

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Kerangka teoritis terdiri dari teori-teori yang diungkapkan oleh para ahli di bidang penelitian yang akan direncanakan untuk diteliti, yang akan digunakan untuk memberikan panduan teoritis untuk analisis data dan interpretasi data. Dengan kata lain, kerangka teoritis adalah struktur yang merangkum konsep dan teori, yang akan dikembangkan dari pengetahuan yang telah diuji dan dipublikasikan sebelumnya yang akan disintesis untuk membantu peneliti memiliki latar belakang teoritis atau dasar untuk analisis data dan interpretasi makna yang terkandung dalam penelitian.

Belajar adalah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman, latihan, atau interaksi dengan lingkungannya. Perubahan ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan, perilaku, dan cara berpikir. Belajar dapat berlangsung dalam berbagai situasi, baik formal seperti di sekolah maupun non-formal melalui pengalaman sehari-hari. Belajar bukanlah aktivitas yang terjadi secara instan, melainkan proses yang berlangsung secara berkesinambungan sepanjang hidup. Sejak kecil hingga dewasa, individu terus-menerus belajar, baik melalui pendidikan formal maupun pengalaman hidup.

Belajar adalah fondasi utama bagi perkembangan individu dan masyarakat. Dengan belajar, seseorang dapat mengembangkan potensi diri, menghadapi tantangan, dan berkontribusi dalam kehidupan sosial. Proses belajar juga merupakan kunci bagi inovasi, kreativitas, dan kemajuan suatu bangsa. Dalam era informasi seperti sekarang, belajar menjadi semakin penting karena perubahan yang cepat dalam teknologi dan pengetahuan menuntut kemampuan belajar sepanjang hayat.

Menurut Suyono dan Hariyanto (2021) menyatakan bahwa “Belajar adalah aktivitas mental dan fisik yang menghasilkan perubahan pemahaman, keterampilan, nilai, dan sikap melalui pengalaman dan latihan. Belajar dipandang sebagai proses aktif, di mana peserta didik berperan sebagai subjek pembelajaran, bukan sekadar penerima informasi”. Menurut Widodo (2021) “Belajar adalah proses konstruksi pengetahuan yang dilakukan oleh peserta didik melalui pengalaman nyata, diskusi, dan refleksi. Dalam pembelajaran abad ke-21, belajar harus mendorong kreativitas, kolaborasi, komunikasi dan kemampuan berpikir tingkat tinggi”. Menurut Pane & Dasopang (2022) “Belajar merupakan proses interaksi edukatif antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang bertujuan menghasilkan perubahan perilaku secara optimal. Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh metode pembelajaran, motivasi belajar, serta lingkungan belajar yang kondusif.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku seseorang yang diperoleh dari interaksi antara individu dengan individu dan dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya untuk membentuk kepribadian, memperoleh suatu perubahan tingkah laku, kecakapan, keterampilan, dan sikap.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran merupakan perpaduan dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dengan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, sedangkan mengajar secara instruksional dilakukan oleh seorang guru. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar, pembelajaran merupakan sebuah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut Sanjaya (2023) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara pendidik dan peserta didik yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap dan keterampilan melalui kegiatan belajar yang terencana”. Menurut Nasution (2023) menyatakan bahwa

“Pembelajaran merupakan proses pembimbingan peserta didik dalam kegiatan belajar agar terjadi perubahan perilaku yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik secara seimbang”. Sedangkan Menurut Sudjana dalam H. Rusli (2023:27) berpendapat bahwa “Pembelajaran adalah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu peserta didik dan pendidik yang melakukan kegiatan pembelajaran”.

Berdasarkan beberapa pengertian tentang pembelajaran dapat disimpulkan pembelajaran merupakan hubungan interaksi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung serta tersedianya media atau sumber belajar.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu komponen dan kompetensi guru dimana guru hanya dapat menguasai serta terampil dalam mengajar. Mengajar merupakan proses interaksi siswa dengan siswa dan konsultasi guru dalam rangka menciptakan sistem lingkungan sebaik-baiknya yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Menurut Trianto (2022) mengemukakan bahwa “Mengajar merupakan proses pemberian pengalaman belajar melalui penerapan berbagai model dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik”. Menurut Nasution (2023) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan kegiatan membimbing dan memfasilitasi peserta didik dalam belajar agar terjadi perubahan perilaku secara menyeluruh, meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik”. Menurut Sanjaya (2023) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik yang dirancang secara sistematis untuk menumbuhkan pemahaman, sikap dan keterampilan belajar”.

