

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Kajian Tentang Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medis yang secara harfiah berarti “Tengah” atau “pengantar”. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh siswa diharapkan dapat mengembangkan prestasi belajar siswa tersebut (Nasution dkk., 2024).

Media pembelajaran juga merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada publik atau audiensi (Firmadani, 2020). Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat, teknologi, atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai perantara atau sarana untuk menyampaikan informasi, konsep, atau keterampilan kepada siswa dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan efisien.

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran dipahami sebagai segala bentuk alat, bahan, atau sarana yang digunakan untuk menyalurkan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran mencakup berbagai sarana yang mampu menyampaikan pesan melalui saluran tertentu. Sehingga dapat memengaruhi pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran melalui berbagai saluran, baik audio, visual, maupun audiovisual. Media tersebut berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa. Sehingga proses belajar dapat berlangsung lebih optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu sebagai sarana yang memberikan pengalaman visual kepada peserta didik guna meningkatkan motivasi belajar. Selain itu, media pembelajaran juga berperan dalam memperjelas dan mempermudah konsep-konsep yang bersifat kompleks dan abstrak sehingga menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami (Misbahul dkk., 2021). Fungsi utama media pengajaran adalah menciptakan kondisi bagi siswa untuk menangkap pengetahuan secara akurat dan mendalam, mengembangkan kapasitas kognitif dan membentuk kepribadian siswa (Saleh dkk., 2023).

Menurut Fadilah dkk (2023) media pembelajaran memiliki enam fungsi utama, yaitu sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Mengulas Kembali materi yang telah dipelajari agar peserta didik tidak melupakan materi sebelumnya.
- 3) Memberikan stimulus belajar yang mendorong peserta didik untuk berpikir aktif dan menumbuhkan rasa ingin tahu.
- 4) Mengaktifkan respons peserta didik dalam kegiatan pembelajaran.

- 5) Memberikan umpan balik kepada peserta didik melalui pertanyaan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan meluruskan kesalahpahaman.
- 6) Menyediakan latihan atau evaluasi untuk menilai hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran juga berfungsi sebagai salah satu sarana sumber belajar yang mendukung peserta didik dalam memperoleh informasi selama proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan pencapaian tujuan pembelajaran (Lestari, 2023).

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana dan sumber belajar yang mendukung penyampaian materi secara lebih efektif, meningkatkan motivasi, minat dan hasil belajar peserta didik, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep-konsep dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

c. Ciri - Ciri Media Pembelajaran

Menurut Sitepu (2022) ciri umum media pembelajaran yaitu antara lain mampu merekam, menyimpan, melestarikan, merekonstruksikan, serta mentransmisikan suatu peristiwa atau objek. Ciri-ciri media pembelajaran yang praktis yaitu:

- 1) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi antara siswa dan lingkungan.
- 2) Media yang disajikan dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa. Media yang disajikan dapat melampaui batas ruang kelas.
- 4) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.

- 5) Media mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh dari yang konkret ke abstrak, dari sederhana ke sulit.

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami isi pembelajaran. Penggunaan media yang tepat juga mendorong keterlibatan aktif siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara lebih efektif.

d. Macam - Macam Media Pembelajaran

Media merupakan sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami, sekaligus berfungsi sebagai alat komunikasi dalam proses belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan peserta didik (Magdalena dkk., 2021). Berikut menurut (Hafiza dkk., 2024) ada beberapa macam-macam media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1) Media Cetak

Media cetak merupakan salah satu bentuk media komunikasi yang mudah diakses kapan saja dan di mana saja. Kelebihan dari media cetak ini antara lain yaitu mudah digunakan, fleksibel, portabel, serta relatif ekonomis. Namun, media ini memiliki keterbatasan bagi peserta didik yang memiliki kemampuan membaca rendah atau latar belakang pengetahuan yang kurang memadai. Contoh media cetak antara lain buku, modul, dan lembar kerja peserta didik.

2) Media Audio (Media Suara)

Media audio adalah media pembelajaran yang memanfaatkan unsur suara sebagai sarana penyampaian informasi, sehingga lebih menitikberatkan pada

kemampuan pendengaran peserta didik. Contoh media audio yaitu radio dan rekam suara (MP3).

3) Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang hanya mengandalkan indra penglihatan sebagai saluran utama dalam menyampaikan informasi (Nasron dkk., 2024). Media visual terdiri dari dua jenis, yaitu media visual yang diproyeksikan dan yang tidak diproyeksikan. Media visual yang tidak diproyeksikan meliputi gambar, foto, grafik, tabel, poster dan kartun. Sementara itu, media visual yang diproyeksikan antara lain slide, OHP, kamera dan gambar digital.

4) Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar (Nasron dkk., 2024). Media audio-visual pada umumnya berupa video dan film. Media ini memungkinkan peserta didik untuk melihat sekaligus mendengar informasi yang disampaikan, sehingga lebih menarik dan mudah dipahami. Video pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk merangsang pemikiran, perasaan dan minat belajar peserta didik melalui penyajian pesan secara audio-visual.

