

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1. Pengertian Belajar

Belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau menambah ilmu, berlatih, mengubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Belajar juga aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman bertempu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pelajar.

Menurut beberapa ahli pengertian belajar itu sebagai berikut: Menurut Ernest R. Hilgard dalam (Setiawati, 2018) belajar merupakan proses pembuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan perubahan, yang keadaannya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya. Sifat perubahannya relatif permanen, tidak akan kembali kepada keadaan semula. Tidak bisa diterapkan pada perubahan akibat situasi sesaat, seperti perubahan akibat kelelahan, sakit, mabuk, dan sebagainya. Moh. Surya (1981:32), definisi belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan. Menurut Winkel, Belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dalam lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengelolaan pemahaman.

Belajar adalah mencari informasi atau pengetahuan baru dari sesuatu yang sudah ada di alam. Belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan ini bukan hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga bentuk kecakapan, ketrampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak dan penyesuaian diri.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan banyak pihak terkait dan berkepentingan. Sehingga guru, harus mampu tanggap terhadap dinamika yang terjadi dalam dunia pendidikan, salah satunya dengan mengkaji tentang pembelajaran. Sebab sangat diperlukan inovasi dalam pembelajaran agar dengan inovasi ini membantu guru menyampaikan materi ajar sehingga tujuan pembelajaran mudah tercapai.

Usep Setiawan, 2022:83. Proses belajar memerlukan motivasi diri yang menunjang proses belajar menjadi lebih optimal Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran tidak hanya mencakup satu pihak namun juga memerlukan upaya yang berupa motivasi dan metode serta media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada saat materi pembelajaran disampaikan. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara reletifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut Woolfolk, 2020. Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara pendidik dan peserta didik. Komunikasi tidak akan berjalan dengan

A.Prinsip-prinsip Pembelajaran

Prinsip merupakan suatu hal yang di pegang atau dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran. Slameto 2018 menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar. Setiap peserta didik harus berpartisipasi aktif, meningkatkan minat, meningkatkan motivasi, dan membimbing dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan instruksional.

2. Sesuai hakikat Belajar. Belajar adalah suatu proses kontinguitas, maka untuk pelaksanaannya harus dilakukan tahap demi tahap menurut pengembangannya.
3. Sesuai materi/bahan yang harus dipelajari. Materi belajar disajikan secara sederhana untuk memudahkan peserta didik menangkap materi yang di pelajari.
4. Syarat keberhasilan belajar Fasilitas yang mendukung yang akan membuat peserta didik merasa tenang pada saat belajar. Selain itu peserta didik perlu mendalami materi pelajaran dengan melakukan ulangan berulang-ulang. Berdasarkan peserta di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip belajar adalah suatu pedoman yang harus didasari dan dilakukan oleh peserta didik dalam belajar. Prinsip-prinsip belajar meliputi keaktifan, minat, motivasi

2.1.3 Hasil Belajar

2.1.3.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar mengajar yang dicapai dalam bentuk angka atau skor setelah di bentuk tes, hasil belajar bagian terpenting yang di peroleh dari belajar dengan pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Menurut (Setiawati, 2018) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tidak belajar mengajar dan biasanya ditujukan dengan niali tes yang diberikan guru, tes tersebut dapat berupa ualangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pembelajaran berlangsung, tes akhir semester dan sebagainya.

Menurut (Setiawati, 2018) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sedangkan menurut reigeluth (dalam Heniwati 2021:84-85) hasil belajar adalah semua aspek yang dapat dijadikan sebagai indicator tentang niali dari penggunaan suatu metode dibawah kondisi yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pengertian hasil belajar menurut para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan intraksi belajar yang mencapai anak agar guru dapat mengetahui hasil Tingkat belajar siswa sudah mencapai KKM atau tidak proses tes ini dapat dilakukan dengan cara ulangan harian, Latihan-latihan tugas dirumah, dengan tercapainya hasil belajar sekolah dapat mengetahui apakah hasil belajar sesuai dengan harapan dan juga untuk mengetahui apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar Pendidikan.