Dari berbagai pandangan ahli di atas, mengajar dapat dipahami pengajaran telah berkembang dari sekadar penyampaian informasi menjadi proses yang lebih dinamis, interaktif, dan terfokus pada kebutuhan serta perkembangan siswa. Mengajar harus berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang bermakna, serta menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik.

2.1.4 Hakekat Hasil Belajar

2.1.4.1 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar tidak hanya berupa pengetahuan, tetapi juga sikap, keterampilan, dan nilai-nilai yang dikembangkan selama proses pendidikan. Hasil belajar merupakan suatu perubahan perilaku yang terjadi pada individu sebagai akibat dari pengalaman belajar. Perubahan ini dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang dilakukan oleh seseorang guna untuk merubah suatu perilaku yang ada pada dirinya.

Menurut Pane Dan Dasopang (2022) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik secara menyeluruh yang diperoleh setelah mengikuti proses pembelajaran sebagai wujud tercapainya tujuan pembelajaran”. Menurut Sanjaya (2023) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan dapat diukur melalui penilaian proses maupun penilaian hasil”. Menurut Nasution (2023) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan perubahan kemampuan peserta didik yang dapat diamati dan diukur setelah proses pembelajaran, baik pada aspek kognitif,afektif maupun psikomotorik”.

2.1.4.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Nasution (2023) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal :

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor psikologis seperti perhatian, minat, motivasi dan kesiapan mental peserta didik sangat berperan dalam menentukan hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang turut memengaruhi hasil belajar.

2.1.5 Hakikat Media Pembelajaran Video Animasi

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik. Media pembelajaran bertujuan untuk memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan sehingga peserta dapat lebih mudah memahami materi. Selain itu pengguna media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik, dan meningkatkan efektivitas serta efisiensi pembelajaran.

Menurut Sanjaya (2023) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran merupakan media yang digunakan secara tepat dalam strategi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan pencapaian hasil belajar peserta didik”. Menurut Nasution (2023) menyatakan bahwa “Media Pembelajaran merupakan dapat membantu peserta didik memusatkan perhatian, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah pemahaman materi yang disampaikan guru.

Media pembelajaran sangat penting dalam dunia pendidikan karena dapat memperkaya pengalaman belajar dan menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Pemilihan media yang tepat berdasarkan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik peserta didik akan membantu mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran telah berkembang seiring dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran kini tidak hanya terbatas pada alat bantu fisik seperti buku atau papan tulis, tetapi juga mencakup media digital yang memungkinkan interaksi lebih aktif dan kolaboratif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah pemahaman konsep, dan memperkaya pengalaman belajar.

Menurut Sanjaya (2023), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi utama dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- 1) Menjadi alat bantu komunikasi antara guru dan peserta didik dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas dan efektif.

- 2) Meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik, karena penyajian materi yang variatif dan menarik mampu menumbuhkan minat belajar.
- 3) Mempermudah pemahaman materi, terutama pada materi yang bersifat abstrak, dengan cara menghadirkan dalam bentuk visual, audio atau audiovisual
- 4) Mengefisienkan waktu dan tenaga dalam proses pembelajaran, serta membantu guru menciptakan pembelajaran yang lebih terstruktur dan sistematis.

2.1.5.2 Media Pembelajaran Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan elemen gambar yang bergerak dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film. Pengertian media video animasi menurut (Sukiman 2022) menyatakan bahwa “Media video animasi merupakan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran untuk meningkatkan perhatian, minat dan keterlibatan aktif siswa karena mengombinasikan unsur warna, gerak dan suara”. Menurut Kustandi & Darmawan (2022) menyatakan bahwa “Media Video Animasi merupakan media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi yang sulit dijelaskan secara konvensional, serta mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat materi pelajaran”. Selain itu (Hamali 2023) yang menyatakan bahwa “Media video animasi merupakan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, efektif dan bermakna sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar siswa.

