

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar memiliki peranan yang sangat penting bagi manusia sehingga tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Belajar dilakukan secara sengaja maupun tidak sengaja namun memiliki tujuan dan hasil. Belajar dilakukan secara sadar atau tidak sadar, namun dengan tujuan dan hasil. Dalam kegiatan belajar mengajar dapat dikatakan bahwa manusia akan belajar apabila tingkah laku, pemikiran dan pengetahuan siswanya berubah. Hurit dkk (2021:20) menyatakan bahwa “belajar adalah proses berpikir dan berubah melalui beberapa langkah atau tindakan berulang-ulang untuk memperoleh pengetahuan.” Menurut Wahab dan Rosnavati (2021:2) “belajar adalah perubahan seseorang yang berinteraksi dengan lingkungannya ke arah positif atau negatif.”

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang secara sadar untuk memperoleh suatu konsep atau pemahaman atau pengetahuan baru yang berlangsung seumur hidup dan diatur oleh berbagai faktor seperti motivasi, emosi, sikap dll.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah tugas seorang guru. Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan, kemampuan, dan nilai kepada siswa selama proses pembelajaran (Arozatulo dkk, 2023). Rafli Kosasi (2023:48) menyatakan bahwa mengajar adalah upaya untuk membuat siswa dapat belajar yaitu upaya pendidik untuk mengubah tingkah laku siswa. Menurut Basyirudin (2023:48), Mengajar adalah suatu usaha menata lingkungan dan memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungannya untuk menciptakan lingkungan belajar.

Dengan mempertimbangkan beberapa definisi tersebut diatas, maka dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah peran guru untuk meningkatkan kemampuan

siswa dalam mengubah perilakunya.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara siswa dan guru serta materi pembelajaran dalam lingkungan belajar dimana guru dan siswa terlibat dalam komunikasi (Arif dkk, 2024:93). Menurut Djameluddin (2019:13), Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an” menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Arga dkk, 2023:2).

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa Pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi aktif antara siswa, guru, dan materi pelajaran dalam suatu lingkungan belajar. Proses ini bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru melalui berbagai bentuk komunikasi dan interaksi.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seorang peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil ini dapat berupa kemampuan kognitif, kemampuan afektif maupun kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran. Hasil belajar ini umumnya berupa nilai yang diberikan seorang guru kepada peserta didik untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan pembelajarannya. Diana widhi Rachmawati *et al* (2021:50) menyatakan: “Hasil belajar adalah suatu gambaran hasil dari tujuan-tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri seseorang”. Nuridayanti (2022:129) menyatakan: “Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh seorang peserta didik setelah melaksanakan kegiatan belajar. Hasil ini dapat berupa kemampuan kognitif,

kemampuan afektif maupun kemampuan psikomotorik yang diperoleh dalam pembelajaran”. Asep Abdul Aziz (2022:26) menyatakan: “Hasil belajar adalah puncak dari proses pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik dalam penguasaan materi”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah betuk dari tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran, yang menunjukkan perubahan tingkah laku peserta didik yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh setelah peserta didik menjalani kegiatan belajar.

2.1.5 Faktor Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas yang tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Ine Rahayu Purnamaningsih dan Tedi Purbangkara (2022:5) faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar yaitu:

- a Faktor Internal: faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)
 - 3) Faktor kelelahan.
- b Faktor Eksternal: faktor yang ada di luar individu, faktor eksternal terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan peserta didik dengan peserta didik, relasi peserta didik denganpeserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).

- 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

2.1.6 Media Pembelajaran

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin medium yang secara etimologi artinya perantara atau pengantar. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyamakan persepsi mengenai sesuatu yang sedang dipelajari. Menurut Nurdiansyah (2019:46) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran sehingga dapat merangsang peserta didik dalam belajar untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu, Menurut Wati (2019:2) Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan, menurut (Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, 2020:121) Media Pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian dari beberapa ahli tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara atau alat bantu dalam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

