

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Dari sudut pandang pedagogis, media merupakan sarana strategis yang memegang peranan penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Keberadaanya memberikan pengaruh langsung terhadap dinamika pembelajaran, baik dalam hal pemahaman materi maupun peningkatan motivasi belajar siswa. Secara etimologis, istilah media berasal dari Bahasa latin medium yang berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam konteks pembelajaran, media berfungsi sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa. Fungsi utama dari media ini adalah untuk memudahkan transfer pengetahuan dan mendorong siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran (Silmi & Hamid, 2023: 46).

Menurut (Hamidi dkk., 2023: 5290), media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi karena dapat menggabungkan unsur visual dan auditori. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep-konsep abstrak melalui pendekatan yang lebih konkret, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien, dan bermakna. Media pembelajaran dapat

diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (bahan ajar) sehingga dapat merangsang minat, perhatian, pikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai secara optimal (Sitepu, 2022: 244). Media pembelajaran adalah alat bantu fisik maupun non-fisik yang berperan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pelajaran agar proses pembelajaran menjadi efektif (WINA, 2024:7). Media dipandang sangat penting karena berperan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari sumber informasi (guru) kepada penerima (siswa).

Berdasarkan penjelasan definisi dari para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mempermudah penyampaian informasi dari guru kepada peserta didik untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran. Peran media pembelajaran sangat penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, kondusif dan efektif.

b. Manfaat Media

Media pembelajaran memiliki berbagai manfaat yang signifikan dalam mendukung proses belajar mengajar. (Husna & Supriyadi, 2023: 986) menjelaskan bahwa media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa, meminimalisir terjadinya verbalisme yang hanya terjadi dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan, dan mendukung perkembangan pemikiran siswa melalui pengalaman langsung selama pembelajaran. Selain itu, media memberikan kesempatan kepada siswa untuk memiliki pengalaman belajar

yang sulit diperoleh dengan cara lain dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri berdasarkan kenyataan dan pengalaman yang dihadapinya.

Lebih lanjut, (Wulandari dkk., 2023: 3929) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, merangsang siswa untuk berpikir lebih konkret dan membantu guru untuk membuat pembelajaran lebih bervariasi. Media juga berperan dalam memberikan wawasan dan pengalaman nyata kepada siswa sekaligus memperlancar proses belajar sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki dampak positif yang signifikan terhadap dinamika kelas. Salah satu manfaat utamanya adalah terciptanya suasana belajar yang kondusif sehingga peserta didik merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk berpartisipasi secara aktif. Selain itu, penggunaan media memungkinkan terjadinya interaksi dua arah atau umpan balik yang lebih efektif antara guru dan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Masri dkk., 2023: 211).

Media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat mengatasi kesulitan belajar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep yang kompleks. Melalui penyajian yang lebih menarik dan interaktif, media membantu memvisualisasikan materi pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Dampaknya, hasil belajar dapat lebih optimal, baik dari segi pemahaman konsep maupun kemampuan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari (Zahwa & Syafi'i, 2022:67).

Menurut Arsyad, yang menyatakan bahwa media memiliki kemampuan untuk mengontrol sikap siswa bila digunakan secara tepat dan bervariasi. Media dapat memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat visual semata dan membantu mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera siswa. Selain itu, media juga berfungsi untuk mempersamakan rangsangan dan persepsi siswa terhadap materi pelajaran sehingga dapat menimbulkan pengalaman belajar yang sama dan bermakna bagi semua siswa (Nurfadhillah dkk., 2021: 159).

Dari berbagai pandangan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung proses belajar mengajar. Media mampu menarik perhatian siswa, meminimalkan verbalisme, memberikan pengalaman belajar langsung, dan mendorong pembelajaran mandiri. Selain itu, media dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa, memperlancar proses belajar, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan interaktif. Penggunaan media juga membantu siswa memahami konsep yang kompleks melalui penyajian yang menarik dan interaktif, sehingga mendukung optimalisasi hasil belajar. Dengan desain yang tepat, media mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta menyamakan persepsi siswa terhadap materi pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi secara efektif, tetap juga memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa.

2. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Agustini & Japa dalam (Ramadhan dkk., 2020: 208), media pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga jenis utama:

a. Media Audio

Media yang berdasarkan elemen suara, seperti radio, perekam dan kaset. Media-media ini efektif untuk pembelajaran audio.

b. Media Visual

Media yang menggunakan unsur visual atau indera penglihatan, seperti foto, gambar, lukisan, dan filmstrips. Media-media ini sangat berguna untuk menjelaskan konsep-konsep yang membutuhkan representasi visual.

c. Media Audio-Visual

Media yang menggabungkan suara dan gambar, seperti video dan animasi. Media ini dianggap paling efektif karena dapat menarik lebih banyak indera peserta didik secara bersamaan.

Menurut (Sengkey dkk., 2019: 104) berpendapat bahwa jenis media pembelajaran seperti media visual tidak diproyeksikan, media visual yang diproyeksikan, media audio, serta multimedia. Audio visual adalah kombinasi teknologi audio dan visual untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pendidikan melalui suara dan gambar audiovisual. Audio visual adalah cara untuk menyampaikan informasi atau hiburan melalui kombinasi suara, gambar, dan efek visual lainnya.

Menurut kesimpulan diatas, media pembelajaran terbagi menjadi tiga jenis utama, yaitu audio, visual, dan audio-visual. Media audio efektif untuk pembelajaran berbasis suara, visual untuk konsep yang memerlukan representasi penglihatan, dan audio-visual paling efektif karena melibatkan lebih banyak indera. Audio-visual adalah kombinasi teknologi audio dan visual untuk menyampaikan informasi, hiburan, atau pendidikan melalui suara dan gambar audiovisual. Media ini juga merupakan cara untuk menyampaikan informasi atau hiburan melalui kombinasi suara, gambar, dan efek visual lainnya.

