

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

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

Belajar adalah suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan, atau keterampilan yang terjadi sebagai hasil pengalaman, pengajaran, atau latihan. Menurut Nurlina Ariani dkk (2022:3) menyatakan belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Kemudian Septi Budi Sartika (2022:6) menyatakan belajar diartikan sebagai suatu proses perubahan dari hasil timbulnya sebuah interaksi antara ransangan (stimulus) serta respon dalam bentuk sikap ibaratkan produk dari pada penguatan aktifitas maupun berbagai pelatihan, seseorang dianggap telah mempelajari sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan tingkah laku.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka penulis menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan atau keterampilan yang terjadi sebagai hasil pengalaman, pengajaran, atau latihan. Belajar sering diartikan sebagai suatu proses perubahan meliputi aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan. Secara psikologis, belajar merupakan suatu perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.

##### **2.1.2 Pengertian Mengajar**

Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan, keterampilan atau nilai kepada siswa dengan tujuan untuk membantu mereka memahami dan menguasai materi. Puput Saeful Rahmat (2018:4) menyatakan mengajar adalah sebagai penanaman pengetahuan pada peserta didik, penyampaian kebudayaan pada peserta didik, suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadinya proses

mengajar, membimbing aktivitas peserta didik, dan membantu peserta didik berkembang dan menyesuaikan diri dengan lingkungan proses belajar mengajar. Kemudian Maswan Abdulah (2022:26) menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak mengenai segi kognitif dan psikomotor guna meningkatkan pengetahuan anak didik, lebih cakap berpikir kritis, sistematis, dan objektif, serta terampil dalam mengerjakan sesuatu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan suatu proses yang sangat penting dalam pendidikan, dimana guru berperan aktif dalam membimbing siswa untuk memahami konsep dan keterampilan baru. Dengan pendekatan yang tepat, mengajar dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta membantu mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

### **2.1.3 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah keseluruhan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajar. Wina Sanjaya (2020:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah indikator penting dalam pendidikan yang menunjukkan seberapa baik siswa memahami materi yang diajarkan dan seberapa siap mereka untuk menghadapi tantangan di masa depan. Kemudian Ridwan Abdullah Sani (2019:38) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau sikap kompetensi (sikap, pengetahuan, keterampilan) yang diperoleh siswa setelah melalui aktivasi belajar. Ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yakni faktor internal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal dari luar siswa.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dilakukan oleh siswa setelah ia menerima proses pembelajaran atau pengalaman belajarnya. Hasil belajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar tidak hanya diukur dari peningkatan pengetahuan (aspek kognitif), tetapi juga mencakup perubahan dalam sikap (aspek afektif) dan keterampilan (aspek psikomotorik). Dengan

demikian, hasil belajar mencerminkan adanya perubahan perilaku secara holistik sebagai akibat dari pengalaman belajar yang dialami siswa, baik secara langsung maupun tidak langsung.

#### **2.1.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Salah satu tujuan dari pembelajaran di sekolah adalah untuk mencapai hasil belajar siswa melalui evaluasi dan pengamatan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Menurut Purwanto, N. (2020) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari 3 kategori yaitu:

##### **1. Faktor Internal**

Faktor internal berkaitan dengan kondisi fisik dan mental siswa-siswa. Kondisi fisik termasuk kondisi tubuh, kebugaran, dan kondisi organ-organ tubuh siswa yang dapat mempengaruhi semangat belajar dan kemampuan mereka dalam memahami materi, sebagai contoh apabila seorang siswasakit tetapi ia masih datang ke sekolah dan mengikuti pembelajaran, siswa tersebut tidak akan fokus pada pembelajaran tersebut dan tidak bisa memahami materi yang sedang diajarkan oleh guru karena siswa tersebut merasa tidak nyaman akan sakit yang ada di dalam tubuhnya. Sedangkan kondisi mental mencakup tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat dan motivasi dalam diri siswa, di mana tingkat kecerdasan juga mempengaruhi cara siswa berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

##### **2. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal mencakup lingkungan sosial dan non-sosial. Lingkungan sosial melibatkan guru, staf administrasi, teman sekelas dan orang tua siswa yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Lingkungan non-sosial melibatkan lingkungan fisik sekolah dan rumah siswa, serta faktor seperti alat-alat belajar, cuaca, dan waktu belajar.

