

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian dan Pengembangan

Dalam bahasa Inggris, "pengembangan" berarti pengembangan, pembangunan, perkembangan, pembinaan, atau eksploitasi. Definisi pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, atau perbuatan mengembangkan.¹ Salah satu upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan adalah pengembangan. Dengan adanya media, guru dapat lebih mudah menyampaikan pelajaran sehingga siswa mudah memahami apa yang mereka pelajari. Dalam upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, media yang baik dan tepat diperlukan.² Secara umum, tahapan penelitian, metode pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi data adalah semua bagian dari proses penelitian. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah salah satu metode penelitian yang paling umum digunakan dalam bidang pendidikan. Ada berbagai jenis penelitian dan pengembangan, dan beberapa model yang paling umum adalah ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementasi, dan Evaluasi), Borg and Gall, 4D, Richey and Klein, Dick and Carey, dan Tyler. Salah satu model yang banyak digunakan adalah ADDIE, yang merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Development, Implementatuon*, dan *Evaluation*. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi dan evaluasi.³ Selama tahun 1970-an, model ini sering digunakan dalam desain pembelajaran. Kemudian datang model Borg & Gall, di mana penelitian dan pengembangan

¹ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian, Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2013).

² Utari Akhir Gusti, Rismawati, dan Hufa Weno Artha, "Pengembangan Smart Backgammon Berbasis Literasi Lingkungan untuk Peserta Didik SD/MI," *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa* 12, no. 1 (Mei 2022):hlm. 8.

³ "MODEL-MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (RESEARCH AND DEVELOPMENT)" (Universitas t.t.), 7, Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.

adalah proses yang bertujuan untuk membuat produk sekaligus memverifikasinya dalam bidang pendidikan.⁴

Sugiyono menjelaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan tujuan membuat produk dan menguji seberapa baik produk tersebut berfungsi.⁵ Loso Judianto menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan melibatkan proses penelitian, perancangan, pengembangan, dan evaluasi untuk membuat produk atau proses baru atau memperbaikinya.⁶ Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan selama proses pengembangan suatu produk baru untuk mengevaluasi seberapa baik produk tersebut bekerja, termasuk identifikasi, pengumpulan data, perancangan, pengembangan, pengujian, dan evaluasi.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Arab, Media berfungsi sebagai perantara. Istilah "media" berasal dari kata latin *medius*, yang berarti "tengah" atau "perantara".⁷ Media pembelajaran terdiri dari dua kata, "media" dan "pembelajaran", dan merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh guru untuk memastikan bahwa kelas berjalan dengan baik.⁸ Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dalam konteks pembelajaran, di mana pembelajaran merujuk pada proses interaksi antara guru, siswa, dan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan efektif adalah bagian penting dari proses

⁴ Waruwu, 1222.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Edisi ke-3, cetakan ke-2 (Alfabeta, cv, 2021).

⁶ Loso Judianto et al., *Metodologi Research and Development: Teori Dan Penerapan Metodologi RnD*, ed. Sepriano and Efitra, 1st ed. (Sumatera Tengah: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024): 1.

⁷ Yogi Agung Prasetyo, *Pengembangan Media Pembelajaran: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web* (Yogi Agung Prasetyo, 2020), Hlm.16

⁸ Sapriyah "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar" *Jurnal Pendidikan Sosialogi*, 2, no 1(2019) hal. 470-477.

pembelajaran karena dapat membantu guru melakukan pembelajaran dengan lebih baik dan lebih efisien. Media pembelajaran sangat penting untuk mendorong minat siswa dalam belajar, mengubah ide-ide abstrak menjadi lebih nyata, dan membuat siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.⁹

Selain pengertian sebelumnya tentang media yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran, beberapa ahli memberikan definisi tambahan untuk istilah "media pembelajaran" dan "media pendidikan". Berikut adalah beberapa definisi dari para ahli tersebut:

- a. Menurut Akhmad media adalah alat yang berfungsi untuk menyalurkan suatu informasi untuk mencapai suatu tujuan.¹⁰
- b. Mohamad Miftah adalah proses komunikasi. Dengan kata lain, kegiatan belajar melalui media terjadi apabila penerima pesan dan sumber berkomunikasi melalui media tersebut, dan proses komunikasi berlanjut setelah ada reaksi (*feedback*).¹¹
- c. Menurut Djamarah, media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan sebuah informasi kepada peserta didik¹²

Sebagai hasil dari diskusi para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk proses belajar mengajar.