Media video banyak digunakan karena memiliki berbagai kelebihan, antara lain mampu menyampaikan materi secara merata, efektif untuk menjelaskan proses yang detail, mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, bersifat realistik, dapat dihentikan dan diulang sesuai kebutuhan pembelajaran, serta mampu memberikan kesan yang kuat sehingga mempengaruhi sikap peserta didik. Menurut (Nasron dkk., 2024) media audio-visual dibagi menjadi dua bagian yaitu antara lain:

a) Audio-visual diam

Media audio-visual diam yaitu media pembelajaran yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bersifat statis, seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai bersuara, dan media cetak yang disertai audio.

b) Audio-visual gerak

Media audio-visual gerak yaitu media pembelajaran yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Media audio-visual gerak dapat menyampaikan informasi yang lebih kompleks dan dinamis serta lebih efektif dalam menarik perhatian peserta didik dibandingkan dengan penggunaan media statis (Adi dkk., 2024), seperti film bersuara, video *cassette* dan video animasi.

Salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual yang berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Media ini dipandang sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu menyajikan materi secara menarik, interaktif, serta selaras dengan karakteristik peserta didik Sekolah Dasar.

(a) Video animasi sebagai media pembelajaran

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audiovisual yang menyajikan informasi melalui perpaduan gambar bergerak, teks, suara, dan efek visual untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Dalam kajian media pembelajaran, video animasi berperan sebagai sarana pendukung yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara konkret, terstruktur, dan mudah dipahami, sehingga

berkontribusi terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran (Handayani dkk., 2025). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah pemahaman siswa terhadap materi, khususnya pada pembelajaran yang memuat konsep abstrak atau proses yang sulit diamati secara langsung.

(b) Kesesuaian media video animasi dalam pembelajaran

Media pembelajaran berbasis video animasi sangat sesuai digunakan pada materi yang memuat konsep abstrak, tahapan proses, atau fenomena yang sulit diamati secara langsung. Media ini efektif diterapkan dalam pembelajaran IPAS, IPA, IPS, Matematika, serta pembelajaran berbasis sains dan lingkungan karena mampu memvisualisasikan konsep, seperti energi terbarukan, proses alam, dan fenomena sosial secara lebih konkret (Rahmita dkk., 2024). Dalam konteks pembelajaran IPAS, penggunaan video animasi membantu peserta didik mengaitkan konsep-konsep ilmiah dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

(c) Teknis penggunaan media video animasi dalam pembelajaran

Secara operasional, pemanfaatan video animasi dalam pembelajaran diawali dengan perencanaan materi yang diselaraskan dengan tujuan pembelajaran. Guru memilih atau mengembangkan video animasi yang sesuai dengan kompetensi yang hendak dicapai, kemudian mengintegrasikannya ke dalam kegiatan pembelajaran, baik pada tahap apersepsi, penyampaian materi, maupun penguatan konsep. Penggunaan video animasi dapat dikombinasikan dengan metode diskusi, tanya jawab,

serta penugasan untuk mendorong keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran (Agni dkk., 2024). Dengan perencanaan yang matang, video animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyaji informasi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang bersifat interaktif.

(d) Perlengkapan penggunaan media video animasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi memerlukan dukungan sarana dan prasarana, seperti laptop atau komputer, LCD proyektor, layar proyeksi atau dinding kelas, serta ketersediaan sumber listrik yang memadai. Selain itu, dibutuhkan perangkat lunak pemutar video dan materi video animasi yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Ketersediaan fasilitas tersebut berperan penting dalam menunjang efektivitas pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran.

(e) Kelebihan video animasi

Media pembelajaran berbasis video animasi memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya mampu meningkatkan minat dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak, serta membantu siswa dalam mempertahankan informasi pembelajaran dalam jangka waktu yang lebih lama. Selain itu, video animasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan serta mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa (Handayani dkk., 2025). Tampilan visual yang menarik dan informatif pada video animasi juga berperan dalam

meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan pembelajaran (Rahmah, 2025).

(f) Kekurangan video animasi

Meskipun memiliki berbagai keunggulan, media pembelajaran berbasis video animasi juga memiliki keterbatasan, terutama terkait ketergantungannya pada ketersediaan fasilitas teknologi dan kemampuan guru dalam mengelolanya. Selain itu, penggunaan video animasi yang tidak disertai strategi pembelajaran yang tepat dapat menyebabkan siswa bersikap pasif. Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan video animasi dengan metode pembelajaran yang mendorong keaktifan dan interaksi siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Rahmita dkk., 2024).

2. Pentingnya Hasil Belajar dalam Proses Pembelajaran

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam suatu proses pembelajaran bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Hasil belajar merupakan proses penentuan pencapaian belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian atau pengukuran terhadap hasil pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut, hasil belajar bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran. Tingkat keberhasilan tersebut selanjutnya dinyatakan dalam bentuk skala penilaian, baik berupa huruf, kata, maupun simbol (Fernando dkk., 2024).

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya (Yandi dkk., 2023). Selain itu, hasil belajar juga dapat dimaknai sebagai “hasil dari suatu interaksi antara aktivitas belajar peserta didik dan aktivitas mengajar pendidik. Dari sudut pandang pendidik, kegiatan mengajar diakhiri dengan pelaksanaan evaluasi terhadap hasil belajar, sedangkan dari sudut pandang peserta didik, hasil belajar merupakan tanda berakhirnya suatu tahap pembelajaran sekaligus menjadi puncak dari proses belajar yang telah dijalani” (Sunarti Rahman, 2021).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Capaian tersebut mencakup berbagai kemampuan yang meliputi aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar yang telah dilalui.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Kurniawan, 2023) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik sangat beragam, di antaranya meliputi faktor individu peserta didik, peran guru, penggunaan media, ketersediaan alat, serta model pembelajaran yang diterapkan. Keberhasilan atau kegagalan proses belajar seseorang dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik yang bersumber dari dalam diri individu (faktor internal) maupun yang berasal dari luar diri individu (faktor eksternal). Oleh karena itu, pemahaman terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar sangat penting untuk dilakukan sebagai upaya membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang optimal (Sunarti Rahman, 2021).