##### **3. Faktor Pendekatan Belajar**

Faktor pendekatan belajar mengacu pada strategi dan metode pembelajaran yang digunakan oleh siswa. Pendekatan belajar yang mendalam dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pendekatan belajar yang mendalam dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Keseluruhan hasil belajar siswa dapat

dibagi menjadi beberapa tingkatan, mulai dari tingkat istimewa/maksimal hingga kurang tergantung pada sejauh mana siswa menguasai materi pelajaran yang sudah diajarkan.

## **2.1.5 Model Pembelajaran**

### **2.1.5.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Model Pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang mengatur tata cara pembelajaran didalam kelas, termasuk bagaimana materi pelajaran diajarkan. Sugiono (dalam Moh. Suardi, 2020:34) menyatakan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas belajar, mengajar. Seorang guru harus memiliki kemampuan untuk memilih model pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didiknya. Penting bagi seorang guru untuk memiliki motivasi dan semangat untuk melakukan perubahan dalam pemilihan model pembelajarannya.

Kemudian Istarani (2021:1) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan oleh guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung dan tidak langsung dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya menurut Trianto (dalam buku Suardi, 2020:24) menyatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas belajar, mengajar. Dengan

adanya model pembelajaran kegiatan dalam belajar mengajar tersusun secara sistematis dan mencapai tujuan pembelajaran.

#### **2.1.5.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas. Nurulhayati dalam (Harefa, 2020) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Model pembelajaran kooperatif bernaung dalam teori konstruktivis yang menekankan pada konsep bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya (K. Telaumbanua, 2021).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok kecil untuk bekerja sama menyelesaikan tugas. Strategi pembelajaran ini melibatkan partisipasi peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang saling berinteraksi, saling membantu dalam belajar untuk mencapai tujuan yang dirumuskan.

#### **2.1.5.3 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang didasarkan pada teori konstruktivisme adalah model STAD yaitu model pembelajaran yang menekankan kerja sama siswa dalam kelompok kecil yang heterogen untuk mencapai tujuan belajar bersama, dengan tetap memperhatikan tanggung jawab individu setiap anggota kelompok (Robert E. Slavin, 2020:65-71). Model pembelajaran kooperatif tipe STAD ini merupakan model pembelajaran yang paling sederhana dan paling baik bagi guru yang baru menerapkan model pembelajaran. Menurut Esminto (2021), pembelajaran STAD merupakan model pembelajaran tipe kooperatif, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri

dari 4-5 orang yang terdiri dari laki-laki maupun perempuan, yang memiliki kemampuan berbeda-beda.

Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) tergolong pada model pembelajaran kooperatif, yaitu model pembelajaran yang terdiri atas kelompok kecil yang bekerja sama sebagai satu tim untuk memecahkan masalah, melengkap tugas atau menyelesaikan tugas bersama, dengan demikian, model *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan model pembelajaran yang dapat merangsang aktivitas peserta didik untuk mengemukakan pendapat, ide dan gagasan dalam pembelajaran (Maulana, Panji:2020).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 orang yang terdiri dari laki-laki maupun perempuan dengan tingkatan kemampuan peserta didik yang berbeda, untuk menguasai materi dalam menyelesaikan tugas kelompok setiap anggota saling bekerja sama secara kolaboratif dan membantu memahami materi, serta membantu teman untuk menguasai bahan pembelajaran.