Dari teori diatas yang menjelaskan tentang pengertian media video animasi, dapat ditarik kesimpulan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berupa video yang dilengkapi dengan suara dan gambar yang bergerak. Media video animasi ini sangat beragam Media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Media video animasi dapat dijadikan salah satu media pembelajaran yang membantu siswa untuk menambah semangat dalam belajar, mempermudah memahami materi sedikit terbuka dan memotivasi siswa untuk belajar.

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. 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.

2.1.5.3 Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video animasi adalah salah satu media pembelajaran yang memadukan visual dan suara, di mana gambar-gambar atau objek-objek diciptakan secara bergerak melalui teknologi animasi. Media ini memiliki peran penting dalam meningkatkan minat belajar siswa, karena dapat menyajikan materi dengan cara yang menarik, dinamis, dan interaktif. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal melalui teks atau ceramah, karena animasi mampu memvisualisasikan abstraksi menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Karakteristik media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut :

1. **Visual dan Dinamis** : Video animasi menampilkan objek dan karakter yang bergerak, menjadikannya lebih menarik dari pada media pembelajaran statis seperti gambar atau teks.
2. **Menggabungkan Audio dan Visual** : Salah satu kekuatan video animasi adalah kemampuannya untuk menggabungkan elemen visual dengan audio. Narasi atau suara latar yang menyertai gambar animasi membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih mudah, karena mereka tidak hanya melihat, tetapi juga mendengar penjelasan.
3. **Mudah Disesuaikan dengan Berbagai Gaya Belajar** : Video animasi cocok untuk berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

4. Meningkatkan Motivasi Belajar : Penggunaan animasi yang menarik, warna yang cerah, karakter yang menyenangkan, dan cerita yang menarik mampu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Video animasi juga membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dan menghibur, terutama untuk siswa sekolah dasar atau siswa dengan tingkat konsentrasi yang rendah.
5. Mempermudah Pemahaman Materi Kompleks : Video animasi memungkinkan visualisasi dari materi yang sulit dipahami. Misalnya, proses-proses ilmiah, seperti siklus air, revolusi bumi, atau pergerakan atom dalam fisika, dapat divisualisasikan dengan animasi sehingga siswa dapat melihat dan memahami proses yang tidak kasat mata.
6. Pengulangan Mudah : Video animasi memungkinkan siswa untuk menonton kembali materi kapan saja dan sebanyak mungkin hingga mereka benar benar memahaminya.

Video animasi sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang menarik dan sangat efektif dalam memfasilitasi pembelajaran, terutama dalam memahami konsep - konsep yang abstrak dan kompleks. Kombinasi audio - visual, interaktivitas, dan fleksibilitasnya membuat media ini sangat cocok digunakan dalam pendidikan modern untuk berbagai tingkat usia dan gaya belajar siswa.

2.1.5.4 Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu bentuk penyampaian materi yang menggunakan teknologi animasi untuk memvisualisasikan konsep dan informasi kepada peserta didik. Penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar memberikan banyak manfaat, baik bagi guru maupun siswa, karena kemampuannya menggabungkan elemen visual dan audio dalam bentuk yang menarik dan interaktif. Media ini sangat efektif dalam menyampaikan informasi yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami, terutama bagi siswa dengan gaya belajar visual dan auditori. Manfaat media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan Pemahaman Konsep Abstrak

Video animasi mampu memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami secara verbal atau tertulis. Misalnya, dalam pembelajaran sains, animasi dapat menjelaskan proses yang tidak terlihat secara langsung, seperti pergerakan molekul atau rotasi planet. Ini membantu siswa memvisualisasikan dan memahami materi yang kompleks dengan lebih mudah.

2. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Penggunaan video animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik. Visualisasi yang dinamis dan interaktif membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Dengan media animasi yang menarik, siswa cenderung lebih fokus dan termotivasi untuk mengikuti pelajaran.

3. Mempermudah Retensi Informasi

Menurut teori kognitif multimedia, informasi yang disampaikan melalui kombinasi audio dan visual lebih mudah diingat dan dipahami oleh siswa. Video animasi menyajikan materi dengan cara yang interaktif, sehingga meningkatkan retensi atau daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari.

4. Memfasilitasi Berbagai Gaya belajar

Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Video animasi menyediakan kombinasi audio dan visual yang mendukung berbagai gaya belajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa.