2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan hasil peoses kemampuan siswa dalam memperoleh perubahan-perubahan perilaku siswa kedalam arah yang lebih baik. Menurut Winkel (dalam Jasmiati 2023:178) hasil belajar adalah bukti keberhasilann yang telah dicapai siswa dimana sertiap kegiatan dapat menimbulkansuatu perubahan yang kahs, dalam hal ini meliputi keaktifan, keterampilan proses, prestasi, dan motivasi belajar. Sedangkan menurut subjana nama (dalam Jasmiati 2023:178) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.

Mendapatkan hasil belajar setiap proses pembelajaran memiliki faktor-faktor yang memberikan dampak hasil belajar siswa. Tinggi rendahnya hasil belajar terhadap mata Pelajaran IPA menimbulkan banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya:

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Faktor ini meliputi:

- a. Kesehatan, kondisi fisik yang prima akan mendukung siswa untuk dapat belajar dengan baik. Sebaliknya, apabila siswa mengalami gangguan kesehatan, maka konsentrasi dan semangat belajarnya akan menurun.

- b. Motivasi, dorongan yang kuat dari dalam diri siswa untuk mencapai prestasi akan menumbuhkan minat belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih antusias dalam mengikuti pelajaran.
- c. Perhatian, kemampuan siswa dalam memusatkan konsentrasi pada pelajaran sangat memengaruhi minat belajarnya. Apabila perhatian siswa mudah teralihkan, maka minat belajarnya juga akan rendah.
- d. Gaya belajar, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditori, atau kinestetik. Apabila metode pembelajaran sesuai dengan gaya belajar siswa, maka minat belajar akan meningkat.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor ini antara lain:

- a. Lingkungan keluarga, dukungan orang tua dalam bentuk perhatian, bimbingan, serta fasilitas belajar dapat mendorong siswa untuk lebih berminat dalam belajar.
- b. Lingkungan sekolah, suasana belajar yang kondusif, hubungan yang harmonis dengan guru maupun teman sebaya, serta sarana prasarana yang memadai akan meningkatkan minat belajar siswa.
- c. Metode mengajar guru, strategi mengajar yang menarik, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan sehingga minat belajar meningkat.
- d. Penggunaan media pembelajaran, pemanfaatan media yang tepat, seperti video animasi, gambar, atau alat peraga, dapat memperjelas materi, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan membuat siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.4 Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pesan dan informasi dari guru kepada siswa dalam proses pembelajaran. Menurut (Arsyad & Lestari, 2020), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan lebih efektif. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa agar pesan atau materi yang disampaikan dapat dipahami dengan lebih jelas.

Selain itu, media pembelajaran tidak hanya terbatas pada alat bantu visual seperti gambar, grafik, atau video, tetapi juga mencakup penggunaan teknologi modern seperti animasi, aplikasi digital, dan platform pembelajaran interaktif. Penggunaan media yang tepat akan membantu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, memotivasi siswa untuk lebih aktif, serta meningkatkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

2.1.5 Media Video Animasi Berbasis CANVA

Video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memadukan gambar bergerak, teks, dan suara sehingga mampu menyajikan informasi secara lebih menarik dan dinamis. Menurut (Harahap & Siregar, 2021), animasi adalah rangkaian gambar yang diproyeksikan secara berurutan sehingga menimbulkan kesan bergerak. Ketika dikombinasikan dengan narasi atau suara, video animasi dapat menjadi sarana yang efektif untuk menjelaskan konsep yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.

Dalam konteks pembelajaran, video animasi berfungsi untuk membuat materi lebih hidup, konkret, dan mudah dipahami siswa. Penyajian informasi dalam bentuk animasi mampu menumbuhkan rasa ingin tahu, meningkatkan perhatian, serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (2020) yang menyatakan bahwa animasi dapat membantu siswa dalam memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih nyata.

Dengan demikian, video animasi dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang menampilkan kombinasi gambar bergerak, teks, suara, dan efek

visual lainnya untuk mendukung proses penyampaian materi. Kehadiran video animasi tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan efektivitas penyampaian informasi, terutama pada tingkat pendidikan dasar di mana siswa cenderung lebih tertarik dengan media visual yang interaktif.