3. Video animasi

a. Pengertian Video Animasi

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan, dan menyusun ulang gambar bergerak yang disertai dengan suara yang alami atau relevan. Video memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan objek secara dinamis, yang membuatnya menarik bagi penggunanya. Dalam praktiknya, video sering digunakan untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Dalam dunia pembelajaran, video dapat menyampaikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, melatih keterampilan, mempercepat atau memperjelas pemahaman serta mempengaruhi sikap dan motifasi peserta didik (Napitupulu, 2023: 11).

Media video animasi merupakan salah satu bentuk pengembangan media pembelajaran yang menggabungkan gambar bergerak dengan unsur suara yang mendukung, seperti video atau film. Video animasi dirancang untuk menyampaikan informasi melalui serangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi gambar yang bergerak disertai dengan suara, tergantung dari karakter dan konteks animasi tersebut. Media ini digunakan untuk menjelaskan konsep, menceritakan suatu peristiwa atau menggambarkan situasi tertentu, yang sering kali terinspirasi dari kehidupan sehari-hari. Media video animasi sangat efektif dalam membantu peserta didik memahami materi yang abstrak karena menggabungkan unsur visual dan audio yang mendukung proses pembelajaran (Ngarofah, 2021: 33).

Dari beberapa teori di atas dapat disimpulkan bahwa media video merupakan teknologi yang memungkinkan visualisasi gambar bergerak disertai suara untuk berbagai tujuan, termasuk pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, video dapat membantu mempercepat dan memperjelas pemahaman, melatih keterampilan, serta memotivasi peserta didik. Salah satu bentuk media video yang efektif adalah video animasi, yang menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan informasi atau menjelaskan konsep secara dinamis. Media ini sangat berguna dalam pembelajaran, terutama untuk materi yang abstrak, karena

mengintegrasikan elemen visual dan audio yang mendukung proses pemahaman.

b. Manfaat media video animasi

Adapun manfaat yang diperoleh dari penayangan video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran (Aminah, 2019: 25) antara lain:

1) Untuk anak

- a) Dapat meningkatkan perkembangan anak
- b) Dapat meningkatkan pengetahuan anak
- c) Dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar anak
- d) Anak dapat berimajinasi melalui tayangan-tayangan yang di dalamnya.

2) Untuk guru

- a) Dapat menjadi media pembelajaran sehingga memudahkan guru untuk menyampaikan materi pada peserta didik sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- b) Dapat menjadikan pelaksanaan pembelajaran yang menarik agar anak-anak semangat belajar.

Menurut (Mashuri, 2020: 3) berpendapat bahwa video animasi memiliki manfaat sebagai pengubah persepsi siswa terhadap materi yang dinilai membosankan menjadi menyenangkan. Video animasi dapat membantu menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Video animasi dapat meningkatkan

pemahaman dan retensi informasi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, bahwa video animasi sebagai media pembelajaran memiliki manfaat bagi anak, seperti meningkatkan perkembangan, pengetahuan, motivasi, dan imajinasi, serta bagi guru, mempermudah penyampaian materi dan membuat pembelajaran lebih menarik. Selain itu, video animasi dapat mengubah persepsi siswa terhadap materi yang membosankan menjadi menyenangkan.

c. Fungsi dan keunggulan video animasi dalam pembelajaran

Video animasi berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Menurut Putri dkk (2023), video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar karena memadukan elemen visual dan audio yang saling mendukung sehingga siswa fokus dalam mengikuti pembelajaran (Hal & Handayani, 2024). Selain itu, media animasi membantu menjelaskan konsep yang sulit dipahami jika hanya menggunakan metode ceramah, seperti konsep abstrak pada materi energi atau IPAS, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih menyenangkan dan bermakna.

d. Standar durasi video animasi sebagai media pembelajaran

Durasi video animasi merupakan aspek penting yang menentukan efektivitas media dalam proses pembelajaran. Video yang terlalu Panjang dapat menurunkan fokus dan perhatian peserta didik, terutama pada jenjang

sekolah dasar yang memiliki rentang konsentrasi relatif pendek. Penelitian yang dikembangkan oleh Geby Chrilda Putri Abdi dkk (2024) menegaskan bahwa video animasi akan semakin tidak efektif apabila durasinya terlalu Panjang, karena siswa cenderung kehilangan fokus dan kurang mampu menyerap informasi secara optimal. Oleh sebab itu, video pembelajaran idealnya disajikan secara singkat, padat, dan fokus pada inti materi sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa SD. Selain itu, penelitian Ismi Khulaifatuzzahra dkk (2024) juga menekankan bahwa video animasi menjadi efektif jika disajikan dengan durasi yang sesuai dan tidak bertele-tele, karena konten yang padat dan jelas membuat siswa lebih cepat memahami informasi yang disampaikan. Dengan demikian, dalam pengembangan media pembelajaran, durasi video perlu disesuaikan dengan kemampuan daya tangkap siswa, yakni berkisar antara 3-7 menit untuk materi inti agar siswa tetap fokus dan tidak mengalami kejenuhan.

e. Prinsip penyajian video animasi

Dalam penyajiannya, video animasi harus memperhatikan beberapa prinsip, di antaranya:

1. Penyampaian materi harus jelas dan sistematis
2. Visual dan audio harus saling mendukung dan tidak saling menutupi
3. Bahasa yang digunakan harus sederhana dan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik

4. Penggunaan elemen grafis harus relevan dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Geby (2024), video animasi yang dirancang dengan komponen visual dan audio yang seimbang akan lebih mudah dipahami siswa, karena informasi yang disampaikan menjadi lebih konkret dan menarik perhatian peserta didik sepanjang pembelajaran berlangsung (Hal & Handayani, 2024).

f. Gambar media video animasi rujukan

Media video animasi yang dijadikan rujukan dalam penelitian ini adalah video animasi pembelajaran berbasis Canva yang dikembangkan oleh Geby Chrilda Putri Abdi dkk (2024). Video ini digunakan sebagai acuan dalam memahami karakteristik, kelebihan, dan keterbatasan media video animasi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Berikut disajikan contoh keterampilan media video animasi rujukan tersebut.