2.1.6.2 Pengertian Video Animasi *Powtoon*

Menurut Julianingrum (Marlena, dkk. 2018), media video *Powtoon* merupakan media animasi dengan beragam fitur, antara lain karakter animasi dengan warna dan suara, serta gambar dan video menarik yang menarik perhatian dan konsentrasi. Menurut Arumningtyas dan Harti (2020), media pembelajaran *Powtoon* merupakan media 3 yang mudah diakses oleh karena itu digunakan oleh para pendidik untuk mengemas materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Dewi dkk (2021) media pembelajaran animasi *Powtoon* bersifat interaktif, mencakup seluruh aspek indera, bersifat hands- on, kolaboratif dan beragam, dapat memberikan umpan balik dan motivasi, serta merupakan indikator. media pembelajaran melalui. Singkatnya, Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* merupakan media pembelajaran animasi dengan berbagai fitur seperti huruf, audio, gambar, video, dan teks.

Dari pernyataan-pernyataan tersebut, dapat disimpulkan media video animasi *powtoon* merupakan media animasi yang didalamnya terdapat karakter yang bergerak dengan warna yang menarik, suara, tampilan gambar dan video yang mampu menarik perhatian dan fokus siswa, serta dapat meningkatkan ingatan dan pemahaman siswa terhadap materi dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.1.6.3 Langkah Langkah Pembuatan Media Video Animasi *Powtoon*

Powtoon merupakan aplikasi yang di akses secara online, untuk mengakses *powtoon* terlebih dahulu membuat akun *powtoon*. Menurut Wulandari dkk Adapun langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi *Powtoon*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Masuk ke Google, kemudian ketik *Powtoon* di kolom search, lalu pilih yang www.powtoon.com
- 2) Setelah muncul halaman awal *Powtoon*. Dengan mengklik *sign up* apabila belum mempunyai akun, sedangkan yang sudah mempunyai akun dapat mengklik *login*.
- 3) Setelah berhasil masuk ke aplikasi *Powtoon*, kalian dapat memilih templat yang *free* dan cocok dengan video animasi yang akankalian buat.
- 4) Berikut ini tampilan *template* aplikasi pembuatan presentasi, dimana kalian dapat mengedit video presentasi sampai *finish*.
 - a) Sisi kanan dari gambar tersebut tersedia fitur-fitur yang menarik seperti *character*, *text effect*, *animation*, *props* dan *background*.
 - b) Kemudian untuk mengedit kalimat yang ada dengan kalimat kalian sendiri, kalian dapat klik kalimat tersebut. Jika hendak menambahkan efek tulisan, kalian dapat memilih opsi "*Text Effect*", misalnya memilih efek "*Hand*

Writing”, maka kalian dapat mengklik *icon* tangan, lalu klik dua kali pada kotak teks untuk mengisi teks yang akan dibuat.

- c) *Time line* (panah merah) berguna untuk mengatur kapan suatu objek muncul dan kapan objek tersebut berhenti atau menghilang. Caranya: klik objek (yang berwarna kuning), lalu arahkan *cursor* pada *time line* (warna hijau). Geser- geser yang dalam kotak hijau tersebut ke waktu yang tepat

5) *Preview* video dan edit jika ada yang kurang sesuai.

6) Simpan video

Media pembelajaran *Powtoon* dapat memudahkan pendidik atau peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pembicara, karena *Powtoon* dilengkapi dengan video yang berisi tentang penjelasan materi yang diajarkan.

2.1.6.4 Kelebihan dan Kelemahan Media Animasi *Powtoon*

Media pembelajaran animasi berbasis *powtoon* tentunya mempunyai kelebihan dan kelemahan. Menurut Wulandari, dkk (2020)

➤ Kelebihan media ini diantaranya:

- 1) Media animasi berbasis *powtoon* memiliki tampilan yang menarik dan sederhana.
- 2) Tersedianya berbagai jenis template yang dapat digunakan.
- 3) Tersediannya karakter animasi yang menarik.
- 4) Tersedianya tutorial singkat bagi pemula.
- 5) Sangat praktis bisa digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga siswa mampu belajar secara mandiri.
- 6) Penyajian video yang ringkas dan tidak terlalu lama sehingga motivasi siswa untuk belajar tidak berkurang.
- 7) Penyajian interaktif dengan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
- 8) Aplikasi yang menarik sehingga mampu menghasilkan kualitas gambar, suara, musik, maupun video yang lebih menarik.

