

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Dalam penelitian pendidikan, istilah pengaruh sering digunakan untuk menjelaskan adanya perubahan atau dampak yang terjadi pada suatu variabel akibat perlakuan atau tindakan tertentu. Pengaruh menunjukkan adanya hubungan sebab-akibat antara variabel bebas (*independent*) dan variabel terikat (*dependen*). Menurut Sugiyono (2019: 39), pengaruh adalah hubungan sebab-akibat antara dua variabel, di mana perubahan yang terjadi pada variabel bebas akan diikuti oleh perubahan pada variabel terikat. Dengan kata lain, pengaruh dapat diartikan sebagai kemampuan suatu faktor untuk menimbulkan perubahan terhadap faktor lainnya.

menurut Arikunto (2013: 102), pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu tindakan atau perlakuan yang dapat menimbulkan perubahan pada suatu keadaan atau perilaku tertentu. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu perubahan yang terjadi karena adanya perlakuan atau stimulus yang diberikan. Dalam konteks penelitian ini, yang dimaksud dengan *pengaruh* adalah perubahan atau peningkatan hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan menggunakan media video animasi dalam pembelajaran IPAS pada materi siklus hidup hewan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media video animasi (variabel X) memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa (variabel Y) pada mata pelajaran IPAS kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang.

2.1.2 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Slameto (2015) menyatakan bahwa belajar merupakan proses perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan

lingkungan. Sejalan dengan itu, Hamalik (2018) menjelaskan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu melalui pengalaman dan latihan. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses aktif yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui pengalaman belajar.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan kondisi agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Menurut Sudjana (2016), mengajar adalah usaha guru dalam mengorganisasikan lingkungan belajar agar siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif. Dengan demikian, mengajar dapat diartikan sebagai upaya guru dalam membimbing, mengarahkan, dan memfasilitasi siswa agar terjadi proses belajar yang bermakna.

2.1.4 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Menurut Rusman (2017), pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari komponen tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berkaitan. Pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif siswa serta penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

2.1.5 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih efektif karena materi dapat disajikan secara lebih jelas dan menarik. Selain itu, media pembelajaran juga membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami.

2.1.6 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa manfaat penting dalam menunjang proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian materi, sehingga informasi yang disampaikan guru menjadi lebih mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media pembelajaran juga mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton. Media pembelajaran juga berfungsi untuk mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, misalnya dengan menampilkan objek atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung. Lebih lanjut, media pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak melalui visualisasi yang *konkret*.

Sejalan dengan hal tersebut, Arsyad (2020) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Media juga berperan sebagai alat bantu yang mampu menarik perhatian siswa serta mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran. Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman dkk. (2019) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan motivasi belajar, memperjelas makna bahan ajar, serta memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih nyata dan bermakna.

2.1.7 Media Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual yang menampilkan gambar bergerak, suara, dan teks secara terpadu. Media ini memungkinkan penyajian informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Munir (2019), video animasi mampu menyajikan konsep dan proses pembelajaran secara dinamis sehingga dapat meningkatkan perhatian, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hal ini menjadikan video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, Arsyad (2020) menyatakan bahwa media *audio-visual* memiliki

keunggulan dalam membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak karena disajikan melalui visualisasi yang *konkret*. Media video animasi juga dapat menampilkan proses atau peristiwa yang sulit diamati secara langsung, seperti proses metamorfosis pada hewan. Dengan demikian, penggunaan media video animasi dapat membantu siswa mengamati tahapan perubahan bentuk makhluk hidup secara runtut dan jelas, sehingga pemahaman konsep menjadi lebih optimal dan pembelajaran menjadi lebih bermakna.

2.1.8 Langkah-Langkah Pembuatan Media Video Animasi

Langkah-langkah pembuatan media video animasi dilakukan secara sederhana untuk menghasilkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Menurut Munir (2019), pembuatan media video animasi harus direncanakan secara sistematis agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan dengan jelas. Adapun langkah-langkah pembuatan media video animasi adalah sebagai berikut:

1. Analisis materi pembelajaran, yaitu menentukan materi yang akan disajikan dalam video animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Penyusunan storyboard, yaitu merancang alur tampilan gambar, teks, dan narasi agar penyajian materi tersusun secara runtut.
3. Pembuatan animasi dan narasi, yaitu mengembangkan gambar bergerak, suara, dan teks sesuai storyboard yang telah disusun.
4. Pengecekan dan perbaikan, yaitu meninjau kembali video animasi untuk memastikan kesesuaian isi dan kejelasan tampilan.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran, yaitu memanfaatkan video animasi sebagai media bantu dalam proses pembelajaran di kelas.