#### **2.1.5.4 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbantuan Video Animasi**

Langkah-langkah model pembelajaran STAD menurut Imas Kuniasi & Berlin Sani (2020:23-24) dapat dilakukan dengan cara berikut ini:

1. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa.  
Pada tahap ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengkomunikasikan kompetensi dasar yang akan dicapai serta memotivasi siswa.
2. Guru menyajikan informasi kepada siswa untuk membentuk kelompok-kelompok yang beranggotakan 3-5 orang siswa.
3. Menyajikan informasi  
Guru memotivasi serta memfasilitasi kerja siswa dalam kelompok-kelompok belajar dan menjelaskan segala hal tentang materi yang akan diajarkan, dan menjelaskan model pembelajaran yang akan dilaksanakan

4. Penyampaian materi menggunakan alat bantu video animasi, seperti video instruksional, gambar, atau animasi yang relevan dengan topik yang dipelajari.
5. Guru memberikan tugas pada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota anggota kelompok.
6. Peserta didik yang bisa mengerjakan tugas atau soal menjelaskan kepada anggota kelompok lainnya sehingga semua anggota dalam kelompok itu mengerti.
7. Guru memberikan kuis atau pertanyaan kepada seluruh peserta didik. Pada saat menjawab kuis atau pertanyaan peserta didik tidak boleh saling membantu.
8. Guru memberi penghargaan (*rewards*) kepada kelompok yang memiliki nilai atau poin.
9. Guru memberikan evaluasi.

#### **2.1.5.5 Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

Model Pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Menurut Shoimin (2021:189) Kelebihan model pembelajaran *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) yaitu:

##### **a. Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

1. Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
2. Siswa aktif membantu dan memotivasi semangat untuk berhasil bersama.
3. Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk meningkatkan keberhasilan kelompok.
4. Interaksi antar siswa sering dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat

5. Meningkatkan kecakapan individu.
6. Meningkatkan kecakapan kelompok.
7. Tidak bersifat kompetitif
8. Tidak memiliki rasa dendam.

**b. Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD**

1. Kontribusi dari siswa berprestasi rendah menjadi kurang.
2. Siswa berprestasi tinggi akan mengarah kepada kekecewaan karena peran anggota yang pandai lebih dominan.
3. Membutuhkan waktu yang lebih lama untuk siswa sehingga sulit mencapai target kurikulum.
4. Membutuhkan waktu yang lebih lama sehingga pada umumnya guru tidak mau menggunakan pembelajaran kooperatif.
5. Membutuhkan kemampuan khusus sehingga tidak semua guru dapat melakukan pembelajaran kooperatif.
6. Menuntun sifat tertentu dari siswa, misalnya sifat suka bekerja sama.

**2.1.6 Media Pembelajaran**

**2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa membantu melancarkan proses belajar mengajar. Menurut Ega Rima Wati (2021:2) Media pembelajaran mencakup segala alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran, baik yang berbentuk visual, audio, maupun multimedia. Selanjutnya Gerlach & Edy dalam Azhar Arsyiad (2022:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Selanjutnya Miarso, Yusuf (2019:12) mendefinisikan media pembelajaran sebagai bentuk alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan mendukung proses belajar mengajar, dan menekankan bahwa pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa.

### 2.1.6.2 Media Pembelajaran Video Animasi

Video animasi adalah bentuk media yang menggabungkan beberapa jenis saluran persepsi, seperti visual (gambar dan animasi) dan audio (suara), untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif. Mayer (2022) menyatakan bahwa salah satu konsep yang ia tekankan dalam teori multimedia adalah *Multimedia Principle*, yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif apabila informasi disajikan menggunakan dua saluran utama, yaitu saluran visual dan verbal. Ini membantu audiens atau pelajar untuk memproses informasi lebih baik karena mereka tidak hanya mengandalkan satu saluran utama, yaitu saluran visual dan verbal. Ini membantu audiens atau pelajar untuk memproses informasi lebih baik karena mereka tidak hanya mengandalkan satu saluran persepsi, tetapi mengintegrasikan keduanya. Dalam konteks video animasi, informasi yang disampaikan secara visual (misalnya gambar atau animasi) dan lisan (misalnya narasi atau suara) memudahkan audiens untuk memahami informasi, meningkatkan daya tariknya, serta meminimalkan beban kognitif yang dapat muncul bila informasi hanya disajikan dalam satu format (Mayer 2022).

