

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran IPAS

a. Definisi Pembelajaran IPAS

Pembelajaran adalah suatu kombinasi tersusun unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Manusia yang terlibat dalam sistem pembelajaran terdiri dari anak didik, guru dan tenaga lainnya. Material meliputi buku-buku, film, audio, dan lain-lain. Fasilitas dan perlengkapan terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audio visual dan juga komputer. Sedangkan prosedur meliputi jadwal, metode penyampaian, belajar dan lain-lain. Unsur tersebut saling berhubungan (interaksi) antara unsur satu dengan yang lain.

Menurut Rusman (2014) pembelajaran merupakan suatu system, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Sedangkan menurut UU NO 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

IPAS merupakan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan

sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Namun, pada kurikulum merdeka kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa IPA dan IPS sebenarnya dapat diajarkan secara bersamaan. Terlebih objek kajian kedua mata pelajaran sama-sama tentang lingkungan sekitar. IPA berfokus pada objek kajian ilmiah fenomena alamnya, sedangkan IPS berfokus pada konteks sosial (berkaitan dengan kemasyarakatan). Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS.

Menurut Abdullah Aly (2008) menjelaskan bahwa IPAS adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh/disusun dengan cara yang khas/khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan yang lain. IPS merupakan pengetahuan yang mengkaji peristiwa, fakta, dan konsep yang berkaitan dengan ilmu sosial. Melalui pembelajaran IPS, siswa diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang berwawasan sosial, luas, demokratis, dan bertanggung jawab, serta menjadi warga dunia yang cinta damai.

Sehingga, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan

manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum, ilmu pengetahuan diartikan sebagai gabungan berbagai pengetahuan yang disusun secara logis dan bersistem dengan memperhitungkan sebab dan akibat (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016). Pengetahuan ini melingkupi pengetahuan alam dan pengetahuan sosial.

b. Manfaat Pembelajaran IPAS

Manfaat dari mempelajari IPAS, peserta didik mengembangkan dirinya sehingga sesuai dengan profil Pelajar Pancasila dan dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia.
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak.
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata.
- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu.
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta

memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya.

- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sehingga, dalam Kurikulum Merdeka manfaat mata pelajaran IPA dan IPS yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan. Pada Kurikulum 2013 kedua mata pelajaran diajarkan secara bersamaan (holistik) dalam tema pembelajaran tertentu. Penilaiannya saja yang dilakukan secara terpisah. Kurikulum paradigma baru, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial pada sekolah dasar kelas tinggi diajarkan secara bersamaan dengan nama mata pelajaran ilmu pengetahuan alam social (IPAS) .Pada kurikulum merdeka, IPA dan IPS dileburkan menjadi satu mata pelajaran yaitu IPAS

c. **Karakteristik Pembelajaran IPAS**

Pendidikan IPAS memiliki peran dalam mewujudkan Profil Pelajar Pancasila sebagai gambaran ideal profil peserta didik Indonesia. IPAS membantu peserta didik menumbuhkan keingintahuannya terhadap fenomena yang terjadi di sekitarnya. Keingintahuan ini dapat

memicu peserta didik untuk memahami bagaimana alam semesta bekerja dan berinteraksi dengan kehidupan manusia di muka bumi. Pemahaman ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dan menemukan solusi untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan.

Prinsip-prinsip dasar metodologi ilmiah dalam pembelajaran IPAS akan melatih sikap ilmiah (keingintahuan yang tinggi, kemampuan berpikir kritis, analitis dan kemampuan mengambil kesimpulan yang tepat) yang melahirkan kebijaksanaan dalam diri peserta didik. Sebagai negara yang kaya akan budaya dan kearifan lokal, melalui IPAS diharapkan peserta didik menggali kekayaan kearifan lokal terkait IPAS termasuk menggunakannya dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, fokus utama yang ingin dicapai dari pembelajaran IPAS di jenjang 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.

Sehingga, untuk memberikan pemahaman ini kepada peserta didik, pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial perlu dipadukan menjadi satu kesatuan yang kemudian kita sebut dengan istilah IPAS. Dalam pembelajaran IPAS, ada 2 elemen utama yakni pemahaman IPAS (sains dan sosial), dan keterampilan Proses. Pelaksanaan pembelajaran IPAS tidak berbeda dengan mata pelajaran

lain. Rencana pembelajaran perlu dibuat terlebih dahulu agar pembelajaran sesuai dengan kurikulum, silabus dan tujuan pembelajaran. Penetapan model pembelajaran yang sesuai perlu dilakukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Bahan ajar yang relevan, media pembelajaran dan penilaian disesuaikan dengan karakteristik materi IPAS.