5. Meningkatkan Kreativitas dan Keterlibatan Siswa

Video animasi sering kali disajikan dalam bentuk cerita atau skenario yang menarik, yang merangsang imajinasi siswa. Melalui visualisasi ini, siswa lebih mudah terlibat dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar.

6. Fleksibilitas dalam Penggunaan

Video animasi dapat digunakan di berbagai platform digital, seperti komputer, tablet, atau proyektor, sehingga memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel. Guru dapat menggunakan video animasi sebagai alat bantu dalam kelas tatap muka atau sebagai materi belajar mandiri yang dapat diakses siswa kapan saja dan di mana saja.

7. Meningkatkan Efektivitas Pengajaran

Media video animasi memungkinkan penyampaian materi secara sistematis, dengan alur yang mudah diikuti oleh siswa. Ini membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif karena siswa bisa mengulang bagian-bagian yang sulit dipahami kapan saja, sehingga pembelajaran berjalan lebih efisien.

8. Menghemat Waktu dan Tenaga Guru

Dengan menggunakan video animasi, guru tidak perlu selalu memberikan penjelasan panjang lebar secara manual. Video animasi bisa menggantikan penjelasan yang berulang-ulang, sehingga guru dapat lebih fokus pada aspek diskusi atau interaksi dengan siswa.

Media pembelajaran video animasi memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, mulai dari mempermudah pemahaman konsep-konsep yang sulit, meningkatkan motivasi dan minat belajar, hingga membantu siswa dengan berbagai gaya belajar. Penggunaan video animasi juga memungkinkan guru untuk menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Dalam era teknologi yang semakin maju, pemanfaatan video animasi menjadi salah satu alternatif yang inovatif untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan menyenangkan.

2.1.5.5 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

1. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi

- a. Sanjaya (2021) menyatakan bahwa video animasi sangat efektif untuk menjelaskan konsep yang bersifat abstrak atau sulit dipahami karena dapat divisualisasikan secara konkret melalui gambar bergerak.
- b. Rusman (2021) menjelaskan bahwa video animasi memungkinkan penyajian materi secara runtut, jelas dan konsisten sehingga memudahkan siswa mengikuti alur 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.

2. Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

- a. Munir (2021) pembuatan video animasi membutuhkan keahlian khusus, waktu yang cukup lama dan biaya yang tidak stabil.
- b. Sanjaya (2021) mengungkapkan bahwa jika tidak diimbangi dengan metode interaktif, penggunaan video animasi dapat membuat siswa hanya menonton tanpa berpikir kritis atau berpartisipasi aktif.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran memiliki beberapa kekurangan bila digunakan untuk mata pelajaran. Beberapa kekurangan seperti biaya produksi yang tinggi dan potensi kurangnya interaksi langsung antara siswa dan guru. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk mempertimbangkan dengan cermat kapan dan bagaimana menggunakan video animasi sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang lebih luas.

2.1.6 Hakekat Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS)

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui oleh manusia, sedangkan ilmu adalah alat bantu yang digunakan manusia untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengetahuan melalui serangkaian proses ilmiah. Ilmu pengetahuan alam adalah ilmu pengetahuan yang mengkajikan tentang makhluk kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Ilmu Alam Pengetahuan dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan

diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logistik dan bersistem dengan penjelasan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran sempurna profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Menurut Kemendikbudristek (2022), “IPAS merupakan mata pelajaran terpadu yang menggabungkan konsep Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan tujuan membantu peserta didik memahami hubungan antara manusia, alam dan lingkungan sosial secara menyeluruh. IPAS dirancang untuk menumbuhkan rasa ingin tau, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan memecahkan masalah melalui pembelajaran kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari”. Menurut Sanjaya (2022), “IPAS adalah bentuk pelajaran integratif yang menekankan keterkaitan antara fenomena alam dan sosial sehingga siswa tidak mempelajari konsep secara terpisah. Melalui IPAS, peserta didik diarahkan untuk membangun pemahaman yang bermakna dengan mengaitkan konsep ilmiah dan sosial dalam satu kesatuan pembelajaran yang utuh dan relevan”. Menurut Trianti (2021), “pembelajaran IPAS bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah dan sosial peserta didik secara bersamaan. IPAS membantu siswa memahami realitas kehidupan dengan cara mengamati, menanya dan menganalisis berbagai peristiwa alam dan sosial yang terjadi di sekitarnya sehingga membentuk sikap peduli terhadap lingkungan dan masyarakat”.