2.1.9 Materi Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan adalah tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan dari lahir hingga dewasa. Materi ini meliputi metamorfosis sempurna dan tidak sempurna yang dipelajari pada mata pelajaran IPAS kelas III. Siklus hidup hewan adalah rangkaian tahapan pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup yang dimulai sejak lahir, menetas, atau tumbuh dari telur hingga mencapai fase dewasa

dan mampu berkembang biak. Setiap jenis hewan memiliki siklus hidup yang berbeda-beda, tergantung pada karakteristik biologisnya.

Dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar, materi siklus hidup hewan mencakup dua jenis proses perkembangan, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna terdiri dari tahapan telur, larva, pupa, dan imago, seperti yang terjadi pada kupu-kupu. Sementara itu, metamorfosis tidak sempurna terdiri dari tahapan telur, nimfa, dan imago, seperti pada belalang dan capung. Pemahaman materi siklus hidup hewan penting bagi siswa karena membantu mereka mengenali proses pertumbuhan makhluk hidup di lingkungan sekitar. Dengan memahami materi ini, siswa diharapkan mampu menjelaskan tahapan siklus hidup hewan, membedakan jenis metamorfosis, serta menumbuhkan sikap peduli terhadap makhluk hidup. Materi ini diajarkan pada mata pelajaran IPAS kelas III sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media berfungsi sebagai perantara atau alat bantu yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Menurut Arsyad (2019: 3), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Sedangkan menurut Sadiman dkk. (2014:7), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa dengan tujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga proses belajar terjadi.

Hamalik (2018: 201) juga menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat menimbulkan motivasi belajar, memperjelas penyajian pesan, serta mempermudah siswa memahami materi. Media yang tepat akan membantu siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret dan bermakna.

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat bantu yang digunakan guru untuk

memperlancar proses penyampaian materi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efektif, dan efisien. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan adalah media video animasi, yaitu media visual bergerak yang memadukan unsur gambar, teks, dan suara sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami konsep materi siklus hidup hewan dengan lebih mudah.

2.1.11 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa tidak hanya ditentukan oleh usaha belajar itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor baik yang berasal dari dalam diri siswa maupun dari luar diri siswa. Faktor-faktor tersebut dapat memengaruhi tingkat keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Slameto (2015: 54), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal (Dari Dalam Diri Siswa)

Faktor internal merupakan segala sesuatu yang berasal dari dalam diri siswa yang dapat memengaruhi kemampuan belajar, meliputi:

- a. Faktor Fisiologis, seperti kondisi kesehatan, pancaindra, dan kelelahan fisik. Siswa yang sehat cenderung memiliki konsentrasi dan semangat belajar yang lebih baik.
- b. Faktor Psikologis, meliputi minat, bakat, motivasi, kecerdasan, dan sikap terhadap pelajaran. Siswa yang memiliki motivasi dan minat tinggi akan lebih mudah mencapai hasil belajar yang optimal.
- c. Faktor Emosional, seperti kepercayaan diri dan kestabilan emosi. Siswa yang memiliki rasa percaya diri dan emosi stabil akan lebih siap dalam menghadapi proses pembelajaran.

2. Faktor Eksternal (Dari Luar Diri Siswa)

Faktor eksternal adalah segala sesuatu yang berasal dari lingkungan luar siswa yang dapat mendukung atau menghambat proses belajar, antara lain:

- a) Faktor Lingkungan Keluarga, seperti perhatian orang tua, pola asuh, serta suasana belajar di rumah. Dukungan keluarga yang baik dapat

meningkatkan semangat belajar siswa.

- b) Faktor Sekolah, meliputi kualitas guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sarana prasarana. Penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.
- c) Faktor Lingkungan Sosial dan Teman Sebaya, lingkungan sosial yang kondusif dan teman sebaya yang mendukung dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih baik.
- d) Faktor Lingkungan Alam, seperti kondisi ruang kelas, pencahayaan, suhu, dan kebersihan juga dapat mempengaruhi kenyamanan belajar siswa.