Gambar 2.1 Contoh Tampilan Video Animasi Pembelajaran Berbasis Canva. Sumber (Hal & Handayani, 2024)



Gambar 2.2 Tampilan Materi Video



Gambar 2.3 Tampilan Animasi Karakter

g. Kelebihan dan kekurangan media video animasi

Video animasi yang dirujuk dalam kajian ini adalah media video animasi pembelajaran IPAS pada materi sistem tata surya sebagaimana dikembangkan oleh Ismi Khulaifatuzzahra (2024). Penelitian tersebut memiliki kelebihan pada pengembangan media pembelajaran video animasi yang mampu memvisualisasikan materi tata surya yang bersifat abstrak, sehingga membantu meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Media video animasi yang dikembangkan juga mengakomodasi gaya belajar visual dan auditori serta dinilai layak digunakan dalam pembelajaran IPAS. Namun demikian, penelitian Ismi Khulaifatuzzahra (2024) masih menunjukkan beberapa keterbatasan,

antara lain ketergantungan pada ketersediaan fasilitas teknologi di sekolah, potensi berkurangnya interaksi langsung antara guru dan siswa, serta cakupan penelitian yang terbatas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi secara luas. Selain itu, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada pengembangan media dan peningkatan pemahaman siswa, belum secara spesifik mengkaji peningkatan hasil belajar pada materi tertentu. Oleh karena itu, kelebihan dan kekurangan media video animasi dalam penelitian Ismi Khulaifatuzzahra (2024) dijadikan sebagai landasan teoretis dalam penelitian ini, yaitu pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi mengubah bentuk energi dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar.

h. Karakteristik media video animasi

Video animasi yang dirujuk dalam kajian ini adalah media video animasi pembelajaran IPAS menggunakan aplikasi CapCut sebagaimana dikembangkan oleh Anggrayni dan Fransiska (2023). Media video animasi tersebut memiliki karakteristik utama berupa penggabungan unsur audio dan visual secara terpadu, sehingga mampu menyajikan materi pembelajaran IPAS secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV sekolah dasar. Penyusunan isi video animasi disesuaikan dengan Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) IPAS pada Kurikulum Merdeka, sehingga materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Selain

itu, struktur video animasi disusun secara sistematis, mulai dari bagian pendahuluan atau pembuka, penyampaian tujuan pembelajaran, pemaparan materi inti, hingga rangkuman dan penutup, yang membantu siswa memahami alur materi secara runtut.

Media video animasi ini juga menampilkan visual, animasi, teks, dan latar yang kontekstual dengan kehidupan siswa, sehingga mampu meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil uji validitas, kepraktisan, dan efektivitas, media video animasi yang dikembangkan oleh Anggrayni dan Fransiska (2023) dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa IPAS kelas IV sekolah dasar. Oleh karena itu, karakteristik media video animasi dalam penelitian Anggrayni dan Fransiska (2023) dijadikan sebagai salah satu landasan teoretis dalam penelitian ini, khususnya dalam pengembangan media video animasi pada materi mengubah bentuk energi yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV sekolah dasar.

4. Media canva

a. Pengertian canva

Canva merupakan program aplikasi desain yang banyak digunakan oleh anak sekolah, pelajar, dan pekerja kantoran yang dapat digunakan untuk mempermudah proses belajar dan bekerja. Canva menawarkan dua kategori layanan: gratis dan berbayar. Alat desain grafis canva

memungkinkan untuk membuat dan mendesain berbagai desain imajinatif dan membuat video dengan cepat dan mudah. Canva sendiri dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dibuat secara offline maupun online, dan aplikasinya sangat mudah dipahami dan dapat digunakan oleh semua usia mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (Monoarfa, 2021: 1087).

Media canva bermanfaat pada pembelajaran saat ini, aplikasi canva memiliki beberapa keunggulan diantaranya dapat membantu guru supaya lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Selain itu canva merupakan media digital yang memudahkan seseorang dalam perancangan media selain banyaknya fitur-fitur desain yang dimiliki dalam aplikasinya, media ini dapat diakses secara online dan gratis namun apabila ingin mendesain dengan grafis yang lebih banyak bisa dialihkan menggunakan canva pro untuk join canva pro harus membayar. Dengan menggunakan aplikasi canva, guru juga dapat secara mandiri dan kreatif membuat media pembelajaran untuk digunakan dalam pendidikan (Hafidh & Lena, 2023:115).

Sejalan dengan pendapat diatas maka dapat peneliti simpulkan bahwa Canva merupakan aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Canva memiliki dua kategori layanan, yaitu gratis dan membayar (Canva Pro), yang memungkinkan penggunaan untuk membuat berbagai

desain kreatif dan media pembelajaran secara mudah. Aplikasi ini sangat bermanfaat dalam mendukung pembelajaran, terutama bagi guru yang ingin menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif.

b. Keuntungan dan kelemahan Canva

Keuntungan dari media pembelajaran menggunakan Canva adalah membantu guru menyiapkan desain untuk berbagi informasi tentang materi pembelajaran dengan siswa (T. Wulandari & Mudinillah, 2022: 104), keuntungan yang selanjutnya menurut (Ilyas, 2024: 97) siswa menjadi lebih antusias dalam pembelajaran, guru menjadi terbantu dalam menyajikan materi dan evaluasi materi, template yang disajikan, mendesain tidak harus memakai laptop tetapi juga bisa melalui smartphone.

Kelemahan canva yang paling utama adalah harus selalu terhubung ke internet saat menggunakan canva (Resmini dkk., 2021: 337), menurut (Rohmiasih dkk., 2023: 71), ketika ingin menggunakan Canva, setiap pemakaian harus tersedia paket data maupun sambungan internet agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, itu artinya tidak dapat digunakan sebelum berlangganan tetapi hal ini menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus dan menarik saat digunakan.