Ada tiga istilah yang terlibat dalam hal ini, yaitu “Ilmu”, “pengetahuan”, dan “alam”. Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia. Dalam hidupnya, banyak sekali pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan tentang agama, pendidikan kesehatan, ekonomi, politik, sosial, dan alam sekitar adalah

contoh pengetahuan yang dimiliki manusia. Pengetahuan alam berarti pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. IPAS merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science and social*, artinya IPAS. Berhubungan dengan alam atau bersangkut paut dengan alam, *science* artinya ilmu pengetahuan alam.

IPAS menurut para ahli merupakan pendekatan pendidikan yang menggabungkan aspek Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk memberikan pemahaman menyeluruh mengenai interaksi antara alam dan manusia. Pendekatan ini tidak hanya mengajarkan ilmu pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kesadaran lingkungan, dan kemampuan untuk menyelesaikan masalah kompleks secara holistik.

2.1.7 Tujuan Pembelajaran IPAS

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan untuk memberikan pemahaman holistik kepada siswa mengenai dunia alam dan sosial, serta hubungan yang saling berkaitan antara keduanya. Melalui pendekatan interdisipliner yang menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa memahami masalah-masalah global dengan cara yang lebih komprehensif dan terpadu.

1. Tujuan Umum Pembelajaran IPAS

- a) Memahami Hubungan Alam dan Sosial. Salah satu tujuan utama pembelajaran IPAS adalah untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan kehidupan sosial. Siswa diajak untuk melihat bagaimana peristiwa alam, seperti bencana atau perubahan iklim, mempengaruhi kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya manusia, serta sebaliknya, bagaimana tindakan manusia berdampak pada lingkungan.
- b) Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Analisis IPAS mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analisis dengan mengeksplorasi berbagai konsep ilmiah dan sosial secara bersama-sama. Siswa diharapkan mampu mengidentifikasi masalah,

menganalisis informasi dari berbagai sumber, dan merumuskan solusi yang logis terhadap masalah-masalah kompleks yang melibatkan aspek alam dan sosial.

- c) Mengembangkan Sikap dan Tanggung Jawab Sosial Melalui pembelajaran IPAS, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga diharapkan mengembangkan sikap yang peduli terhadap lingkungan dan masyarakat. Siswa diajarkan untuk memiliki tanggung jawab sosial dalam mengelola sumber daya alam, mengatasi masalah sosial, dan berkontribusi dalam masyarakat yang lebih sejahtera.

2. Tujuan Spesifik Pembelajaran IPAS

- a) Memahami Konsep-Konsep Dasar IPA dan IPS. Pembelajaran IPAS bertujuan agar siswa dapat memahami konsep-konsep dasar dalam Ilmu Pengetahuan Alam (fisika, kimia, biologi) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (sejarah, geografi, ekonomi), serta mengintegrasikannya dalam pemahaman yang lebih luas.
- b) Mampu Menghubungkan Fenomena Alam dengan Kehidupan Sosial Siswa diharapkan mampu melihat hubungan antara fenomena alam (seperti siklus air, perubahan cuaca) dengan kehidupan sosial (seperti aktivitas pertanian, pola pemukiman, dan ekonomi masyarakat).
- c) Mengembangkan Kemampuan Meneliti dan Mengeksplorasi Pembelajaran IPAS mendorong siswa untuk melakukan penelitian sederhana, baik melalui observasi fenomena alam maupun sosial.

Tujuan pembelajaran IPAS adalah untuk menciptakan siswa yang tidak hanya memahami konsep-konsep ilmiah dan sosial secara terpisah, tetapi juga mampu mengintegrasikannya untuk memahami dan menyelesaikan masalah masalah kompleks. Melalui pendekatan interdisipliner, siswa diharapkan menjadi individu yang kritis, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap lingkungan serta kehidupan sosial. Pembelajaran IPAS juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global dengan cara yang holistik dan berkelanjutan.

2.1.8 Materi Pembelajaran

2.1.8.1 Pengertian Energi

Energi adalah suatu kemampuan untuk melakukan pekerjaan atau menciptakan perubahan. Menurut Kamus Besar Indonesia (KBBI) energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja (misalnya untuk energi listrik dan mekanika) atau daya (kekuatan) yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai proses kegiatan. Dalam kehidupan sehari-hari, energi sangat penting dan selalu kita butuhkan. Tubuh manusia memerlukan energi untuk bergerak, berpikir, dan menjalankan berbagai aktivitas. Seorang pekerja, misalnya, tidak akan mampu menyelesaikan tugasnya jika tubuhnya kekurangan tenaga.