2. Media Pembelajaran

a. Definsi Media Pembelajaran

Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, pesan, atau gagasan dari satu pihak kepada pihak lain. Media memiliki peran penting dalam membentuk opini, memperluas (Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, 2021) wawasan, dan memfasilitasi komunikasi. Terdapat berbagai jenis media, seperti media cetak, elektronik, sosial, dan digital. Media pembelajaran memiliki hakikat yang kompleks dan penting dalam mendukung proses pembelajaran (Ponza Jampel, 2018). Hakikat ini mencakup berbagai elemen yang berperan dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi pemahaman siswa.

Media pembelajaran merupakan semua hal yang bisa menyalurkan serta menyampaikan pesan yang berasal dari sumber dengan terencana guna menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerima bisa melakukan kegiatan belajar dengan efektif serta efisien. Dari pengertian tersebut, bahan ajar bertujuan untuk

mempermudah proses pembelajaran. Pada tahap awal pembelajaran, materi pembelajaran sangat penting karena siswa SD masih berpikir konkrit. Sehingga, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Media pembelajaran secara keseluruhan adalah suatu alat maupun bahan yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber belajar (Zaini Miftach, 2018).

Penggunaan media salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dipandang penting oleh karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran agar efektif dan fungsional, maka fungsi media pembelajaran sangat Kegiatan pembelajaran yang efektif dan inovatif diperlukan agar siswa dapat berperan aktif selama pembelajaran dan guru mestinya menggunakan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pendidikan. Pemakaian media dalam proses pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi daya cerna siswa terhadap informasi atau materi pembelajaran yang diberikan, oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru (Nengsih et al., 2021).

Pentingnya media terletak pada perannya sebagai penyambung antara penyebar informasi dan khalayak. Media dapat membentuk opini

publik, memengaruhi kebijakan pemerintah, dan mengedukasi masyarakat. Selain itu, media juga dapat menjadi alat untuk mengungkapkan aspirasi dan menyuarakan hak asasi manusia. Pemahaman yang mendalam tentang media menjadi kunci untuk menghadapi era informasi ini dengan bijak. Masyarakat perlu mengembangkan keterampilan literasi media agar dapat menyaring informasi yang diterima, memahami konteksnya, dan berpartisipasi secara aktif dalam pembentukan pandangan mereka terhadap dunia.

Sehingga, Media pembelajaran adalah suatu perantara penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dengan menggunakan alat tertentu agar siswa dapat memahami materi yang akan disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran video animasi, siswa tidak akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran dan siswa akan lebih efektif dalam menerima materi tersebut (Nuriansyah, 2020).

b. Manfaat Media Pembelajaran

Media memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan modern, memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diabaikan (Yusnan, M., 2021) . Salah satu manfaat utama media adalah sebagai sumber informasi. Melalui media, individu dapat mengakses berita terkini, laporan, dan analisis tentang peristiwa global dan lokal. Ini membantu dalam pemahaman dunia sekitar dan memungkinkan pembelajaran yang terus-menerus.

Kegunaan media merupakan konsep yang mencakup berbagai peran dan tujuan yang dimiliki oleh media massa dalam masyarakat. Media memiliki dampak yang signifikan pada cara informasi disampaikan, diterima, dan dipahami oleh khalayak. Salah satu fungsi utama media adalah sebagai sarana penyampaian informasi. Media menyediakan platform untuk menyebarkan berita, laporan, dan informasi lainnya kepada masyarakat luas (Pramana, I. P. A., Tegeh, I. M., & Agung, 2016).

Media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi pada siswa dalam kegiatan belajar. Adapun manfaat dari media pembelajaran yaitu:

Membantu dalam proses pembelajaran secara berlangsung antara siswa dengan guru. Tidak semua materi pembelajaran yang disampaikan secara verbal, tetapi juga diperlukan suatu alat bantu yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Lebih meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, dan rasa ingin tahu serta antusiasme dari siswa akan lebih

meningkat dan interaksi antara siswa dan guru dapat terjadi secara interaktif.

Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks memerlukan ruang dan waktu yang panjang dalam penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang akan disampaikan, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi (Jannah, 2017).