#### A. Karakteristik Video Animasi

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran memungkinkan siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal melalui teks atau ceramah, karena animasi mampu memvisualisasikan abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Menurut Safitri (2024), karakteristik media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut:

1. Visual dan Dinamis : Video animasi menampilkan objek dan karakter yang bergerak, menjadikannya lebih menarik daripada media pembelajaran statis, seperti gambar atau teks. Gerakan ini memungkinkan visualisasi yang lebih baik, terutama untuk konsep yang kompleks atau abstrak, seperti proses ilmiah atau fenomena yang sulit dijelaskan dengan kata-kata.

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. Siswa dengan gaya belajar visual akan terbantu dengan gambar-gambar animasi, sementara siswa dengan gaya belajar auditori bisa memahami materi dari narasi atau dialog yang disertakan.
4. Interaktif : beberapa video animasi yang lebih kompleks dapat disertai dengan fitur interaktif, dimana siswa dapat memilih bagian-bagian dari materi untuk dipelajari lebih lanjut, menjawab pertanyaan, atau mengikuti kuis. Ini memberikan pengalaman belajar yang lebih personal dan aktif bagi siswa.
5. 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.
6. Mempermudah Pemahaman Materi Kompleks : Video animasi memungkinkan visualisasi dari materi yang sulit dipahami.
7. Pengulangan Mudah : Video animasi memungkinkan siswa untuk menonton kembali materi kapan saja dan sebanyak mungkin hingga mereka benar-benar memahaminya. Hal ini membuat pembelajaran menjadi fleksibel dan dapat diulang sesuai kebutuhan siswa.

Video animasi sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik yang menarik dan sangat efektif dalam memfasilitasi pembelajaran, terutama dalam memahami konsep-konsep yang abstrak dan kompleks. Dalam konteks pembelajaran yang semakin terhubung dengan teknologi, video animasi menjadi salah satu alat penting yang mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan bermakna (Safitri 2024 ; Pertiwi 2023).

## **B. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi**

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan elemen visual dan audio untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan video animasi semakin populer di berbagai tingkat pendidikan karena fleksibilitas dan daya tariknya. Menurut Mashuri, M., & Budiyo, B. (2020) kelebihan dan kekurangan media video animasi yaitu:

### **1. Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi**

#### **a. Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa**

Video animasi dapat menarik perhatian siswa dengan visual yang bergerak warna yang menarik, dan cerita yang interaktif. Hal ini membantu meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama bagi mereka yang kurang tertarik dengan metode pembelajaran konvensional.

#### **b. Memudahkan Pemahaman Materi yang Kompleks**

Video animasi sangat efektif dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks atau abstrak. Misalnya, konsep ilmiah seperti fotosintesis bisa divisualisasikan dalam bentuk animasi sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.

#### **c. Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar**

Media video animasi dapat menggabungkan elemen visual dan auditori, yang menjadikannya efektif untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.

d. Meningkatkan Retensi dan Ingatan

Video animasi dapat meningkatkan retensi informasi dengan memanfaatkan teori pembelajaran multimedia. Berdasarkan teori ini, informasi yang disampaikan melalui kombinasi visual dan audio lebih mudah diingat oleh siswa.

e. Fleksibilitas Penggunaan

Video animasi dapat diakses melalui berbagai perangkat dan platform (komputer, tablet, smartphone) yang memberikan fleksibilitas bagi siswa dan guru untuk menggunakannya kapan saja dan dimana saja.

2. Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

a. Membutuhkan Waktu dan Biaya yang Tinggi untuk Produksi

Pembuatan video animasi yang berkualitas memerlukan waktu, tenaga. Mulai dari perancangan animasi, pengisian suara, hingga pengeditan. Semua memerlukan keterampilan khusus dan peralatan teknologi yang canggih. Hal ini membuat video animasi kurang fleksibel untuk perubahan cepat.

b. Ketergantungan pada Perangkat Teknologi

Penggunaan video animasi membutuhkan perangkat teknologi seperti komputer, proyektor dan lain-lain. Ketersediaan perangkat yang memadai di setiap sekolah atau lembaga pendidikan tidak selalu merata, terutama di daerah-daerah yang belum terjangkau oleh teknologi modern.

c. Kurangnya Interaksi Langsung

Meskipun video animasi menarik, media ini cenderung bersifat satu arah. Siswa mungkin lebih pasif saat menonton video tanpa adanya interaksi langsung dengan guru atau teman-teman, sehingga dapat mengurangi diskusi atau komunikasi dua arah yang penting dalam pembelajaran.

d. Risiko Terlalu Fokus pada Hiburan

Kadang video animasi yang terlalu menarik justru bisa mengalihkan fokus siswa dari materi yang disampaikan. Jika animasi terlalu banyak terlalu banyak menampilkan elemen hiburan, siswa mungkin lebih tertarik pada efek visual atau cerita daripada memahami inti materi pembelajaran.

e. Tidak Semua Materi Cocok untuk Diajarkan dengan Animasi

Meskipun video animasi sangat efektif untuk beberapa jenis materi, tidak semua pelajaran dapat disajikan dengan cara ini. Misalnya, mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman mendalam atau refleksi pribadi mungkin lebih cocok dengan metode pengajaran lainnya.

Media pembelajaran video animasi memiliki banyak kelebihan yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal menarik minat siswa, memudahkan pemahaman materi yang kompleks, dan mengakomodasi berbagai gaya belajar. Namun, terdapat pula 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.

### 2.1.7 Pembelajaran IPAS di SD

#### a. Pengertian IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mulai diterapkan pada jenjang Sekolah Dasar dalam Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran ini merupakan penggabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu materi pelajaran yang harus dipahami oleh siswa Mata pelajaran ini dirancang untuk membantu siswa memahami hubungan antara fenomena alam dan kehidupan sosial (Nasa Mayyisi Ikhsani & Iqnatia Alfiansyah 2023).

Menurut Wahyana (2015:136) menyatakan bahwa IPAS adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, perkembangan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Menurut Wiyoni (2020:123) IPAS bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan yang holistik, yang mencakup ilmu alam dan sosial dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga siswa dapat memahami keterkaitan antara lingkungan alam dan masyarakat.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPAS di SD merupakan suatu pembelajaran yang harus menggunakan pengalaman, guna membentuk pemahaman dan kognitif yang baik. IPAS membantu peserta didik dalam menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan. Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di SD bukanlah pada seberapa banyak konten materi yang dapat diserap oleh peserta didik, akan tetapi dari seberapa besar kompetensi peserta didik dalam memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki. Pembelajaran IPAS di SD perlu memberikan peserta didik kesempatan untuk melakukan eksplorasi, investigasi dan mengembangkan pemahaman terkait lingkungan disekitarnya. Jadi mempelajari fenomena alam serta interaksi manusia dengan alam dan antar manusia sangat penting dilakukan, membangkitkan motivasi anak dalam belajar bertujuan untuk menjadikan memori jangka panjang terhadap pengalaman belajarnya dan meningkatkan kualitas hasil belajar.

#### **b. Tujuan pembelajaran IPAS**

Menurut Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Kemendikbudristek, 2022) Mata pelajaran IPAS SD memiliki beberapa tujuan yaitu:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.

2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPAS, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan dari SD ke SMP.

#### **c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPAS di SD**

Ruang lingkup pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) di sekolah dasar merupakan bagian penting dari kurikulum yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang utuh kepada peserta didik. IPAS pada dasarnya mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang berkaitan dengan fenomena alam maupun kehidupan sosial. IPAS didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah. Definisi ini memberi pengertian bahwa IPAS merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. IPAS tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencakup keterampilan dan sikap yang dibutuhkan siswa untuk memahami serta menghadapi berbagai fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitarnya.

