

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Stimulus adalah apa saja yang diberikan guru kepada peserta didik, sedangkan respon berupa reaksi atau tanggapan peserta didik terhadap stimulus yang diberikan oleh guru tersebut. Sehingga apa yang diberikan oleh guru (stimulus) dan apa yang diterima oleh peserta didik (respon) dapat diamati dan diukur.

Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.

Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Sehingga dapat ditarik kesimpulan dari pernyataan diatas bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk berubah kearah yang lebih baik. Belajar sebagai suatu perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang sifatnya menetap dari sebuah pengalaman dan juga berusaha untuk menguasai sesuatu yang baru.

##### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik**

Kata hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan (dibuat,dijadikan,dsb) oleh suatu usaha. Sedangkan belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang

melibatkan proses kognitif. Berdasarkan kedua pengertian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan untuk melihat tingkat kemampuan seseorang dalam proses perubahan tingkah laku yang melibatkan kognitif.

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diadakan berupa perubahan tingkah laku atau sikap, keterampilan, dan kognitif siswa akibat adanya usaha pada perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Hasil belajar siswa diperoleh dari usaha mereka dalam mendengar, membaca mengikuti petunjuk, mengamati, memikirkan, meniru, melatih, dan mencoba sendiri setiap kegiatan yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasil belajar adalah sebagai hasil maksimum peserta didik yang diukur dari hasil tes belajar dalam materi pelajaran tertentu. Agar mengetahui hasil belajar, maka perlu dilakukan pengukuran atau evaluasi bertujuan untuk melihat hasil belajar secara kuantitatif atau angka yang diperoleh peserta didik.

Dalam system pendidikan nasional, rumusan tujuan pendidikan dalam kurikulum maupun tujuan instruksional menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Byamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek rana psikomotorik, yakni (1) gerakan refleksi, (2) keterampilan gerakan dasar, (3) kemampuan perseptual, (4) keharmonisan atau ketepatan, (5) gerakan keterampilan kompleks, dan (6) gerakan ekspresif dan interpretative.

Pada hakikatnya hasil belajar bukan hanya berupa penguasaan pengetahuan, tetapi juga kecakapan dan keterampilan dalam melihat, menganalisis dan memecahkan masalah, membuat rencana dan mengadakan pembagian kerja, dengan demikian aktivitas dan produk yang dihasilkan dari aktivitas belajar ini mendapatkan penilaian. Merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar juga dapat berupa :

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi symbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

### **2.1.3 Pengertian Media Video Animasi**

Kata media dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah, perantara, atau pengantar”. Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong belajar pada diri siswa. Gearlach & Ely (dalam

Azhar Arsyad, 2011) menyatakan media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun. Menurut Fatria(2017:136) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa.

Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Media sebagai alat bantu mengajar, sangat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian siswa dalam belajar, serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan guru supaya pembelajaran menjadi lebih menarik (Maharani 2019). Pentingnya peranan media pada proses pembelajaran mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum, seperti papan tulis, gambar-gambar, meja, kursi, dan lain sebagainya yang masih sering digunakan dalam pendidikan saat ini meskipun belum banyak berdampak pada hasil belajar (Agustin, 2021).

Media dikatakan pula sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasih. Kata segala memberi makna bahwa media tidak terbatas pada media yang dirancang secara khusus untuk mencapai tujuan tertentu tetapi keberadaannya dapat mempermudah atau memperjelas hasil belajar siswa terhadap materi atau pesan tertentu, jadi dalam bentuk apapun apabila dapat menyalurkan pesan dapat disebut sebagai media.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan media merupakan alat bantu untuk menyampaikan bahan ajar pesan atau informasih dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih bersemangat dan juga secara efektif dan efesian dapat diterima dan selalu diingat oleh pembelajar. Media video merupakan serangkaian

gambar gerak yang disertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi alur, dengan pesan- pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk, video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak. Video animasi terdapat tampilan yang memadukan antara audio dengan visual. Media berbasis visual animasi memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual animasi juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual animasi sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi. Dengan demikian media video animasi merupakan media yang memberikan tampilan gambar bergerak dalam proses pembelajaran yang nantinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, dimana dalam penggunaannya dibantu oleh pemandu atau guru.

