis Canva itu menarik, 90% guru menyatakan perlu dan setuju menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hasil analisis pada siswa menunjukkan tidak jauh dari hasil analisis pada guru yaitu 91,4 % siswa menyatakan bahwa media video

animasi berbasis aplikasi Canva itu menarik dan 83,4% siswa menyatakan perlu menggunakan media video aplikasi Canva dalam pembelajaran IPA. Hal ini perlu dilakukan karena bisa menambah kemenarikan penyajian materi pelajaran, serta menambah motivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa canva merupakan alat yang sangat berguna bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan berbagai fitur yang dimilikinya, seperti kemampuan untuk menambahkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, dan bagan, canva dapat membantu memvisualisasikan materi pelajaran dengan cara yang lebih dinamis dan mampu meningkatkan fokus serta motivasi siswa melalui desainnya yang menarik.

b. Kelebihan dan Kekurangan Canva

Canva menawarkan berbagai jenis presentasi dalam penggunaannya sebagai media pengajaran, salah satunya adalah presentasi dalam bidang pendidikan. Untuk menggunakan canva, aplikasi ini dapat diunduh secara gratis di play store. Selain itu, canva juga memiliki beberapa keunggulan seperti:

- 1) Menyediakan berbagai desain yang menarik
- 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- 3) Menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran secara praktis.
- 4) Untuk desain, tidak harus menggunakan laptop, tetapi bisa dilakukan melalui *handphone*.

Namun, sebagai aplikasi berbasis daring, penggunaan canva harus selalu terhubung dengan internet. Ini adalah salah satu kekurangan canva yang tidak dapat

digunakan secara offline, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk mengakses aplikasi canva. Selain itu, canva juga menawarkan desain dan template berbayar dalam aplikasinya, namun itu bukanlah halangan bagi pengguna karena canva menyediakan desain dan template gratis yang dapat digunakan (Resmini et al., 2021).

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa canva adalah aplikasi yang sangat bermanfaat bagi para guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan beragam desain menarik dan fitur kreatif. Canva dapat meningkatkan imajinasi guru dan siswa dalam merancang materi pembelajaran, serta menghemat waktu berkat proses pembuatannya yang sederhana. Sedangkan kelemahan canva terletak pada keharusan adanya koneksi internet untuk mengakses aplikasi ini, serta terdapat beberapa desain dan template yang memerlukan biaya.

c. Langkah-langkah Menggunakan Canva

Berikut adalah langkah-langkah untuk menggunakan canva:

- 1) Daftar ke canva dengan cara masuk diwebsite <https://www.canva.com> Ada beberapa cara untuk mendaftar di canva menggunakan facebook, gmail atau registrasi dengan mengisi informasi pribadi untuk membuat akun canva.
- 2) Pilih Kebutuhan. canva menawarkan berbagai pilihan seperti presentasi, video, posting instagram, dan lainnya.
- 3) Pilih Lembar kosong (template). Di sini terdapat lembar kerja kosong yang menjadi area desain. Lembar ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk mendesain template sesuai keinginannya. Pilihan lain yang tersedia

adalah berbagai template yang sudah ada sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang cocok.

- 4) Manfaatkan fitur-fitur canva. Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat materi ajar.
- 5) Menyimpan hasil. Canva juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir jika lupa menyimpan desain yang telah dikerjakan. Selain itu ada juga fungsi Bagikan, Unduh, dan Tampilkan (Resmini et al., 2021).

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan canva untuk membuat materi pembelajaran dapat dilakukan dengan cara yang sederhana dan praktis. Pengguna hanya perlu melakukan pendaftaran terlebih dahulu melalui akun facebook, gmail, atau pendaftaran manual. Setelah itu, pengguna bisa memilih kebutuhan desain, seperti presentasi, dan memilih template atau lembar kosong untuk memulai mendesain.

