

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

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.

Belajar adalah proses mendalam yang melibatkan perubahan pada diri seseorang melalui pengalaman dan latihan. Ini adalah upaya sadar yang didorong oleh motivasi dan dipengaruhi oleh lingkungan. Sebagai proses yang berkelanjutan, belajar membantu individu tumbuh secara intelektual, emosional, dan sosial, menjadikannya landasan penting dalam perkembangan manusia.

Slameto (2017:2) mengungkapkan, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Sejalan dengan hal tersebut, Hilgard dan Bower (dalam Purwanto,

2020:36) menyatakan bahwa belajar merupakan suatu proses yang menimbulkan perubahan dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman.

Lebih lanjut, Gagne (dalam Susanto, 2018:45) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses di mana organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Pandangan ini menekankan bahwa pengalaman menjadi faktor utama dalam membentuk perubahan perilaku. Skinner (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2018:12) juga mendefinisikan belajar sebagai suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Selain itu, Piaget (dalam Suprijono, 2016:23) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses aktif di mana individu membangun pengetahuan baru berdasarkan pengalaman dan interaksinya dengan lingkungan. Hal ini memperlihatkan bahwa proses belajar tidak bersifat pasif, melainkan peserta didik berperan aktif dalam membentuk pengetahuan. Selanjutnya, Muhibbin Syah (2019:89) menyatakan, belajar adalah tahapan perubahan perilaku individu yang relatif menetap sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat ditegaskan bahwa belajar memiliki beberapa karakteristik penting, antara lain:

- a. Belajar merupakan suatu proses yang berlangsung secara bertahap dan berkesinambungan, tidak terjadi secara tiba-tiba.
- b. Belajar menghasilkan perubahan perilaku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.
- c. Perubahan perilaku bersifat relatif permanen, artinya tidak mudah hilang meskipun tidak selalu tampak secara langsung.
- d. Belajar terjadi karena pengalaman, baik yang bersumber dari lingkungan, latihan, maupun pembelajaran yang terstruktur.
- e. Belajar memiliki tujuan, yakni untuk mengembangkan potensi diri agar mampu beradaptasi dengan lingkungan dan memecahkan masalah kehidupan.

Dari berbagai definisi yang diberikan oleh para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan belajar adalah proses perubahan dalam diri individu yang

melibatkan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut dapat meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang bersifat positif dan bermanfaat. Proses belajar tidak hanya terjadi di lingkungan formal seperti sekolah, tetapi juga melalui pengalaman hidup sehari-hari, dengan motivasi sebagai faktor penting yang mempengaruhi keberhasilan belajar.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu indikator penting yang digunakan untuk menilai keberhasilan proses pembelajaran. Melalui hasil belajar dapat diketahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan siswa.

Sudjana (2017:22) menyatakan, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Sementara itu, Dimiyati dan Mudjiono (2018:23) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku pada diri siswa.

Selanjutnya, Nana Sudjana (2019:45) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui proses belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pandangan ini sejalan dengan Bloom (dalam Suprijono, 2016:35) yang menyatakan bahwa hasil belajar terbagi ke dalam tiga ranah, yaitu: (1) ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan dan kemampuan berpikir, (2) ranah afektif yang berhubungan dengan sikap dan nilai, serta (3) ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan melakukan suatu tindakan.

Lebih lanjut, Hamzah B. Uno (2018:74) mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, baik berupa penguasaan konsep, pembentukan sikap, maupun pengembangan keterampilan. Dengan kata lain, hasil belajar bukan hanya menekankan pada aspek pengetahuan, tetapi juga pada sikap dan keterampilan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat dipahami bahwa hasil belajar memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

1. Merupakan perubahan kemampuan siswa setelah melalui pengalaman belajar.
2. Menggambarkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang dirancang oleh guru.
3. Dapat diukur dan dievaluasi baik melalui tes maupun non-tes.
4. Meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga mencerminkan perkembangan siswa secara menyeluruh.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan, dapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa sebagai akibat dari proses pembelajaran, yang diwujudkan dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, dan dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan pembelajaran.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses di mana guru dan siswa berinteraksi dengan tujuan untuk mencapai perubahan perilaku, pengetahuan, dan keterampilan siswa melalui berbagai metode, pendekatan, dan strategi. Mayer menjelaskan, pembelajaran adalah proses yang melibatkan perubahan dalam pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui pengalaman, instruksi, atau keduanya. Mayer menekankan bahwa pembelajaran tidak hanya mencakup pemahaman materi, tetapi juga kemampuan untuk menerapkan pengetahuan tersebut dalam situasi yang berbeda (Mayer, 2019).