#### **2.1.4 Fungsi Media Vidio Animasi**

Fungsi dari media animasi dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Media animasi dapat membantu siswa dalam mempelajari bahan pelajaran yang sangat luas, yang mana di dalamnya memuat berbagai macam konsep,fakta,dan prinsip-prinsip tertentu yang berhubungan dengan bahan pelajaran tersebut.
- 2) Media animasi juga dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materipembelajarannya di kelas
- 3) Media animasi dapat meingkatkan kepuasan dan keberhasilan siswa sesuai keinginan masing-masing guru
- 4) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswanya merasa puas dan berhasil dengan proses belajarnya

5) Media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa yang efektif serta menumbuhkan persepsi yang tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari. Manfaat Media Video Animasi dalam Pembelajaran

Media video animasi dalam pengajaran mempunyai manfaat yang utama dalam membantu siswa untuk memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Tetapi menurut beberapa ahli pendidikan media pembelajaran mempunyai manfaat yang luas.

Manfaat media video animasi dalam pembelajaran yaitu :

- a) Proses belajar yang lebih jelas dan menarik
- b) Lebih interaktifnya proses belajar
- c) Waktu dan tenaga yang efisien
- d) Kualitas hasil belajar dapat meningkat
- e) Dapat belajar kapan dan dimana saja
- f) Bertumbuhnya sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar
- g) Meningkatnya peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Media pembelajaran bermanfaat sebagai alat dasar yang konkret untuk membantu siswa berpikir sehingga mencegah terjadinya verbalisme pada diri mereka, memperbesar perhatian siswa, membuat pelajaran lebih menetap atau tidak mudah dilupakan, memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan para siswa, menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, dan membantu tumbuhnya pengertian juga perkembangan kemampuan berbahasa.

#### **2.1.5 Kelebihan dan Kelemahan Media Video Animasi Pembelajaran**

Menurut Hamzah B.Uno & Nina Lamatengo (2011:135) manfaat dalam penggunaan media video animasi pembelajaran, yaitu video animasi

dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Video animasi juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat dikunjungi oleh siswa. Kemampuan video animasi juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motoric dan melatih kemampuan kegiatan. Rusman (2012:220) mengungkapkan beberapa kelebihan yang dimiliki media video, yaitu: video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa, video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realitis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan, serta memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Kustandi (2013:64), mengungkapkan beberapa keuntungan apabila menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu :

- 1) Video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika siswa berdiskusi, membaca, dan praktik.
- 2) Video dapat menunjukkan objek secara normal yang tidak dapat dilihat, seperti kerja jantung ketika berdenyut.
- 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi siswa serta menanamkan sikap dan strategi efektif lainnya.
- 4) Video mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengandung pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Video dapat menyajikan peristiwa kepada kelompok besar atau kelompok kecil dan kelompok yang heterogen atau perorangan.

Daryanto (2010:90) mengungkapkan beberapa keuntungan bila menggunakan media video animasi dalam pembelajaran, yaitu ukuran tampilan video animasi sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video animasi bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan

lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, video animasi menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran memiliki beberapa kelebihan bila digunakan untuk mata pelajaran. Video animasi dapat merangsang motivasi belajar siswa, video animasi pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil belajar siswa. Dengan video animasi siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan urai guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati. Dalam penelitian ini media video animasi pembelajaran digunakan untuk menerangkan wujud benda.

Cecep Kustandi (2013:64), mengungkapkan beberapa keterbatasan dalam menggunakan media video pembelajaran yaitu; pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, pada saat diputar video gambar dan suara akan berjalan terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui video tersebut, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Sekalipun demikian setiap media pembelajaran selalu memiliki kelemahan-kelemahan tertentu, begitu juga halnya dengan media video animasi memiliki kelemahan diantaranya :

- a. Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Memerlukan software khusus untuk membukanya.
- c. Guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jenis tanpa adanya usaha belajar

dari mereka atau penyaji informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

### **2.1.6 Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran**

Bentuk penyajian video animasi yang diambil berdasarkan topic atau peristiwa yang dibutuhkan sehingga tersusun. Kemudian setiap video tersebut mampu bercerita dengan maksud mengambil makna yang ada pada video tersebut. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu membaca teks-teks atau pesan yang terdapat dalam media video secara keseluruhan.
- b. Melalui bimbingan guru, siswa memahami maksud dari media video animasi.
- c. Guru menerangkan materi pembelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media video animasi dan siswa mengamati video yang terdapat didalamnya.
- d. Guru meminta siswa maju kedepan menjelaskan apa yang terdapat dalam video animasi.
- e. Siswa memahami dan mengingat apa yang terdapat dalam media video animasi tersebut sesuai dengan materi yang telah dijelaskan oleh guru.
- f. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media video animasi.
- g. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan.