1) Faktor Internal

Faktor internal meliputi aspek biologis, psikologis, tingkat kedewasaan, kecerdasan, pengalaman atau pelatihan yang diperoleh, motivasi, serta sikap peserta didik terhadap proses pembelajaran (Ridho, n.d. 2022). Menurut (Sholehun, 2021) faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu yang berperan dalam pencapaian tujuan belajar. Faktor internal mencakup faktor fisiologis (fisik) dan faktor psikologis (kejiwaan). Secara lebih rinci, faktor internal meliputi:

a) Bakat

Bakat merupakan kemampuan bawaan yang telah ada pada setiap individu yang potensinya perlu dikembangkan dan di latih. Hal ini karena bakat setiap individu tentunya berbeda dengan arahan dan Latihan yang tepat maka bakat akan membantu seseorang dalam berprestasi.

b) Minat

Minat merupakan kondisi ketika seseorang memiliki perhatian dan keinginan untuk memahami, mempelajari, serta mendalami suatu hal secara lebih jauh (Mesra dkk., 2021).

c) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang dimiliki peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan akhir pembelajaran secara efektif (Novitasari, 2023).

d) Cara belajar

Cara belajar yaitu perilaku individu dalam aktivitas belajar yang berkaitan dengan bagaimana peserta didik berusaha dan membiasakan diri dalam memperoleh pengetahuan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi proses belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu lingkungan sosial dan lingkungan non sosial (Siregar, 2024). Berikut ini merupakan uraian dari kedua faktor tersebut:

a) Lingkungan Sosial

(1) Lingkungan Sosial Keluarga

Keluarga yang terdiri atas orang tua dan anggota keluarga lainnya memiliki peran yang sangat besar dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Faktor-faktor seperti tingkat Pendidikan orang tua, kondisi ekonomi keluarga, perhatian dan bimbingan yang diberikan, keharmonisan hubungan antar anggota keluarga, kedekatan orang tua dengan anak, serta situasi rumah yang kondusif atau tidak, semua berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik.

(2) Lingkungan Sosial Sekolah

Lingkungan sekolah juga berperan penting dalam mempengaruhi proses belajar peserta didik. Faktor-faktor yang termasuk di dalamnya meliputi metode pembelajaran, kurikulum, hubungan antara guru dan peserta didik, hubungan antar peserta didik, disiplin sekolah, pengaturan waktu belajar, serta standar pembelajaran. Hubungan yang baik antara

pendidik, orang tua, dan sekolah dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar secara optimal. Oleh karena itu, pendidik dan orang tua perlu memahami serta memperhatikan potensi dan bakat yang dimiliki oleh peserta didik.

(3) Lingkungan Sosial Masyarakat

Kondisi Masyarakat di sekitar tempat tinggal peserta didik turut memengaruhi prestasi belajar. Lingkungan masyarakat yang dihuni oleh individu-individu berpendidikan serta memiliki sikap dan perilaku baik cenderung memberikan pengaruh positif dan mendorong peserta didik untuk giat belajar. Sebaliknya, lingkungan masyarakat yang didominasi oleh perilaku negatif dan rendahnya tingkat Pendidikan dapat memberikan dampak kurang baik terhadap motivasi dan kebiasaan belajar peserta didik.

b) Lingkungan Non sosial

Lingkungan non sosial mencakup faktor-faktor fisik seperti Gedung sekolah, rumah tempat tinggal, ketersediaan alat-alat belajar, kondisi cuaca, serta waktu belajar yang digunakan oleh peserta didik. Kondisi sarana dan prasarana yang kurang memadai, baik di sekolah maupun di rumah, dapat menghambat proses pembelajaran. Misalnya, Gedung sekolah yang tidak mendukung atau kondisi rumah yang sempit dan tidak tertata dengan baik dapat memberikan dampak negatif terhadap konsentrasi dan efektivitas belajar peserta didik.

c. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena menjadi salah satu indikator keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan (Setiawan dkk., 2022). Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak dapat dipisahkan dari berbagai faktor yang mempengaruhi pencapaian tersebut (Angga dkk., 2022). Menurut Muhibbin yang dikutip oleh (Krisnayanti & Wijaya, 2022) terdapat 3 indikator hasil belajar peserta didik di antaranya yaitu:

1) Ranah Kognitif

Pada ranah ini terdapat beberapa indikator, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis. Masing-masing indikator memiliki penjelasan yang berbeda-beda, antara lain:

a) Mengingat

Peserta didik mampu mengulang, menyebutkan kembali, serta mengingat informasi yang telah dipelajari.

b) Memahami

Peserta didik mampu menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri, menyimpulkan, serta membandingkan contoh yang diberikan guru dengan pengalaman nyata.

c) Menerapkan

Peserta didik mampu mengimplementasikan materi pembelajaran dalam kehidupan sehari-hari, mengelompokkan, serta memodifikasi materi sesuai konteks nyata.

d) Menganalisis

Peserta didik mampu memecahkan masalah, menemukan contoh nyata, serta menghubungkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari.