4. Hakikat Pembelajaran IPAS

IPAS adalah kajian ilmu pengetahuan yang membahas tentang makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan serta alam semesta. Contohnya manusia yang merupakan makhluk hidup dan tidak dapat hidup sendiri. Dengan demikian singkatnya, IPAS merupakan hasil kombinasi antara pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Penggabungan IPA dan IPS di antaranya bertujuan untuk mendorong anak agar dapat mengelola lingkungan alam dan sosial di sekitarnya sebagai satu kesatuan. Pembelajaran IPAS di sekolah ini dianggap berperan penting dalam mewujudkan profil Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik di Indonesia. IPAS membantu siswa untuk mengembangkan keingintahuannya mengenai fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Rasa ingin tahu ini membantu

siswa untuk memahami cara kerja alam semesta dan koneksinya dengan kehidupan manusia di bumi. Pemahaman ini dapat digunakan untuk mengidentifikasi berbagai tantangan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Inovasi dalam pembelajaran IPAS adalah memecah satu topik pembelajaran menjadi dua sudut pandang. Pembelajaran ini mengharuskan siswa untuk secara konsisten beralih antara IPA dan IPS atau sebaliknya. Siswa diminta untuk mengamati pembelajaran dari satu sudut pandang sesuai dengan kondisi konkret dan langsung dihubungkan dengan sudut pandang lainnya. Pandangan ini membuat siswa lebih kritis dalam berpikir terkait dengan materi yang diajarkan oleh guru (Meylovia & Alfin Julianto, 2023).

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan kombinasi antara pelajaran IPA dan IPS yang bertujuan untuk membantu siswa memahami keterkaitan antara makhluk hidup, lingkungan, dan alam semesta. Proses pembelajaran IPAS memiliki peran krusial dalam membentuk profil Pancasila serta mengembangkan rasa ingin tahu siswa mengenai fenomena alam dan sosial di sekitar mereka.

5. Materi Energi Terbarukan

Energi terbarukan adalah energi yang digunakan sebagai pengganti energi fosil yang berasal dari alam dan tidak akan habis. Karena berasal dari alam, penggunaan dari energi terbarukan ramah lingkungan. Oleh karena itu, banyak negara yang membangun pembangkit listrik menggunakan sumber energi ini. Kelebihan lain dari energi ini, yaitu gratis. Tidak perlu membayar untuk mendapatkan angin. Namun, tentu saja teknologinya tetap membutuhkan biaya. Jika dimanfaatkan dengan maksimal, energi terbarukan dapat mengganti ketergantungan kita dari energi fosil. Contohnya,

Denmark yang dapat memanfaatkan potensi angin di daerahnya dengan maksimal. Pada tahun 2015, negara ini dilaporkan berhasil memproduksi 40% listriknya dari tenaga angin. Indonesia juga sudah mulai memanfaatkan potensi angin dengan mendirikan pembangkit listrik tenaga bayu (PLTB) yang pertama di daerah Simas, Kabupaten Bantul, Yogyakarta. Selanjutnya, Indonesia membangun pembangkit listrik bertenaga angin dengan kapasitas yang lebih besar di daerah Sidrap, Sulawesi. Tetapi tidak semua daerah bisa memiliki PLTB dikarenakan bergantung pada angin di daerah tersebut.



Gambar 2. 1 Pemanfaatan angin sebagai energi yang terbarukan
(Sumber: Internasional–Kompas.com)

Pemanfaatan energi terbarukan sangat bergantung pada kondisi alam suatu wilayah. Selain angin, terdapat beberapa sumber energi terbarukan yang bisa dimanfaatkan menjadi energi Listrik antara lain:

a. **Sinar Matahari**



Gambar 2. 2 Pemanfaatan sinar matahari sebagai energi terbarukan
(Sumber: LinkedIn)

Sumber energi cahaya terbesar di dunia dan dapat dijadikan sumber listrik dengan bantuan alat panel surya.

b. **Air**



Gambar 2. 3 Pemanfaatan air sebagai energi yang terbarukan
(Sumber: The Conversation)

Bisa dimanfaatkan sebagai sumber listrik dengan memasang kincir pada air yang berarus deras sehingga bisa memutar generator yang menghasilkan arus listrik.

c. Biogas



Gambar 2. 4 Pemanfaatan biogas sebagai energi yang terbarukan
(Sumber: zonaebt.com)

Biogas dihasilkan dari limbah rumah tangga, kotoran manusia, kotoran hewan, dan limbah organik lain. Biogas juga bisa jadi pengganti gas LPG. Energi panas yang dihasilkan dari biogas juga bisa menghasilkan arus listrik dengan bantuan generator.

d. Biodiesel



Gambar 2. 5 Pemanfaatan biogas sebagai energi terbarukan
(Sumber: majalah hortus)

Biodiesel berasal dari limbah tumbuhan, bahan bakar ini bisa digunakan sebagai pengganti minyak bumi dan menjadi sumber energi untuk transportasi, industri, dan pembangkit listrik.