### **2.1.7 Powtoon**

*Powtoon* adalah sebuah *platform* daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dan video presentasi dengan mudah. Aplikasi ini dirancang untuk membantu pengguna yang mungkin tidak

memiliki latar belakang di bidang desain atau animasi untuk membuat video yang menarik dan profesional. Powtoon menyediakan berbagai template, karakter animasi, teks bergerak, dan elemen grafis yang bisa disesuaikan sesuai kebutuhan.

*Powtoon* memiliki banyak manfaat dalam dunia pendidikan, terutama dalam mempermudah proses pembelajaran dengan metode yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Berikut adalah beberapa manfaat *Powtoon* bagi pendidikan:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

*Powtoon* memungkinkan guru dan siswa untuk membuat video animasi yang menarik, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Hal ini bisa meningkatkan minat belajar siswa, terutama pada materi yang mungkin terasa sulit atau membosankan jika disampaikan secara tradisional.

2. Mempermudah Pemahaman Konsep

Dengan menggunakan elemen visual dan animasi, *Powtoon* dapat membantu menyederhanakan konsep yang kompleks, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Misalnya, konsep sains atau matematika yang rumit bisa dijelaskan melalui animasi atau ilustrasi visual, sehingga siswa dapat lebih mudah menangkap dan mengingatnya.

3. Mendorong Kreativitas Siswa

*Powtoon* memberikan kesempatan bagi siswa untuk membuat presentasi atau proyek belajar mereka sendiri dengan menggunakan video animasi. Ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif, menyusun narasi, dan mengekspresikan ide-ide mereka melalui visual yang menarik.

4. Meningkatkan Partisipasi Aktif

Dengan *Powtoon*, siswa bisa lebih aktif dalam belajar, misalnya dengan membuat proyek video animasi sebagai tugas kelompok atau individu. Ini memberikan kesempatan bagi mereka untuk berpartisipasi secara langsung dalam pembelajaran, bukan hanya sebagai penerima informasi.

#### 5. Mendukung Pembelajaran Daring

*Powtoon* sangat cocok untuk pembelajaran daring, di mana guru dapat membuat video penjelasan, materi pembelajaran, atau tutorial yang bisa diakses siswa kapan saja. Video ini bisa digunakan sebagai materi tambahan yang dapat diulang sesuai kebutuhan siswa, mendukung fleksibilitas belajar.

#### 6. Memfasilitasi Penyampaian Materi yang Variatif

*Powtoon* memungkinkan guru untuk menyajikan materi dalam bentuk yang berbeda, sehingga pembelajaran tidak monoton. Dengan variasi media seperti video, animasi, dan infografis, siswa dapat menikmati variasi dalam cara mereka belajar, yang bisa meningkatkan daya serap dan antusiasme mereka.

#### 7. Meningkatkan Keterampilan Teknologi pada Siswa dan Guru

Penggunaan *Powtoon* dalam kelas mengajarkan keterampilan teknologi yang relevan bagi siswa dan guru. Siswa belajar menggunakan alat multimedia untuk membuat presentasi dan memvisualisasikan ide-ide mereka, sementara guru dapat mengembangkan cara-cara baru untuk mengajar.

### 2.1.8 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik

#### a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri atau sudah ada dalam diri siswa itu sendiri. Faktor internal mempengaruhi prestasi belajar siswa terlepas dari bagaimana proses belajar mengajar

di kelas berjalan faktor internal dapat diperinci lagi kedalam beberapa unsur di bawah ini :

1) Kecerdasan (Intelegensi)

Tingkat kecerdasan atau intelegensi seseorang dapat diukur melalui tes IQ, hasil tes IQ setiap siswa pasti berbeda-beda. Tentu saja, secara umum, siswa dengan tingkat intelegensi yang tinggi lebih mudah mengikuti proses pembelajaran di kelas dan biasanya mampu menunjukkan hasil belajar yang baik. Akan tetapi, ada baiknya kita memandang dengan lebih luas mengenai dampak kecerdasan pada proses dan hasil belajar.