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Definisi ini menekankan bahwa pembelajaran bukan hanya kegiatan penyampaian informasi dari guru kepada siswa, melainkan proses yang melibatkan interaksi aktif antara peserta didik, guru, dan berbagai sumber belajar.

Rahmawati (2020:115) menjelaskan, pembelajaran adalah suatu proses yang bersifat dinamis, di mana peserta didik secara aktif terlibat dalam kegiatan

belajar untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Ia menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, yang melibatkan kreativitas, inovasi, dan teknologi untuk meningkatkan hasil belajar. Kusuma (2022:45) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi yang efektif antara pendidik dan peserta didik, yang melibatkan penggunaan metode, media, dan teknologi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam era digital, media pembelajaran seperti video dan animasi sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Berdasarkan pandangan para ahli di Indonesia, pembelajaran adalah menunjukkan adanya penekanan pada keterlibatan aktif siswa, penggunaan teknologi, serta pendekatan konstruktivisme yang memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri. Pembelajaran tidak hanya dilihat sebagai transfer pengetahuan dari guru ke siswa, tetapi sebagai proses kolaboratif yang melibatkan refleksi, pengalaman langsung, dan penggunaan berbagai sumber daya digital. Evaluasi berkelanjutan dan umpan balik juga merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran yang efektif.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan kegiatan yang erat kaitannya dengan proses belajar. Jika belajar adalah proses perubahan perilaku dan pemahaman dalam diri siswa, maka mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk memfasilitasi, membimbing, dan memberikan stimulus agar proses belajar tersebut terjadi secara optimal. Mengajar juga merupakan salah satu komponen utama dalam proses pendidikan. Melalui kegiatan mengajar, guru berperan sebagai fasilitator, pembimbing, sekaligus motivator yang membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Mengajar tidak hanya berarti menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan kondisi agar siswa dapat belajar secara aktif, kreatif, dan bermakna.

Syaiful (2019, 50-52) menjelaskan bahwa mengajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh pendidik untuk membimbing peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan, serta mengubah sikap mereka melalui berbagai

teknik dan metode yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Mengajar juga mencakup pemberian bimbingan, penilaian, serta evaluasi. Mengajar bukan hanya sekadar menyampaikan informasi, tetapi juga menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa aktif dalam proses pembelajaran, sehingga terjadi perubahan perilaku yang positif. Sukmadinata (2020, 66-68) menyatakan, mengajar adalah proses yang dilakukan oleh pendidik untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna kepada peserta didik, agar mereka memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan. Mengajar juga melibatkan aspek komunikasi yang efektif antara guru dan peserta didik, serta perencanaan yang matang agar pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

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. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai sumber utama pengetahuan, tetapi juga sebagai fasilitator dan pembimbing dalam pembelajaran yang lebih partisipatif. Mengajar harus berorientasi pada pencapaian hasil belajar yang bermakna, serta menciptakan lingkungan yang mendukung pengembangan kognitif, sosial, dan emosional peserta didik.

2.1.5 Pengertian Pengaruh

Dalam penelitian pendidikan, istilah pengaruh sering digunakan untuk menjelaskan adanya hubungan sebab-akibat antara suatu variabel dengan variabel lainnya. Secara umum, pengaruh diartikan sebagai daya yang ditimbulkan suatu objek, peristiwa, atau tindakan yang dapat menimbulkan perubahan pada objek lain.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2023), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda, keadaan) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Sutrisno Hadi (2018:56) menyatakan bahwa pengaruh adalah hubungan kausal di mana adanya variabel bebas (independent variable) akan menimbulkan

perubahan pada variabel terikat (dependent variable). Dengan kata lain, pengaruh dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi yang menyebabkan perbedaan atau perubahan kondisi dari sesuatu yang dipengaruhi.

Sugiyono (2019:12) menegaskan bahwa pengaruh merupakan kondisi di mana perubahan pada variabel bebas memberikan dampak, baik secara langsung maupun tidak langsung, terhadap variabel terikat.