2) Ranah Afektif

Ranah ini mencakup indikator penerimaan, penghargaan, pendalaman sikap dan penghayatan. Masing-masing indikator memiliki penjelasan yang berbeda-beda, antara lain:

- a) Peserta didik mampu menunjukkan sikap menerima ataupun menolak masukan.
- b) Peserta didik mampu menghargai perbedaan dengan mengakui nilai dan pentingnya pendapat orang lain.
- c) Peserta didik mampu meyakini nilai atau sikap tertentu.
- d) Peserta didik mampu menginternalisasi nilai tersebut dalam perilaku sehari-hari.

3) Ranah Psikomotor

Ranah ini berkaitan dengan kemampuan bertindak dan bergerak, serta keterampilan dalam mengekspresikan diri baik secara verbal maupun nonverbal.

Berdasarkan ketiga ranah hasil belajar tersebut, penelitian ini hanya berfokus pada ranah kognitif. Pemilihan ranah kognitif didasarkan pada tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Ranah kognitif dipilih

karena berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam mengingat, memahami, menerapkan, dan menganalisis materi pembelajaran yang telah dipelajari. Pengukuran hasil belajar dalam penelitian ini dilakukan melalui tes yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) pembelajaran. Dengan demikian, perubahan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dapat digunakan sebagai dasar untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif peserta didik.

d. Ranah Kognitif

1) Pengertian Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan kemampuan intelektual yang berkaitan dengan proses berpikir, memahami, memperoleh pengetahuan, serta memecahkan masalah. Dalam Taksonomi Bloom, ranah kognitif mencakup berbagai kemampuan yang menekankan aspek intelektual peserta didik, mulai dari penguasaan pengetahuan hingga kemampuan berpikir tingkat tinggi. Ranah ini terdiri atas enam tingkatan proses berpikir, yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Tingkatan tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan berpikir peserta didik dari yang paling sederhana hingga yang lebih kompleks dalam proses pembelajaran (Zainudin, 2023).

2) Tingkatan Ranah Kognitif Menurut Taksonomi Bloom Revisi

Domain pengetahuan/ kognitif dalam Taksonomi Bloom berkaitan dengan ingatan, berpikir dan proses-proses penalaran. Berikut revisi taksonomi Bloom pada domain kognitif (Nafiati, 2021).

Tabel 2 1 Revisi Taksonomi Bloom Domain Kognitif

	Taksonomi Bloom Lama	Taksonomi Bloom Baru
C1	(Pengetahuan)	(Mengingat)
C2	(Pemahaman)	(Memahami)
C3	(Aplikasi)	(Mengaplikasikan)
C4	(Analisis)	(Menganalisis)
C5	(Sintesis)	(Mengevaluasi)
C6	(Evaluasi)	(Mencipta)

3. Pengertian dan Karakteristik Video Animasi

a. Pengertian Video Animasi

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah video animasi. Limbong (Handayani dkk., 2025) menjelaskan bahwa istilah animasi berasal dari kata Latin *anime* yang berarti jiwa, hidup, atau semangat. Oleh karena itu, animasi dipahami sebagai rangkaian gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga menimbulkan kesan seolah-olah objek tersebut hidup dan bergerak. Gerakan tersebut terbentuk dari kumpulan gambar yang berubah secara teratur dan ditampilkan pada urutan tertentu.

Video animasi adalah suatu objek diam yang diproyeksikan menjadi bergerak seolah-olah hidup sesuai karakter yang dibuat atau keinginan bersumber dari gambar-gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dengan gambar-gambar menarik dan berwarna sehingga mampu meningkatkan daya tarik belajar peserta didik (Sahgal, 2024). Animasi tersebut umumnya disertai dengan elemen audio, seperti suara narasi, dialog, atau efek suara lainnya, yang berfungsi memperkuat tampilan visual.

Media video animasi memiliki berbagai bentuk dan dapat dikembangkan menggunakan beragam aplikasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Dalam penelitian ini, media video animasi dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis digital pada mata pelajaran IPAS di sekolah dasar. Penggunaan media ini diharapkan mampu membantu peserta didik memahami konsep pembelajaran secara lebih konkret melalui perpaduan gambar bergerak, suara, dan animasi yang menarik. Dengan demikian, proses pembelajaran menjadi lebih bermakna sehingga berpotensi meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran yang berkaitan dengan kepedulian terhadap lingkungan. Dalam konteks pendidikan, video animasi menawarkan berbagai keuntungan bagi peserta didik maupun pendidik karena termasuk dalam kategori media berbasis audiovisual yang menggabungkan unsur suara dan gambar. Bagi siswa, penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat belajar serta membantu mempercepat pemahaman terhadap materi yang dipelajari.

b. Karakteristik Media Video Animasi

Media pembelajaran audio visual (video) memiliki banyak manfaatnya di antaranya membantu siswa memahami dan memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru serta mempermudah guru pada saat kegiatan belajar mengajar (Arsyad & Rahman, 2013). Penggunaan media pembelajaran berupa video memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam proses belajar. Melalui tayangan video, siswa tidak hanya memperoleh informasi secara verbal, tetapi juga diperkaya dengan visualisasi gambar suara, serta animasi yang menarik mampu menstimulasi perhatian dan keterlibatan mereka secara optimal (Anggini dkk., 2022).

Video animasi sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan kompetensi dasar, karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Selain itu, penyajiannya perlu menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dipahami.