3. Faktor Pendukung Lain

Selain faktor di atas, hasil belajar juga dapat dipengaruhi oleh strategi pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan guru. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan minat, perhatian, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang saling berkaitan, baik dari dalam maupun luar diri siswa. Dalam penelitian ini, salah satu faktor yang diteliti adalah pengaruh penggunaan media video animasi sebagai salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi *Siklus Hidup Hewan*.

2.1.12 Pengertian Media Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan unsur gambar bergerak, suara, teks, dan efek visual yang menarik untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan. Menurut Arsyad (2019: 36), video adalah media audio-visual yang menampilkan gerak, sehingga pesan atau informasi yang disampaikan dapat diterima melalui indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Media ini efektif untuk menjelaskan proses, prinsip kerja, maupun konsep yang sulit dipahami hanya melalui penjelasan verbal.

Sedangkan menurut Munir (2015: 89), animasi adalah rangkaian gambar yang

bergerak secara cepat sehingga menimbulkan kesan hidup. Dalam konteks pembelajaran, animasi digunakan untuk memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, mudah diamati, dan menarik minat belajar siswa. Sementara itu, Sukiman (2018: 134) menjelaskan bahwa video animasi dalam pembelajaran adalah media yang menyajikan pesan pembelajaran dalam bentuk visual bergerak yang dilengkapi suara, teks, dan efek grafis dengan tujuan meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang menyajikan materi pelajaran dalam bentuk tayangan visual bergerak dan bersuara sehingga dapat menarik perhatian siswa serta memudahkan mereka memahami konsep pembelajaran. Dalam penelitian ini, media video animasi digunakan untuk membantu guru menjelaskan materi IPAS tentang “Siklus Hidup Hewan” pada siswa kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang. Melalui tampilan visual bergerak, siswa dapat melihat secara langsung tahapan-tahapan perubahan yang terjadi pada hewan, seperti proses metamorfosis, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

2.1.13 Tujuan Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang mengintegrasikan konsep-konsep dasar dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPAS bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir ilmiah, rasa ingin tahu, dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar, baik alam maupun sosial. Menurut Kemdikbud (2022) dalam Panduan Pembelajaran Kurikulum Merdeka, tujuan utama mata pelajaran IPAS di sekolah dasar adalah membantu peserta didik untuk:

1. Memahami keterkaitan antara manusia dengan alam serta lingkungan sosialnya.
2. Menumbuhkan rasa ingin tahu, sikap ilmiah, dan kemampuan berpikir kritis dalam menjelajahi fenomena alam dan sosial di sekitar.

3. Mengembangkan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memecahkan masalah secara sederhana berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan.
4. Menumbuhkan kesadaran dan tanggung jawab terhadap kelestarian alam dan kehidupan sosial.
5. Menumbuhkan semangat berkolaborasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran berbasis inkuiri.
6. Menurut Susanto (2016: 195), pembelajaran IPA di sekolah dasar bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi dalam menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Ketika IPA diintegrasikan dengan IPS, maka siswa tidak hanya memahami fenomena alam, tetapi juga bagaimana manusia berinteraksi dan bergantung pada lingkungan tersebut. Secara khusus, pada materi Siklus Hidup Hewan, tujuan pembelajaran IPAS adalah agar siswa:
 - a. Dapat menjelaskan tahapan-tahapan siklus hidup hewan dengan benar.
 - b. Dapat membedakan antara hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.
 - c. Dapat mengidentifikasi perubahan bentuk yang terjadi dalam setiap tahap pertumbuhan hewan.
 - d. Menunjukkan sikap ingin tahu dan peduli terhadap makhluk hidup di lingkungan sekitarnya.

Dengan demikian, tujuan pembelajaran IPAS tidak hanya menekankan pada aspek pengetahuan (*kognitif*), tetapi juga mencakup pengembangan sikap (*afektif*) dan keterampilan (*psikomotorik*). Melalui penggunaan media video animasi, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang bersifat abstrak dan lebih termotivasi untuk belajar secara aktif.

2.1.14 Materi Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas III SD yang membahas tentang tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami hewan sejak lahir hingga dewasa, kemudian menghasilkan keturunan, dan kembali ke tahap awal kehidupannya. Materi ini bertujuan agar siswa memahami

bahwa setiap makhluk hidup mengalami perubahan bentuk dan fungsi tubuh pada setiap tahap kehidupannya.

