

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Pustaka

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat, baik fisik maupun teknis yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Media pembelajaran merupakan sarana atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima pesan (Hidayat et al., 2025). Menurut (Media Audio Visual, 2022.) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk sarana yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari sumber belajar secara terstruktur, guna menciptakan suasana yang kondusif, sehingga peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan efisien (Nursehah & Valentri, 2025).

Berdasarkan definisi media yang dikemukakan para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi sebagai penyampaian pesan informasi kepada peserta didik guna memperoleh pengetahuan.

2. Jenis Media Pembelajaran

Adapun menurut (Setyarini et al., 2022) Berikut ini merupakan jenis dan klasifikasi media yang berfungsi sebagai alat dalam proses pembelajaran.

- a. Media proyeksi, contohnya perangkat LCD digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran secara visual.
- b. Media non-proyeksi, seperti gambar, diagram, model serta bahan pameran yang tidak memerlukan alat proyeksi dalam penyajiannya.
- c. Media visual bergerak atau video, meliputi DVD, VCD, maupun blueray Disc yang menampilkan kombinasi gambar dan suara.
- d. Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan suara, seperti kaset dan CD yang berisi rekaman atau ceramah dari narasumber.
- e. Media berbasis jaringan komputer, yaitu media yang memanfaatkan teknologi komputer dan koneksi internet dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran memegang peran penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif (Agustiningrum et al., 2023).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam pemerolehan bahasa kedua pada anak usia dini membuat proses tersebut menjadi lebih bermakna. Melalui media, orang tua dan lingkungan sekitar dapat menyampaikan gagasan atau konsep kepada anak secara lebih jelas, sehingga anak dapat memahami maksud dari orang-orang sekitarnya. Selain itu media pembelajaran berperan sebagai sarana penyampaian pesan dan informasi yang lebih menarik, yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak (Hardyan Rahman, 2021).

Dengan fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu yang efektif dalam mendukung proses pemerolehan bahasa kedua pada anak.

Adapun manfaat dari media pembelajaran:

1. Memberikan paduan bagi guru.
2. Meningkatkan minat dan motivasi belajar anak.

4. Media Video Animasi Audiovisual Kartun Edukatif

Media video animasi audio visual kartun edukatif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi pendidikan dalam bentuk animasi kartun dengan mengintegrasikan unsur audiovisual, yaitu gambar, warna, gerak, teks, narasi, musik, dan efek suara (Abdul Fattah Nasution et al., 2023). Media ini dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan pembelajaran komunikatif, dan mudah dipahami sesuai karakteristik serta tingkat perkembangan peserta didik. Melalui penyajian visual yang dinamis dan dukungan audio yang jelas, media video animasi kartun edukatif mampu membantu peserta didik memahami konsep-konsep pembelajaran, baik yang bersifat konkret maupun abstrak, serta meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran (Handayani, n.d.).

a. Jenis-Jenis Media Animasi

Adapun menurut (Fajar et al., 2023) media animasi yang digunakan dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis, antara lain:

1.) Animasi dua dimensi (2D)

Animasi yang disajikan dalam bentuk gambar dua dimensi dan umum digunakan dalam video pembelajaran karena sederhana dan mudah dipahami.

2.) Animasi tiga dimensi (3D)

Animasi yang menampilkan objek dalam bentuk tiga dimensi sehingga terlihat lebih nyata dan mendalam, cocok untuk menjelaskan struktur atau bentuk objek.

3.) Motion Graphic

Animasi yang menggabungkan teks, gambar, ikon, dan suara untuk menyampaikan informasi secara ringkas dan menarik.

4.) Animasi Edukatif

Media pembelajaran yang menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak disertai suara.

b. Karakteristik Media Animasi

Media animasi yang digunakan di sekolah memiliki karakteristik khusus yang membedakan dari media pembelajaran lainnya. Karakteristik tersebut dirancang agar media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga mampu menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik.