➤ kelemahannya adalah:

- 1) Dalam pembuatan media atau pengoperasian media membutuhkan alat utama yaitu komputer dan laptop.
- 2) Dalam pembelajaran di kelas membutuhkan LCD proyektor dan sepeaker dalam memunculkan gambar dan suarasecara maximal.

2.1.7 Ilmu Pengetahuan Alam

2.1.7.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam adalah sebuah ilmu pengetahuan yang mempelajari proses mencari dan menemukan ilmu tentang alam secara sistematis serta penguasaan terhadap prinsip-prinsip, fakta-fakta dan konsep-konsep terhadap sesuatu (Depdiknas, 2006:124). IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Serta perkembangan lebih lanjut dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan menurut (Satriawati, 2019:3) IPA merupakan ilmu pengetahuan yang menekankan pada pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi peserta didik agar mampu memahami alam sekitar melalui proses mencari tahu dan berbuat. Hal ini dinamakan dengan proses penyelidikan yang meliputi mengamati, mengukur, mengolah, menganalisis, dan menerapkan ide pada situasi baru.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menemukan bahwa IPA adalah ilmu yang mempelajari tentang fenomena alam berupa obyek maupun hukum alam. IPA menekankan pada sebuah proses penyelidikan dengan metode ilmiah. IPA menekankan pada pemecahan masalah dengan mengedepankan pengalaman yang nyata.

2.1.8 Materi Pembelajaran

2.1.8.1 Tata Surya

Hariwijaya Suwandi (2011:68) Menyatakan bahwa Tata surya merupakan suatu system organisasi yang teratur dengan matahari sebagai induk (pusat peredaran) dikelilingi oleh pengikut pengikutnya, yaitu planet, satelit, asteroid, komet, dan meteor. Semua pengikut matahari tersebut bergerak mengelilingi dalam

garis edar yang tertentu di bawah pengaruh gaya gravitasi matahari.

Semua benda langit yang termasuk dalam sistem tata surya tersebar di angkasa meliputi daerah sepanjang 12.000.000.000.000 (12 triliun) kilometer. Sebuah benda langit disebut bintang, bila memiliki sumber cahaya sendiri. Matahari adalah sebuah bintang karena memiliki sumber cahaya sendiri. Bila matahari dilihat dari bumi tampak berbeda daripada bintang- bintang lainnya. Matahari kelihatan sangat besar, memancarkan cahaya yang sangat terang dan panasnya dirasakan sampai ke bumi, sedangkan berjuta-juta bintang lainnya kelihatan kecil dan bercahaya lemah. Hal ini disebabkan karena matahari adalah bintang yang paling dekat dengan bumi. Planet adalah sebuah benda langit yang tidak memiliki sumber cahaya sendiri dan bergerak menjelajahi langit mengelilingi matahari dalam garis edar tertentu. Gerak planet mengelilingi matahari satu kali lintasan disebut orbit.

Satelit adalah sebuah benda langit yang tidak memiliki sumber cahaya sendiri dan bergerak mengelilingi planet tertentu sambil mengikuti planet tersebut beredar. Bulan adalah sebuah satelit dan disebut satelit bumi karena tidak mempunyai sumber cahaya sendiri serta selamanya bergerak mengelilingi planet bumi sambil mengikuti kemana planet tersebut beredar. Oleh karena itu, planet bumi bergerak mengelilingi matahari, maka bulan juga ikut mengelilingi matahari. Bulan merupakan salah satu satelit yang kelihatannya memancarkan cahaya, tetapi sebenarnya tidak mengeluarkan cahayanya sendiri. Cahaya bulan adalah pantulan cahaya matahari yang menyorot permukaan bulan dan dipantulkan sehingga sinar bulan tidak terasa panas, bahkan terasa sejuk dan tidak terlalu terang. Umumnya planet memiliki satelit dalam jumlah yang berbeda. Namun, ada yang tidak memiliki satelit, yaitu planet Merkurius dan Venus.

1) Matahari

Matahari terbentuk dari awan dan gas hydrogen dan debu yang memadat menjadi sebuah bola gas raksasa yang sangat pijar. Matahari mulai bersinar kira- kira 5 miliar tahun yang lampau dan diduga masih akan tetap bersinar seperti sekarang sampai sekitar 5.000 juta tahun lagi. Matahari sangat penting bagi kehidupan di bumi karena hal-hal berikut:

- a. Matahari merupakan sumber sinar dan sumber energi utama bagi bumi.