Dapat disimpulkan dari peneliti diatas, bahwa media pembelajaran menggunakan Canva memiliki berbagai keuntungan, antara lain membantu

guru dalam mendesain dan menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa secara menarik, meningkatkan antusiasme siswa, serta memungkinkan desain dilakukan melalui laptop maupun smartphone dengan berbagai template yang tersedia. Namun, kelemahan utama Canva adalah memerlukan koneksi internet setiap kali digunakan, dan beberapa template menarik hanya dapat diakses melalui langganan berbayar, yang dapat menjadi kendala bagi sebagian pengguna.

c. Manfaat media canva

Canva sangat cocok untuk membantu guru mendorong kreativitas di kelas (Tonra dkk., 2023: 127). Menggunakan Canva dapat mendorong kreativitas siswa. Siswa dapat mendesain proyek visual mereka sendiri yang mendukung pembelajaran dan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri. Canva merupakan alat pembelajaran yang efektif bagi guru untuk meningkatkan literasi digital siswa di sekolah dasar (Ningrum dkk., 2024: 1502).

Dapat disimpulkan bahwa manfaat Canva untuk pembelajaran adalah untuk meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah pekerjaan mereka dengan menyediakan bahan ajar. Canva memfasilitasi pembuatan bahan ajar yang menarik secara visual seperti infografis, presentasi, dan poster. Grafis yang menarik secara visual membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat informasi.

d. Langkah-langkah Membuat dan Menggunakan Media Video Animasi Berbasis Canva

Langkah pertama yang dilakukan adalah mengakses situs web di canva.com atau melalui aplikasi canva di perangkat ponsel. Daftar untuk membuat akun baru atau masuk menggunakan akun google atau facebook jika sudah memilikinya. Setelah berhasil masuk, cari opsi “Video” pada kolom pencarian di pojok kiri layar dan pilih kategori video yang diinginkan, seperti video animasi, presentasi, atau edukasi. Berikutnya, pilih salah satu template video yang tersedia untuk mulai mengedit. Sesuaikan teks, grafik, dan elemen lainnya sesuai kebutuhan bahan ajar. Anda dapat menambahkan elemen seperti ilustrasi, ikon, atau foto melalui menu “Elements” dan memilih animasi melalui fitur “Animate” untuk memberikan efek gerak pada elemen. Atur durasi setiap elemen di bagian timeline untuk menciptakan video yang sesuai. Jika diperlukan, tambahkan musik atau suara narasi melalui menu “Audio”. Pilih dari pustaka musik canva atau unggah file audio sendiri. Setelah semua elemen video sudah sesuai dengan yang diharapkan, simpan hasil video dengan mengklik tombol “*Download*” di pojok kanan atas, pilih format MP4 lalu unduk file.

Untuk menggunakan media video animasi, anda bisa:

- 1) Menampilkan video di layar proyektor untuk pembelajaran di kelas, di mana siswa diminta menyimak materi yang disampaikan.

- 2) Membagikan video ke platform edukasi seperti *google classroom*, *WhatsApp*, atau *You Tube* agar siswa dapat mengaksesnya secara mandiri.

Dengan mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan, media video animasi berbasis Canva dapat disiapkan dengan mudah untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini dirancang untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan minat serta keterlibatan siswa dalam memahami materi.

5. Hakikat pembelajaran IPAS di sekolah dasar

a. Pengertian IPAS

IPAS adalah studi yang membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan rasional (Anggita dkk., 2023: 80). Gaya pembelajaran IPAS didasarkan pada kebutuhan dan minat siswa, yang berarti bahwa siswa tidak hanya diajarkan sejumlah besar konsep dengan implikasi moral yang kuat, tetapi juga dituntut untuk menerapkan dan memahami apa yang telah mereka pelajari dan berpartisipasi dalam masyarakat secara keseluruhan. Pengertian IPAS menurut (Adnyana & Yudaparmita, 2023) mendefinisikan IPAS sebagai ilmu yang mempelajari makhluk hidup dan benda mati di alam semesta dan interaksinya, serta mengkaji kehidupan manusia sebagai individu dan makhluk sosial dalam hubungannya dengan lingkungan.

Dari pernyataan-pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS merupakan studi yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan rasional siswa. Pembelajaran IPAS didasarkan pada kebutuhan dan minat siswa, mengajarkan konsep-konsep dengan implikasi moral yang kuat serta mendorong siswa untuk memahami, menerapkan, dan berkontribusi dalam kehidupan bermasyarakat. IPAS mencakup kajian tentang makhluk hidup, benda mati, interaksi di alam semesta, serta kehidupan manusia sebagai individu maupun makhluk sosial dalam hubungannya dengan lingkungan.

b. Tujuan pembelajaran IPAS di sekolah dasar

Tujuan pembelajaran IPAS, khususnya sebagai bagian dari kurikulum merdeka di sekolah dasar, adalah untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, keingintahuan, partisipasi aktif, lingkungan, serta pengembangan pengetahuan dan pemahaman tentang konsep-konsep IPAS menurut (Agustina dkk., 2022: 9181). Tujuan dari IPAS adalah untuk mengajarkan kepada siswa bahwa fenomena alam dan sosial membentuk satu kesatuan dan saling mempengaruhi satu sama lain (R. Ramadhan dkk., 2024: 7458).

Dari temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPAS dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar untuk mengembangkan keterampilan inkuiri, keingintahuan, partisipasi aktif, serta pemahaman tentang konsep-konsep IPAS. Selain itu, IPAS bertujuan

untuk mengajarkan kepada siswa bahwa fenomena alam dan sosial saling berkaitan dan mempengaruhi, sehingga membentuk kesatuan yang utuh.