2) Motivasi

Motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorongnya berbuat dan bisa terjadi dalam belajar, karena belajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk terjadinya perubahan sikap pada diri seseorang. Motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu termasuk di dalamnya kegiatan belajar.

3) Bakat

Bakat adalah salah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.

4) Perhatian dan Minat

Dalam kehidupan sehari-hari, antara minat dan perhatian pada umumnya sama. Memang keduanya hampir sama dan dalam praktik selalu bergandengan satu sama lain. Apa yang menarik minat dapat menyebabkan perhatian kita terhadap sesuatu tentu disertai minat.

b. Faktor Eksternal

Selain factor internal yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik, juga terdapat faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar

diri peserta didik. Adapun yang termasuk ke dalam faktor eksternal yaitu :

1. Keluarga

Keluarga merupakan lapangan pendidikan yang pertama dan utama bagi peserta didik. Karena orang tua adalah pendidik kodrati yang telah dianugrahi naluri, kasih sayang dan tanggung jawab. Tugas utama dari keluarga atau orang tua untuk peserta didik ialah mengembangkan potensi yang telah ada di dalam diri peserta didik.

2. Sekolah

Sekolah merupakan suatu lembaga yang bisa digunakan sejumlah peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan dan dapat memberikan semangat belajar bagi seorang peserta didik. Sekolah merupakan lembaga pendidikan lanjutan dari keluarga untuk peserta didik mengembangkan hasil belajarnya.

3. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat sangat mempengaruhi perkembangan seorang peserta didik. Selain itu teman bergaul dan aktivitas dalam masyarakat dapat pula mempengaruhi hasil belajar peserta didik, akan tetapi tidak semua aktivitas dapat membantu peserta didik. Apabila seorang peserta didik berada dalam lingkungan masyarakat yang baik dan terpelajar maka ia kanterdorong untuk terus meningkatkan hasil belajarnya sehingga tercapai apa yang diinginkannya.

## 2.1.9 Tematik

### a. Pengertian Tematik

Pembelajaran tematik merupakan salah satu model pengajaran terpadu (*integrated instruction*), suatu sistem pembelajaran yang membentuk siswa, baik individu maupun kelompok untuk secara aktif

mengeksplorasi serta menemukan konsep dan prinsip ilmiah secara komprehensif, bermakna, dan otentik (Sari et al., 2019). Sejalan dengan pernyataan tersebut, pembelajaran tematik membuat strategi pembelajaran dengan melibatkan beberapa mata pelajaran yang memberikan pengalaman yang bermakna bagi peserta didik (Irsan et al., 2021). Sari et al., (2018) dan (Isbadrianingtyas et al., 2016) menambahkan bahwa pembelajaran bentuk tematik di sekolah dasar mengkombinasikan antara pengetahuan, sikap, keterampilan, dan dimensi lainnya menjadi satu kesatuan, memadukan keterampilan yang dimiliki setiap siswa agar saling terhubung dan melengkapi, serta mengintegrasikan kompetensi masing-masing siswa. Sehingga setiap siswa masih merasakan kemampuannya dengan menghubungkan alat indera siswa yang berbeda dengan lingkungannya. Dengan menggunakan model ini, peserta didik ditantang untuk lebih aktif dan kritis dengan proses pembelajarannya yang berpusat pada siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema melalui kombinasi mata pelajaran, peserta didik lebih aktif dan kritis dalam proses kegiatannya, sehingga memungkinkan mereka untuk lebih memahami konsep yang dipelajari dan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna.

### 2.1.10 Materi IPA Tematik Subtema 2 Kelas III Wujud Benda



**Gambar 2.1 Subtema 2 Wujud Benda**

Wujud benda adalah bentuk dari suatu benda yang mempunyai massa dan dapat menempati ruang. Setiap benda pasti memiliki wujud. Wujud benda ada tiga, yaitu padat, cair, dan gas. Tas, buku, dan pensil berwujud padat. Minyak dan air berwujud cair. Gas hidrogen dalam balon berwujud gas.