2. Indikator Media Pembelajaran

Dalam media pembelajaran ada beberapa indikator yang perlu diperhatikan yaitu:

- a. Kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran.

⁹ Cepy Riyana, MEDIA PEMBELAJARAN (KEMENAG RI, t.t.), Hlm.9.

¹⁰ Akhmad Busyaeri et.al, "Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di MIN Kroya Cirebon", Jurnal Al Ibtida, No. 1 (Juni 2016): 120

¹¹ Mohamad Miftah, Studi Kelayakan Media Pembelajaran TIK Sebagai Alat Bantu Mengajar Guru, ed. Nuri Hidayatus Sholihah, 1st ed. (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2022): 11-12.

¹² Agung Wicaksono Abdul Wahab, Junaedi, Didik Efendi, Hendri Prastyo, Dewi Purnama Sari, Andi Syukriani, Rani Febriyanni, Natalia Rosalina Rawa, Louise M. Saija, Media Pembelajaran Matematika, ed. Iffah S Mustasyrifah, 1st ed. (Aceh: Muhammad Zaini, 2021: 1).

- b. Kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan siswa.
- c. Ketersediaan alat yang digunakan dalam proses pendidikan.¹³

3. Ciri – Ciri Media Pembelajaran

- a. Media pembelajaran memiliki kemampuan penting untuk merekam peristiwa penting yang bisa diabadikan menggunakan foto, film/merekam melalui video.
- b. Memanipulasi keadaan suatu objek tertentu. adanya media pembelajaran memungkinkan pendidik mengubah materi pembelajaran yang mudah di pahami.
- c. Meningkatkan keinginan belajar siswa untuk belajar dan meningkatkan fokus mereka saat belajar.¹⁴

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar bagi pendidik dan bahwa bahan pembelajaran tersebut memiliki kemampuan untuk menambah pengetahuan siswa.

4. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa macam-macam media pembelajaran, yaitu:

a. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat, seperti poster, gambar, dan benda lain yang tidak bergerak dan tidak mengeluarkan suara. Media pembelajaran visual nyata atau konkret dan sesuai dengan anak usia sekolah dasar karena mereka lebih suka belajar melalui pengalaman langsung dan berinteraksi dengan objek fisik yang jelas. Media visual adalah

¹³ Inesa Tri Mahardika Pratiwi dan Rini Intansari Melani, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Manajemen Perkanntoran, 3 no 2 (2018) hal 173-181).

¹⁴ Haris Budiman, "Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran", Jurnal Pendidikan Islam, No.1 (November 2016): 18

segala sesuatu yang dapat dilihat oleh manusia dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi, seperti lukisan, foto, gambar, poster, dan infografis.

b. Media Audio

Media suara adalah jenis media yang hanya dapat didengarkan untuk menyampaikan pesan pembelajaran, seperti notasi suara, musik, dan sebagainya.

c. Media Audio Visual

Media audio visual termasuk media yang dapat diakses melalui indra penglihatan dan pendengaran, seperti video, film pendek, tayangan, music dan sebagainya. Menurut Fuad Abdul Baqi, media audio visual adalah media campuran audio dan visual yang mengandung unsur suara dan gambar.¹⁵

Media-media tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas. Media ini membantu guru menjadikan pembelajaran lebih menarik.¹⁶

5. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar-mengajar. fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Pemusat fokus perhatian peserta didik

¹⁵ Fuad Abdul Baqi et al., *Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Audio-Visual Content*, ed. 1 (Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara, 2023): 27.