2.1.5.1 CANVA sebagai Media Pembelajaran

CANVA adalah sebuah platform desain grafis berbasis digital yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai karya visual, seperti presentasi, poster, infografis, dan video animasi. Aplikasi ini tersedia dalam bentuk website maupun aplikasi yang dapat diunduh di perangkat komputer dan smartphone, sehingga mudah diakses oleh guru maupun siswa. Dalam konteks pembelajaran, CANVA dapat dimanfaatkan sebagai media karena menyediakan berbagai fitur kreatif yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, visual, dan interaktif.

Salah satu keunggulan utama CANVA adalah kemudahan penggunaannya, sehingga guru maupun siswa tidak perlu memiliki keterampilan desain grafis tingkat tinggi untuk dapat menggunakannya. Banyaknya template siap pakai membuat proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih cepat dan praktis.

Selain itu, CANVA juga tersedia secara gratis dengan fitur dasar yang lengkap. Pada akun gratis, pengguna sudah bisa memanfaatkan ratusan template, ikon, gambar, dan elemen grafis yang memadai untuk mendukung pembuatan media pembelajaran. Hal ini tentu menjadi solusi bagi guru yang ingin berinovasi dalam mengembangkan media tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan.

2.1.6 Tujuan dan Fungsi Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Animasi digunakan sebagai media pembelajaran berdasarkan dua tujuan. Tujuan pertama adalah untuk menarik perhatian peserta didik. Kedua animasi memberikan ruang kepada guru untuk mengekspresikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik. Animasi bisa disisipkan dengan unsur lucu dan penuh warna sesuai dengan materi yang diajarkan. Fungsi dari video animasi

adalah menghindari perbedaan pendapat ketika menyampaikan materi animasi dapat dengan mudah dirancang menghilangkan hal-hal yang tidak ingin diamati agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik

2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi Berbasis CANVA

Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi 23 Kelebihan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir dalam (Kusumahwardani et al., 2022) yaitu

A. Kelebihan

Kelebihan video animasi sebagai media dipaparkan oleh Munir dalam Mashuri & Budiyo (2020) yaitu

1. persentase efektifnya dan tersampainya materi lebih cepat,
2. pembahasan-pembahasan yang ada dapat diulang,
3. video dapat menggambarkan suatu interaksi dan peristiwa secara mendalam dan solid,
4. mampu membuat benda tampak asli serta materi yang sifatnya abstrak bisa menjadi nyata,
5. bersifat tahan lama serta memiliki kapasitas rusak yang sedikit jadi bisa digunakan berkali-kali,
6. meningkatkan keterampilan instruktur (guru) dalam mengoperasikan teknologi,
7. mengembangkan keterampilan awal dan menambah pengalaman terbaru untuk peserta didik.
8. Media animasi ini cocok berdasarkan tujuan belajar dan rencana pendidikan yang menyoroti aktivitas belajar peserta didik.

Muhammad (2022) mengatakan keuntungan menggunakan media video adalah (a) menambah pengalaman yang baru dalam berpendidikan; (b) dapat menyaksikan suatu peristiwa yang sulit dilihat dengan jelas; (c) dengan video ini peserta didik bisa menunjukkan gerakan baru; (d) dengan menggunakan dampak tertentu, mampu memperkuat pengalaman belajar maupun nilai hiburan dari sajian yang diberikan; (e) pemanfaatan video ini dapat menampilkan data sepanjang waktu dan area secara bersamaan; (f)

rekaman video juga dapat menjadikan peserta didik lebih mandiri dalam belajar. Sementara