Oleh sebab itu, disarankan agar setiap pagi kita mengonsumsi makanan bergizi dan seimbang agar tubuh memperoleh energi yang cukup serta tetap sehat. Energi tidak hanya dibutuhkan oleh manusia, tetapi juga oleh berbagai alat dan sistem di sekitar kita. Contohnya, energi digunakan untuk menggerakkan mobil, memanaskan atau mendinginkan ruangan, serta mengoperasikan komputer. Tanpa ketersediaan energi, berbagai kegiatan tersebut tidak dapat berlangsung dengan baik.

Menurut Halliday, Resnick dan Walker (2021), energi merupakan kemampuan suatu sistem untuk melakukan kerja atau menyebabkan perubahan pada benda lain. Energi dapat berpindah dari satu sistem ke sistem lain dalam berbagai bentuk, seperti energi listrik, energi potensial, energi panas dan energi listrik tanpa dapat diciptakan maupun dimusnahkan. Menurut Servay dan Jewett (2022), energi didefinisikan sebagai kuantitas yang digunakan untuk menggambarkan kerja yang dilakukan oleh gaya pada suatu sistem. Energi bersifat kekal, artinya jumlah energi total dalam sistem tertutup akan selalu tetap meskipun mengalami perubahan bentuk.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa energi adalah suatu kemampuan untuk melakukan pekerjaan atau menciptakan perubahan. Saat melakukan kerja atau usaha dapat menghasilkan energi yang baik saat melakukannya.

2.1.8.2 Macam - Macam Energi

Energi adalah kemampuan untuk melakukan kerja (misalnya untuk energi listrik dan mekanika) atau daya (kekuatan) yang dapat digunakan untuk melakukan berbagai proses kegiatan. Berikut macam-macam energi :

1. Energi Panas

Energi panas adalah suatu energi yang berasal dari panasnya suatu benda. Biasanya energi panas ini juga dikenal dengan “kalor”. Pada dasarnya energi panas ini sudah bisa kamu lihat dan rasakan ketika berada di bawah matahari. Setiap contoh dari energi panas itu berasal dari berbagai macam sumber serta mempunyai fungsi yang berbeda-beda. Meskipun energi ini panas, tetapi masih bisa memberikan banyak manfaat, salah satu manfaat yang dapat dirasakan adalah dengan energi panas matahari, maka pakaian yang dijemur akan cepat kering.

2. Energi Cahaya

Energi cahaya adalah energi yang didapatkan memancarkan cahaya. Energi cahaya ini bisa kamu lihat pada lampu, api dan matahari. Matahari adalah sumber energi cahaya terbesar. Lampu bisa dikatakan sebagai salah satu contoh energi cahaya buatan atau energi cahaya yang dihasilkan dari perubahan energi listrik. Lampu itu sendiri merupakan suatu benda yang dapat menggantikan peran matahari, mengapa begitu? Jika tidak ada lampu, maka kita akan sangat bergantung pada matahari sebagai sumber utama cahaya. Adapun energi cahaya yang disimpan dalam sebuah sel surya untuk dijadikan sebagai energi listrik. Sel surya itu sendiri adalah perangkat atau alat yang dapat mengubah energi cahaya menjadi energi listrik. Penggunaan sel surya merupakan salah satu cara untuk menjaga keberlangsungan bumi.

3. Energi Listrik

Energi listrik adalah energi yang mengalirkan arus listrik pada suatu benda. Energi listrik ini bisa dikatakan salah satu energi yang tidak bisa dipisahkan dari manusia terutama pada zaman yang sudah modern. Salah satu alat atau perangkat yang tidak bisa lepas dari energi listrik adalah ponsel yang saat ini mungkin kamu genggam. Contoh-contoh dari energi listrik, seperti komputer, televisi, eskalator dan lain-lain.