#### a. Sifat-sifat Benda



**Gambar 2.2 Sifat-sifat Benda**

### 1. Benda padat

Benda padat memiliki sifat-sifat seperti berikut :

- Memiliki bentuk yang cenderung tetap meskipun diletakan pada tempat tertentu, bahkan cenderung sama meskipun dipindahkan ke tempat yang berbeda sekalipun
- Tidak mudah berubah wujud
- Untuk merubah wujud benda padat biasanya memerlukan proses yang lumayan lama dengan berbagai macam effort, seperti memukul, menekan, dan sebagainya

### 2. Benda cair

Benda cair memiliki sifat-sifat atau karakteristik seperti berikut :

- Bentuknya tidak tetap dan akan menyesuaikan dengan bentuk wadah yang menampungnya
- Bersifat mengalir atau mudah berpindah tempat dari yang lebih tinggi menuju tempat yang lebih rendah karena adanya hukum gravitasi
- Benda cair dapat meresap pada celah-celah kecil atau pori-pori suatu permukaan, seperti tanah, kertas, tisu, kain, spons, dan sebagainya
- Memiliki tekanan untuk menuju ke segala arah
- Memiliki permukaan yang selalu datar dalam kondisi wadah berbentuk apapun
- Memiliki gerak gelombang yang bisa dipengaruhi oleh beberapa factor, seperti angin dan gaya dorong

### 3. Benda gas

Benda gas memiliki sifat-sifat atau karakteristik tersendiri yang membedakannya dengan bentuk zat benda yang lainnya, seperti berikut ini :

- Memiliki bentuk dan volume yang menyesuaikan dengan bentuk atau kondisi wadah yang menampungnya. Itulah sebabnya bentuk gas akan bergantung dengan bentuk dan kondisi wadahnya. Selain itu volume udara juga akan sangat bergantung pada isi dan volume wadahnya.
- Memiliki tekanan yang bisa menekan ke segala arah. Contohnya saat meniup balon maka karet balon akan mengembang. Hal itulah yang membuktikan bahwa gas menekan ke segala arah dan menyesuaikan dengan wadahnya.

#### **b. Macam-macam Perubahan Wujud Benda**

##### **1. Mencair**

Mencair adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda padat menjadi cair.

##### **2. Membeku**

Membeku adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi padat.

##### **3. Menguap**

Menguap adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda cair menjadi zat gas.

##### **4. Mengembun**

Mengembun adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada benda gas menjadi benda cair.

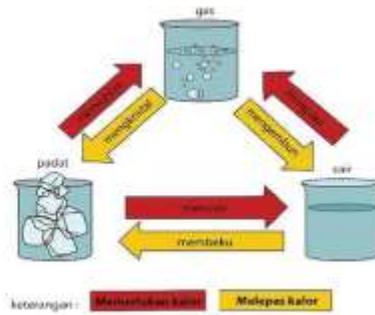
##### **5. Menyublim**

Menyublim adalah bentuk perubahan wujud benda yang terjadi pada benda padat menjadi material gas.

##### **6. Mengkristal**

Mengkristas adalah bentuk perubahan wujud yang terjadi pada material gas menjadi material yang lebih padat.

### c. Penyebab Perubahan Wujud Benda



**Gambar 2.3 Perubahan Wujud Benda**

Berikut ini penjelasan tentang penyebab terjadinya perubahan wujud pada benda padat, cair, dan gas yaitu :

- **Perubahan Fisik**  
Perubahan fisika adalah bentuk perubahan wujud pada zat suatu benda yang dapat dilihat atau diamati dengan mata telanjang melalui tampilan fisiknya saja atau dari penampilan luarnya.
- **Perubahan Kimia**  
Perubahan kimia adalah bentuk perubahan wujud suatu benda yang terjadi pada bentuk dan ukuran zat dan menghasilkan zat baru yang berbeda.
- **Perubahan Biologi**  
Perubahan biologi adalah salah satu perubahan yang terjadi karena adanya pengaruh aktivitas dari makhluk hidup lainnya atau mikroorganisme pengurai.

### d. Contoh-contoh Perubahan Wujud Benda

Berikut ini adalah contoh-contoh perubahan pada wujud benda yakni :

- Membekukan air di dalam freezer agar menjadi es batu adalah contoh perubahan wujud dengan proses pembekuan
- Meletakkan adonan es krim dalam freezer agar menjadi es krim beku
- Menyemprotkan pengharum ruangan terjadi perubahan dari zat cair menjadi gas yang tersebar ke udara
- Membakar lilin yang dapat melelehkannya karena adanya energy panas yang membuat bahan lilin menjadi cair
- Batu krikil untuk bahan pembuatan pasir yang mengalami perubahan ukuran wujud menjadi lebih kecil.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA pada dasarnya adalah suatu materi pelajaran yang memiliki cakupan luas yang berhubungan dengan fenomena-fenomena di dalam semesta. Proses pembelajaran IPA perlu didesain semenarik mungkin dan efektif agar siswa dapat memahami materi dengan baik, salah satunya dengan menggunakan media yang konkret atau mendekati konkret.