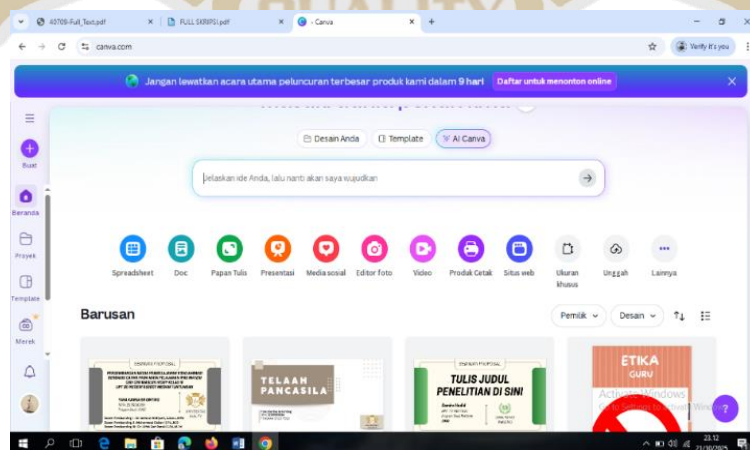
B. Kekurangan

kekurangan dari penggunaan media video adalah

1. Hambatan berupa keraguan saat menampilkan gambar dari pengambilan yang tidak sesuai;
2. Bahan pendukung, peralatan proyeksi harus digunakan untuk menampilkan foto-foto dalam video;
3. Anggaran yang dikeluarkan untuk membuat video tersebut tidak sedikit;
4. Sangat sedikit orang yang dapat memanfaatkannya 24 karena biaya pembuatannya mahal;
5. Jumlah pengamat terbatas karena layarnya kecil;
6. Semua perlengkapan yang diharapkan untuk menonton video harus disiapkan;
7. bersifat satu arah dan harus disesuaikan

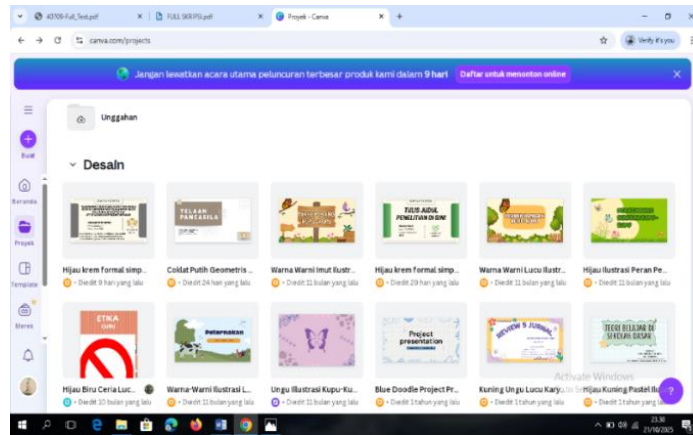
C. Langkah-langkah pembuat media pembelajaran di CANVA