4. Energi Bunyi

Energi bunyi adalah energi yang dapat menghasilkan suatu bunyi atau suara. Pada umumnya, energi bunyi akan muncul ketika ada energi gerak. Contohnya bisa kita lihat pada sebuah lonceng, lonceng tidak akan mengeluarkan bunyi ketika tidak bergerak. Contoh lain dari adanya energi gerak pada energi bunyi, yakni saat kamu bermain gitar dan biola kamu akan menggerakkan alat musik itu untuk menghasilkan bunyi.

5. Energi Gerak

Energi gerak adalah salah satu bentuk energi yang paling umum kita temui dan merupakan hasil dari berbagai perubahan energi lainnya (misalnya, listrik menjadi gerak pada kipas angin).

6. Energi Kimia

Energi kimia adalah energi yang diserap pada reaksi kimia selama penguraian atau pembetukan senyawa. Tahukah kamu bahwa di dalam makanan terkandung energi kimia. Energi kimia yang tersimpan di dalam tubuh biasanya karbohidrat, lemak dan protein. Semua zat-zat gizi tersebut akan diolah dan diuraikan di dalam tubuh menjadi asam lemak, gula, gliserol dan asam amino. Dari hasil penguraian inilah energi yang dikemas dalam bentuk ATP. ATP adalah zat kimia yang berfungsi sebagai tempat menyimpan energi sebelum digunakan. Selain pada makanan, energi kimia bisa kamu lihat pada baterai, aki kendaraan, bensin, batu bara, minyak tanah dan lain-lain.

Perubahan energi sebenarnya, energi itu selalu hadir atau selalu ada dalam kehidupan sehari-hari manusia. Kehadiran energi pada yang ada disekitar manusia bentuknya sangat beragam. Mulai dari energi kimia, energi listrik, dan energi energi lainnya. Hal yang perlu diketahui tentang energi adalah bentuk energi bisa berubah dari bentuk satu ke bentuk lainnya. Perubahan bentuk energi disebut juga dengan “konversi energi”.

1. Perubahan energi kimia menjadi energi listrik dan energi bunyi dan cahaya

Gerakan tangan yang dilakukan menghasilkan energi panas. Saat melakukan itu, akan mengubah energi gerak menjadi bentuk energi lain, yaitu energi panas. Manusia tidak bisa menciptakan energi. Untuk memanfaatkan energi,

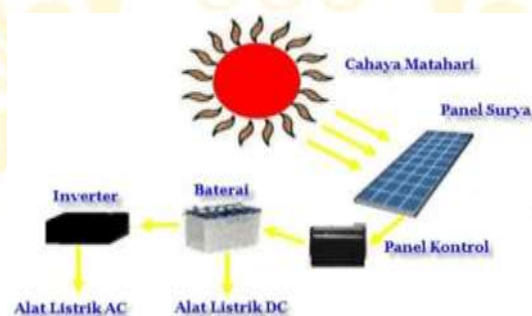
manusia mengubah bentuk energi yang ada menjadi bentuk energi yang lain. Perubahan bentuk energi inilah yang disebut dengan transformasi energi. Contohnya adalah baterai. Baterai menyimpan energi kimia. Ketika digunakan, baterai akan menghasilkan energi listrik. Energi listrik ini kemudian diubah lagi menjadi bentuk lain sesuai fungsi alatnya.



Gambar 2.1 Perubahan Energi Kimia

2. Perubahan cahaya menjadi energi kimia dan energi listrik

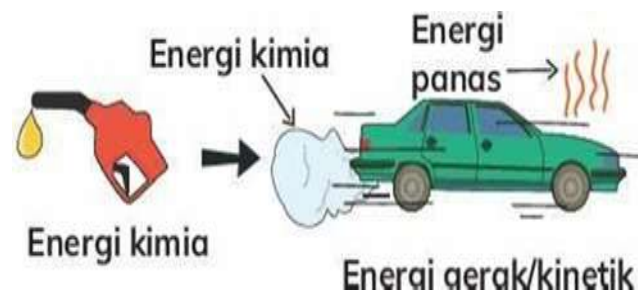
Energi cahaya matahari juga bisa diubah menjadi energi listrik dengan bantuan panel surya. Panel surya menyimpan energi kimia yang bisa mengubah cahaya matahari menjadi energi listrik.