- b. Matahari mengontrol stabilitas peredaran bumi dan planet-planet lain.
- c. Matahari adalah bintang yang terdekat dengan bumi, sehingga dengan mempelajari matahari secara tidak langsung kita dapat memahami bintang-bintang yang lain.

2) Planet

Planet adalah benda langit yang tidak memiliki sumber cahaya sendiri dan bergerak mengelilingi matahari dalam orbit. Selain bergerak mengelilingi matahari, planet juga berputar pada porosnya (rotasi) dengan gerakan yang pada umumnya berlawanan dengan arah jarum jam.

a. Merkurius

Merkurius merupakan planet terkecil dalam sistem tata surya. Jarak merkurius ke matahari 57.600.000 km, Merkurius merupakan planet terdekat dengan matahari, sehingga Merkurius tidak memiliki atmosfer.

b. Venus

Venus merupakan planet yang bersinar paling terang dalam sistem tata surya. Letaknya paling dekat dengan bumi. Garis tengahnya 12.320 km. Jarak Venus ke matahari 107.200.000 km. Venus bergerak mengelilingi matahari dengan satu kali keliling memakan waktu 225 hari, jadi satu tahun di planet Venus adalah 225 hari di bumi. Selain bergerak mengelilingi matahari, Venus juga berputar pada porosnya jauh lebih lambat daripada bumi, yaitu memakan waktu 243 hari sekali putar, jadi satu hari di planet Venus adalah 243 hari di bumi. Dengan demikian, satu hari di Venus lebih lama daripada satu tahunnya di bumi.

c. Bumi

Bumi merupakan planet yang paling indah dalam sistem tata surya. Bumi adalah planet ketiga dalam sistem tata surya. Diperkirakan usianya mencapai 4,6 miliar tahun. Jarak antara bumi dengan matahari adalah 149,6 juta km atau 1 AU (astronomical unit). Bumi mempunyai lapisan udara (atmosfer) dan medan magnet (magnetosfer) yang melindungi permukaan bumi dari angin, matahari, sinar uv, dan radiasi dari luar angkasa.

d. Mars

Mars adalah planet terdekat keempat dari matahari. Planet ini juga dikenal sebagai planet merah karena penampakkannya yang kemerah-merahan. Lingkungan Mars lebih bersahabat bagi kehidupan dibandingkan keadaan planet Venus. Namun suhu udara yang cukup rendah dan tekanan udara yang rendah, ditambah dengan komposisi udara yang sebagian besar karbondioksida, menyebabkan manusia harus menggunakan alat bantu pernapasan jika ingin tinggal di sana, sehingga tidak cukup ideal bagi kehidupan manusia.

e. Jupiter

Jupiter merupakan planet terbesar dalam sistem tata surya. Garis tengahnya 11 kali bumi, demikian besarnya sehingga dapat menelan sekitar 1.300 buah bumi. Jarak jupiter ke matahari 778.000.000 km. Jupiter bergerak mengelilingi matahari, satu kali keliling memakan waktu 12 tahun. Jadi, satu tahun di jupiter adalah 12 tahun di bumi. Selain bergerak mengelilingi matahari, jupiter juga mengelilingi berputar pada porosnya sangat cepat. Satu kali putar memakan waktu 10 jam. Jadi, satu hari di planet jupiter adalah 10 jam di bumi. 35

f. Saturnus

Saturnus adalah planet terbesar kedua setelah jupiter dan terindah dalam pandangan mata. Keindahannya terletak pada gelang-gelang yang melingkarinya. Garis tengahnya 120.160 km. Jarak saturnus ke matahari 1.417.000.000 km. Saturnus bergerak mengelilingi matahari satu kali keliling memakan waktu 29,5 tahun, jadi satu tahun di planet saturnus adalah 29,5 tahun di bumi. Selain bergerak mengelilingi matahari, saturnus juga berputar pada porosnya yang memakan waktu 10 jam 14 menit, jadi satu hari di planet saturnus kurang dari setengah hari di bumi.