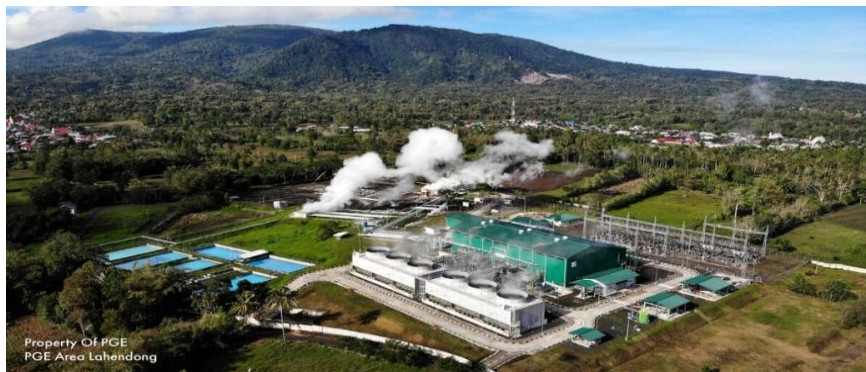
e. Energi Gelombang Laut



Gambar 2. 6 Pemanfaatan gelombang laut sebagai energi terbarukan
(Sumber: sucofindo)

Selain bisa membantu para nelayan bekerja, gelombang laut atau ombak bisa dijadikan sebagai energi pembangkit listrik sama seperti arus air. Gelombang laut ketika terjadi pasang surut bisa dimanfaatkan untuk menggerakkan turbin.

f. Panas Bumi



Gambar 2. 7 Pemanfaatan panas bumi sebagai energi terbarukan
(Sumber: PERTAMINA)

Beberapa wilayah memiliki titik-titik yang menjadi sumber panas bumi. Untuk menuju sumber energinya, perlu dibuat sumur yang cukup dalam. Kemudian, energi panas ini dialirkan lewat pipa dan menggerakkan turbin sehingga menghasilkan arus listrik. Sumber energi ini bisa menggantikan batu bara di PLTU. (Fitri et al., 2022)

6. Karakteristik Siswa Kelas VI

Karakteristik siswa kelas VI sekolah dasar yang umumnya dibagi menjadi tiga karakteristik, yaitu karakteristik yang dilihat dari aspek fisik, karakteristik yang dilihat dari aspek kecerdasan, dan karakteristik yang dilihat dari aspek sosial-emosional. Karakteristik fisik seperti pada perkembangan dan pertumbuhan. Otot kaki dan lengan lebih berkembang, mulai sadar akan keadaan jasmani, tumbuhan tinggi dan berat badan melambat dibandingkan dengan fase sebelumnya. Karakteristik kecerdasan seperti kemampuan berpikir abstrak dan pengembangan bahasa. Siswa pada usia ini mulai memasuki fase berpikir abstrak, di mana mereka dapat memahami konsep-konsep yang lebih kompleks dan kosakata berkembang pesat, termasuk pemahaman terhadap kata-kata abstrak dan struktur tata bahasa yang lebih rumit. Karakteristik sosial dan emosional seperti ketidakstabilan emosi dan persepsi sosial seperti emosi siswa seringkali tidak stabil, dengan rasa ingin tahu yang tinggi dan keinginan untuk diterima dalam kelompok sosial dan mulai memahami konsep baik dan buruk serta menilai perilaku orang lain berdasarkan norma sosial serta siswa kelas VI SD cenderung mudah mendapatkan teman dan lebih suka bergaul dengan teman sebaya. (Rahmawati and Suhendri. 2016).

Karakteristik siswa kelas VI dalam menerima, memproses, dan menyampaikan suatu informasi disebut sebagai gaya belajar. Ada korelasi yang kuat dalam gaya belajar dan perbedaan dalam cara materi diterima dan bagaimana materi tersebut disajikan. Gaya belajar para siswa dikategorikan dalam tiga kategori, yaitu visual, auditorial, dan kinestetik (Ayuni et al., 2023). Karakteristik siswa kelas VI SD diantaranya telah memiliki sikap mandiri, terutama dalam menyelesaikan tugas, dan cara berpikirnya mulai beranjak ke pemikiran abstrak. Selain itu, saat proses pembelajaran, siswa cepat merasa bosan jika metode yang diterapkan tidak sesuai dan materi yang diajarkan

terlalu sulit. Oleh karena itu, dibutuhkan metode pembelajaran yang menarik dalam penyampaian (Rahmawati & Suhendri, 2016).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa kelas VI sekolah dasar mencakup tiga aspek yaitu fisik, kecerdasan, dan sosial-emosional. Dalam hal gaya belajar, siswa kelas VI memiliki kecenderungan gaya belajar visual, auditorial, atau kinestetik, dan mereka cenderung cepat merasa bosan jika metode pembelajaran tidak menarik atau materi terlalu sulit. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mereka untuk menjaga minat dan keberhasilan belajar.