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Adapun jenis-jenis Media pembelajaran menurut Pakpahan (2020) yang sering digunakan untuk proses pembelajaran disekolah, sebagai berikut:

- a. Media visual adalah media yang hanya bisa dilihat dengan memakai indra penglihatan yang tersusun oleh media yang bisa diproyeksikan (*projekted visual*) serta media yang tidak bisa diproyeksikan (*non projekted visual*). Media visual merupakan media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) yang memiliki peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Media visual bisa memudahkan peserta didik dalam menangkap serta mengingat materi pelajaran. Dengan menggunakan media visual bisa juga memunculkan minat peserta didik serta bisa merefleksikan antara materi pelajaran dengan dunia nyata.

Contoh: media foto, gambar, komik, gambar temple, poster, majalah, buku, miniature, alat peraga, dan sebagainya.

- b. Media audio adalah media yang berisi pesan yang berbentuk auditif dan mampu merangsang perasaan, perhatian, pikiran serta minat peserta didik untuk memahami materi pelajaran serta jenisnya. Penggunaan media audio dapat mengakomodasi penyampaian maklumat dengan lebih berkesan serta menunjang peningkatan daya tarik terhadap suatu pertunjukan. Jenis audio termasuk rekaman suara, music, suara latar, dan sebagainya. Contoh: suara, music, dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD, dan sebagainya.
- c. Media audio visual adalah Media audio visual merupakan kombinasi dari media audio serta media visual atau bisa disebut sebagai media pandang dengar. Video animasi digunakan dalam penelitian ini, karena termasuk dalam media audio visual, dimana video animasi menyajikan gambar serta audio sebagai pengisi suara. Contoh: media drama, pementaan, film, televisi, dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD.
- d. Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contoh: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Sehingga, Munculnya multimedia dan teknologi telah mengubah cara guru dalam mengajar, begitu pula cara siswa belajar. Dengan berbasis multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Dengan kata lain, apapun persoalan yang memerlukan penjelasan lebih terperinci dapat dijelaskan secara animasi dan video. Penjelasan itu lebih penting untuk menjadikan masalah yang abstrak menjadi lebih nyata, sehingga lebih mudah dipahami (Wahyuni, S., Rizki, L. K., Budiarso, A. S., Putra, P. D. A., 2021).

d. Media Video Animasi

Video animasi merupakan gerakan antara beberapa frame yang berbeda dan diputar dalam durasi waktu tertentu, sehingga bisa menciptakan kesan bergerak, ditambah lagi audio atau suara yang mendukung berupa dialog, percakapan, dan sejenisnya. Video animasi merupakan media terkini yang dipakai untuk belajar bahasa asing di dalam kelas. Video animasi dapat memacu minat belajar peserta didik serta memberikan wawasan yang luas kepada siswa. Adapun *edutainment* (belajar dengan menyenangkan) merupakan istilah terkini yang digunakan dalam pembelajaran yang menggunakan media ini (Fitriani & Yudiana, 2022).

Video animasi dapat digunakan untuk memudahkan proses pembelajaran. Media ini dapat membantu siswa lebih fokus dalam kegiatan belajarnya sehingga materi pelajaran lebih mudah dipahami.

Penggunaan video animasi sebagai media dalam kegiatan belajar mengajar dapat terstandar; siswa dapat mendengar dan melihat media yang sama sambil menerima informasi yang identik. Pengiring video animasi juga bisa efektif dan efisien; Dengan memberikan bahan ajar, pendidik tidak diharuskan untuk menampilkan benda-benda tertentu. Menggunakan media ini juga dapat menghemat tenaga dan waktu. Saat menyajikan isi pembelajaran, guru tidak diwajibkan untuk menampilkan wujud nyata. Misalnya saja kegiatan praktek yang memanfaatkan tanah liat untuk membuat benda tertentu yang menggunakan batu-batu tua. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran merupakan cara terbaik untuk menyebarkan informasi. Untuk memastikan penggunaan film animasi dalam proses belajar mengajar tidak menyesatkan siswa, maka konten media dipotong dari visual yang terdapat dalam penyajian dan dilengkapi dengan harmonisasi suara (Azhar & Rusman, 2015).