Dalam konteks pendidikan, Purwanto (2020:44) menyatakan bahwa pengaruh adalah kemampuan suatu faktor (misalnya metode mengajar, media, atau strategi pembelajaran) dalam memberikan perubahan pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan definisi tersebut, maka karakteristik pengaruh adalah:

- a. Adanya variabel yang memengaruhi (independent variable).
- b. Adanya variabel yang dipengaruhi (dependent variable).
- c. Terjadi perubahan pada variabel terikat akibat adanya perlakuan pada variabel bebas.
- d. Hubungan kausalitas (sebab-akibat) antara dua variabel atau lebih.

Dalam penelitian ini, pengaruh yang dimaksud adalah sejauh mana penggunaan media video animasi (variabel bebas) dapat memberikan perubahan atau peningkatan pada hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 101796 (variabel terikat) khususnya pada materi perubahan wujud benda.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengaruh adalah suatu daya atau hubungan sebab-akibat yang ditimbulkan oleh suatu variabel terhadap variabel lainnya, sehingga menimbulkan perubahan atau perbedaan kondisi pada variabel yang dipengaruhi.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang digunakan untuk mempermudah proses transfer ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.

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.

Smaldino, Lowther, dan Russell menjelaskan, media pembelajaran adalah segala bentuk alat fisik dan digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar, baik secara visual, auditori, maupun kinestetik. Mereka menekankan pentingnya pemanfaatan media digital dan multimedia untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih mendalam (Smaldino et al., 2019). Mayer mendefinisikan media pembelajaran sebagai teknologi atau alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan konten pendidikan dengan cara yang memaksimalkan potensi pembelajaran. Mayer memperkenalkan konsep multimedia learning, yang menjelaskan bahwa penggunaan teks, gambar, suara, dan video dalam kombinasi yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa (Mayer, 2020).

Heinich dan timnya berpendapat bahwa media pembelajaran mencakup berbagai perangkat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi interaksi antara siswa dan materi pelajaran. Mereka menyatakan bahwa media pembelajaran bisa berupa perangkat lunak, perangkat keras, dan media berbasis internet yang dirancang untuk meningkatkan efektivitas belajar (Heinich et al., 2021).

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. Media pembelajaran digital, seperti multimedia, aplikasi pembelajaran, dan platform e-learning, semakin penting dalam konteks pembelajaran modern.

2.1.6.1 Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa, maka diperlukan suatu pendukung untuk terlaksananya proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Salah satu pendukungnya yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran penting untuk digunakan, karena media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, kreatif, menarik, dan memberi suasana belajar yang baru. Banyak sekali media pembelajaran yang bisa dipakai untuk mendukung proses belajar, tetapi disini peneliti akan membahas tentang media pembelajaran berbasis video animasi.

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu bentuk media audiovisual yang menyajikan pesan pembelajaran melalui perpaduan gambar bergerak, teks, warna, suara, dan efek animasi yang dirancang secara menarik. Kehadiran media ini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.

Arsyad (2019:49) menjelaskan, media video animasi adalah media yang memadukan unsur gambar bergerak dengan suara, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata kepada peserta didik. Munir (2020:134) menyatakan bahwa animasi adalah rangkaian gambar statis yang ditampilkan secara berurutan dengan kecepatan tertentu sehingga tampak seolah-olah bergerak. Bila digunakan dalam pembelajaran, animasi dapat memvisualisasikan proses, konsep, atau peristiwa yang sulit dipahami hanya dengan penjelasan verbal.

Lebih lanjut, Sadiman dkk. (2018:85) menjelaskan bahwa video animasi dalam pembelajaran berfungsi sebagai media untuk menyampaikan pesan secara

visual dan auditif yang mampu menarik perhatian, memperjelas konsep, serta mempermudah pemahaman siswa. Wati (2018:67) menambahkan bahwa media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar karena tampilannya yang menarik, dinamis, dan mampu memunculkan rasa ingin tahu siswa.

Berdasarkan definisi tersebut, dapat dipahami bahwa media video animasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi pembelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, suara, teks, dan warna.
2. Mampu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
3. Meningkatkan motivasi, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.
4. Efektif digunakan pada materi yang membutuhkan ilustrasi proses, seperti pada mata pelajaran IPA.