Menurut (Janawi, 2019) media video animasi memiliki beberapa karakteristik utama. Pertama, media ini dirancang dengan komposisi tampilan yang seimbang, sehingga secara visual terlihat menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tampilan visual yang profesional dan menarik dapat membantu peserta didik lebih fokus selama proses pembelajaran.

Kedua media video animasi memadukan unsur gambar, audio, dan animasi bergerak yang saling bertujuan untuk mempermudah visualisasi materi serta membantu proses penyampaian informasi agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik (Fajar et al., 2023).

Ketiga, penyajian materi dalam media video animasi umumnya dikemas dalam bentuk cerita yang dilengkapi dengan tokoh-tokoh animasi. Tokoh-tokoh tersebut disesuaikan dengan karakteristik anak usia sekolah dasar, sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan tidak membosankan (Fajar et al., 2023).

c. Fungsi Dan Manfaat Media Animasi

Media video animasi memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah secara fungsional, media animasi berperan untuk memperjelas penyampaian materi pembelajaran, terutama materi yang bersifat abstrak atau teoritis. Melalui visualisasi animasi, konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal dapat ditampilkan secara konkret, sehingga membantu peserta didik dalam membangun pemahaman yang lebih baik. Selain itu, media video animasi juga berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan fokus belajar selama proses pembelajaran berlangsung (Yudianto, 2017).

Dari segi manfaat, penggunaan media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik. Tampilan visual yang menarik serta penyajian materi dalam bentuk cerita dan tokoh animasi membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Yudianto, 2017).

Media video animasi audio visual kartun edukatif adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi pendidikan dalam bentuk animasi kartun dengan mengintegrasikan unsur audiovisual, yaitu gambar, warna, gerak, teks, narasi, musik, dan efek suara (Abdul Fattah Nasution et al., 2023)

5. Media Audiovisual

Media audio dan visual adalah media gabungan dalam menyampaikan materi untuk peserta didik. Media ini digunakan sebagai alat bantu pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Fadhilah et al. 2022).

Secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu pertama media visual, yaitu suatu jenis media yang semata-mata hanya memanfaatkan indera penglihatan peserta didik untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Kedua, media audio, yaitu jenis media pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Ketiga, media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran dalam suatu proses atau kegiatan.

a. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Adapun jenis-jenis media audio visual menurut (Hidayat et al., 2025)

1) Audio visual diam

Media yang menggabungkan suara dan gambar diam, seperti slide presentasi dengan narasi audio.

2) Media visual gerak

Media visual Gerak seperti:

a) Film Pendidikan

media pembelajaran audio visual berupa gambar bergerak dan suara yang dirancang secara sistematis untuk menyampaikan pesan pembelajaran tertentu dengan cara yang menarik serta mudah dipahami. Film Pendidikan memiliki fungsi untuk mempermudah pemahaman materi pembelajaran, meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, mengembangkan imajinasi dan daya ingat, serta membantu pembentukan karakter peserta didik.

b) Video pembelajaran

media pembelajaran audio visual yang menyajikan informasi melalui kombinasi gambar bergerak, suara dan animasi yang dirancang secara sistematis.

c) Video animasi

merupakan media pembelajaran audio visual yang menyajikan informasi melalui kombinasi gambar bergerak, suara, teks, dan animasi yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

d) Dokumenter

Karya audio visual yang menyajikan peristiwa, fakta atau fenomena nyata berdasarkan kenyataan sehari-hari.

a. Karakteristik Media Audiovisual

Salah satu karakteristik utama media audiovisual adalah kemampuannya menyajikan informasi secara konkret dan kontekstual, melalui tampilan gambar bergerak dan suara peserta didik dapat melihat secara langsung proses, peristiwa atau konsep yang sedang dipelajari, hal ini membantu mengurangi verbalisme dan meningkatkan pemahaman konsep, khususnya pada peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir operasional konkret (Janawi, 2019).

