

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Pengaruh

Menurut Albert Bandura(2018:45) mendefinisikan pengaruh sebagai proses dimana perilaku individu dipengaruhi oleh pengamatan terhadap orang lain dan hasil dari tindakan tersebut. Dalam bukunya, Bandura menjelaskan bagaimana pengaruh sosial membentuk pola perilaku.

Robert Cialdini(2021:120) menjelaskan bahwa pengaruh adalah kemampuan untuk membentuk perilaku, keyakinan, dan sikap orang lain melalui teknik persuasi yang efektif, berdasarkan prinsip-prinsip psikologis. David Roberts(2020:75), menyatakan bahwa pengaruh adalah kapasitas individu atau kelompok untuk mengubah tindakan dan keputusan orang lain, dan dipengaruhi oleh konteks sosial serta kekuasaan yang dimiliki.

Secara keseluruhan dari pengertian pengaruh di atas adalah, pengaruh berfungsi sebagai alat penting dalam membentuk perilaku dan keputusan, dan dipengaruhi oleh interaksi sosial, teknik persuasi, serta konteks kekuasaan yang ada di lingkungan sekitar.

2.1.2. Pengertian Belajar

Belajar dapat dikatakan suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyimak, dan latihan. Belajar juga salah satu bentuk perilaku yang amat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia. Belajar bisa membantu manusia dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Adanya proses belajar inilah manusia bertahan hidup. Belajar secara sederhana dikatakan sebagai proses adanya perubahan dari belum mampu menjadi sudah mampu, akan terjadi dalam jangka waktu tertentu. Dalam proses kegiatan aktivitas sehari-hari, manusia hampir tidak pernah terlepas dari namanya kegiatan belajar.

Menurut kimble & Garnezy, Sifat perubahan perilaku dalam belajar relatif permanen. Dengan demikian hasil belajar dapat diidentifikasi dari adanya kemampuan melakukan sesuatu secara permanen, dapat diulang ulang dengan hasil yang sama. Kita membedakan antara perubahan perilaku hasil belajar dengan yang terjadi secara kebetulan. Orang yang secara kebetulan dapat melakukan sesuatu, tentu tidak dapat menghalangi perbuatan itu dengan hasil yang sama. Sedangkan orang dapat melakukan sesuatu karena hasil belajar dapat melakukannya secara berulang ulang dengan hasil sama.

Menurut W.S. Winkel(2019:8), Dalam bukunya yang berjudul Psikologi Pengajaran. Menurutnya, pengertian belajar adalah suatu aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas”

Menurut M. Sobry Sutikno(2019:6-7), pengertian belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dalam hal ini, perubahan adalah sesuatu yang dilakukan secara sadar (disengaja) dan bertujuan untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar melibatkan perubahan yang terukur dan konsisten dalam perilaku, pemahaman, dan keterampilan. Proses ini terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan dan dilakukan dengan tujuan yang jelas. Perubahan tersebut bersifat relatif permanen dan berbekas, serta membedakan antara hasil belajar yang konsisten dan perubahan yang terjadi secara kebetulan.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Setiap guru harus dapat mengajar di depan kelas. Bahkan proses mengajar itu dapat dilakukan pada sekelompok siswa di luar kelas atau di mana saja. Mengajar merupakan salah satu komponen yang terlihat dari kompetensi guru dan setiap guru juga harus menguasainya secara terampil melaksanakan dalam proses pembelajaran. Hal ini pengertian waktu yang singkat sangat penting. Guru kurang

memperhatikan bahwa di setiap antara siswa ada perbedaan individual, sehingga memerlukan banyak pelayanan yang berbeda beda. Bila semua siswa dianggap sama dalam kemampuan dan kemajuannya, maka bahan materi pelajaran yang diberikan akan sama pula. Maka hal ini bertentangan dengan kenyataan.