Menurut Widyawardani (Andrasari, 2022), media video animasi harus disesuaikan dengan kompetensi pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Media ini memadukan unsur gambar bergerak, teks, dan audio sehingga mampu memperjelas penyampaian informasi serta memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut, karakteristik media animasi menjadikannya sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS karena dapat mendukung pemahaman peserta didik dan berpotensi meningkatkan hasil belajar.

Lebih lanjut, media video animasi hasil pengembangan dirancang untuk menampilkan teks, gambar berwarna, suara, serta gerak dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar melalui penyajian audiovisual yang menarik. Selain itu, menurut Husni dan Daryanto, video animasi memiliki beberapa karakteristik utama yaitu sebagai berikut:

- 1) Bersifat audiovisual, yaitu mampu menggabungkan unsur suara dan gambar yang dapat ditampilkan melalui perangkat proyektor sehingga seluruh siswa dapat melihat dengan jelas.
- 2) Bersifat interaktif, yaitu memungkinkan adanya respons dari pengguna apabila dirancang dengan fitur interaktif.

- 3) Bersifat mandiri, yaitu media ini memiliki kelengkapan materi dan petunjuk yang memandu sehingga dapat digunakan oleh peserta didik tanpa memerlukan bimbingan langsung dari orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki karakteristik berupa perpaduan unsur visual, audio, teks, dan gerak yang mampu menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Karakteristik tersebut sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang masih membutuhkan pengalaman belajar yang konkret dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan video animasi berbasis digital pada pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran dengan baik sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Karakteristik utama media video animasi terletak pada kemampuannya mengintegrasikan unsur visual, audio, animasi, dan narasi dalam satu media sehingga informasi dapat disampaikan secara sistematis dan menarik. Penyajian tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dibandingkan media pembelajaran yang hanya berupa teks atau gambar statis (Putra dkk., 2024).

c. Komponen Media Video Animasi

Media video animasi adalah salah satu media pembelajaran berbasis multimedia yang memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, audio, dan animasi yang dirancang secara terstruktur untuk menyampaikan materi pembelajaran (Awliyarizka dkk., 2021). Setiap komponen tersebut saling melengkapi sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi dengan lebih mudah, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap berpikir konkret.

Menurut (Permata & Hapsari, 2021) komponen utama dalam media video animasi umumnya meliputi:

1. Teks

Berfungsi sebagai media penyampai informasi verbal dalam bentuk tulisan.

Teks biasanya digunakan untuk menampilkan konsep inti, istilah penting, atau penekanan materi agar peserta didik lebih mudah memahami poin-poin utama dalam pembelajaran.

2. Gambar atau visual

Berperan dalam membantu peserta didik memahami materi melalui representasi konkret. Visual dapat memperjelas konsep yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah dihubungkan dengan pengalaman nyata siswa.

3. Animasi

Unsur yang digunakan untuk menggambarkan proses, alur, atau perubahan suatu konsep secara bergerak. Animasi sangat membantu dalam menjelaskan materi sulit diamati secara langsung karena mampu memberikan visualisasi yang dinamis dan runtut.

4. Audio atau narasi

Berfungsi sebagai penjelas tambahan dari tampilan visual. Narasi membantu memperkuat pemahaman dengan memberikan penjelasan secara lisan sehingga informasi lebih mudah diterima melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan.

5. Video

Menjadi media utama dalam mengintegrasikan seluruh elemen tersebut. Video menyajikan rangkaian materi secara utuh dan sistematis sehingga pembelajaran menjadi lebih terstruktur dan mudah diikuti oleh peserta didik.

Kombinasi komponen tersebut menjadikan media video animasi sebagai media pembelajaran yang bersifat interaktif, menarik, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini juga berdampak pada peningkatan pemahaman konsep karena informasi disajikan secara visual dan auditori secara simultan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Setiap jenis media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, masing-masing, termasuk penggunaan media video animasi dalam proses belajar mengajar.

1) Kelebihan

Menurut (Yohana, 2021) media video animasi memiliki beberapa kelebihan antara lain:

- a) Mampu menampilkan objek berukuran besar menjadi tampak lebih kecil atau sebaliknya.
- b) Menyederhanakan penyajian informasi yang rumit sehingga lebih mudah dipahami.
- c) Dapat menggabungkan lebih dari satu jenis media dalam proses pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat diatas, (Sobron dkk., 2021) menyatakan bahwa kelebihan media video animasi juga mencakup beberapa aspek antara lain:

- a) Meningkatkan pemahaman konsep.

- b) Menarik perhatian siswa.
- c) Mendukung gaya belajar visual.
- d) Meningkatkan potensi informasi.
- e) Memfasilitasi pembelajaran mandiri.
- f) Efisien dalam penyampaian materi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sabron media video animasi memiliki keunggulan dalam memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran. Melalui pemanfaatan berbagai media komunikasi, guru dapat menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik melalui tayangan video atau rekaman pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga dapat memutar kembali rekaman tersebut apabila mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mendukung pemahaman yang lebih mendalam.

Berdasarkan berbagai pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media video animasi memiliki keunggulan dalam meningkatkan perhatian, motivasi serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Perpaduan unsur visual dan audio mampu membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Dalam pembelajaran IPAS, penggunaan media video animasi berbasis digital ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar.