Sehingga, pada penelitian ini video animasi sebagai media kegiatan belajar mengajar dapat diproyeksikan ke layar proyeksi LCD yang ada di dalam kelas sehingga dapat dilihat oleh seluruh kelas. Karena sebagian guru masih belum menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar, maka film animasi dapat menjadi alternatif yang layak untuk menerapkan kegiatan belajar mengajar satuan jarak dan kecepatan dalam matematika. Media video animasi ini dapat digunakan untuk memperlancar kegiatan belajar mengajar dan

diharapkan siswa memperoleh kesan yang utuh sehingga menghasilkan hasil belajar yang ideal.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

Adapun kelebihan serta kekurangan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut.

a) Kelebihan video animasi

- 1) Mampu menampilkan objek berukuran besar yang tidak memungkinkan untuk dipresentasikan secara langsung di dalam kelas, begitupun sebaliknya.
- 2) Mengakomodasi pengajar untuk menyampaikan informasi tentang suatu proses yang cukup kompleks.
- 3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, contohnya penggabungan antara unsur audio serta visual.
- 4) Menarik minat peserta didik sehingga akan meningkatkan motivasi belajar.
- 5) Bersifat interaktif, dalam artian mempunyai kemampuan untuk mengakomodasi tanggapan pengguna
- 6) Independen, dalam arti memberikan seluruh konten sedemikian rupa, dengan begitu pengguna dapat menggunakannya secara individual.

b) Kekurangan video animasi

- 1) Membutuhkan perangkat lunak tertentu untuk menggunakannya.

- 2) Keterampilan serta kreativitas yang memadai diperlukan agar desain animasi bisa digunakan dengan efektif sebagai alat bantu belajar.

3. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Menurut Sudjana dalam Rusman (2014) “Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu”. Belajar pada Hakikatnya adalah suatu proses interaksi terhadap situasi yang ada disekitar individu. Berjalan dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Sedangkan menurut Mohamad Surya dalam Kosasih (2014) mengartikan “belajar sebagai suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya”.

Hasil belajar adalah kemampuan yang telah diperoleh siswa dari mata pelajaran dalam bentuk nilai atau angka. Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai secara individu oleh siswa setelah siswa melakukan proses kegiatan belajar dengan jangka waktu tertentu. Hasil belajar adalah kecakapan actual yang telah diperoleh siswa, kecakapan potensi yaitu kemampuan dasar yang berupa disposisi yang dimiliki individual untuk mencapai prestasi (Fajarwati, 2023).

Sehingga, hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Salah satu karakter siswa yang mempunyai keterampilan sosial yang tinggi artinya mampu berkomunikasi secara aktif. Hasil belajar adalah prestasi yang dihasilkan dari siswa karena mampu mengikuti proses belajar mengajar didalam aktivitas sarat akan hubungan dan komunikasi yang sedang berjalan. Pencapaian dari hasil belajar siswa juga dipengaruhi dengan banyak faktor, diantaranya yaitu faktor fisiologis, faktor psikologis, dan faktor lingkungan sekitar (Long & Liu, 2002).

Pada penelitian ini hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Salah satu teori yang terkenal tentang hasil belajar adalah Taksonomi Bloom. Teori ini mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah :

- a) Ranah Kognitif: Berfokus pada kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi.
- b) Ranah Afektif: Berfokus pada sikap, nilai, dan emosi, seperti menerima, menanggapi, menghargai, mengorganisir, dan mengamalkan.

- c) Ranah Psikomotor: Berfokus pada keterampilan fisik dan motorik, seperti meniru, mendemonstrasikan, mengadaptasi, memodifikasi, dan mencipta.

Sejalan dengan pendapat Wulandari (2021) hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik dengan mengikuti proses belajar mengajar yang meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor. Yang artinya menjelaskan hasil belajar adalah hasil yang diukur dengan alat ukur berupa ujian terjadwal seperti ujian tertulis, ujian lisan, dan tes fungsional. Dan pendapat yang berbeda di kemukakan menurut Febryananda (2019) hasil belajar adalah pengalaman-pengalaman yang telah didapatkan oleh peserta didik setelah peserta didik menerima pembelajaran. Bahwa hasil belajar adalah penguasaan yang dicapai seseorang atau peserta didik setelah mengikuti pembelajaran tersebut.

b. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Djaali (2020) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Motivasi, kondisi atau keadaan yang memotivasi untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.
- 2) Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat.
- 3) Minat, perasaan ketertarikan pada suatu hal tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

- 4) Kebiasaan belajar, kebiasaan yang diperoleh melalui pembelajaran secara berulang-ulang.
- 5) Konsep diri, pandangan seseorang tentang dirinya sendiri dalam hal apa yang diketahui dan dialami tentang perilakunya, isi pikiran, perasaannya, serta bagaimana perilakunya mempengaruhi orang lain.