Karakteristik berikutnya Adalah adanya daya tarik yang tinggi, media audiovisual memiliki tampilan yang menarik melalui penggunaan warna, animasi, serta efek suara yang sesuai dengan materi pembelajaran. Daya Tarik ini dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, sehingga mereka lebih fokus dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Hidayat et al., 2025).

Beberapa karakteristik media audiovisual meliputi:

a.) Menggabungkan unsur audio dan visual

Media audio dan visual terdiri dari dua komponen, yaitu suara (Audio) dan gambar (visual) kombinasi ini membuat penyajian informasi lengkap dan menarik karena dapat merangsang dua unsur sekaligus.

b.) Mampu menampilkan gerak

Video atau animasi memungkinkan visualisasi proses yang bersifat dinamis.

c.) Menarik perhatian

Kombinasi suara dan gambar meningkatkan motivasi serta fokus belajar.

d) Konsektual dan realistis

Media audio visual mampu menghadirkan situasi nyata sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep abstrak.

e) Bersifat dinamis dan realitis

Audio visual mampu menampilkan objek yang bergerak, perubahan waktu, ekspresi serta peristiwa nyata maupun simulasi.

b. Fungsi Media Audio Visual

Menurut (Indayani & Ahmadi, 2020) media audio visual memiliki fungsi dalam metode pembelajaran konteks komunikasi yang sangat luas, yaitu:

1. Fungsi edukatif memiliki pengaruh bagi nilai Pendidikan, mendidik Masyarakat dan siswa agar berfikir lebih kritis memberikan makna daripada pengalaman, lalu mengembangkan dan memperluas pola pikir siswa.
2. Fungsi sosial, memberikan informasi dan pengaruh positif dalam berbagai bidang kehidupan hingga dapat memperluas pergaulan, pemahaman tentang karakter orang, pengenalan, adat istiadat dan cara bergaul.
3. Fungsi ekonomis, dengan menerapkan media tersebut, pencapaian dan tujuan pendidikan dapat terealisasi dengan efisien, dapat meminimalisir penggunaan biaya yang boros, tenaga, serta penggunaan waktu yang tidak mengurangi efektivitas dalam tujuan pembelajaran.

c. Manfaat Media Audio Visual

Media audio visual dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa karena menyajikan materi pembelajaran secara konkret melalui gambar, animasi, dan suara. Kesan menarik yang ditimbulkan oleh media ini berpengaruh positif terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, dengan meningkatnya motivasi belajar, siswa cenderung lebih percaya diri dan berani mengekspresikan ide atau pendapatnya secara lisan (Hidayat et al., 2025).

Media audio visual terbukti dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa, media audio visual membantu siswa memahami alur cerita dan isi materi dengan lebih baik, sehingga memudahkan mereka dalam menyampaikan kembali informasi secara lisan.

6. Kartun Edukatif

Kartun edukatif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual maupun audiovisual yang menyajikan materi pembelajaran melalui gambar animasi dan cerita yang bersifat mendidik. Kartun edukatif dirancang untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami oleh peserta didik, khususnya anak usia sekolah dasar. Melalui penggunaan tokoh, alur cerita, dan visual yang menarik, kartun edukatif mampu membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret. Kartun edukatif tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana penyampaian informasi dan nilai-nilai pembelajaran (Laurence et al., 2022).

a. Jenis-Jenis Kartun Edukatif

Adapun jenis-jenis kartun edukatif menurut (Handayani, 2025)

1) Kartun edukatif animasi audiovisual

Jenis kartun ini paling sesuai karena menyajikan gambar bergerak yang dilengkapi suara, musik dan narasi. Kartun animasi audiovisual mampu menjelaskan konsep energi dan perubahannya secara konkret.