2.1.15 Materi Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas III SD yang membahas tentang tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami hewan sejak lahir hingga dewasa, kemudian menghasilkan keturunan, dan kembali ke tahap awal kehidupannya. Materi ini bertujuan agar siswa memahami bahwa setiap makhluk hidup mengalami perubahan bentuk dan fungsi tubuh pada setiap tahap kehidupannya.

Menurut Kemendikbud (2022) dalam Capaian Pembelajaran IPAS Fase B (kelas III–IV SD), siswa diharapkan dapat: “Menjelaskan daur hidup hewan dan tumbuhan, serta mengenali bahwa makhluk hidup memiliki siklus hidup yang berbeda-beda.”

1. Pengertian Siklus Hidup Hewan

Menurut Dahar (2011: 65), siklus hidup hewan adalah urutan tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang dialami hewan mulai dari telur (atau lahir) hingga menjadi dewasa dan dapat berkembang biak kembali. Sedangkan menurut Campbell (2015: 112), siklus hidup merupakan proses berulang yang dialami makhluk hidup dalam mempertahankan kelangsungan jenisnya melalui proses reproduksi. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa siklus hidup hewan adalah tahapan perubahan bentuk dan perkembangan yang dialami hewan secara berurutan dan berulang selama hidupnya.

2. Jenis-Jenis Siklus Hidup Hewan

Secara umum, siklus hidup hewan dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

a. Siklus hidup dengan metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna adalah perubahan bentuk tubuh hewan yang sangat berbeda antara tahap larva dan hewan dewasa. Tahapannya terdiri dari:

Telur → Larva → Pupa → Dewasa

Contohnya: kupu-kupu, nyamuk, dan lalat.

b. Siklus hidup dengan metamorfosis tidak sempurna

Metamorfosis tidak sempurna terjadi ketika hewan muda memiliki bentuk yang hampir sama dengan hewan dewasa, hanya berbeda ukuran. Tahapannya terdiri dari:

Telur → Nimfa → Dewasa

Contohnya: belalang, kecoa, dan capung.

Selain itu, ada juga hewan yang tidak mengalami metamorfosis, seperti ayam, kucing, atau sapi, yang hanya mengalami pertumbuhan dari kecil hingga dewasa tanpa perubahan bentuk yang drastis.

3. Pentingnya Pembelajaran Siklus Hidup Hewan di Sekolah Dasar

Pembelajaran tentang siklus hidup hewan penting diberikan kepada siswa karena dapat:

- a. Menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepedulian terhadap makhluk hidup di sekitar.
- b. Melatih kemampuan observasi dan berpikir ilmiah melalui pengamatan terhadap perubahan bentuk hewan.
- c. Memberikan pemahaman tentang pentingnya keseimbangan ekosistem dan kelestarian hewan di alam.
- d. Menumbuhkan nilai-nilai tanggung jawab dan rasa syukur terhadap ciptaan Tuhan.

Dalam penelitian ini, materi siklus hidup hewan disampaikan dengan menggunakan media video animasi untuk membantu siswa memahami setiap tahapan perubahan bentuk hewan secara visual dan menarik. Dengan bantuan animasi, konsep metamorfosis yang abstrak dapat divisualisasikan secara konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas III SD.

2.1.16 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami keterkaitan antara fenomena alam, teknologi, serta kehidupan sosial di lingkungannya. Dalam Kurikulum Merdeka, IPAS diajarkan secara terpadu agar siswa tidak hanya menguasai konsep-konsep secara teoritis, tetapi juga mampu

mengaitkannya dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Kemendikbudristek (2021), pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, melatih kemampuan berpikir kritis dan kreatif, serta membangun kepedulian terhadap lingkungan alam maupun sosial. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu mengembangkan keterampilan literasi sains dan sosial yang menjadi bekal dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Samatowa (2011:3) menyatakan bahwa pembelajaran IPA (sebelum menjadi IPAS) di Sekolah Dasar berfungsi membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya integrasi IPS, maka pembelajaran semakin relevan dengan kebutuhan siswa untuk memahami fenomena sosial dan lingkungan sekitarnya.