Menurut pandangan Slameto (2018) menyatakan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua golongan, yaitu faktor internal (berasal dari dalam) dan faktor eksternal (berasal dari luar). Dengan arti hasil belajar yang dicapai peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal.

c. Hasil Belajar IPAS

Untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal, seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien, serta metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa agar situasi kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, dengan suasana yang tidak membosankan siswa. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dengan melalui model pembelajaran video animasi dengan menggunakan media gambar, video visual dan suara (Kemendikbud, 2022).

Hasil belajar dengan melalui metode video animas mempunyai keuntungan antara lain: pengetahuan bertahan lama dan mudah diingat, hasil belajar mempunyai efek transfer yang lebih baik dari pada hasil lainnya, secara menyeluruh dapat meningkatkan penalaran siswa dan kemampuan untuk berpikir bebas. Secara khusus belajar penemuan melatih keterampilan-keterampilan kognitif siswa untuk menemukan dan memecahkan masalah tanpa pertolongan orang lain. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Stocks, 2016b).

Berdasarkan faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar di atas menunjukkan bahwa belajar itu merupakan proses yang cukup kompleks. Artinya pelaksanaan dan hasilnya sangat ditentukan oleh faktor-faktor di atas. Bagi siswa yang berada dalam faktor yang mendukung kegiatan belajar akan dapat dilalui dengan lancar dan akan memperoleh prestasi atau hasil belajar yang baik. Untuk mencapai hasil yang baik guru harus kreatif dalam pembelajaran, yaitu dengan menggunakan media yang menarik dan menggunakan pendekatan sesuai dengan karakteristik siswa.

Media memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media mampu membantu guru dalam mengungkapkan pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami

oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Fungsi dan peranan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- 1) menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu
- 2) memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu
- 3) menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Dari beberapa fungsi diatas media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa sehingga dapat memotivasi belajar siswa. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar yaitu merupakan media paling nyata yang sangat membantu guru dalam menerapkan sesuatu kepada siswanya. Pengajaran realitas yang diselenggarakan di kelas dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan (Stocks, 2016).

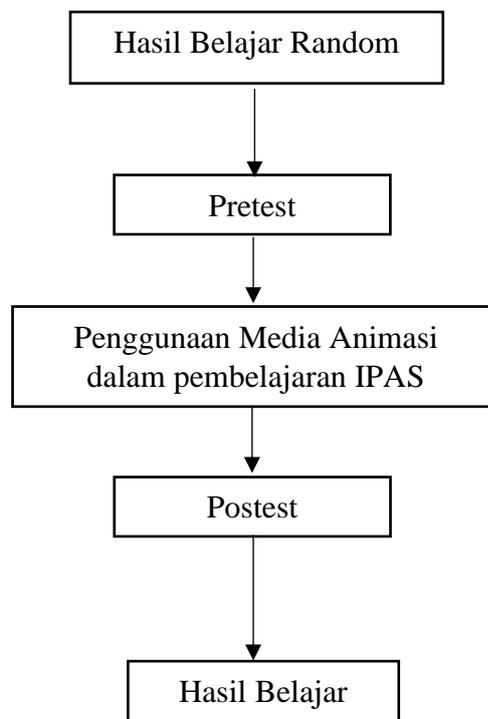
Sehingga, Hasil belajar sama dengan prestasi belajar, yang berarti penilaian hasil belajar yang dinyatakan dalam bentuk angka, huruf atau kalimat yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai siswa dalam periode tertentu. Menurut WS. Winkel mengemukakan prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ditampakkan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperolehnya sesuai dengan tujuan instruksional (Hastiwi et al., 2023).

Dari pengertian di atas adapun tujuan dari pembelajaran IPAS yaitu sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat
- 3) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- 4) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam

B. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan suatu penjelasan yang memiliki sifat sistematis serta logis terhadap apa yang di teliti. Kerangka berpikir dapat berupa kerangka teori atau berupa kerangka penalaran logis. Kerangka teori adalah suatu uraian singkat mengenai teori yang akan digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian.



Gambar 2. 1 Kerangka Berfikir

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusana masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. sedangkan menurut Sugiono, hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusana masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.

Berdasarkan hasil kerangka berfikir di atas maka hipotesis penelitian ini yaitu sebagai berikut :

H₀ : Tidak ada keefektifan penggunaan media video animasi dengan teknik *microlearning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Wonoayu.

H₁ : Ada keefektifan penggunaan media video animasi dengan teknik *microlearning* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS siswa kelas IV SDN Wonoayu