1. Buka aplikasi CANVA atau web CANVA di <https://www.CANVA.com/>



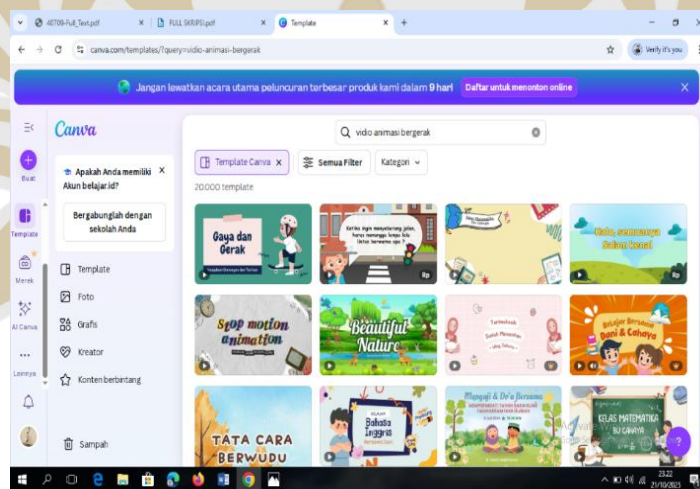
Gambar. 2.1 Beranda CANVA

2. Buat akun, bisa menggunakan akun google
3. Pilih “Presentation” pada tampilan beranda CANVA



Gambar 2.2 Ikon Presentation CANVA

4. Klik “Templat” untuk memilih desain Power Point/Animasi



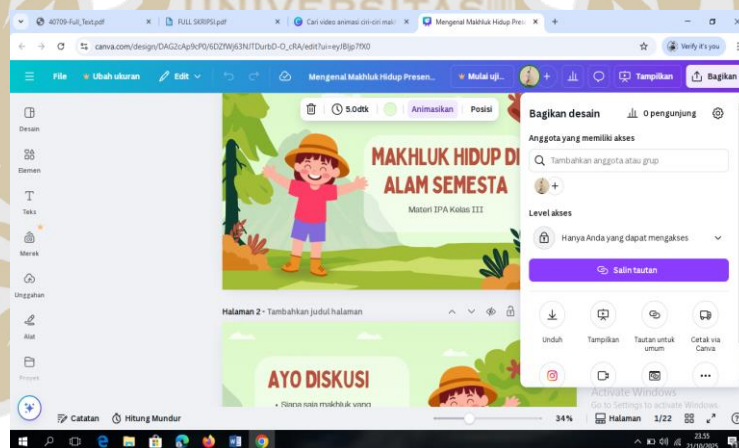
Gambar 2.3 Template CANVA

5. Masukkan bahan ajar, kemudian kreasikan PPT/Video Animasi sesuai keinginan



Gambar 2.4 kreasi PPT/Video animasi

6. Klik titik tiga di pojok kanan atas untuk save PPT atau merecord penjelasan dari PPT tersebut.



Gambar 2.5 Save atau Record PPT/Video Animasi

7. Jika memilih record, maka PPT/ Video Animasi dibagikan dalam bentuk link

D. Langkah-langkah pembelajaran media CANVA

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Media CANVA

Kegiatan Awal
<ul style="list-style-type: none">• Kelas dimulai dengan dibuka dengan salam, menanyakan kabar• Kelas dilanjutkan dengan doa yang dipimpin oleh salah satu siswa• Guru mengecek kehadiran• Memberikan persepsi, mengaitkan materi yang sebelumnya dan menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan.
Kegiatan Inti
<ul style="list-style-type: none">• Guru menjelaskan sekitarmateri yang akan diajarkan• Guru menampilkan media pembelajaran yaitu media CANVA• Siswa mengamati media pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan• Guru melakukan Tanya jawab berkaitan tentang materi yang diajarkan• Guru memberi siswa kesempatan untuk bertanya materi yang belum dipahami• Guru memberikan pertanyaan pada siswa terkait materi yang diajarkan• Guru memberikan siswa kesempatan untuk mengerjakan soal di papan tulis
Kegiatan Akhir
<ul style="list-style-type: none">• Guru menyimpulkan pembelajaran hari ini• Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa• Guru menutup pembelajaran dengan salam

2.1.8 MATA PELAJARAAN IPA DI SEKOLAH DASAR

Pengertian Pembelajaran IPA Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berasal dari kata natural science sciences artinya alamiah, sedangkan science artinya ilmu. Natural sciences atau sering disingkat science, diserap ke dalam Bahasa Indonesia menjadi sains. Samatowa (2006:343) menerangkan IPA sebagai suatu cara atau metode untuk mengamati alam, secara analisis, cermat, serta menghubungkan antara satu fenomena fenomena lain, sehingga membentuk suatu persepektif baru

tentang objek yang diamatinya. Menurut Bundu (2006:167) memaparkan bahwa IPA merupakan kegiatan yang dilakukan para saintis untuk memperoleh pengetahuan dan sikap terhadap kegiatan tersebut. Sedangkan permendiknas No.22 tahun 2006 menjelaskan bahwa IPA adalah ilmu yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan dihasilkan dari suatu proses penemuan Abruscato (1996:123) mengatakan bahwa IPA dapat dipandang dari tiga sudut yaitu: 1. IPA adalah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematis mengenai alam sekitar. 2. IPA adalah pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu. 3. IPA memiliki nilai dan sikap para ilmuwan dalam menggunakan proses ilmiah untuk memperoleh pengetahuan. Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa IPA merupakan suatu cara untuk mengkaji alam dan proses-proses yang ada di dalamnya melalui proses sistematis dan ilmiah. Hakikat IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, dan sikap ilmiah, dimana pada dasarnya Ilmu Pengetahuan Alam atau sains ialah ilmu yang mempelajari tentang alam secara sistematis berdasarkan fakta dan konsep yang ada di lapangan. IPA sendiri disebut juga dengan istilah sains dimana IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum Pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung.