Pembelajaran ipa yang masih menggunakan media sederhana seperti media gambar, akan membuat siswa kurang termotivasi untuk mempelajarinya. Siswa juga akan kesulitan dalam memahami materi terutama paada materi yang menampilkan wujud benda. Media gambar tidak dapat menampilkan bagaimana proses wujud benda itu terjadi, karena media gambar hanya menampilkan gambar dan tulisan yang tidak bergerak atau diam saja. Pembelajaran seperti ini akan menjadi tidak efeektif, kurang menarik dan terlihat membosankan. Dari uraian tersebut menunjukkan bahwa masih perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran IPA terutama dalam pemilihan media pembelajarannya, sehingga harapan setelah adanya pembaruan dan

perbaikan tersebut dapat memaksimalkan keterampilan proses dan hasil belajar IPA pada siswa.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga keterampilan proses dan hasil belajar IPA optimal adalah dengan menggunakan media video animasi pembelajaran. Video animasi pembelajaran adalah media audio visual yang dapat dilihat dan dapat didengar karena merupakan gabungan dari dua atau lebih media (gambar, suara, teks, dan video) yang dalam pengoperasiannya memerlukan alat bantu seperti computer, laptop, LCD proyektor, atau alat pendukung yang mampu memutar video animasi pembelajaran. Media video animasi pembelajaran sangat cocok digunakan sebagai media dalam berbagai pelajaran, termasuk pada materi IPA.

Media video animasi pembelajaran ini dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat, nyata, akan lebih menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Siswa dapat mengamati bagian-bagian yang penting dalam video animasi dengan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelaskan informasinya. Materi juga dapat diputar berulang-ulang untuk memperjelas dalam memahami isi materinya. Dengan menggunakan video animasi pembelajaran siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati. Sehingga keterampilan proses pada siswa juga akan lebih baik. Ketika dihadapkan pada suatu masalah atau soal siswa akan lebih mudah dalam menyelesaikannya karena siswa benar-benar memahami materi yang disampaikan dan mengetahui cara mengatasinya. Dengan penguasaan keterampilan proses dan hasil belajar siswa terhadap materi IPA yang disampaikan maka keterampilan proses IPA dan hasil belajar IPA akan lebih baik.

Pada kelas III A SDN 064026 Meadan Tuntungan pada pertemuan 1 diberikan pre-test terlebih dahulu untuk mengukur kemampuan awal siswa

sebelum menggunakan media video animasi pembelajaran pada materi wujud benda. Kemudian pada kelas III A SDN 064026 Medan Tuntungan pada pertemuan 2 selanjutnya menggunakan video animasi pembelajaran pada materi wujud benda dan diberikan post-test untuk mengukur hasil belajar IPA pada siswa.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir maka hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari Penggunaan Media Video Animasi Edukatif Berbantuan Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas III Upt SD Negeri 064026 Medan Tuntungan T.P 2024/2025.

### **2.4 Defenisi Operasional Variabel**

1. Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang di gunakan dalam menyampaikan informasi dan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan.
2. Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sumber belajar, dan materi pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan.
3. Video Animasi Edukatif adalah adalah jenis video yang digunakan sebagai media utama untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.
4. Belajar adalah aktivitas yang dilakukan individu untuk memperoleh atau meningkatkan pengetahuan, keterampilan, wawasan, atau sikap melalui pengalaman, interaksi, atau pengajaran.
5. Hasil Belajar adalah perubahan atau perkembangan yang terjadi pada individu setelah melalui proses pembelajaran.

6. Mengajar adalah proses menyampaikan pengetahuan, keterampilan, sikap atau nilai-nilai kepada individu atau kelompok dengan tujuan membantu mereka belajar dan berkembang.
7. Mata Pelajaran Tematik adalah metode pembelajaran yang mengintegrasikan beberapa mata pelajaran kedalam satu tema yang relevan dan menyeluruh.