2) Kartun edukatif naratif

Kartun edukatif naratif menggunakan cerita sederhana dengan tokoh kartun sebagai media penyampai materi. Jenis ini sesuai karena dapat mengaitkan konsep energi dan perubahannya dengan kehidupan sehari-hari.

3) Kartun edukatif berbasis karakter

Kartun edukatif berbasis karakter menggunakan tokoh yang konsisten dan menarik sebagai pengantar materi. Tokoh kartun dapat berperan sebagai pemandu pembelajaran.

4) Karakteristik Kartun Edukatif

Adapun karakteristik kartun edukatif menurut (Handayani, 2025)

- a. Bersifat mendidik, mengandung materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran.

- b. Visual yang menarik, menggunakan warna, tokoh, dan animasi yang sesuai dengan usia siswa sekolah dasar.
- c. Bahasa sederhana, menggunakan Bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan Tingkat perkembangan kognitif siswa.

5) Manfaat Kartun Edukatif

Adapun menurut (Laurence et al., 2022) manfaat Penggunaan kartun edukatif dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, antara lain:

- a. Membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.
- c. Menyajikan materi pembelajaran secara lebih konkret dan kontekstual.
- d. Meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

7. Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada awalnya diajarkan sebagai mata Pelajaran yang berdiri sendiri, berfokus pada pemahaman terhadap gejala-gejala hukum sains, serta penguasaan konsep dasar dalam fisika, biologi, kimia dan geografi fisik. Di Tingkat sekolah dasar tentang alam dan sekitar dan mengembangkan keterampilan berpikir ilmiah (Fatimah et al., 2023.)

Namun, seiring perkembangan kurikulum nasional, terutama dengan diterapkannya kurikulum Merdeka, terjadi perubahan paradigma dalam pembelajaran. IPA kemudian diintegrasikan ke dalam mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam Sosial), khususnya untuk jenjang SD/MI. Perubahan ini dilakukan agar pembelajaran lebih kontekstual, bermakna, dan terhubung langsung dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Wahyunto IPA Adalah suatu Kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis dan dalam penggunaan secara umum terbatas pada gejala-gejala alam dan menurut gejala benda dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi². IPA (sains) menurut Depdiknas

dalam Ika Kartika merupakan cara mencari tahu tentang alam semesta secara sistematis, sehingga sains bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta (Fatimah et al., 2023.).

Peneliti menggunakan materi energi dan perubahan mencakup beberapa konsep dasar dalam fisika yang terkait dengan energi dan perubahan, yaitu energi gerak, energi potensial, energi listrik, energi Cahaya, energi panas, energi kimia, energi mekanik, energi suara. Berikut merupakan penjelasan mengenai materi tersebut.

8. Energi dan Perubahannya

Energi adalah satu kebutuhan manusia dibutuhkan untuk melakukan kegiatan sehari-hari. Menggerakkan mesin dan menyalakan listrik membutuhkan energi. Energi tidak dapat diciptakan atau dihilangkan manusia energi oleh manusia. Energi hanya dapat satu bentuk itulah energi dapat dibutuhkan manusia.

a. Macam-Macam Energi

1. Energi kinetik

Energi yang dimiliki benda karena geraknya.

Contoh: bola yang menggelinding, mobil yang melaju.

2. Energi Potensial

Energi yang dimiliki benda karena posisi atau kedudukannya.

Contoh: batu diatas tebing, air di bendungan.

3. Energi panas (kalor)

Energi yang berpindah karena perbedaan suhu.

Contoh; panas matahari, api kompor.

4. Energi Cahaya

Energi yang dipancarkan oleh sumber Cahaya.

Contoh: matahari, lampu.

5. Energi Listrik

Energi yang berasal dari aliran muatan Listrik.

Contoh: Listrik yang menyalakan televisi atau kipas angin.

6. Energi Kimia

Energi yang tersimpan dalam ikatan kimia.

Contoh: makanan, baterai, bahan bakar.

7. Energi bunyi

Energi yang dihasilkan oleh getaran dan merambat sebagai gelombang.