Menurut Trianto (2011:136) IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan experiment serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tau, terbuka, jujur, dan sebagainya. Sementara itu, menurut Laksmi Prihantoro dkk, (dalam Trianto 2011:137) mengatakan bahwa IPA hakikatnya merupakan suatu produk, proses, dan aplikasi. Sebagai suatu produk, IPA merupakan sekumpulan pengetahuan dan sekumpulan konsep dan bagan konsep. Sebagai suatu proses IPA merupakan suatu proses yang dipergunakan untuk mempelajari objek studi, menemukan dan mengembangkan produk-produk sains, dan sebagai aplikasi, teori-teori IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan. Dari beberapa pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hakikat IPA ialah

suatu yang mempelajari tentang alam secara langsung, dimana ilmu tersebut memiliki proses dan menghasilkan suatu produk secara sistematis berdasarkan konsep dan fakta yang ada dilapangan.

2.1.9 Materi Ciri-Ciri Makhluk Hidup kelas III

Materi Ciri Ciri Makhluk Hidup Makhluk hidup terbagi menjadi tiga macam, yaitu manusia, hewan, dan tumbuhan. Makhluk hidup adalah segala yang bernapas. Semua makhluk hidup membutuhkan makanan. Makhluk hidup berbeda dengan benda tidak hidup. Batu, air, dan udara bukan termasuk makhluk hidup. Begitu pula benda-benda di sekitar kita, seperti meja, kursi, dan mainan. Karena benda tidak hidup yaitu tidak bernapas. Mereka juga tidak membutuhkan makanan. Dan benda tidak hidup itu tidak dapat tumbuh.

Tabel 2.1 Ciri-Ciri Makhluk Hidup

NO	PENJELASAN	GAMBAR CIRI-CIRI MAKHLUK HIDUP
1	Bergerak adalah keadaan di mana sesuatu mengalami perubahan posisi, kedudukan, atau keadaan dari sebelumnya diam menjadi tidak diam, baik secara fisik maupun nonfisik, dan dapat diukur atau diamati berdasarkan titik acuan tertentu.	
2	Bernapas adalah ciri-ciri makhluk hidup yang utama. Saat bernapas, makhluk hidup akan menghirup oksigen (O ₂), mengeluarkan karbondioksida (CO ₂).	

3	<p>Tumbuh dan berkembang. Tumbuh adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel pada makhluk hidup.</p> <p>Berkembang adalah perubahan menuju bentuk atau fungsi yang lebih matang dan kompleks.</p>	
4	<p>Berkembang biak adalah Proses reproduksi merupakan caea makhluk hidup untuk menghasilkan keturunan dan meneruskan genetiknya</p>	
5	<p>Makhluk hidup peka terhadap rangsang adalah kemampuan makluk hidup untuk merasakan dan memberikan respon terhadap setiap perubahan dari luar maupun dalam tubuhnya. Kemampuan ini menjadi salah satu ciri pembeda makhluk hidup dengan benda mati.</p>	
6	<p>Ciri makhluk hidup memerlukan makanan dan minuman berarti setiap makhluk hidup membutuhkan zat energi (makanan) dan air (minuman) untuk mempertahankan hidup, menunjang pertumbuhan, melakukan aktivitas, serta menjaga keseimbangan fungsi tubuh.</p>	

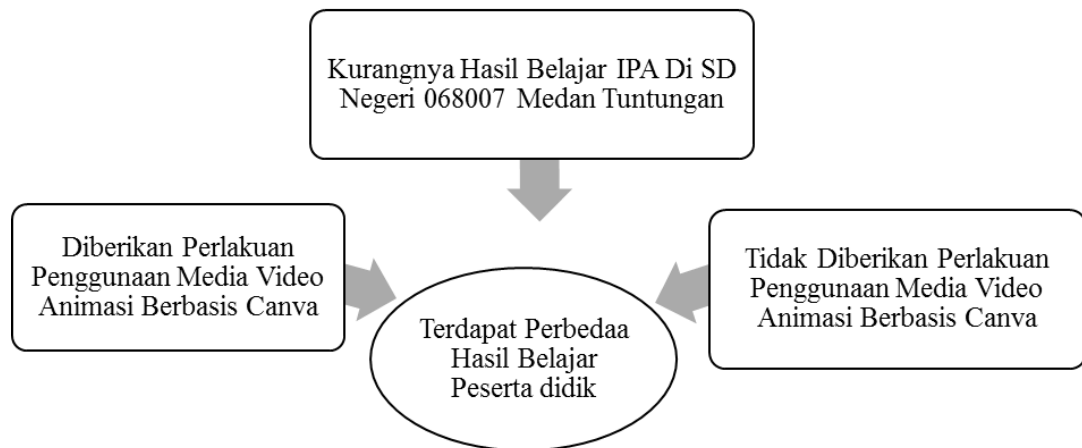
Sumber : <https://share.google/images/qYxMBpoqhaomBq5jz>