6. Bentuk Energi

a. Pengertian Bentuk Energi

Energi adalah sesuatu yang abadi dan tidak dapat diproduksi ataupun juga dimusnahkan. Energi dapat diubah menjadi manifestasi lain. Energi tidak hilang setelah digunakan, sebaliknya itu berubah menjadi jenis energi yang berbeda. Contohnya dalam kasus bola lampu, energi listrik diubah menjadi energi cahaya, lalu energi gerak diubah menjadi energi bunyi pada alat musik, dan energi kimia diubah menjadi energi gerak pada mobil. Orang menggunakan energi dengan mengubah bentuknya dalam kehidupan sehari-hari. Manusia mengubah sumber energi saat ini menjadi yang baru untuk menggunakannya. Pergeseran jenis energi ini disebut transformasi energi.

Gerakan telapak tangan saat bersentuhan satu sama lain untuk menghasilkan panas adalah salah satu ilustrasi bagaimana energi di sekitar kita diubah. Energi kinetik dan energi potensial adalah dua kategori di mana energi dibagi lagi. Energi potensial adalah energi yang terkandung dalam benda. Beberapa disimpan sebagai energi molekuler dan dalam bentuk benda elastis (energi pegas), sementara yang lain disimpan karena lokasinya yang tinggi dan disebut sebagai energi gravitasi.

Ada sejumlah besar potensi energi di dalam air yang mengalir menuju air terjun. Kedua jenis energi potensial ini dapat dimanfaatkan untuk membangkitkan listrik. Prosedur transformasi energi yang berlarut-larut menghasilkan penciptaan listrik. Energi potensial menjadi energi kinetik ketika turun karena gravitasi. Sedangkan energi yang berhubungan dengan gerak dikenal sebagai energi kinetik. Segala sesuatu yang bergerak artinya memiliki energi kinetik. Energi kinetik meliputi bentuk energi cahaya, panas, listrik, dan bunyi.

Energi cahaya: Melalui gelombang elektromagnetik, cahaya akan menyebar dari sumber cahaya menambah luas area di sekitarnya. Bumi menerima cahaya dari matahari setelah menempuh jarak yang sangat jauh. Energi cahaya menjadi energi kinetik sebagai akibat dari gerak ini. Energi panas: Unsur-unsur yang membentuk suatu benda bergerak lebih agresif saat ada panas dari pada saat benda lebih dingin. Energi panas dalam suatu benda akan berpindah ke benda yang lebih dingin. Salah satunya melalui interaksi secara langsung. Kedua benda tersebut akan terus mengirimkan energi panas hingga mencapai suhu yang sama. Ketika air panas dan air dingin digabungkan, energi panas akan ditransmisikan dari air panas ke air dingin sampai suhunya sama. Energi listrik: Gerak elektron dalam suatu rangkaian listrik dapat menghasilkan energi listrik. Listrik tidak dapat dihasilkan jika tidak ada gerakan partikel. Kabel berfungsi sebagai jalur elektron. Energi bunyi: Karena adanya getaran pada benda maka dihasilkan

bunyi. Saat menghasilkan suara, benda melepaskan getaran yang dapat merambat melalui benda padat, air, atau udara. Telinga manusia akan menerima gelombang suara ini saat berjalan. Karena itu kita dapat merasakan bunyi yang dibuat.

- b. Capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP) pada materi mengubah bentuk energi

- 1. Capaian Pembelajaran (CP) IPAS Fase B

Berdasarkan capaian pembelajaran IPAS fase B pada kurikulum merdeka, peserta didik diharapkan mampu mengidentifikasi berbagai bentuk energi, sumber energi, serta perubahan bentuk energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, peserta didik mampu menjelaskan hubungan antara energi dengan pergerakan atau mekanisme pada benda-benda di lingkungan sekitarnya. Capaian pembelajaran tersebut memberikan arah bahwa pembelajaran IPAS di kelas III-IV sekolah dasar berfokus pada pemahaman bentuk energi, transformasi energi, serta penerapannya dalam konteks pengalaman nyata peserta didik. Oleh karena itu, CP ini menjadi dasar dalam penyusunan tujuan pembelajaran pada materi mengubah bentuk energi.

2. Tujuan pembelajaran (TP) materi mengubah bentuk energi

Berdasarkan CP IPAS Fase B tersebut, tujuan pembelajaran pada materi mengubah bentuk energi dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Peserta didik memahami konsep kekekalan energi, yaitu bahwa energi tidak dapat diciptakan atau dimusnahkan, namun dapat berubah dari satu bentuk ke bentuk lainnya.
2. Peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai perubahan bentuk energi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari melalui pengamatan terhadap fenomena di lingkungan sekitar.

Tujuan pembelajaran ini disusun untuk memastikan keberlanjutan antara kompetensi dasar yang diatur dalam capaian pembelajaran IPAS fase B dengan kebutuhan pembelajaran pada materi mengubah bentuk energi di kelas IV sekolah dasar.

c. Tujuan Materi Bentuk Energi

Di alam dan lingkungan kita terdapat berbagai macam bentuk energi antara lain energi panas, energi kimia, energi otot, energi atom atau nuklir, energi bunyi, dan energi cahaya. Tujuan pembelajaran bentuk energi adalah agar siswa dapat mengidentifikasi sumber dan bentuk energi, serta menjelaskan proses perubahan bentuk energi. Materi disusun dengan kalimat yang lugas dan efektif, sesuai dengan karakteristik siswa SD agar lebih mudah dipahami. Bahasa yang digunakan juga komunikatif, memuat

pesan yang jelas, sehingga mampu mendukung siswa dalam memahami konsep energi.