#### **d. Materi Pembelajaran IPAS**

### **RANTAI MAKANAN**

#### **1. Pengertian Rantai Makanan**

Rantai makanan adalah peristiwa makan dan dimakan melalui proses atau jalur perpindahan energi dari satu makhluk hidup ke makhluk hidup lainnya melalui proses makan dan dimakan. Memahami materi rantai makanan tidak hanya sebatas mengenal istilah dan urutan peran makhluk hidup, melainkan juga menuntut kemampuan siswa untuk berpikir sistematis, membuat hubungan antar makhluk hidup, serta menyadari dampak perubahan terhadap salah satu komponen dalam rantai makanan. Misalnya, hilangnya salah satu jenis konsumen atau produsen dapat mengganggu aliran energi dalam ekosistem dan menyebabkan ketidakseimbangan lingkungan.

#### **2. Komponen Rantai Makanan**

Rantai makanan memiliki peran yang berbeda bagi makhluk hidup, dapat dilihat sebagai berikut:

##### **a. Produsen**

Produsen adalah makhluk hidup (tumbuhan) yang dapat memproduksi makanannya sendiri dengan berfotosintesis dengan bantuan sinar matahari.

##### **b. Konsumen**

Konsumen adalah makhluk hidup yang bergantung pada makhluk hidup lain sebagai sumber makanannya. Hal ini karena konsumen tidak dapat memproduksi makanannya sendiri. Hewan termasuk konsumen, dan berdasarkan jenis makanannya dibedakan menjadi herbivora, karnivora, dan omnivora. Ada beberapa tingkatan. Ada beberapa tingkatan konsumen, diantaranya:

##### **1) Konsumen Primer (Herbivora)**

Pemakan tumbuhan, seperti belalang, kambing, dan sapi.

##### **2) Konsumen Sekunder (Karnivora kecil)**

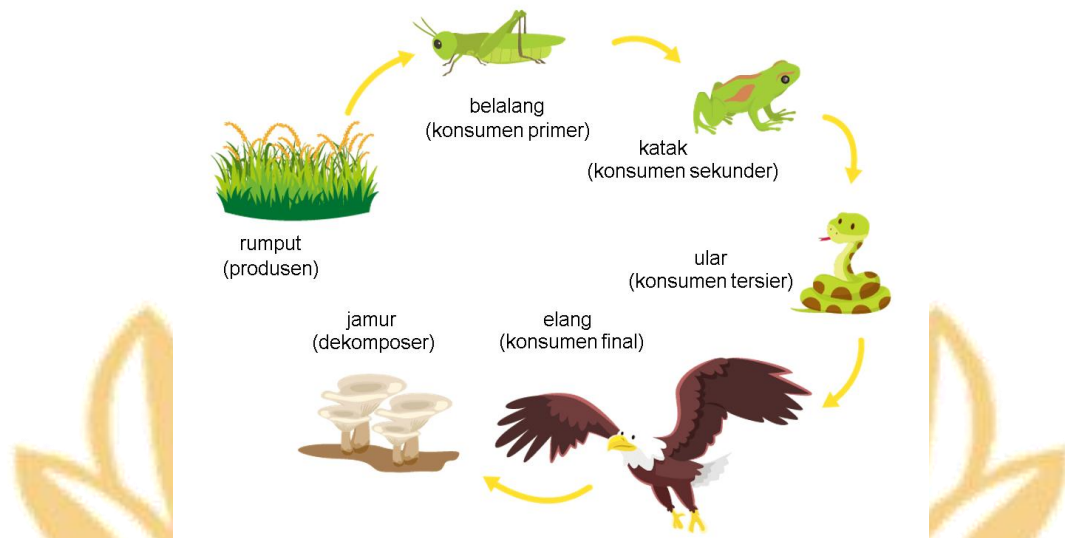
Pemakan herbivora, seperti katak, ular, dan burung kecil.

##### **3) Konsumen Tersier (Karnivora besar)**

Pemangsa konsumen II, seperti singa, elang dan buaya.