2.2 Kerangka Berpikir

Proses belajar mengajar melibatkan beberapa unsur yang mendukung yang meliputi guru sebagai pemberi pesan, siswa sebagai penerima pesan, materi pelajaran, serta media sebagai pengantar atau perantara penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui penggunaan media *CANVA* dalam pembelajaran, para siswa akan lebih mudah memahami konsep-konsep materi Ilmu Pengetahuan Sosial. Pemanfaatan media *CANVA* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini akan menyuguhkan pembelajaran yang, menyenangkan, interaktif dan tidak membosankan siswa. Hal ini berdampak besar, terutama dalam hal peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial siswa.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara oleh peneliti di UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di kelas III. Kondisi ini dipengaruhi oleh masih dominannya metode pembelajaran konvensional yang membuat siswa kurang aktif, pasif dalam berdiskusi, serta belum optimal dalam memahami konsep-konsep IPA yang bersifat abstrak. Hal ini menuntut adanya penerapan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa, menumbuhkan tanggung jawab belajar, serta membantu mereka memahami materi secara lebih bermakna.

Sebagai solusi, penelitian ini memfokuskan pada penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *CANVA* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran IPA. Aplikasi *CANVA* memudahkan penggunaannya, sehingga guru maupun siswa tidak perlu memiliki keterampilan desain gratis tingkat tinggi untuk dapat menggunakannya. Banyaknya templet siap pakai membuat proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih cepat dan praktis. Selain itu, tujuan pertama adalah untuk menarik perhatian peserta didik. Kedua animasi memberikan ruang kepada guru untuk mengekspresikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik. Animasi bisa disisipkan dengan unsur lucu dan penuh warna sesuai dengan materi yang diajarkan.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

2.3 Definisi Operasional

Supaya memperjelas masalah penelitian yang akan diteliti, maka dibuat definisi operasional yaitu:

1. Belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri manusia dan belajar juga merupakan sebuah kegiatan yang dapat membuat kita dari yang tidak tahu menjadi tahu.
2. Model pembelajaran merupakan rancangan atau pola yang berfungsi sebagai acuan dalam penyelenggaraan kegiatan belajar di kelas maupun di lingkungan belajar lainnya.
3. Media video animasi berbasis CANVA adalah bentuk penyajian materi melalui rangkaian gambar diam yang ditampilkan secara berurutan sehingga menciptakan kesan bergerak. Media ini berfungsi untuk menarik perhatian peserta didik, menyederhanakan penyampaian materi, serta meningkatkan daya tarik proses pembelajaran. Penggunaan video animasi berbasis CANVA banyak dipilih dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki tampilan yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan dalam berbagai kebutuhan multimedia. Kemampuan peserta didik sehingga proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Ciri-ciri Makhluk Hidup yang menjadi faktor utama pembelajaran.

4. Pembelajaran IPA merupakan hasil kajian ilmiah terhadap berbagai fenomena alam
5. Materi Ciri-ciri Makhluk Hidup adalah karakteristik yang membedakan mereka dari benda mati, seperti kemampuan untuk bernapas, makan, bergerak, tumbuh dan berkembang. Makhluk hidup juga memiliki materi genetik berupa DNA atau RNA untuk mengatur fungsi sel dan mewariskan sifat.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan menurut Sugiyono (2019:96).

H₁ : Ada Pengaruh yang signifikan dari Model Pembelajaran Video Animasi Berbasis CANVA Terhadap Hasil IPA Siswa Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026.

H₀ : Tidak ada pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis CANVA Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III UPT SD Negeri 068007 Medan Tuntungan TP. 2025/2026.