7. Teori Pembelajaran Multimedia

Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pelajaran akan sangat membantu tidak hanya guru dalam menyampaikan materi tetapi juga siswa sebagai subjek pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini sesuai dengan teori kognitif multimedia (Multimedia Learning Theory) oleh Richard Mayer: Teori ini menjelaskan bagaimana orang belajar dari teks dan gambar. Prinsip utama teori ini adalah bahwa orang belajar lebih baik dari kombinasi kata dan gambar daripada dari kata-kata saja. Penggunaan media digital dalam pembelajaran IPA bisa membantu memperjelas konsep-konsep yang abstrak dan kompleks melalui visualisasi dan animasi. Oleh karenanya, dengan hasil yang demikian diharapkan menjadi catatan bagi guru untuk bisa mengembangkan keterampilan pembuatan media digital guna menunjang proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang ada mengharuskan guru bertindak adaptif dan senantiasa meng-*upgrade* keterampilannya. Sehingga nantinya siswa dapat merasakan keseruan dalam pembelajaran bahkan pada materi yang abstrak sekalipun (Adolph, 2016).

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik pengembangan media pembelajaran video animasi materi energi terbarukan untuk siswa kelas VI sekolah dasar:

1. Penelitian oleh (Gumelar et al., 2019) Pembelajaran Energi Terbarukan Untuk Sekolah Dasar Studi Kasus Di Kabupaten Klaten. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang energi terbarukan.
2. Penelitian oleh (Semara & Agung, 2021) Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran Ipa Kelas IV. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Keberhasilan media pembelajaran berbasis animasi pada penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep ilmiah, media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, dan media pembelajaran berbasis animasi dapat mengurangi kebosanan siswa dalam proses pembelajaran dan membuat siswa lebih terlibat.

Pada penelitian sebelumnya yang telah mengembangkan pembelajaran energi terbarukan menggunakan media interaktif dan alat peraga langsung seperti panel surya dan turbin angin dalam konteks studi kasus di sekolah alam. Meskipun memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, pendekatan tersebut membutuhkan fasilitas dan sumber daya tertentu yang belum tentu tersedia di semua sekolah dasar.

Berdasarkan dari kondisi tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi berbasis Canva sebagai solusi praktis dan inovatif dalam pembelajaran energi terbarukan. Video animasi dipilih karena mampu menyajikan

informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan produk pembelajaran yang sistematis, teruji, dan layak digunakan dalam konteks pembelajaran IPA di kelas VI Sekolah Dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih mudah diakses oleh guru dan siswa tanpa ketergantungan pada alat peraga fisik.

Kelemahan penelitian sebelumnya adalah fokus pada materi IPA secara umum, namun tidak secara spesifik pada materi energi terbarukan untuk siswa Sekolah Dasar, sebelumnya tidak melakukan evaluasi yang komprehensif terhadap keberhasilan media pembelajaran berbasis animasi dan sebelumnya tidak mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