Menurut Dr. Ahmad Rizal(2023:85), menjelaskan bahwa mengajar adalah proses interaktif di mana seorang pendidik berusaha untuk mentransfer, pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada siswa dengan tujuan membentuk karakter dan kompetensi yang diharapkan. Mengajar tidak hanya melibatkan penyampaian materi, tetapi juga melibatkan pemahaman dan adaptasi terhadap kebutuhan serta potensi siswa. Menurut Dr. Eko Prasetyo(2023:67), mengajar adalah sebuah proses yang bertujuan untuk membimbing dan mendukung siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan. Ini melibatkan perencanaan pelajaran yang strategis, penggunaan metode pengajaran yang sesuai, dan penilaian yang berfokus pada perkembangan individu siswa.

Menurut Dr. Budi Santosa(2021:59), mengajar adalah proses yang melibatkan penggunaan berbagai metode pedagogis untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi oleh siswa. Hal ini melibatkan perencanaan yang matang, interaksi yang konstruktif, serta evaluasi yang berkelanjutan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengertian mengajar dari pendapat para ahli tersebut menunjukkan bahwa mengajar adalah proses yang multidimensional dan adaptif, yang memerlukan perencanaan yang baik, penggunaan metode yang efektif, serta evaluasi yang berkelanjutan untuk mendukung perkembangan siswa secara optimal

2.1.4. Pengertian Pembelajaran

Dalam proses pendidikan di sekolah bahwa dalam kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang sangat paling utama karena dalam keberhasilan mencapai tujuan pendidikan tergantung bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sebab dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Menurut Dr. Anissa Wulandari (2023:102), pembelajaran adalah proses yang dinamis dan terstruktur di mana individu terlibat dalam memperoleh, mengolah, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan melalui berbagai strategi dan media. Pembelajaran juga melibatkan interaksi antara siswa dan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan kognitif, emosional, dan sosial.

Menurut Prof. Rudi Prabowo (2022:88), mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaktif di mana siswa terlibat secara aktif dalam proses penerimaan dan pengolahan informasi dengan bantuan teknologi. Pembelajaran tidak hanya mencakup transfer pengetahuan, tetapi juga melibatkan pengembangan keterampilan digital dan kemampuan berpikir kritis yang relevan dengan tuntutan zaman.

Menurut Dr. Maya Kusuma (2021:76), menjelaskan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang berfokus pada peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa melalui berbagai pendekatan pedagogis. Pembelajaran mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan dan mengembangkan potensi siswa secara optimal.

Dari pendapat di atas, pembelajaran dapat dipahami sebagai proses yang terstruktur dan interaktif, yang melibatkan berbagai metode dan media untuk mendukung perkembangan menyeluruh siswa. Proses ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan tetapi juga pada pengembangan keterampilan dan potensi siswa melalui pendekatan pedagogis yang beragam dan penggunaan teknologi.

2.1.5. Pengertian Hasil Belajar

Dalam belajar secara berlangsung secara *kontiniu* yang akan dapat menghasilkan suatu perubahan. Hasil belajar merupakan salah satu perubahan perilaku siswa akibat proses belajar. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku dalam domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai tujuan pendidikan.

Menurut Erickson (2022: 145-148), mengartikan hasil belajar sebagai penguasaan konsep-konsep inti yang melibatkan pemahaman mendalam dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang berbeda. Hasil

belajar diukur melalui pemahaman konseptual dan aplikasi praktis dari materi.

Menurut Wiliam (2023: 102-106), berpendapat bahwa hasil belajar melibatkan pemahaman dan keterampilan yang diperoleh siswa setelah terlibat dalam proses pembelajaran yang dinamis dan berkelanjutan. Penilaian formatif memainkan peran kunci dalam mengevaluasi dan mendukung perkembangan hasil belajar.