Media pembelajaran berbasis video animasi dipilih karena memiliki daya tarik visual yang tinggi, membantu siswa untuk lebih aktif dan terlibat. Gambar animasi yang digunakan dalam media pembelajaran IPAS dirancang jelas dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penyajian materi memperhatikan struktur kalimat yang sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia, menggunakan pilihan kata yang merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Materi ini juga mendukung perkembangan siswa melalui penggunaan bahasa yang efektif dan media yang informatif, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan bermakna. Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang dapat meningkatkan intensitas interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik, sehingga peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran. Pembelajaran adalah segenap aktifitas yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan bimbingan arahan dan motivasi guru. Pembelajaran adalah proses transfer nilai-nilai karakter oleh seseorang melalui suatu kegiatan interaksi atau komunikasi. Pembelajaran menjadi suatu proses memberikan informasi atau ilmu kepada peserta didik dengan aktif dan kreatif melalui kegiatan sehingga peserta didik dapat membangun karakter dan pengetahuannya secara mandiri dan kreativitasnya masing-masing. meningkatkan minat dan

motivasi peserta didik dalam pembelajaran perubahan bentuk energi yaitu peserta didik menjadi lebih aktif. Selain itu, peserta didik ikut terlibat langsung dalam proses pembelajaran, baik dalam bertanya jawab, merespon stimulasi guru, dan mencari jawaban serta tugas dan peran siswa sekaligus menyelesaikan masalah yang ditemukan dalam pembelajaran.

d. Manfaat Materi Bentuk Energi

Ada berbagai macam media pembelajaran bisa kita terapkan dalam membantu terjadinya proses pembelajaran, namun harus disesuaikan dengan kebutuhan dan materi yang akan diberikan. Adapun beberapa macam media pembelajaran yang harus diketahui; pertama teks, yaitu sebuah media pembelajaran yang menggunakan huruf dan angka yang dicetak seperti teks bacaan, modul ajar, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan sebagainya. Aspek energi dan perubahannya membahas tentang dasar-dasar pengukuran, energi dan perubahannya berkaitan dengan segala sesuatu yang mampu membuat sebuah benda untuk melakukan sebuah usaha dan bentuk. Energi dan perubahannya mencakup perubahan energi kimia, listrik, panas, dan mekanik serta energi terbarukan. Dalam kehidupan sehari-hari kita akan menemukan berbagai macam perubahan energi. Energi adalah kemampuan untuk melakukan pekerjaan atau usaha. Selain itu ada berbagai macam sifat energi, contohnya energi listrik untuk menjalankan kipas angin. Setelah melakukan pembelajaran, diharapkan

siswa dapat memahami bahwa energi tidak akan habis namun dapat berubah menjadi bentuk energi yang lain.

7. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar siswa adalah kinerja akademik yang dicapai melalui ujian, tugas, dan aktifitas Tanya jawab. Meskipun nilai pada transkrip nilai bukanlah segalanya, namun keberhasilan guru dapat diukur dari hasil belajar siswa sebagai indikator kemampuan kognitif mereka. Kemampuan kognitif siswa dapat diukur dari nilai yang dicapai selama proses belajar mengajar (Dakhi, 2020: 468).

Hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang dirancang dan disampaikan oleh guru di kelas dan sekolah tertentu (Nurrita, 2018: 175). Hasil belajar adalah kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar di kelas dan memberikan pengalaman belajar yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik (Nabillah & Abadi, 2020: 660).

Hasil belajar adalah suatu proses belajar mengajar yang menghasilkan perubahan perilaku siswa, baik perubahan kognitif, efektif, maupun psikomotorik. Hasil belajar kognitif sering kali berhubungan dengan pengalaman atau pemikiran intelektual siswa. Hasil belajar merupakan perubahan dalam kinerja atau kemampuan yang terjadi pada

individu setelah menyelesaikan proses pembelajaran, baik berupa sikap, keterampilan, maupun pengetahuan. Hasil belajar menunjukkan seberapa baik tujuan pembelajaran telah terpenuhi, yang dapat ditentukan melalui evaluasi atau analisis (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019: 3).

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator penting dari keberhasilan proses pembelajaran yang dirancang oleh guru. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang mencerminkan kemampuan siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Ranah kognitif sering kali diukur melalui nilai akademik seperti ujian, tugas, dan aktivitas Tanya jawab. Secara keseluruhan, hasil belajar menggambarkan perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa, serta menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai melalui evaluasi atau analisis.

b. Macam-macam Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom, *Taxonomi of Education Objectives* (Nabillah & Abadi, 2020: 660) Bloom membagi indikator hasil belajar ke dalam tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

- 1) Ranah kognitif adalah proses belajar yang melibatkan perubahan cara berpikir. Dimulai dengan penerimaan informasi, melalui penyimpanan hingga pengolahan otak. Bloom mengklasifikasikan tingkat hasil

belajar kognitif dari yang sederhana, seperti hafalan, hingga yang paling kompleks, seperti evaluasi.

- 2) Ranah afektif: pada tingkat afektif, hasil belajar diurutkan dari yang paling rendah hingga yang paling tinggi. Ranah afektif ini berkaitan dengan nilai-nilai. Yang kemudian berpengaruh pada sikap dan perilaku seseorang.
- 3) Ranah psikomotorik: pencapaian hasil belajar dari yang paling dasar dan sederhana hingga yang paling kompleks hanya mungkin terjadi jika siswa telah terlebih dahulu memahami dan menguasai hasil belajar yang lebih rendah.

Untuk mengetahui hasil belajar, kita perlu mengetahui penilaian siswa terhadap proses pembelajaran. Penilaian biasanya berupa angka, huruf, symbol dan grafik dan lain-lain untuk mengetahui pemahaman dan pengalaman belajar siswa. Sedangkan menurut (Saputra dkk., 2018: 27) penilaian di bagi menjadi tiga ranah antara lain:

- 1) Ranah kognitif, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan kemampuan berpikir dan kecerdasan intelektual.
- 2) Ranah afektif, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan pengembangan perasaan, sikap dan kepribadian.
- 3) Ranah psikomotorik, yaitu hasil belajar yang berkaitan dengan pengembangan dan penguasaan keterampilan fisik dan gerakan tubuh.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, Hasil belajar dapat dikategorikan ke dalam tiga ranah utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir dan kecerdasan intelektual, dimulai dari menghafal hingga menganalisis serta mengevaluasi informasi. Ranah afektif berhubungan dengan pengembangan nilai, sikap, dan perasaan yang memengaruhi perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, ranah psikomotorik mencakup keterampilan fisik dan koordinasi gerak tubuh yang berkembang dari tingkat dasar hingga kompleks. Untuk mengetahui hasil belajar siswa, diperlukan penilaian yang dapat berbentuk angka, huruf, simbol, atau grafik guna mengukur pemahaman dan pengalaman belajar mereka secara objektif.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar siswa tidak hanya bergantung pada kemampuan siswa atau ketergantungan siswa terhadap pendidikan, tetapi ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut (Saputra dkk., 2018: 26) antara lain:

1) Faktor Internal (Dari diri siswa)

- a) Faktor jasmani meliputi aspek kesehatan dan kondisi fisik yang memengaruhi tubuh

- b) Faktor psikologis meliputi aspek-aspek seperti intelegensi, konsentrasi, minat, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan mental.
- c) Faktor kelelahan meliputi kelelahan jasmani dan rohani yang mempengaruhi kondisi siswa.

2) Faktor Eksternal (Dari luar diri siswa)

- a) Faktor keluarga pola asuh orang tua, relasi dalam keluarga, lingkungan rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- b) Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, interaksi siswa dengan guru, interaksi siswa dengan siswa, disiplin, fasilitas, waktu sekolah, standar pembelajaran, metode belajar dan tugas rumah.
- c) Faktor masyarakat meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran menurut (Nurpratiwiningsih & Mumpuni, 2019: 3) menjelaskan bahwa di bagi 2 faktor, faktor eksternal meliputi aspek fisik, psikologis dan kelelahan, sedangkan faktor internal meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut Slameto dalam (Nabillah & Abadi, 2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibagi menjadi 2, antara lain:

1) Faktor Internal

a) Faktor Kesehatan

Kesehatan adalah keadaan tubuh yang baik dan bebas dari penyakit. Keadaan kesehatan yang baik sangat berpengaruh terhadap proses belajar siswa. Jika kondisi kesehatan terganggu, maka proses belajar pun terganggu, yang mengakibatkan cepat lelah dan kurang bersemangat dalam belajar.

b) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memusatkan perhatian pada sesuatu dan mengenang beberapa kegiatan. Minat yang kuat besar pengaruhnya terhadap materi yang dipelajarinya, ia cenderung untuk belajar kurang efektif karena tidak ada daya tarik baginya.

c) Bakat

Bakat adalah potensi untuk belajar dan berkembang menjadi keahlian yang nyata melalui pembelajaran dan latihan. Bakat memiliki pengaruh yang besar dalam proses belajar. Ketika materi pelajaran sesuai dengan bakat, maka hasil belajar lebih baik karena siswa merasa tertarik dan antusias, sehingga siswa terdorong untuk belajar lebih giat.

d) Motivasi

Motivasi terkait erat dengan pencapaian ujian. Seseorang mungkin sadar atau tidak sadar akan tujuan yang ingin mereka capai, tetapi untuk mencapainya, mereka harus mengambil tindakan.

2) Faktor Eksternal

a) Faktor Keluarga

Belajar siswa dipengaruhi oleh perilaku pendidikan orang tua mereka, hubungan keluarga, suasana rumah dan kondisi ekonomi keluarga.

b) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin, rencana belajar, standar pelajaran, kondisi fisik bangunan, metode belajar dan tugas rumah.

c) Faktor Sosial

Pengaruh masyarakat terhadap belajar siswa terkait dengan partisipasi siswa dalam kegiatan masyarakat, interaksi dengan teman sebaya dan lingkungan sosial, yang juga memberikan dampak terhadap belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikategorikan ke

dalam dua kelompok utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, mencakup kondisi jasmani seperti kesehatan dan kelelahan, serta aspek psikologis seperti intelegensi, minat, bakat, dan motivasi. Faktor ini menentukan kesiapan dan kemampuan siswa dalam menerima serta mengolah pembelajaran. Sementara itu, faktor eksternal berasal dari lingkungan sekitar siswa, termasuk keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pola asuh orang tua, metode pengajaran guru, fasilitas sekolah, interaksi sosial, serta pengaruh media massa dan lingkungan sosial dapat berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Oleh karena itu, keberhasilan belajar tidak hanya bergantung pada kemampuan individu, tetapi juga dipengaruhi oleh lingkungan yang mendukung perkembangan akademik dan psikologis siswa.

d. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dan merupakan tanggung jawab seluruh stakeholder, baik pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan, berbagai upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan menjadi prioritas utama, salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran (Aliyyah dkk., 2021: 56). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa, kegiatan belajar mengajar harus dirancang sedemikian rupa agar siswa aktif, kreatif, dan menyenangkan. Kegiatan-kegiatan ini harus bermakna bagi siswa dan memenuhi tujuan yang di harapkan.