Dalam konteks penelitian ini, media video animasi digunakan pada pembelajaran IPA materi perubahan wujud benda. Konsep perubahan wujud (misalnya mencair, membeku, menguap, mengembun, dan menyublim) seringkali sulit dipahami siswa secara abstrak. Dengan bantuan video animasi, siswa dapat melihat simulasi visual proses perubahan wujud benda secara langsung, sehingga pemahaman mereka lebih mendalam dan hasil belajar meningkat.

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 hal ini didukung oleh jurnal dari Zanaefis (2012). Media video animasi ini sangat beragam, media video animasi ini dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung lainnya. Walaupun terdapat beberapa pengertian media video animasi yang sama dan berbeda, namun hal tersebut dapat membantu peneliti menambah wawasan yang luas tentang pengertian media video animasi. 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.

2.1.6.2 Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran, khususnya video animasi, memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Kehadiran media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna bagi siswa.

Arsyad (2019:75) menyatakan, media video animasi bermanfaat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan indera, serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik. Sadiman dkk. (2018:88) juga menyebutkan bahwa penggunaan media animasi mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih efektif.

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. Animasi bergerak dapat menarik perhatian siswa auditori, sedangkan narasi atau suara mendukung siswa auditori.

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. Animasi juga dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berinovasi dan berpikir kreatif.

2.1.6.3 Fungsi Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran, khususnya video animasi, berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media ini tidak hanya memperjelas penyampaian informasi, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna.

Arsyad (2019:19) menyatakan, fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai perantara dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga dapat memperlancar komunikasi antara guru dengan siswa. Sadiman dkk. (2018:17) menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa, sehingga proses belajar dapat terjadi secara optimal.

Adapun fungsi media pembelajaran video animasi dalam kegiatan belajar mengajar antara lain :

1. Fungsi Kognitif

Media video animasi membantu memperjelas konsep yang abstrak menjadi konkret, sehingga mempermudah pemahaman dan meningkatkan daya ingat siswa. Misalnya, konsep perubahan wujud benda yang sulit diamati secara langsung dapat divisualisasikan dengan animasi.

2. Fungsi Kompensatoris

Video animasi memberikan pengalaman belajar tambahan bagi siswa yang memiliki kesulitan belajar dengan metode ceramah atau membaca buku teks. Visualisasi dalam animasi membantu mereka lebih cepat memahami materi.

3. Fungsi Edukatif

Media video animasi berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara sistematis, sehingga siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mampu menganalisis, menghubungkan, dan menerapkan konsep dalam kehidupan sehari-hari.

4. Fungsi Motivasi

Tampilan menarik dalam video animasi mampu menumbuhkan dorongan belajar dari dalam diri siswa, sehingga mereka lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, dalam konteks pembelajaran IPA di sekolah dasar, khususnya pada materi perubahan wujud benda, media video animasi berfungsi sebagai sarana untuk menarik perhatian, mempermudah pemahaman, menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.6.4 Langkah – langkah Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

Agar media video animasi dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, guru perlu merancang langkah-langkah pembelajaran yang sistematis. Penggunaan media ini tidak hanya ditayangkan begitu saja, tetapi harus dipadukan dengan strategi mengajar yang tepat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Arsyad (2019:87) mengemukakan, pemanfaatan media pembelajaran harus melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi agar memberikan dampak optimal terhadap hasil belajar siswa. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media video animasi dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

A. Perencanaan

1. Menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Memilih materi yang sesuai, dalam hal ini IPA materi perubahan wujud benda.
3. Menentukan dan menyiapkan media video animasi yang relevan dengan materi.
4. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang memadukan video animasi sebagai bagian dari kegiatan belajar.

B. Pendahuluan

1. Guru membuka pelajaran dengan apersepsi, mengaitkan materi baru dengan pengetahuan siswa sebelumnya.
2. Menyampaikan tujuan pembelajaran dan manfaat yang akan diperoleh.
3. Memberikan motivasi awal untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran.

C. Pelaksanaan/Penyajian Materi

1. Guru menayangkan video animasi yang sesuai dengan topik pembelajaran.
2. Siswa mengamati tayangan video animasi dengan penuh perhatian.
3. Guru memberikan penjelasan tambahan untuk memperjelas isi video, sekaligus menghubungkannya dengan konsep IPA.
4. Diskusi kelas dilakukan agar siswa dapat mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan berdasarkan tayangan video.