Menurut Robert J. Marzano (2021: 75-78), mendefinisikan hasil belajar sebagai pencapaian keterampilan dan pengetahuan yang diharapkan yang diukur melalui berbagai instrumen penilaian. Marzano menekankan pentingnya penggunaan strategi pengajaran yang berbasis bukti dan efektif untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Dia mengidentifikasi berbagai strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mendukung pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Menurut Marzano, hasil belajar yang sukses dicapai ketika pengajaran dirancang untuk memfasilitasi pengembangan keterampilan kritis dan pemahaman mendalam melalui metode yang berfokus pada siswa.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan hasil belajar dapat dirangkum Hasil belajar merupakan proses penguasaan konsep-konsep inti, keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui pembelajaran yang mendalam dan aplikasi praktis. Menurut Erickson, hasil belajar melibatkan pemahaman konseptual yang mendalam dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks. Wiliam menekankan pentingnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang dinamis dan berkelanjutan, serta peran penilaian formatif dalam mendukung dan mengevaluasi perkembangan hasil belajar. Sementara itu, Marzano menyoroti pencapaian keterampilan dan pengetahuan yang diharapkan melalui berbagai instrumen penilaian dan penggunaan strategi pengajaran berbasis bukti yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan pencapaian hasil belajar yang maksimal. Keseluruhan, hasil belajar dicapai melalui kombinasi pemahaman mendalam, aplikasi praktis, keterlibatan siswa, dan pengajaran yang berbasis bukti.

2.1.6. Faktor faktor yang Mempengaruhi Belajar

Segala aktivitas yang dilakukan kedalam usaha memperbaiki diri atau dengan kata lain aktivitas manusia yang bersifat positif disebut belajar. untuk mencapai hasil belajar itu sebagaimana diharapkan maka perlu diperhatikan dalam beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, Berikut adalah faktor-faktor tersebut berdasarkan kajian para ahli:

1. Faktor Internal Siswa

- 1) Minat dan Motivasi Belajar : *Video Animasi* dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa. Menurut Arsyad (2015), media visual seperti animasi sangat efektif dalam menarik perhatian siswa dan menjaga keterlibatan mereka selama proses pembelajaran. Motivasi yang tinggi meningkatkan daya serap materi yang disampaikan.
- 2) Kemampuan Kognitif: Menurut teori kognitif Piaget, siswa di usia sekolah dasar (usia 7-11 tahun) berada dalam tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami konsep yang bersifat visual dan konkret. Video animasi yang menyajikan proses siklus air secara jelas dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak.

2. Faktor Media Pembelajaran

- 1) Kualitas Visual dan Audio: Penggunaan *Video Animasi* yang berkualitas baik dari segi visual dan audio dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Mayer (2009) dalam teorinya tentang "*Cognitive Theory of Multimedia Learning*" menyatakan bahwa ketika gambar, teks, dan suara digunakan secara bersamaan, mereka dapat memperkuat pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.
- 2) Interaktivitas dan Durasi: Video animasi yang interaktif dan memiliki durasi yang sesuai dengan kemampuan konsentrasi siswa juga berpengaruh. Menurut penelitian oleh Clark & Mayer (2016), video yang terlalu panjang dapat membuat siswa kehilangan fokus, sementara video yang interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif

3. Faktor Eksternal

- 1) Lingkungan Belajar : Lingkungan belajar yang kondusif, seperti ruang kelas yang nyaman dan fasilitas teknologi yang memadai (proyektor, komputer), akan mendukung penggunaan media animasi dalam pembelajaran.
- 2) Peran Guru: Guru berperan penting dalam memfasilitasi penggunaan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Menurut teori “*Instructional Scaffolding*” oleh Bruner (1976), guru harus memandu siswa dalam menafsirkan konten video agar pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih mendalam. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, yaitu faktor dari dalam peserta didik dan faktor dari luar peserta didik.

2.1.7. Pengertian Media pembelajaran

Media merupakan alat bantu atau perantara digunakan untuk menyampaikan informasi. Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran menjadi alat yang mendukung proses pengajaran. Abidin (2017) menekankan pada perencanaan dan pemilihan media pembelajaran yang cermat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Aqib (2015:50) menyatakan media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada diri pembelajaran.