2.1.17 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran modern yang banyak digunakan di sekolah dasar karena mampu menampilkan kombinasi antara gambar bergerak, suara, dan teks yang menarik perhatian siswa. Namun, seperti media lainnya, video animasi juga memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya.

1. Kelebihan Media Video Animasi

Menurut Arsyad (2019: 38) dan Sukiman (2018: 137), kelebihan media video animasi dalam pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a. Menarik minat dan perhatian siswa: Kombinasi gambar bergerak, warna, dan suara dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama pada anak usia sekolah dasar yang menyukai tampilan visual menarik.
- b. Membantu memahami konsep abstrak: Materi yang sulit diamati langsung seperti proses metamorfosis atau perubahan bentuk hewan, dapat divisualisasikan dengan jelas melalui animasi.
- c. Meningkatkan daya ingat dan pemahaman: Informasi yang disajikan melalui audio visual lebih mudah diingat karena melibatkan dua indera sekaligus, yaitu penglihatan dan pendengaran

- d. Efisien dalam penyampaian materi: Video animasi mampu menampilkan prose panjang dalam waktu singkat tanpa kehilangan makna pembelajaran.
- e. Menumbuhkan kemandirian belajar siswa: Siswa dapat menonton ulang video secara mandiri untuk memahami materi yang belum dikuasai.
- f. Meningkatkan suasana belajar aktif dan menyenangkan: Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton, sehingga siswa lebih antusias mengikuti kegiatan belajar.

2. Kekurangan Media Video Animasi

Selain memiliki banyak kelebihan, media video animasi juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Menurut Munir (2015: 91) dan Sadiman dkk. (2014: 78), kekurangannya antara lain:

1. Keterbatasan interaksi langsung: Karena bersifat tayangan satu arah, guru perlu menambahkan kegiatan diskusi atau tanya jawab agar siswa tetap aktif berpikir.
2. Membutuhkan fasilitas pendukung: Penggunaan video animasi memerlukan perangkat seperti LCD, laptop, atau proyektor yang belum tentu tersedia di semua sekolah.
3. Kemungkinan gangguan teknis: Gangguan listrik, suara, atau kualitas gambar dapat menghambat kelancaran proses pembelajaran.
4. Durasi dan penyajian harus tepat: Video yang terlalu panjang atau penyajian yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menurunkan fokus dan efektivitas belajar.
5. Kurangnya bimbingan langsung dari guru: Jika guru tidak mendampingi dengan baik, siswa bisa hanya menjadi penonton pasif tanpa memahami isi video secara mendalam.

2.1.18 Pengertian Siklus Hidup Hewan

Setiap makhluk hidup mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan dari lahir hingga menjadi dewasa. Pada hewan, proses ini dikenal dengan istilah siklus hidup, yaitu urutan tahapan perubahan bentuk dan fungsi tubuh yang dialami hewan sepanjang hidupnya hingga menghasilkan keturunan dan memulai kembali siklus yang sama. Menurut Campbell (2015: 112), siklus hidup hewan adalah proses berulang yang dialami makhluk hidup dalam mempertahankan kelangsungan jenisnya melalui tahapan pertumbuhan, perkembangan, dan reproduksi. Sedangkan menurut Dahar (2011: 65), siklus hidup hewan merupakan rangkaian perubahan bentuk (metamorfosis) dan perkembangan yang dialami hewan mulai dari telur, menetas, tumbuh menjadi dewasa, hingga menghasilkan keturunan baru.

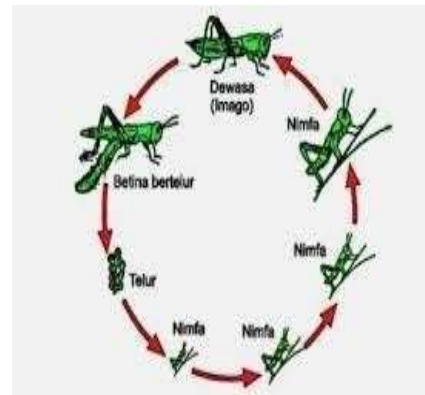
Susanto (2016: 214) menjelaskan bahwa siklus hidup hewan adalah proses perubahan yang terjadi secara bertahap dari hewan kecil atau muda sampai menjadi dewasa yang dapat berkembang biak, dan kemudian mengalami daur kehidupan yang berulang. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa siklus hidup hewan adalah urutan perubahan bentuk dan pertumbuhan yang dialami oleh hewan secara berkesinambungan dari lahir hingga dewasa dan mampu berkembang biak untuk mempertahankan keturunannya. Dalam konteks pembelajaran IPAS kelas III SD, materi *Siklus Hidup Hewan* bertujuan agar siswa mampu mengenali bahwa setiap hewan memiliki tahapan pertumbuhan yang berbeda-beda. Misalnya,