D. Kegiatan Latihan/Interaktif

1. Guru memberikan soal atau lembar kerja terkait isi video animasi.
2. Siswa mengerjakan latihan untuk menguji pemahaman mereka.
3. Guru membimbing siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi.

E. Penutup/Evaluasi

1. Guru bersama siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari melalui video animasi.
2. Guru melakukan evaluasi dengan memberikan pertanyaan atau tes singkat untuk mengukur pemahaman siswa.
3. Memberikan umpan balik serta motivasi agar siswa dapat mengaitkan konsep perubahan wujud benda dengan kehidupan sehari-hari.

F. Tindak Lanjut

1. Guru dapat memberikan tugas rumah berupa pengamatan sederhana tentang fenomena perubahan wujud benda di sekitar lingkungan siswa.
2. Mendorong siswa untuk mencari sumber belajar lain yang berhubungan dengan materi.

Dengan langkah-langkah tersebut, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPA tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi benar-benar menjadi sarana edukatif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep, motivasi, serta hasil belajar siswa.

2.1.6.5 Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran 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. Namun, seperti media pembelajaran lainnya, video animasi memiliki kelebihan dan kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penggunaannya.

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. Slameto (2021:91) menyatakan bahwa penggunaan media visual, seperti video animasi, membuat materi

pembelajaran menjadi lebih hidup dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kebosanan dalam proses belajar.

B. Mengakomodasi Berbagai Gaya Belajar

Media video animasi dapat menggabungkan elemen visual dan auditori, yang menjadikannya efektif untuk mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Mulyasa (2020:115) menjelaskan bahwa kombinasi gambar, suara, dan teks dapat membantu siswa dengan gaya belajar visual dan auditori dalam memproses informasi secara lebih optimal, memungkinkan pembelajaran yang lebih inklusif.

C. 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. Syaiful (2019:72) mengungkapkan bahwa video animasi meningkatkan pemahaman siswa karena memberikan stimulus lebih lengkap dengan visualisasi yang menarik dan penjelasan yang jelas melalui narasi suara.

2. Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi

Kekurangan media pembelajaran video animasi menurut Azhar Arsyad (2019:76), yaitu:

A. Membutuhkan Waktu dan Biaya yang Tinggi untuk Produksi

Pembuatan video animasi yang berkualitas memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang cukup besar. Mulai dari perancangan storyboard, 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, atau gawai lain. Ketersediaan perangkat yang memadai di setiap sekolah atau lembaga pendidikan tidak selalu merata, terutama di daerahdaerah 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. 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 Penelitian Terdahulu

No	Nama Penelitian Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Relavasi Dengan Penelitian Sekarang
1	Sari (2020). Jurnal Mutiara Pendidikan Indonesia, 5(2), 45–53.	Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Siswa SD	Media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep IPA siswa SD	Relevan karena sama-sama meneliti penggunaan media animasi pada mata pelajaran IPA

2	Wulandari, R. (2021). Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (JPSI), 9(2), 163–172	Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Pemahaman Konsep Perubahan Wujud Benda	Media berbasis animasi mempermudah siswa memahami materi perubahan wujud benda dengan lebih cepat	Sangat relevan karena fokus pada materi yang sama yaitu perubahan wujud benda
3	Pratama (2019). Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 4(2), 121–130.	Efektivitas Media Animasi dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar	Media animasi mampu membuat siswa lebih fokus, antusias, dan hasil belajar meningkat signifikan	Mendukung penelitian karena fokus pada media animasi di pembelajaran IPA
4	Ilmiyah, Elina Ayu,dkk Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan, 8 (2). ISSN 2597-4440	Pengaruh Penggunaan Board Game Math terhadap hasil belajar	Media board game dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika	Walaupun pada mata pelajaran Matematika, penelitian ini mendukung penggunaan media pembelajaran kreatif untuk meningkatkan hasil belajar

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

2.1.8 Materi Pembelajaran

PERUBAHAN WUJUD BENDA

Nugraha, A. (2020:123) menyatakan perubahan wujud benda adalah proses perubahan bentuk zat dari satu wujud ke wujud lainnya akibat pengaruh energi panas (kalor). Zat pada dasarnya memiliki tiga bentuk utama, yaitu padat, cair, dan gas. Perubahan wujud dapat terjadi melalui beberapa proses, seperti mencair (padat \rightarrow cair), membeku (cair \rightarrow padat), menguap (cair \rightarrow gas), mengembun (gas \rightarrow cair), menyublim (padat \rightarrow gas), dan mengkristal (gas \rightarrow padat).

Dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar, perubahan wujud benda dipelajari untuk membantu siswa memahami konsep energi dan sifat zat. Perubahan ini menunjukkan bahwa partikel zat selalu bergerak dan dapat berubah kedudukannya ketika dipengaruhi oleh energi panas. Oleh karena itu, pembelajaran tentang perubahan wujud benda menjadi penting sebagai dasar untuk memahami fenomena ilmiah dalam kehidupan sehari-hari, seperti mencairnya es, penguapan air, atau terbentuknya embun Depdiknas (2006).

1. Wujud Padat

Nugraha, A. (2020:131) mengungkapkan benda berwujud padat memiliki bentuk dan volume yang tetap. Hal ini karena partikel penyusunnya tersusun rapat dan teratur, sehingga ruang gerakannya sangat terbatas. Gerakan partikel pada zat padat hanya berupa getaran di tempatnya. Contoh benda padat adalah kayu, batu, besi, dan meja.

2. Wujud Cair

Benda berwujud cair adalah salah satu bentuk materi yang memiliki volume tetap, tetapi tidak memiliki bentuk tetap. Bentuknya menyesuaikan dengan wadah yang ditempati. Hal ini disebabkan oleh susunan partikel zat cair yang lebih renggang dibandingkan dengan zat padat, sehingga gaya tarik antarpartikel lebih lemah Fadilah (2010).

Partikel dalam zat cair dapat bergerak lebih bebas, berpindah tempat, dan bergeser antarpartikel, namun tetap tidak terpisah. Oleh karena itu, zat cair dapat

mengalir dan mudah dipindahkan. Contoh zat cair adalah air, minyak, susu, dan sirup.

3. Wujud Gas

Benda berwujud gas adalah bentuk materi yang tidak memiliki bentuk dan volume tetap, tetapi selalu menyesuaikan dengan wadah yang ditempatinya. Partikel dalam gas sangat renggang dan bergerak bebas ke segala arah. Gaya tarik antarpartikelnya sangat lemah, sehingga gas mudah dimampatkan dan dapat mengisi seluruh ruang.

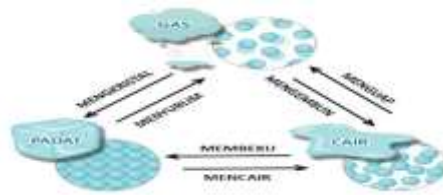
Fadilah (2021: 90) juga menjelaskan bahwa “benda berwujud gas bersifat tidak terlihat, menekan ke segala arah, dan selalu menempati seluruh ruang kosong yang tersedia”. Dengan demikian, sifat-sifat ini membedakan gas dengan padat dan cair, sekaligus memperlihatkan pentingnya pemahaman wujud gas dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar. Contoh benda gas dalam kehidupan sehari-hari antara lain udara, oksigen, karbondioksida, dan uap air.

Materi perubahan wujud benda yang diajarkan di sekolah dasar umumnya meliputi enam jenis perubahan utama, yaitu:

1. Mencair (Padat → Cair)

Terjadi ketika zat padat menerima panas dan partikel menjadi lebih longgar.

Contoh: es yang dibiarkan di ruang terbuka akan mencair menjadi air.



Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda Mencair

Sumber : <https://blogger.googleusercontent.com>

Perubahan wujud benda dari padat menjadi cair disebut mencair. Proses ini terjadi karena benda padat menerima energi panas dari lingkungan sekitarnya. Panas tersebut menyebabkan partikel-partikel penyusun zat padat yang awalnya terikat kuat menjadi lebih longgar, sehingga zat dapat berubah bentuk menjadi cair.

Ketika zat padat dipanaskan atau ditempatkan di suhu yang lebih tinggi, partikel-partikel menyerap energi panas. Energi ini menyebabkan getaran partikel semakin kuat. Semakin besar energi yang diserap, semakin lemah ikatan antarpartikel tersebut. Ketika ikatan antarpartikel cukup melemah, partikel tidak lagi hanya bergetar di tempat, tetapi mulai bergerak bebas dan saling bergeser. Inilah yang membuat zat berubah wujud dari padat yang kaku menjadi cair yang lebih fleksibel. Setelah mencair, zat cair memiliki volume tetap tetapi bentuknya mengikuti wadah. Misalnya, es batu yang mencair menjadi air akan memenuhi wadah dengan bentuk wadah itu sendiri.