Heinich, dkk (2016) “media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi/pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran”. Astuti (2017:2) menyatakan “media adalah alat yang fungsinya serta kegunaan untuk menyampaikan proses dalam pembelajaran bertujuan memudahkan proses belajar di kelas, meningkatkan efisiensi serta membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran”. Berdasarkan pengertian media pembelajaran di atas, dapat diartikan bahwa media

pembelajaran adalah bentuk alat atau perangkat yang bertujuan mempermudah penyaluran pesan atau materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik secara efektif. Secara umum, media pembelajaran dibagi menjadi tiga, yaitu, media audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio adalah alat yang berfokus pada elemen auditif. Contoh dari media ini seperti radio, proyektor tape, dan recorder. Media visual merupakan alat atau perantara sebagai pemberi informasi berupa gambar, sehingga menggunakan indra penglihatan untuk memperoleh pemahaman. Contohnya gambar, grafik, diagram, dan bagan. Media audiovisual adalah kombinasi antara elemen suara dan gambar, yang bekerja sama untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Contohnya film, presentasi multimedia, dan museum dan pameran interaktif.

2.1.8.Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar untuk mendukung iklim, kondisi dan lingkungan yang diciptakan oleh guru atau pendidik (Arsyad, 2011). Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018) fungsi dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- **Fungsi Komunikatif**
Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan sehingga tidak ada salah persepsi dalam proses pemberian pesan.
- **Fungsi Motivasi**
Media dapat memotivasi siswa dalam belajar karena dengan media siswa mudah mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.
- **Fungsi Kebermaknaan**
Kebermaknaan media maksudnya yaitu pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

Fungsi Penyesuaian persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa

sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan. Fungsi Individualitas Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda. Jadi fungsi media pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman peserta didik dalam melihat, menganalisis, dan berpikir kritis. Dan bagi tenaga pendidik adalah mempermudah penyampaian pesan secara langsung dengan bantuan media pembelajaran.

2.1.9. Pengertian Video Animasi

Media video merupakan media yang menghasilkan gambar yang bergerak serta mempunyai bunyi yang sesuai dengan gerak tersebut. Sukiman (2017:10) menyatakan bahwa “Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian/peristiwa penting, berita).” Kelebihan video antara lain: dapat menarik perhatian siswa. Konsepsi pembelajaran audio-visual ini mulai berkembang kira-kira tahun 1940. Mohamad Syarif Sumantri (2015:322) menyatakan bahwa “Media video atau audio video visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau.” Azhar Arsyad (2013:91) menyatakan bahwa “Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memperoduksinya”.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *Video Animasi* adalah salah satu jenis media video visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai.

2.1.10. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi

A. Kelebihan media video

Kelebihan video menurut Azhar Arsyad dalam Sukiman (2017:188), sebagai berikut:

1. Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari

peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.

2. Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang.
3. Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang dilihat secara langsung seperti terjadinya pada materi perubahan wujud benda.
4. Film dan video mengandung nilai-nilai positif dan mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
5. Video dapat ditunjukkan kepada kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

B. Kekurangan media video

1. Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
2. Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
3. Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.

2.1.11. Hakikat Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam (IPAS) atau sains dalam arti sempit telah dijelaskan di atas merupakan disiplin ilmu yang terdiri dari physical sciences (ilmu fisika) dan life sciences (ilmu biologi). IPAS (sains) berupaya membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam seisinya yang penuh dengan rahasia yang tidak ada habis-habisnya. IPAS membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Jadi, Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPAS adalah ilmu yang telah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah. Dengan kata lain,

metode ilmiah merupakan ciri khusus yang menjadi identitas IPA. Oleh karena itu, ilmu pengetahuan alam sebagai produk tidak dapat dipisahkan dari hakikatnya sebagai proses. Produk IPAS adalah fakta, konsep, prinsip, hukum, dan teori. IPAS merupakan rumpunan ilmu yang memiliki karakteristik untuk mempelajari fenomena alam yang faktual baik berupa kenyataan ataupun kejadian dan hubungan sebab akibat. Berdasarkan pembelajaran IPAS tentunya perlu mempertimbangkan karakteristik dan kondisi. Powler, sumidi dan istarani (2016:4) menyatakan “ IPAS merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam kebendaan yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.