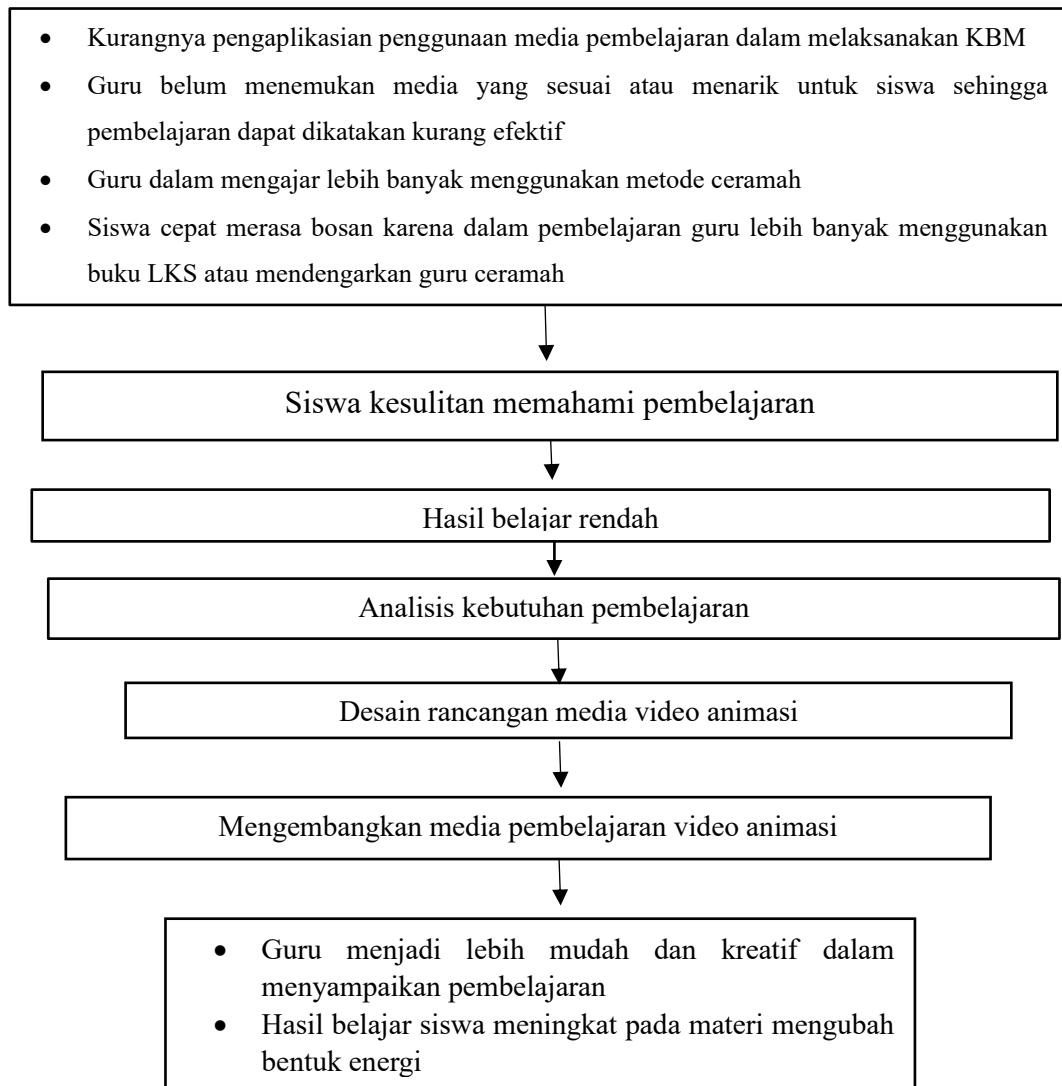
Dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, yang pertama diperlukan proses pembelajaran yang tidak berpusat pada guru. Sebuah pembelajaran yang mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa melalui diskusi terbuka, Tanya jawab dan proyek kolaboratif untuk mencapai pemahaman siswa yang lebih mendalam. Pembelajaran yang efektif, peran orang tua, peran lingkungan dan kompetensi guru merupakan hal-hal yang mendukung peningkatan hasil belajar (Dakhi, 2020: 470).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan Peningkatan mutu pendidikan merupakan tanggung jawab bersama antara pemerintah, masyarakat, dan lembaga pendidikan. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menciptakan proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong interaksi aktif antara guru dan siswa melalui diskusi, tanya jawab, serta proyek kolaboratif. Selain itu, faktor pendukung seperti peran orang tua, lingkungan yang kondusif, dan kompetensi guru juga berperan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan yang tepat, proses pembelajaran dapat menjadi lebih bermakna dan mampu mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

B. Kerangka Pikir

Pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi di kelas IV SD Negeri Petarangan masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi awal, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket kepada siswa, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku LKS sebagai media utama. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran bersifat monoton, kurang menarik, dan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan mengalami kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak, khususnya pada konsep perubahan bentuk energi. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa, yang terlihat masih banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) selama tiga tahun terakhir. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, memvisualisasikan konsep abstrak, serta mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran berupa video animasi. Media video animasi dipilih karena memiliki keunggulan dalam menyajikan materi melalui kombinasi unsur visual dan audio yang menarik, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep perubahan bentuk energi secara lebih konkret dan bermakna. Dalam penelitian ini, media video animasi dikembangkan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, dilakukan pengkajian kebutuhan

pembelajaran dan karakteristik siswa. Tahap desain difokuskan pada perancangan isi materi, tampilan visual, alur cerita, dan durasi video yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan produk video animasi yang kemudian divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media. Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Melalui pengembangan media video animasi ini diharapkan proses pembelajaran IPAS materi mengubah bentuk energi menjadi lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Media yang layak dan praktis diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan demikian, kerangka pikir penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media video animasi merupakan solusi yang relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran IPAS dan mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di kelas IV SD Negeri Petarangan. Untuk memperjelas alur kerangka pikir penelitian, berikut disajikan bagan kerangka pikir penelitian pada gambar 2.1.



Gambar 2. 4 Kerangka Pikir

C. Hipotesis

Hipotesis ialah analisis permasalahan sementara sebuah penelitian yang harus dikaji menyeluruh untuk menjamin keabsahannya. Hipotesis digunakan dalam menunjukkan hubungan yang kurang dipahami. Sebagai alat penjelasan, hipotesis berfungsi sebagai penghubung antar fenomena. Oleh karena itu, mengevaluasi suatu hipotesis mempunyai peran yang sama banyak perhatian diperlukan dalam setiap penelitian. Berdasarkan data yang ada, penulis dapat merumuskan 4 hipotesis yaitu:

1. Pengembangan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengubah bentuk energi.
2. Media video animasi layak digunakan pada pembelajaran materi mengubah bentuk energi.
3. Media video animasi praktis digunakan untuk pembelajaran pada materi mengubah bentuk energi.
4. Media video animasi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi mengubah bentuk energi.