### c. Dekomposer

Dekomposer atau pengurai yaitu makhluk hidup yang berperan untuk menguraikan bangkai ataupun sisa-sisa makanan menjadi zat hara atau nutrisi yang menyuburkan tanah. Kemudian, nutrisi tersebut digunakan kembali oleh tumbuhan (Produsen). Contohnya seperti jamur, bakteri, dan cacing tanah.



**Gambar 2.1 Rantai Makanan**

<https://share.google/images/EWQ8cGrW7NVjKFDvvy>

### 3. Fungsi Rantai Makanan

Rantai makanan memiliki fungsi penting dalam menjaga keseimbangan ekosistem, yaitu

- Menunjukkan adanya ketergantungan antar makhluk hidup
- Menjelaskan bagaimana energi matahari dialirkan dari produsen hingga ke konsumen tingkat akhir
- Membantu siswa memahami pentingnya menjaga kelestarian lingkungan, karena hilangnya satu organisme dapat mengganggu seluruh rantai makanan.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan setiap individu yang diperoleh dari interaksi dan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku positif dalam dirinya melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran yang baik pada dasarnya mendapatkan hasil belajar yang optimal. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), salah satu tujuan pembelajaran adalah membantu memahami konsep rantai makanan dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Materi rantai makanan menjadi salah satu pokok bahasan yang menuntun siswa untuk lebih paham mengenai hubungan antar makhluk hidup, peran produsen, konsumen, dan dekomposer secara tepat.

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah model dan media pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran STAD menekankan kerja sama antar kelompok heterogen, dimana setiap siswa bertanggung jawab baik secara individu maupun kelompok. Melalui langkah-langkah STAD seperti presentasi kelas, diskusi kelompok, kuis individu, skor kemajuan, dan penghargaan tim, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, komunikasi, dan motivasi belajar siswa.

Agar proses pembelajaran lebih menarik, model STAD dapat dipadukan dengan media video animasi. Video animasi memungkinkan guru menyajikan materi secara visual, interaktif, dan kreatif sehingga membantu siswa lebih paham materi pembelajaran IPAS. Media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran karena menghadirkan variasi penyajian yang berbeda dari metode konvensional.

## 2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya, yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses individu yang telah mempelajari sesuatu apabila ia dapat menunjukkan perubahan yang dialami baik dalam tingkah laku, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan.

2. Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan, keterampilan atau nilai kepada siswa dengan tujuan untuk membantu mereka memahami dan menguasai materi pembelajaran.
3. Model pembelajaran merupakan kerangka yang terkonsep dan prosedur yang sistematis dalam mengelompokkan pengalaman belajar agar tercapai tujuan dari suatu pembelajaran tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran serta para guru dalam melakukan aktivitas belajar, mengajar.
4. Model pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi peserta didik untuk bekerja sama dalam kelompok kecil yang saling berinteraksi, saling membantu dalam belajar untuk mencapai tujuan yang dirumuskan.
5. Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan kerja sama dalam suatu kelompok.
6. Model pembelajaran kooperatif tipe STAD (*Student Teams Achievement Division*) menekankan kerja sama dalam kelompok kecil (4-5 siswa) untuk memahami materi melalui diskusi, kuis individu, dan pemberian penghargaan kelompok.
7. Media pembelajaran adalah suatu alat yang bisa membantu melancarkan proses belajar mengajar.
8. Media video animasi adalah media yang menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.
9. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh melalui proses belajar. Hasil dan belajar mempunyai arti yang berbeda.
10. IPAS merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.
11. Pembelajaran IPAS di SD merupakan suatu pembelajaran yang harus menggunakan pengalaman, guna membentuk pemahaman dan kognitif yang baik.

#### 2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uji teoritis dan kerangka berfikir, maka hipotesis dalam penelitian ini terdapat Pengaruh signifikan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD berbantuan video animasi terhadap hasil belajar IPAS materi rantai makanan kelas V SD Negeri 026793 Binjai Utara.