Selanjutnya, Ahmad Susanto (2016:4) menyatakan bahwa “IPAS merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.”

Dari beberapa pendapat ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari tentang perubahan fenomena baik berupa kenyataan dan gejala-gejala yang terjadi di alam.

2.1.12. Materi IPAS

Siklus Air



Gambar 2.1. Proses Siklus Air

siklus air adalah siklus air yang tidak berkesudahan dari atmosfer ke bumi dan

kembali lagi ke atmosfer. Proses ini berlangsung selamanya. Air yang terkena sinar matahari akan menguap. uap air tersebut akan naik ke angkasa, karena suhu di angkasa itu dingin, maka suhu itu. mengembunkan uap air menjadi titik-titik air. Kumpulan titik-titik air ini tampak sebagai awan. tiupan angin yang membawa titik-titik air dari tempat lain membuat titik-titik air menjadi sangat banyak, sehingga awan tampak semakin menebal. suhu yang semakin dingin membuat titik-titik air semakin besar dan berat sehingga akhirnya jatuh ke bumi sebagai hujan.

A. Penjelasan

1) Evaporasi (penguapan):

air laut dan daratan Teka panasnya sinar matahari kemudian berubah menjadi uap akibat suhu panas.

2) Transpor:

Proses penguapan yang berasal dari tumbuhan, hewan dan manusia

3) Kondisi:

perubahan uap air menjadi butiran-butiran air dan membuat awan

4) Presipitasi:

awan mengalami proses mencair karena pengaruh suhu udara yang tinggi. pada saat ini terjadi proses hujan. butiran-butiran air jatuh dan membasahi permukaan bumi.

5) Limpasan:

proses pergerakan air dari tempat yang lebih tinggi ke tempat yang lebih rendah ke muka bumi. pergerakan air ini melalui Sungai, danau, laut saluran saluran got hingga Samudra.

6) Infiltrasi:

air hujan yang jatuh tidak semua jatuh dipermukaan bumi. sebagai air itu akan mencair jalan menuju pori-pori tanah dan meresap menjadi air tanah. kemudian air yang ada di dalam tanah akan keluar melalui sumur

B). Penjelasan Jenis Jenis Siklus Air

1) Siklus pendek

Siklus pendek ini terjadi jika uap air laut mengalami kondensasi membentuk awan dan jatuh sebagai hujan di laut setempat karena terjadi pemanasan alur sinar matahari.



Gambar 2.2. Proses Siklus Air Pendek

2) Siklus sedang

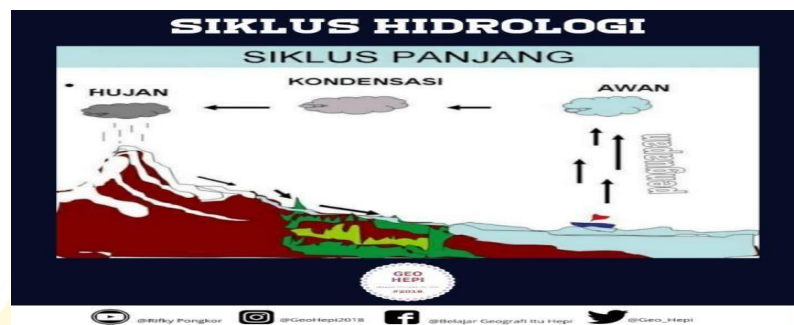
Siklus ini terjadi uap air laut mengalami kondensasi, selanjutnya membentuk awan yang terbawa angin menjadi daratan dan jatuh sebagai hujan. Namun, terbentuknya awan tidak selalu di atas laut sehingga ada kemungkinan yang terbawa angin adalah uap airnya. Sehingga di atas daratan uap air berubah menjadi awan dan selanjutnya turun sebagai hujan. Air hujan yang jatuh di daerah ada yang menjadi aliran permukaan, meresap ke dalam tanah, mengalir dari sungai, dan akhirnya kembali ke laut.