- Kupu-kupu mengalami metamorfosis sempurna (telur → ulat → kepompong → kupu-kupu dewasa), sedangkan
- Belalang mengalami metamorfosis tidak sempurna (telur → nimfa → belalang dewasa).

Melalui pembelajaran menggunakan media video animasi, siswa dapat mengamati secara jelas proses perubahan bentuk tersebut, sehingga lebih mudah memahami konsep metamorfosis dan perbedaan siklus hidup antar yang abstrak dapat divisualisasikan secara konkret sehingga mudah dipahami oleh siswa kelas III SD



Gambar 2.1
Metamorfosis kupu-kupu



Gambar 2.2
Metamorfosis belalang

2.2 Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran di sekolah dasar menuntut guru untuk mampu menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada cara guru memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Salah satu media yang terbukti efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak adalah media video animasi. Pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) khususnya materi Siklus Hidup Hewan, siswa kelas III sering mengalami kesulitan dalam memahami tahapan perubahan bentuk hewan, baik yang mengalami metamorfosis sempurna maupun tidak sempurna. Kesulitan ini disebabkan oleh keterbatasan siswa dalam membayangkan proses yang bersifat abstrak dan tidak dapat diamati secara langsung. Selama ini, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan buku teks tanpa dukungan media visual yang menarik. Akibatnya, siswa cepat bosan, kurang aktif dalam belajar, serta hasil belajar mereka belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal.

Penggunaan media video animasi dapat menjadi solusi karena media ini mampu menyajikan proses metamorfosis hewan secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Video animasi menggabungkan unsur suara, gambar bergerak, dan narasi

yang dapat menstimulasi lebih banyak indera siswa, sehingga informasi yang diterima menjadi lebih bermakna dan mudah diingat. Selain itu, video animasi juga dapat meningkatkan motivasi, perhatian, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, penerapan media video animasi dalam pembelajaran IPAS diharapkan dapat:

1. Membantu siswa memahami konsep siklus hidup hewan secara konkret.
2. Meningkatkan minat dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran.
3. Meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks.

2.3 Definisi operasional

Defenisi operasional merupakan penjelasan mengenai istilah-istilah penting dalam penelitian agar tidak menimbulkan perbedaan penafsiran. Dalam penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan secara operasional sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah daya yang timbul dari suatu objek atau peristiwa yang dapat menimbulkan perubahan pada objek atau peristiwa lainnya.
2. Media Vidio Animasi adalah suatu media pembelajaran berbasis visual yang menampilkan rangkaian gambar bergerak yang dikombinasikan dengan suara, teks, dan efek animasi untuk menyampaikan pesan atau materi pelajaran secara menarik dan interaktif.
3. Hasil Belajar Adalah perubahan kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran, baik berupa aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), maupun psikomotor (keterampilan). Dalam penelitian ini, hasil belajar siswa diukur berdasarkan nilai tes evaluasi pada materi Mengubah Bentuk Energi.
4. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Adalah mata pelajaran di sekolah dasar yang memadukan konsep-konsep dasar ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, dengan tujuan membekali siswa pemahaman tentang alam sekitar, fenomena sosial, serta kaitannya dalam kehidupan sehari-hari.

5. Siklus Hidup hewan Merupakan salah satu materi dalam pembelajaran IPAS kelas III yang membahas berbagai bentuk tahapan perubahan dan perkembangan yang dialami oleh hewan sejak lahir (atau menetas) hingga menjadi dewasa dan mampu berkembang biak untuk melanjutkan keturunannya.dalam kehidupan sehari-hari.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori dan kerangka berpikir, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya Sugiyono (2019: 96), sehingga dapat diambil suatu hipotesis bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi siklus hidup hewan di kelas III UPT SD Negeri 105324 Ujung Serdang Kecamatan Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang T.A 2025/2026.