2) Kekurangan

Media pembelajaran berbasis video animasi, selain memiliki banyak kelebihan tetapi juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan

dalam penerapannya. Media video animasi itu membutuhkan tingkat kreativitas dan keterampilan yang cukup tinggi dalam proses perancangannya agar dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran. Menurut Johan Andrian, media video animasi ini memiliki sejumlah kelemahan atau kekurangan antara lain:

- a) Pengembangannya membutuhkan biaya yang relatif tinggi.
- b) Penggunaannya memerlukan perangkat lunak khusus serta dukungan teknologi tertentu.
- c) Proses pembuatannya menuntut kreativitas serta keterampilan teknis yang memadai agar dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut dapat menjadi tantangan tersendiri bagi guru, terutama di sekolah dasar yang memiliki keterbatasan fasilitas dan waktu pembelajaran.

Namun demikian, berbagai keterbatasan tersebut dapat diatasi atau diminimalkan melalui berbagai strategi antara lain:

- a) Keterbatasan biaya pengembangan media video animasi dapat diatasi dengan memanfaatkan platform dan aplikasi pembuatan video animasi gratis atau berbiaya rendah, seperti Powtoon, Canva, Animaker, dan aplikasi sejenis yang relatif mudah digunakan oleh guru. Pemanfaatan sumber daya digital yang tersedia secara daring memungkinkan guru untuk tetap menghasilkan media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan biaya produksi yang besar (Rahmita dkk., 2024).
- b) Kendala keterampilan teknis dan kreativitas guru dalam pembuatan video animasi dapat diminimalkan melalui pelatihan dan pengembangan profesional guru di bidang teknologi pembelajaran. Pelatihan yang berkelanjutan akan

membantu guru meningkatkan kompetensi digital serta kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi secara pedagogis sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, kolaborasi antar guru dalam komunitas belajar juga dapat menjadi Solusi untuk saling berbagai pengetahuan dan sumber media.

- c) Keterbatasan waktu dalam pembuatan media video animasi dapat diatasi dengan menggunakan media video animasi yang sudah tersedia dan tervaliditas, kemudian disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Guru tidak selalu harus membuat media dari awal, melainkan dapat memodifikasi atau mengadaptasi media yang relevan agar lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Handayani dkk., 2025).

Penggunaan media video animasi dapat menghadirkan tantangan atau keterbatasan, seperti membutuhkan biaya, waktu, dan kemampuan atau keterampilan teknis dalam pembuatannya, dan dukungan teknologi dalam proses pengembangannya. Tidak semua guru memiliki kesempatan, kemampuan, maupun sumber daya untuk memproduksi video animasi berkualitas dalam waktu yang terbatas. Selain itu, proses pengembangannya juga membutuhkan pemahaman terhadap teknologi pendukung serta penggunaan berbagai aplikasi yang menambah kompleksitas kerja guru. Namun demikian, apabila media dirancang dengan baik dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, keterbatasan tersebut tidak mengurangi efektivitasnya sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, media video animasi digunakan sebagai sarana pembelajaran IPAS yang telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga diharapkan mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal dan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan berbagai teori yang telah dipaparkan, media video animasi berbasis digital merupakan media pembelajaran yang mengintegrasikan unsur gambar, suara, teks, dan animasi sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Penggunaan media tersebut pada pembelajaran IPAS diharapkan dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Peningkatan pemahaman tersebut selanjutnya diharapkan berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

4. Kajian Tentang IPAS

b. Hakikat IPAS

Pada kurikulum merdeka terdapat mata Pelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah penggabungan dari IPA dan IPS, dalam muatan kurikulum 2013 dan kurikulum sebelumnya mata pelajaran IPA dan IPS berdiri sendiri. Penyatuan kedua mata pelajaran ini dilakukan karena pada usia SD, anak-anak cenderung melihat segala sesuatu sebagai suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Selain itu, mereka masih dalam tahap berpikir konkret, holistik, dan komprehensif, meskipun tidak dalam detail yang mendalam.

Tujuan dari penggabungan pelajaran IPA dan IPS adalah untuk merangsang anak-anak agar mampu mengelola lingkungan alam dan sosial sebagai satu kesatuan. Kurikulum Merdeka menonjolkan pendekatan pembelajaran yang lebih sesuai dengan situasi dan relevansi bagi peserta didik, membolehkan mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar-mengajar. Menurut (Maula dkk., 2024) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu bidang studi yang mengalami perubahan dalam penerapannya pada Kurikulum Merdeka Belajar. IPA dipandang

penting karena berkaitan erat dengan manusia dan lingkungan alam yang senantiasa ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Pada Kurikulum Merdeka, IPA kemudian dikembangkan menjadi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yang merupakan integrasi antara IPA dan IPS. Mata Pelajaran IPAS tetap memiliki urgensi yang tinggi untuk dipelajari karena membahas alam semesta beserta isinya. Serta berbagai peristiwa yang terjadi di dalamnya yang dikaji berdasarkan proses ilmiah. Oleh sebab itu, IPAS diajarkan sejak jenjang sekolah dasar dengan harapan peserta didik mampu memahami fenomena di sekitarnya yang berkaitan dengan aspek alam maupun sosial, serta mampu menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari.

c. Pembelajaran IPAS di SD

Di Sekolah Dasar, istilah IPS merupakan mata Pelajaran yang bersifat integratif karena memadukan berbagai konsep ilmu sosial dan humaniora, dengan fokus pada perkembangan psikologis, pedagogis, serta kemampuan berpikir holistik peserta didik. Sedangkan, pembelajaran IPA di SD menekankan interaksi langsung antara peserta didik dengan objek-objek alam. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan kondisi dan sarana belajar agar peserta didik dapat membangun pemahaman ilmiah secara optimal melalui pengalaman belajar nyata.

d. Uraian Materi Energi Terbarukan

Materi pelajaran IPAS yang terdapat di BAB 5 kelas VI semester 2 salah satunya yaitu materi energi terbarukan. Di dalam materi ini menjelaskan beberapa topik yang berkaitan sumber energi ramah lingkungan merupakan energi yang berasal dari alam, seperti energi matahari, angin, air, dan panas bumi, yang dapat diperbarui secara terus-

menerus dan dimanfaatkan secara berkelanjutan tanpa mengalami kehabisan. Berikut ini adalah uraian materinya.