Gambar 2.3. Proses Siklus Air Sedang

3) Siklus Panjang

Siklus ini terjadi jika uap air laut mengalami kondensasi, selanjutnya uap air atau awan terbawa angin menuju daratan hingga ke pegunungan tinggi. dikarenakan suhu udara sangat rendah, uap air berubah menjadi kristal es atau salju yang membentuk gletser, mengalir masuk di Sungai dan akhirnya Kembali keluar .



Gambar 2.4. Proses Siklus Air Panjang

2.1.12. Manfaat Siklus Air

Beberapa manfaat siklus air bagi manusia hidup.

1. Air dibutuhkan oleh tumbuhan dalam proses fotosintesis. fotosintesis adalah proses pembentukan makanan bagi tumbuhan dengan sinar matahari.
2. Air banyak digunakan untuk pertanian dan pembangkit listrik.
3. Manusia juga memerlukan air untuk kegiatan sehari-hari seperti mandi, minum, memasak dan mencuci.
4. Hubungan juga memerlukan air untuk minum dan tempat bertahan hidup.

2.2. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPAS sangatlah menyenangkan dan menarik apabila penyampaian langkah dan penggunaan media sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dalam pelajaran IPAS, penting untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran agar hasil belajar dapat dicapai dengan efektif. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran perlu diterapkan untuk mencapai

nilai siswa agar mencapai KKM dan sesuai dengan materi yang diajarkan pada proses pembelajaran. Maka penting bagi pendidik memilih media, salah satunya adalah video animasi dengan menggunakan media video animasi saat proses pembelajaran dapat menghidupkan semangat siswa. Karena dengan melihat langsung media yang berbentuk tiga dimensi akan menarik perhatian siswa dan mudah untuk mengingat pelajaran yang diajarkan oleh guru pada materi yang akan diajarkan, sehingga dapat mempermudah peserta didik untuk memahami dan menerima materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar adalah media video animasi.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memperoleh hasil belajar siswa untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yang sudah ditetapkan di sekolah.

2.3. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah di paparkan, maka dapat dirumuskan hipotesis dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh signifikan dalam penggunaan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa pada Materi Siklus Air di Kelas V UPT SD Negeri 101814 Peria – ria Tahun Ajaran 2024/2025.

2.4. Defenisi Operasional

Untuk mencegah terjadinya penafsiran yang berbeda serta menciptakan kesamaan pengertian tentang Variabel-Variabel, maka penulis perlu merumuskan Defenisi operasional variabel dari penelitian ini, Adapun variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh yang diharapkan dalam penelitian ini adalah Hasil belajar IPA yang optimal.
2. Video animasi adalah salah satu jenis media video visual yang dapat menggambarkan suatu objek bergerak yang dikombinasikan dengan suara yang sesuai.
3. Hasil belajar merupakan proses penguasaan konsep-konsep inti,

keterampilan, dan pengetahuan yang diperoleh siswa melalui pembelajaran yang mendalam dan aplikasi praktis.

4. Ilmu Pengetahuan Alam (IPAS) adalah ilmu yang mempelajari tentang perubahan fenomena baik berupa kenyataan dan gejala-gejala yang terjadi di alam.
5. Siklus air adalah siklus air yang tidak berkesudahan dari atmosfer ke bumi dan kembali lagi ke atmosfer.