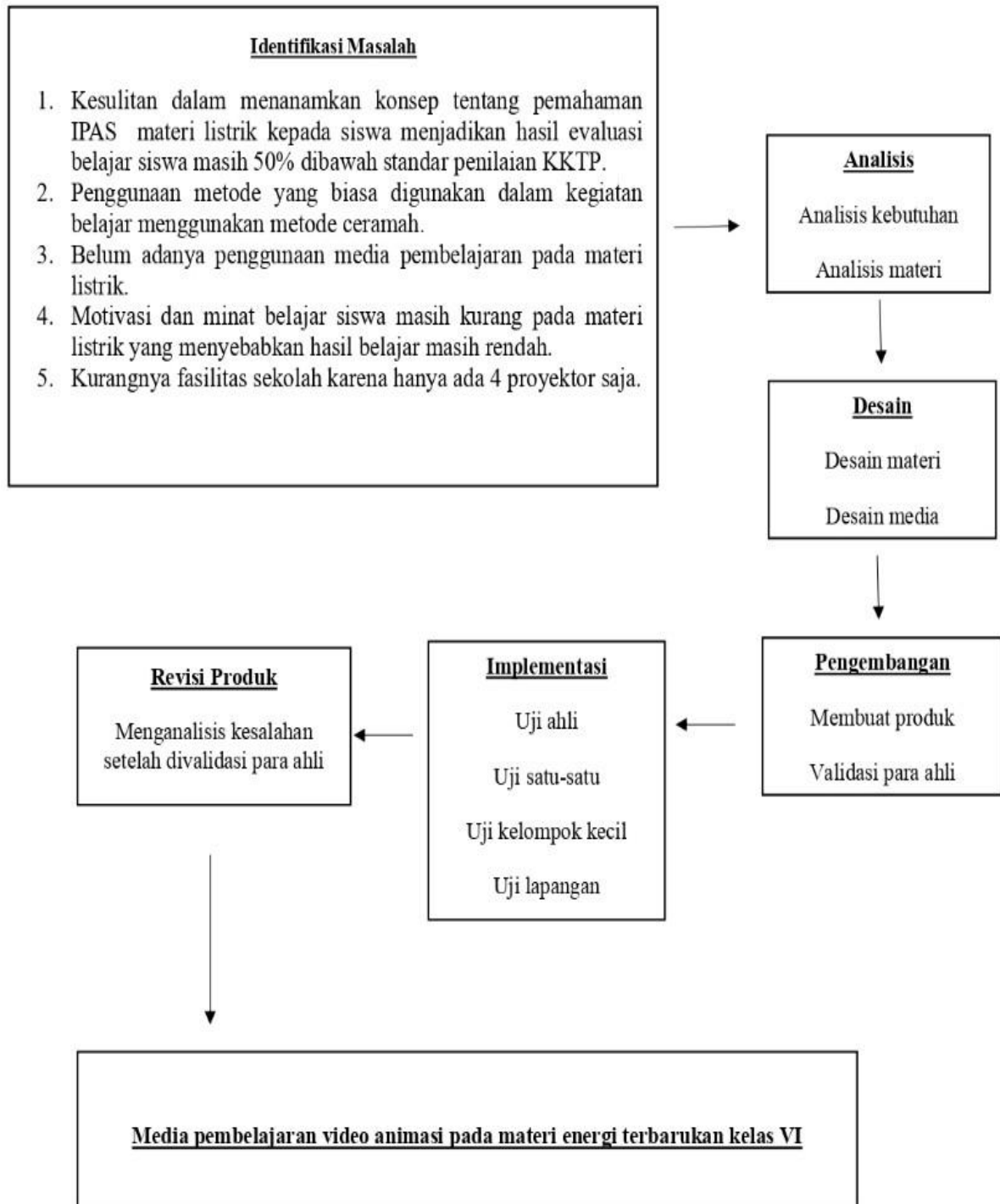
Pentingnya penelitian ini dilakukan agar dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa tentang energi terbarukan dan pentingnya penggunaan energi yang berkelanjutan, dapat membantu mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan untuk siswa Sekolah Dasar , serta sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan pada pengembangan media pembelajaran berbasis animasi untuk siswa Sekolah Dasar, serta meningkatkan pemahaman siswa terkait materi energi terbarukan.

C. Kerangka Pikir

Untuk memudahkan alur berfikir maka dibuat kerangka berpikir dalam penelitian ini. Kerangka pikir akan disajikan dalam bentuk bagan, agar mempermudah orang lain dalam memahami kerangka pikir yang akan disajikan.

Pada kondisi awal pada penelitian ini ditemukannya beragam permasalahan. Maka perlu diadakannya solusi dari masalah tersebut yakni inovasi pengembangan media pembelajaran video animasi. Berikut adalah bagan kerangka pikir pada penelitian ini:



Gambar 2. 8 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, maka dari itu hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan media video animasi terkait materi energi terbarukan di SDN Kesugihan Kidul 01 dapat dikembangkan melalui beberapa langkah, yaitu analisis kebutuhan, perancangan konten, pembuatan animasi, pengujian, dan evaluasi.
2. Media pembelajaran video animasi pada materi energi terbarukan kelas VI di SDN Kesugihan Kidul 01 layak untuk digunakan.
3. Media pembelajaran video animasi pada materi energi terbarukan untuk kelas VI di SDN Kesugihan Kidul 01 praktis digunakan dalam pembelajaran.