Contoh: suara alat music, suara manusia.

9. Perubahan Bentuk Energi

Perubahan bentuk energi adalah proses Ketika satu bentuk energi diubah menjadi bentuk energi lain tanpa menghilangkan jumlah total energinya. Prinsip dasar ini mengikuti hukum kekekalan energi yaitu energi tidak dapat diciptakan dan dimusnakan

Contoh perubahan bentuk energi

1. Listrik menjadi energi cahaya.

Contoh: Lampu menyala

Alur Listrik yang menghasilkan ke led dan menghasilkan cahaya.

2. Listrik menjadi energi Gerak

Contoh: Kipas tangan

3. Energi Listrik menjadi panas

Contoh: setrika

4. Energi Listrik menjadi bunyi

Contoh: bel

5. Energi Gerak menjadi energi bunyi

Contoh: Alat musik yang dimainkan.(Kusuma et al., 2025)

10.karakteristik Siswa Kelas IV SD

Siswa Sekolah Dasar kelas IV umumnya berada pada rentang usia 9–10 tahun, yang termasuk dalam tahap perkembangan masa kanak-kanak akhir. Pada tahap ini, siswa memiliki karakteristik yang khas dilihat dari aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik, yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran (Indri, 2022.). Dari aspek kognitif, siswa kelas IV berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa telah mampu berpikir logis, namun pemikirannya masih terbatas pada hal-hal yang bersifat nyata dan dapat diamati secara langsung. Siswa mulai mampu memahami konsep sebab-akibat, mengelompokkan objek berdasarkan ciri tertentu, serta membandingkan dan mengurutkan informasi. Meskipun demikian, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep yang bersifat abstrak sehingga membutuhkan bantuan berupa contoh konkret, media visual, serta pengalaman belajar yang nyata. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran seperti gambar, video, dan animasi sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa (Festiawan, 2020).

11. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Fajar et al., 2023) jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi dan evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli media dengan presentase 86%, hasil validasi ahli materi dengan presentase 88.57% serta hasil validasi ahli bahasa dengan presentase 85% selanjutnya hasil analisis pengembangan media video animasi menggunakan software powtoon menghasilkan presentase ketuntasan 88%. Selain itu hasil uji coba produk terkait respon peserta didik terhadap media video animasi terhadap media animasi kartun edukatif

menghasilkan presentase 87% dan pada uji kelompok kecil 81% dan uji kelompok besar 82%. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas ,kelayakan dan proses pengembangan media animasi kartun edukatif dalam materi energi dan perubahan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Laurence et al., 2022) di SDN 1 Sridadi jenis penelitian yang digunakan penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli media dengan presentase 89%, hasil validasi ahli materi dengan presentase 84% serta hasil validasi ahli bahasa dengan presentase 84% selanjutnya hasil analisis pengembangan media video animasi menggunakan canva menghasilkan presentase ketuntasan 90%. Selain itu hasil uji coba produk terkait respon peserta didik terhadap media video animasi terhadap media animasi menggunakan canva menghasilkan presentase 87% dan pada uji kelompok kecil 81% dan uji kelompok besar 82%. Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas ,kelayakan dan proses pengembangan media animasi menggunakan canva dalam materi energi dan perubahan Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas ,kelayakan dan proses pengembangan media animasi kartun edukatif dalam materi energi dan perubahan sangat layak digunakan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh di SDN Jati Seeng menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Development, Implementasi, Evaluasi). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi ahli media sebesar 83%,hasil bvalidasi ahli materi sebesar 84.Selanjutnya, hasil analisis pengembangan media video animasi kartun menghasilkan Tingkat ketuntasan sebesar 90%. Selain itu uji coba produk terkait respons peserta didik terhadap media video animasi kartun sebesar 87%,pada uji kelompok kecil sebesar 82% dan pada uji kelompok besar 83%