g. Uranus

Uranus adalah planet yang garis tengahnya 46.880 km. Jarak uranus ke matahari 2.852.800.000 km. Uranus bergerak mengelilingi matahari dengan satu kali keliling memakan waktu 84 tahun. Jadi, satu tahun di planet uranus adalah 84 tahun di bumi. Selain bergerak mengelilingi matahari, uranus juga berputar pada

porosnya yang memakan waktu 12 jam kurang dalam sekali putar, jadi satu hari di planet uranus adalah sekitar setengah hari di bumi.

h. Neptunus

Neptunus adalah panet yang bergerak dan agak lebih besar dari uranus. Karena lebih jauh dari matahari, neptunus terlihat lebih lemah. Neptunus mempunyai garis tengah 50.400 km. Jarak neptunus ke matahari 4.468.800.000 km. Neptunus bergerak 36 mengelilingi matahari dengan satu kali keliling memerlukan waktu 165 tahun. Jadi, satu tahun di planet neptunus sama dengan 165 tahun di bumi.

2.2 Kerangka Berpikir

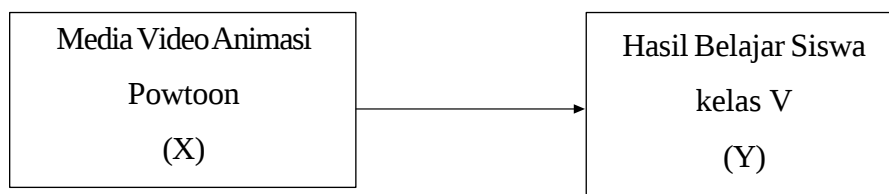
Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 101739 Sei Mencirim, ditemukan beberapa kendala terkait penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran materi Tata Surya. Peneliti mengidentifikasi bahwa saat ini, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Hal ini mengakibatkan siswa kurang antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Siswa sering kali mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam materi Tata Surya, seperti pergerakan planet dan ukuran benda langit. Pembelajaran yang monoton dan kurang inovatif membuat minat siswa terhadap materi tersebut rendah, sehingga hasil belajar sering kali tidak mencapai KKTP.

Oleh karena itu, peneliti mengusulkan penggunaan media pembelajaran video animasi *Powtoon* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran video animasi *Powtoon* menawarkan berbagai fitur menarik, seperti karakter yang dapat bergerak, efek suara, tampilan gambar, dan video. Fitur-fitur ini dirancang untuk menarik perhatian siswa, membuat proses belajar menjadi lebih interaktif, dan mempermudah pemahaman konsep-konsep abstrak.

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi *Powtoon*, diharapkan siswa akan lebih antusias dan dapat memahami materi Tata Surya dengan lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar

siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim pada materi Tata Surya, dengan harapan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar mereka.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

X: Variabel Bebas

Y: Variabel Terikat

Skema di atas menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki satu variabel X yakni Media Video Animasi *Powtoon* dan satu variabel Y yakni Hasil belajar IPAS materi Tata Surya pada siswa kelas V. Dari kedua variabel tersebut kemudian dilakukan penelitian dan analisis data untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi *Powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi Tata Surya terhadap Hasil belajar siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPAS materi tata surya terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 101739 Sei Mencirim T.A 2024/2025.

2.4 Definisi Oprasional

Agar peneliti ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahan pemahaman maka perlu diberi definisi oprasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah perubahan terhadap suatu objek yang dapat dilihat perbedaannya sebelum dan setelah dilakukannya suatu tindakan terhadap objek tersebut.

2. Media adalah sarana yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.
3. Media Video Animasi *Powtoon* merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Powtoon* untuk membuat video animasi interaktif yang menyajikan materi IPAS, khususnya mengenai Tata Surya. Penggunaan ini mencakup penyampaian konten visual, audio, dan teks yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.
4. IPAS Materi Tata Surya yang berfokus pada konsep dan fakta mengenai Tata Surya, termasuk planet, bulan, bintang, dan fenomena astronomi lainnya. Materi ini disampaikan sesuai dengan kurikulum kelas V SD.
5. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa yang dapat dilihat melalui nilai yang diperoleh dari pembelajarannya.