Gambar 2.2 Perubahan Energi Cahaya

3. Perubahan energi kimia menjadi energi panas dan energi gerak

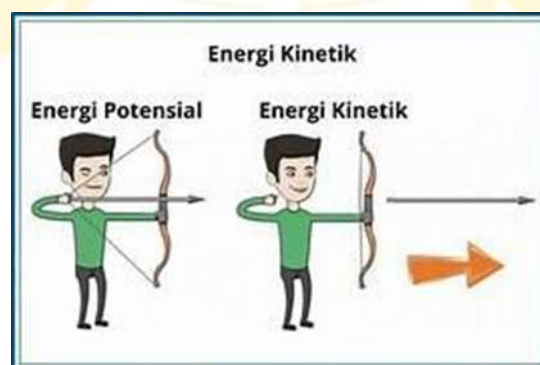
Namun, tidak semua energi bisa sepenuhnya kita ubah menjadi energi yang kita inginkan. Saat mengisi mobil dengan bensin, kita mengharapkan semua bensin akan berubah bentuk menjadi energi gerak. Namun pada kenyataannya, sebagian energi, akan berubah bentuk menjadi energi panas dan energi kimia lagi sebagian energi, akan berubah bentuk menjadi energi panas dan energi kimia lagi dalam bentuk asap kendaraan.



Gambar 2.3 Perubahan Energi Kimia

4. Perubahan energi potensial menjadi energi gerak

Ketika kalian makan, kalian menyimpan energi kimia dalam tubuh. Ketika melakukan berbagai macam aktivitas, kalian mengubah energi. Jika energi pada tubuh kalian sudah hampir habis, tubuh akan terasa lemas dan tidak memiliki tenaga untuk beraktivitas. Umumnya sumber energi yang ada di alam tersimpan dalam berbagai macam benda. Energi yang tersimpan pada suatu benda disebut sebagai energi potensial. Artinya benda ini memiliki potensi atau kemampuan untuk menjadi sumber energi. Namun, tentu saja membutuhkan transformasi energi untuk memanfaatkannya. Energi potensial adalah suatu energi yang tersimpan pada suatu benda. Ada yang tersimpan dalam bentuk energi kimia dan juga benda elastis (energi pegas).



Gambar 2.4 Perubahan Energi Potensial

2.2 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir IPAS membantu siswa untuk mengaitkan pengetahuan ilmiah dan sosial, memperluas pemahaman mereka tentang dunia, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan

masalah-masalah global. Menurut Uma Sekaran dalam Sugiyono (2011:60) “Kerangka berpikir dapat diartikan sebagai model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman R. Gagne (1989). Bagi Gagne belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dan pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang kompleks. Pembelajaran hakikatnya tidak hanya sekedar menyampaikan pesan tetapi juga merupakan aktivitas profesional yang menuntut guru dapat menggunakan keterampilan dasar mengajar serta menciptakan situasi yang efisien.

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS dengan materi Perubahan Energi di kelas V SDN 106813 Tahun Ajaran 2025/2026, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.3 Definisi Operasional

Menurut Sugiyono (2021) definisi operasional adalah penjelasan mengenai variabel penelitian yang dirumuskan dalam bentuk indikator-indikator yang dapat diamati, diukur dan diuji secara empiris sehingga tidak menimbulkan penafsiran ganda. Definisi operasional berfungsi sebagai pedoman bagi peneliti dalam mengukur variabel secara konsisten sesuai dengan tujuan penelitian. Definisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan memahami maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan sebagai berikut :

- 1) Belajar adalah suatu kegiatan yang dapat menyebabkan seseorang mengalami banyak perubahan seperti perubahan sikap, tingkah laku, kebiasaan, cara berfikir yang berasal dari pengalamannya.

- 2) Mengajar adalah suatu aktivitas dimana seorang pendidik memberikan bimbingan kepada siswa dan menyampaikan pengetahuan yang didapatkannya serta menciptakan dan mengelola kondisi kelas yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.
- 3) Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar dilakukan dikelas.
- 4) Hasil Belajar adalah proses pencapaian dalam memperoleh kemampuan pembelajaran yang didapat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
- 5) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.
- 6) Materi pembelajaran yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah berkenalan dengan bumi.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang memerlukan penelitian untuk diuji kebenarannya. Seperti yang dikata kan Dani Nur (2022:76) Hipotesis adalah sebagai pernyataan keadaan populasi yang akan diuji atau diteliti". Hipotesis yang penulis ajukan dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas V SDN 106813 Amplas Tahun Ajaran 2025/2026.