¹⁶ Mochamad Arsad Ibrahim dkk., "Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran," *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam* 4, No.2 (2022): 108

Media pengajaran, seperti foto atau klip video, dapat menstimulus minat siswa. Oleh karena itu, media pengajaran yang dibuat dengan baik bisa berperan sebagai fokus perhatian siswa, terutama untuk siswa sekolah dasar di tingkat awal.

b. Pengaktif respon peserta didik

Media pembelajaran yang menarik, seperti permainan, mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Siswa akan memberikan tanggapan yang baik selama proses pendidikan berkat berbagai aktivitas yang dilakukan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Arief Sidharta diantaranya adalah:¹⁷ Menjelaskan dan menambah data, Meningkatkan semangat siswa untuk belajar, Meningkatkan efisiensi dalam menyampaikan informasi. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa alat pembelajaran berperan sebagai sumber informasi yang disediakan oleh guru kepada siswa untuk meningkatkan wawasan dan hasil belajar mereka..

6. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Isran Rasyid¹⁸ manfaat media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah sebagai berikut: Media pembelajaran mampu memperjelas informasi sehingga memperlancar serta meningkatkan proses dan hasil belajar, dan media pembelajaran juga dapat menarik serta memfokuskan perhatian anak sehingga dapat menumbuhkan semangat belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat berbagai keuntungan dari media pembelajaran, yaitu manfaat bagi guru yang dapat membantu mereka mencapai tujuan dengan menjelaskan materi pembelajaran secara kritis dan membuat pelajaran menjadi lebih mudah dimengerti.

¹⁷ Arief Sidharta, "Media pembelajaran," Bandung: Departemen Pendidikan, 2005, 13

¹⁸ Isran Rasyid Karo-Karo dan Rohani Rohani, "Manfaat media dalam pembelajaran," AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika 7, no. 1 (2018): 94–95.

C. Video Animasi

1. Pengertian Video Animasi

Video animasi merupakan sarana pembelajaran yang menggunakan gambar bergerak yang dilengkapi suara, bersamaan dengan karakter animasi, dan sangat berguna untuk pendidikan anak-anak dalam aspek seperti suara, dialog, dan hal-hal lainnya.¹⁹ Dari penjelasan mengenai video animasi di atas, dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan serangkaian video yang terdiri dari gambar, suara, dan video yang menerangkan topik pelajaran. Video animasi untuk belajar mempunyai kemampuan untuk memperbaiki pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan performa belajar mereka.

2. Manfaat Video Animasi

Secara keseluruhan, video animasi memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara siswa dan guru, sehingga membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

Dayton mencatat beberapa keuntungan penggunaan media dalam pendidikan, antara lain: Penyampaian materi ajar, proses pembelajaran jadi lebih jelas dan menarik dan meningkatkan kualitas hasil belajar siswa..

3. Kelebihan media video animasi

Menurut Bambang Eka Prunama adalah:²⁰ Mengacuh pada semangat siswa untuk fokus pada pembelajaran karena menyuguhkan daya tarik, khususnya dengan animasi yang disertai suara. Mempermudah guru dalam menyampaikan pesan.

D. Aplikasi Canva

¹⁹ Asnawati, and Sutiah, "Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

²⁰ Berlian Sunandar, "Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii Di Smp Qur'an Nurul Huda Pesawaran " (2020) , hlm 45

1. Pengertian Aplikasi Canva

Canva adalah salah satu alat dalam aplikasi yang digunakan untuk menciptakan konten dengan beragam pilihan template untuk keperluan desain grafis. Dengan menggunakan aplikasi Canva, pengguna dapat mengasah kreativitas dalam merancang poster, presentasi, serta berbagai konten visual lainnya.²¹

Canva merupakan sebuah aplikasi yang dirancang untuk membuat berbagai konten seperti presentasi, poster, grafik untuk media sosial, dokumen, dan visual lainnya. Di dalam aplikasi ini terdapat banyak template yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna. Pengguna bisa mengakses platform ini tanpa biaya, namun ada juga opsi langganan berbayar yang menawarkan fitur tambahan seperti Canva Pro dan Canva untuk *Enterprise*.