Energi Terbarukan

Energi terbarukan adalah energi yang digunakan sebagai pengganti energi fosil yang berasal dari alam dan tidak akan habis.

1) Contoh sumber energi terbarukan yaitu sebagai berikut:

a) Angin

Energi angin adalah sumber energi yang berasal dari angin. Kita dapat menggunakan turbin angin untuk mengubah energi angin menjadi listrik. Seperti di ladang angin yang banyak dibangun di daerah berangin kencang.

b) Air

Energi air adalah sumber energi yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber listrik dengan memasang kincir pada air yang berarus deras, sehingga dapat memutar generator yang menghasilkan arus listrik.

c) Sinar Matahari

Sinar matahari merupakan sumber energi terbesar di dunia dan dapat dijadikan sumber listrik dengan bantuan alat panel surya. Panel surya dipasang di atap rumah atau gedung untuk mengubah sinar matahari menjadi listrik yang bisa digunakan sehari-hari, serta kolektor surya untuk memanaskan air.

d) Biogas

Energi biogas dihasilkan dari limbah rumah tangga, kotoran manusia, kotoran hewan dan limbah organik lainnya. Biogas dapat menggantikan gas

LPG. Energi panas yang dihasilkan dari biogas juga dapat menghasilkan arus listrik dengan bantuan generator.

e) Biodisel

Biodisel adalah bahan bakar yang diproduksi dari minyak nabati atau lemak hewani. Bahan bakar ini dapat digunakan sebagai pengganti minyak bumi dan menjadi sumber energi untuk transportasi, industri dan pembangkit listrik.

f) Panas Bumi

Beberapa wilayah memiliki titik titik untuk menjadi sumber panas bumi. Untuk menuju sumber energinya, perlu dibuat sumur yang cukup dalam. Kemudian, energi panas ini dialirkan melalui pipa dan menggerakkan turbin sehingga menghasilkan arus listrik. Sumber energi ini dapat menggantikan batu bara di PLTU.

g) Gelombang Laut

Gelombang laut selain membantu para nelayan bekerja, gelombang laut atau ombak dapat dijadikan sebagai energi pembangkit listrik sama seperti air. Gelombang laut saat terjadi pasang surut dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan turbin.

2) Manfaat energi terbarukan

- a) Mengurangi polusi udara
- b) Menghemat sumber daya alam
- c) Membantu mengurangi perubahan iklim

3) Fungsi energi terbarukan

- a) Menghasilkan listrik
- b) Sumber energi yang berkelanjutan
- c) Ramah lingkungan
- d) Memanfaatkan limbah organik
- e) Meningkatkan ketahanan energi
- f) Mendorong ekonomi hijau
- g) Penciptaan lapangan kerja

4) Kelebihan energi terbarukan

- a) Ramah lingkungan (minim emisi gas rumah kaca)
- b) Sumber energi tak terbatas dan berkelanjutan
- c) Mengurangi ketergantungan pada bahan bakar fosil
- d) Menyediakan lapangan kerja baru di sektor hijau
- e) Meningkatkan keamanan dan kemandirian energi
- f) Dapat diterapkan secara lokal (misalnya panel surya di rumah)

5) Kekurangan energi terbarukan

- a) Bergantung pada kondisi alam (angin, cuaca, sinar matahari)
- b) Investasi awal mahal (infrastruktur dan teknologi)
- c) Intermitensi (pasokan tidak stabil)
- d) Membutuhkan lahan besar untuk instalasi
- e) Beberapa sumber masih belum efisien secara teknologi

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini peneliti akan memperkuat hasil penelitiannya dengan penelitian terdahulu untuk memperjelas dan memberikan perbedaan diantara keduanya. Penelitian terdahulu yang peneliti ambil sebagai pedoman adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurul Rahmi Azura, Azri Ranuwaldy Sugma, dan Mustafa Habib STKIP Al Maksum, Indonesia. Jurnal Didaktika Dwija Indria, Universitas Sebelas Maret (UNS) yang berjudul Pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar IPA siswa di kelas VI SD (Azura dkk., 2025). Memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA/IPAS di sekolah dasar dengan pendekatan eksperimen. Penelitian ini juga sama-sama melibatkan siswa kelas VI SD sebagai subjek penelitian. Perbedaannya, penelitian tersebut dilakukan pada konteks sekolah dan lokasi yang berbeda dengan penelitian ini, sehingga karakteristik peserta didik, lingkungan belajar, serta kondisi pembelajaran tidak sama.
2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Cornellia Christin Adiati, Rangga Firdaus, Muhammad Nurwahidin Universitas Islam As-Syafi'iyah yang berjudul Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa (Adiati, 2023). Memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media video animasi dalam pembelajaran dengan pendekatan eksperimen untuk mengukur hasil belajar siswa. Perbedaannya terletak pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran yang diteliti, sedangkan penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS di kelas VI SD sehingga memiliki karakteristik materi, peserta didik, serta konteks pembelajaran yang berbeda.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dina Aulia, Yeni Puji Astuti, Agus Wahdian STKIP PGRI Sumenep, Indonesia. Jurnal JIIP (Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran) yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Digital (Video Animasi) terhadap Hasil Belajar

IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar (Aulia dkk., 2025). Memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPAS serta mengukur hasil belajar siswa sekolah dasar dengan pendekatan eksperimen. Perbedaannya, penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas IV SD, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD. Selain itu, terdapat perbedaan pada materi IPAS yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran masing-masing jenjang kelas.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Devis Wardana, Dina Anika Marhayani, Mertika Universitas Tanjungpura. Jurnal Pendidikan Dasar yang berjudul Efektivitas Penggunaan Media Animasi Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS Kelas V di SDN 81 Singkawang (Wardana dkk., 2025). Memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis animasi dalam pembelajaran IPAS untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pendekatan eksperimen. Perbedaannya, penelitian tersebut menggunakan media animasi interaktif, sedangkan penelitian ini menggunakan video animasi biasa. Selain itu, subjek penelitian berbeda, yaitu siswa kelas V SD, sedangkan penelitian ini menggunakan siswa kelas VI SD.
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Anggrayni, Zumrotun Lutfiah, Sonia Yulia Friska, Rohana Universitas Dharmas Indonesia. Jurnal Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang yang berjudul Pengaruh Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas V SDN 06 Sitiung (M.Anggrayni dkk., 2024). Memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu sama-sama menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPAS serta mengukur hasil belajar siswa sekolah dasar dengan pendekatan eksperimen. Perbedaannya terletak pada jenjang kelas, lokasi penelitian, serta karakteristik peserta didik, di mana penelitian tersebut dilakukan pada siswa kelas V SD, sedangkan penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VI SD dengan materi pembelajaran IPAS yang berbeda sesuai capaian pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik Sekolah Dasar. Seluruh penelitian menunjukkan bahwa media video animasi mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih jelas, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, serta berdampak pada peningkatan hasil belajar. meskipun terdapat perbedaan pada jenjang kelas, mata pelajaran, jenis media yang digunakan, lokasi penelitian, serta fokus penelitian, baik yang mengkaji pengaruh maupun efektivitas media video animasi, hasil penelitian secara umum menunjukkan bahwa media tersebut layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran di Sekolah Dasar. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul “Efektivitas Video Animasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas VI SD” memiliki relevansi dengan penelitian-penelitian sebelumnya dan memberikan kebaruan karena berfokus pada pengujian efektivitas video animasi pada mata pelajaran IPAS di kelas VI SD dengan karakteristik peserta didik, materi, dan lokasi penelitian berbeda.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah rencana atau panduan yang menjelaskan hubungan antara konsep, teori, dan variabel yang diteliti sehingga memudahkan peneliti dalam menjawab rumusan masalah penelitian (Listiana, 2022). Pada pembelajaran IPAS materi energi terbarukan di kelas VI sekolah dasar, siswa dihadapkan mampu untuk memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Sementara pada tahap perkembangan operasional konkret siswa membutuhkan bantuan media visual untuk membangun pemahaman. Namun, dalam praktiknya, proses pembelajaran masih banyak didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga hal ini menyebabkan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi energi terbarukan, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Sebagai solusi, media video animasi hadir sebagai salah satu alternatif media yang mampu mengatasi keterbatasan tersebut. Video animasi dapat menampilkan proses ilmiah secara visual, dinamis, menarik dan konkret melalui perpaduan gambar bergerak, ilustrasi, teks, narasi, serta visualisasi yang menarik. Media ini mampu merangsang perhatian siswa, membantu mereka memproses informasi secara lebih konkret, dan memperkuat pemahaman konsep yang sulit dijelaskan secara verbal.

Melalui penyajian audiovisual, video animasi memungkinkan siswa mengamati fenomena yang tidak dapat dilihat secara langsung di lingkungan sekitar. Penggunaan media ini didukung oleh teori belajar kognitif dan konstruktivisme yang menegaskan bahwa pemahaman siswa meningkat ketika mereka memperoleh rangsangan visual yang jelas, aktif memproses informasi dan mampu menghubungkan informasi baru dengan pengalaman belajar sebelumnya. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi diprediksi mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran serta hasil belajar siswa pada materi energi terbarukan.

Dalam penelitian ini, media video animasi ditempatkan sebagai variabel perlakuan (*treatment*). Kelompok eksperimen akan diberikan pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol akan diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan penggunaan buku teks. Perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok akan dianalisis untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi energi terbarukan.



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

Berdasarkan kerangka pikir yang telah diuraikan, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Penerapan media video animasi diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media tersebut diprediksi mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

D. Hipotesis Penelitian atau Pertanyaan Penelitian

Hipotesis merupakan sebuah pernyataan pengganti yang menggunakan norma-norma terhadap suatu fenomena atau sebuah penelitian yang akan diuji dengan menggunakan metode

atau statistika yang benar (Yam & Taufik, 2021). Berdasarkan penjelasan pada kajian teori dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

1. Ho: Penggunaan media Video Animasi tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Locondong.
2. Ha: Penggunaan media Video Animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VI pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri Locondong.