2. Membeku (Cair → Padat)

Terjadi ketika zat cair melepaskan panas sehingga partikelnya semakin rapat.

Contoh: air yang dimasukkan ke dalam freezer akan membeku menjadi es.



Gambar 2.2 Perubahan Wujud Benda Membeku

Sumber : www.youtube.com

Perubahan wujud dari cair ke padat disebut membeku. Proses ini terjadi ketika zat cair kehilangan energi panas (kalor) sehingga partikel-partikelnya bergerak lebih lambat, jaraknya semakin rapat, dan akhirnya membentuk susunan yang teratur. Akibatnya, zat yang semula cair dengan bentuk tidak tetap berubah menjadi padat yang memiliki bentuk dan volume tetap.

Setiap zat cair memiliki suhu tertentu yang disebut titik beku, yaitu suhu di mana zat cair mulai berubah menjadi padat. Pada titik ini, energi panas yang hilang membuat partikel cair semakin rapat dan ikatan antarpartikel semakin kuat. Contohnya, air membeku pada suhu 0°C . Setelah suhu mencapai titik beku,

partikel zat cair yang semula bebas bergerak mulai tersusun rapat dan membentuk pola teratur. Pada tahap inilah zat cair berubah wujud menjadi zat padat. Setelah membeku, zat padat memiliki bentuk dan volume tetap. Misalnya, air yang dimasukkan ke dalam freezer akan berubah menjadi es batu yang keras dan kaku.

3. Menguap (Cair → Gas)

Perubahan zat cair menjadi gas karena pemanasan.

Contoh: air mendidih berubah menjadi uap air.



Gambar 2.3 Perubahan Wujud Benda Menguap

Sumber : www.ahzaa.net

Perubahan wujud cair menjadi gas disebut menguap atau penguapan. Proses ini terjadi ketika zat cair menerima energi panas (kalor) yang cukup besar sehingga partikel-partikel di dalamnya bergerak semakin cepat dan akhirnya terlepas dari ikatan antarpartikel untuk berubah menjadi gas.

Proses penguapan bisa terjadi secara perlahan pada suhu berapa pun (disebut evaporasi), misalnya air dalam baskom yang lama-kelamaan berkurang karena menguap di udara. Namun, penguapan juga bisa berlangsung cepat ketika suhu cairan mencapai titik didih. Misalnya, air mendidih pada suhu 100°C dan seluruh cairan berubah menjadi uap. Ketika zat cair dipanaskan, misalnya air direbus, partikel-partikel dalam air mulai menyerap energi panas. Energi ini membuat gerakan partikel semakin cepat dan lebih bebas. Jika panas yang diterima semakin banyak, sebagian partikel memperoleh energi yang cukup untuk melepaskan diri dari ikatan antarpartikel dalam cairan. Partikel tersebut kemudian keluar dari permukaan cairan dan berubah menjadi gas.

4. Mengembun (Gas → Cair)

Terjadi ketika gas melepaskan panas dan berubah menjadi cair.

Contoh: terbentuknya titik air di permukaan gelas dingin.



Gambar 2.4 Mengembun

Sumber : sila28.blogspot.com

Ketika zat gas bersentuhan dengan permukaan yang lebih dingin atau berada di lingkungan bersuhu rendah, gas melepaskan energi panas ke sekitarnya. Akibatnya, gerakan partikel gas melambat dan jaraknya menjadi lebih dekat. Saat energi panas semakin berkurang, partikel-partikel gas tidak lagi mampu bergerak bebas. Partikel mulai saling mendekat, berikatan, dan membentuk tetesan cairan. Proses inilah yang disebut mengembun.

5. Menyublim (Padat → Gas)

Contoh: kapur barus yang lama-kelamaan habis di udara terbuka.