2. Kelebihan Aplikasi Canva

Beberapa manfaat dari aplikasi Canva antara lain: Membantu individu menciptakan desain yang mereka inginkan atau perlukan, seperti poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan berbagai item lain yang bisa diakses melalui perangkat Canva. Karena aplikasi ini menyediakan banyak template yang sudah teruji, hal ini memudahkan pengguna untuk membuat desain dengan hanya mengikuti panduan spesifikasi desain yang ada, seperti teks, warna, ukuran, gambar, dan elemen lain yang tersedia. Aplikasi ini juga sangat mudah diakses, karena Canva dapat dijangkau oleh semua kalangan dengan cara mengunduhnya di perangkat Android. Untuk pengguna laptop, cukup buka *Chrome* atau *situs web* Canva dan langsung menggunakan aplikasi tanpa harus mengunduh apa pun.

3. Kekurangan Aplikasi Canva

²¹ Hijrah et al., "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa Di Samarinda."

Beberapa kelemahan pada aplikasi Canva adalah: Aplikasi ini memerlukan koneksi internet yang baik dan terkini; jika salah satu dari keduanya tidak tersedia, aplikasi tidak akan dapat digunakan atau tidak akan berfungsi saat proses desain di komputer, tablet, atau perangkat seluler lainnya. Di dalam Canva, tersedia berbagai template, ikon, ilustrasi, font, dan item lainnya dengan harga yang terjangkau. Dalam hal ini, ada item yang dijual dan yang gratis. Namun, karena banyaknya pilihan template premium dan gratis, situasi ini tidak terlalu menjadi masalah. Yang terpenting adalah bagaimana pengguna dapat mendesain dengan pikiran serta kreativitas mereka sendiri. Secara umum, desain yang dihasilkan cenderung mirip dengan desain yang dibuat oleh orang lain, baik itu berbentuk template, gambar, warna, maupun lainnya. Meskipun begitu, hal ini tidak menjadi kendala, sehingga kembali lagi kepada pengguna untuk memilih desain yang serupa.

E. Kelayakan Media Pembelajaran

1. Pengertian Kelayakan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), istilah "kelayakan" berasal dari kata "layak" yang memiliki arti sesuai dan pantas. Berdasarkan penjelasan ini, analisis kelayakan merupakan tahap pengklasifikasian sesuatu ke dalam kategori tertentu dan kemudian menginterpretasikan maknanya untuk menentukan apakah sesuatu itu sesuai atau pantas untuk digunakan. Menurut pendapat Mualdin dan Edi, salah satu syarat media yang dapat dianggap layak adalah media yang sejalan dan cocok dengan kebutuhan tugas pembelajaran. Di samping itu, media dinyatakan layak digunakan jika dapat mendukung materi pembelajaran yang disampaikan.²²

²² Annisa Dwi Fitria, Pengembangan Media Gambar Berbasis Potensi Lokal Pada Pembelajaran Materi Keanekaragaman Hayati Di Kelas X Di Sma 1 Pitu Riase Kab. SIDRAP, AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam, Vol. 4 No. 2, Desember 2017, pp. 14-28. DOI: <https://doi.org/10.24252/auladuna.v4i2a2.2017>

2. Aspek Kelayakan

Menurut safrudin aspek kelayakan media pembelajaran dibagi menjadi tiga yaitu:

a. Kelayakan praktis

Kelayakan Praktis bergantung pada seberapa mudah penggunaan bahan ajar dengan media seperti:²³ Tidak memerlukan alat tertentu untuk digunakan, Bisa diakses dengan mudah dari lingkungan sekitar, Sederhana untuk diatur..

b. Kelayakan teknis

Kelayakan teknis berhubungan dengan kemampuan media dalam aspek kualitasnya. Faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas ini mencakup seberapa jelas informasi yang disampaikan dan sejauh mana mudahnya informasi tersebut dipahami.

c. Kelayakan biaya

Kelayakan biaya merujuk pada pemahaman bahwa pendidikan masa kini ditandai oleh efisiensi dan keberhasilan dalam proses belajar. Salah satu cara untuk mengurangi biaya adalah dengan mempercepat dan mengubah media atau alat bantu serta materi pengajaran.