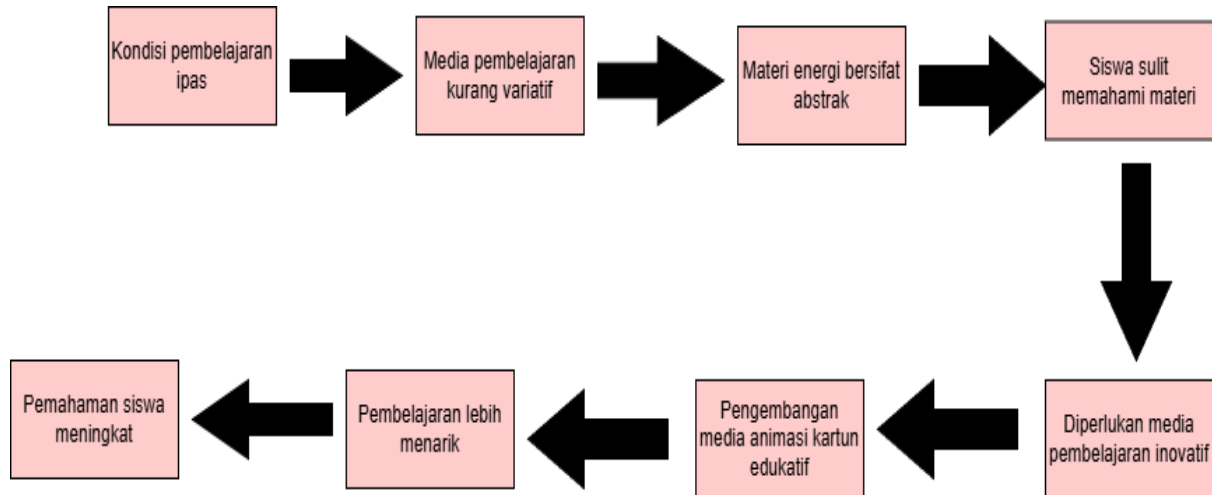
berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi kartun pada materi energi dan perubahannya memiliki efektivitas, kelayakan, serta proses pengembangan yang sangat baik dan sangat layak digunakan.

Pada penelitian diatas menggunakan media animasi , tetapi fokusnya pada peningkatan hasil belajar, keaktifan dan fokus materinya berbeda dari peneliti, yaitu manfaat materi energi perubahan. Oleh karena itu, peneliti tetap memiliki nilai kebaruan dan kontribusi ilmiah, karena belum ada penelitian yang menerapkan media animasi kartun edukatif yang difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa pada materi energi dan perubahan kelas IV.

B. .Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini disusun berdasarkan hubungan antara kondisi pembelajaran IPAS kelas IV di SDN Sampang 01 dengan kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran IPAS pada materi energi dan perubahan masih menghadapi kendala karena penyampaian materi belum didukung oleh media yang mampu memvisualisasikan konsep secara konkret. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dan kurang menunjukkan ketertarikan selama proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran IPAS yang ideal dengan kenyataan di lapangan. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut. Media animasi audiovisual kartun edukatif dipilih karena mampu menyajikan materi dalam bentuk visual bergerak yang disertai audio, sehingga konsep energi dan perubahannya dapat disampaikan secara lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa kelas IV. Pengembangan media ini diarahkan untuk menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan, sesuai dengan karakteristik siswa, dan mendukung pencapaian tujuan pembelajaran IPAS. Dengan adanya media animasi audiovisual

kartun edukatif, diharapkan pembelajaran IPAS menjadi lebih efektif serta mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi energi dan perubahan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dapat diajukan dalam penelitian ini merupakan:

a. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi audio visual kartun edukatif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi energi dan perubahan

Kelas IV di SDN Sampang 01.

b. Hipotesis Alternatif (H_1):

Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video visual terhadap hasil belajar peserta didik pada materi energi dan perubahan kelas IV SDN Sampang 01.