Gambar 2.5 Menyublim

Sumber : google.image

Ketika zat padat tertentu menyerap energi panas dari lingkungan, energi tersebut membuat getaran partikel semakin cepat dan kuat. Pada zat yang dapat menyublim, energi panas ini cukup besar untuk memutus ikatan antarpartikel sekaligus, sehingga partikel langsung terlepas. Berbeda dengan proses mencair

atau menguap, pada menyublim zat padat tidak melewati fase cair terlebih dahulu. Partikel yang lepas dari ikatan langsung berubah menjadi partikel gas yang bebas bergerak. Setelah menyublim, zat berubah menjadi gas yang tidak memiliki bentuk maupun volume tetap, melainkan mengisi seluruh ruang yang tersedia.

6. Mengkristal/Deposisi (Gas → Padat)

Perubahan langsung dari gas ke padat tanpa melewati cair.



Gambar 2.6 Es Kristal Pada Dedaunan

Sumber : muffingraphics.com

Perubahan wujud gas langsung menjadi padat disebut mengkristal atau deposisi. Proses ini terjadi karena gas kehilangan panas dengan sangat cepat, sehingga partikel gas yang semula bebas bergerak langsung tersusun rapat dan membentuk padatan, tanpa melalui fase cair terlebih dahulu.

2.2 Kerangka Berfikir

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan pendekatan interdisipliner yang menggabungkan konsep-konsep IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran IPAS adalah memberikan pemahaman menyeluruh kepada siswa mengenai keterkaitan antara fenomena alam dan sosial serta dampaknya terhadap kehidupan manusia (Suryani, 2022). Melalui kerangka berpikir ini, siswa tidak hanya mampu menghubungkan aspek ilmiah dan sosial, tetapi juga mengembangkan pemikiran kritis dan kreatif untuk menghadapi permasalahan global (Wahyuni & Putra, 2021). Dengan demikian, pendekatan integratif dalam IPAS tidak sekadar menekankan penguasaan pengetahuan, melainkan juga

menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga keseimbangan antara lingkungan alam dan kehidupan sosial sehari-hari (Utami, 2020).

Agar proses pembelajaran berjalan efektif dan hasil belajar siswa meningkat, guru perlu memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana bantu. Media berfungsi untuk memudahkan siswa memahami materi sekaligus menghubungkannya dengan realitas kehidupan (Arsyad, 2019). Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi, karena mampu menarik perhatian siswa, mendorong keterlibatan aktif, serta membantu mereka memahami dan menyampaikan kembali materi melalui pengalaman yang dekat dengan kehidupan sehari-hari (Priyantini et al., 2021).

Dalam konteks pembelajaran IPAS pada materi Perubahan Wujud benda Di Kelas IV SD Negeri 101796 Tahun Ajaran 2025/2026, penggunaan video animasi diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena media tersebut menekankan keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep menjadi lebih bermakna (Fitria & Pratiwi, 2024).

2.3 Defenisi Operasional

Agar penelitian berjalan sesuai tujuan dan menghindari salah tafsir, diperlukan definisi operasional yang menjadi pedoman sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses yang mendorong seseorang mengalami perubahan, baik pada sikap, perilaku, kebiasaan, maupun pola pikir, yang diperoleh melalui pengalaman.
2. Mengajar merupakan aktivitas pendidik dalam membimbing siswa, menyampaikan pengetahuan, serta mengatur kondisi kelas agar tercipta suasana belajar yang efektif. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, di mana keduanya berperan aktif untuk mencapai tujuan pendidikan.
3. Hasil Belajar adalah pencapaian siswa berupa kemampuan atau keterampilan yang diperoleh selama proses pembelajaran, yang ditunjukkan melalui peningkatan pengetahuan maupun keterampilan.

4. Faktor yang memengaruhi hasil belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor internal (berasal dari dalam diri siswa seperti minat, motivasi, dan kemampuan) serta faktor eksternal (berasal dari luar diri siswa, misalnya lingkungan, fasilitas, dan metode pembelajaran).
5. Mata pelajaran yang diteliti adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), yaitu pendekatan pendidikan yang mengintegrasikan aspek IPA dan IPS untuk memberikan pemahaman menyeluruh tentang hubungan antara alam dengan kehidupan manusia.
6. Materi pembelajaran dalam penelitian ini difokuskan pada topik Berkenalan dengan Bumi, yang menjadi bagian dari mata pelajaran IPAS di kelas IV.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada Pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dengan materi mengubah bentuk energi di kelas IV SD Negeri 101796 Tahun Ajaran 2025/2026.