F. Keefektifan Media Pembelajaran

1. Pengertian Efektifitas

Efektivitas media pembelajaran adalah elemen yang krusial dalam kegiatan pendidikan. Alat pembelajaran berperan sebagai sarana yang memfasilitasi pengajar dalam mengkomunikasikan informasi kepada siswa dengan cara yang efisien. Dengan pemanfaatan alat pembelajaran yang sesuai, diharapkan siswa dapat menerima informasi yang disampaikan

²³ Safrudin "Evaluasi Program Pendidikan" Jakarta: PT. Bumi Aksara (2008) Hal35

secara jelas dan mudah dimengerti, sehingga bisa meningkatkan pencapaian belajar mereka. Selain itu, alat pembelajaran juga harus mampu menyampaikan informasi yang hendak disampaikan oleh pengajar dengan komprehensif. Terdapat lima indikator yang menandakan efektivitas alat pembelajaran, yaitu: pengelolaan proses belajar mengajar, interaksi yang komunikatif, tanggapan yang ditunjukkan siswa, kegiatan belajar, dan hasil belajar. Semua indikator keefektifan alat pembelajaran ini saling berhubungan. Sebuah alat pembelajaran akan dianggap efektif jika seluruh indikatornya terpenuhi dan berada dalam kategori baik.²⁴

Efektivitas dari alat ini dapat diamati melalui hasil pemahaman yang diperoleh siswa setelah memanfaatkan media tersebut. Prihartono menjelaskan bahwa efektivitas berarti tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan. Sasaran didefinisikan sebagai keadaan atau situasi yang diharapkan. Sementara itu, efisiensi merupakan perbandingan optimal antara masukan dan keluaran, atau sering disebut sebagai rasio masukan dan keluaran.²⁵

2. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas merupakan kondisi yang menunjukkan sejauh mana rencana yang dibuat bisa dilaksanakan, semakin banyak tujuan yang diraih maka semakin efektif. Efektivitas media berfungsi sebagai ukuran untuk mengukur sejauh mana suatu sasaran dapat dicapai. Beberapa hal yang harus diperhatikan agar media pembelajaran dapat digunakan dengan efektif dan efisien adalah²⁶ ketepatan media dengan tujuan pendidikan, bantuan terhadap substansi materi pelajaran, kemudahan dalam mengakses alat, kemampuan pengajar dalam mengoperasikannya, tersedianya waktu untuk penggunaannya, sesuai dengan tingkat berpikir siswa.

G. Karakteristik Peserta Didik Kelas IV

²⁴ Bistari Basuni Yusuf, "Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif" *Jurnal Kajian Pembelajaran Keilmuan*, Vol 1 No 2 (2017) 16

²⁵ Kurniawan Tjakradiningrat, Efektivitas Kebijakan Pemerintah Dalam Penegakan Protokol Kesehatan Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kota Manado, *JURNAL GOVERNANCE* Vol.1, No. 2, 2021, Hlm.3

²⁶ Septiana Purwaningrum, dkk, Inovasi Bahan Ajar Pengayaan Pendidikan Agama Islam Berbasis Multidisipliner Di Sekolah, Malang: Literasi Nusantara, 2021

1. Pengertian Karakteristik

Pengertian karakter menurut Pusat Bahasa Depdiknas mencakup aspek-aspek seperti bawaan, perasaan, jiwa, sifat kepribadian, moralitas, tingkah laku, identitas, sifat-sifat, kebiasaan, temperamen, serta watak seseorang.²⁷ Karakteristik berasal dari istilah "karakter" yang berarti sifat, perilaku, atau kebiasaan yang biasanya konsisten pada seseorang, dan dapat dijelaskan dari berbagai perspektif para ahli. Ciri-ciri peserta didik merupakan representasi umum mengenai sifat, bakat, minat, dan metode belajar yang ada pada setiap individu. Kemampuan ini terus mengalami pertumbuhan seiring bertambahnya usia dan pengalaman. Sifat khas peserta didik merujuk pada atribut unik yang dimiliki oleh setiap orang. Menurut Darkun, ciri-ciri peserta didik mencakup semua pola tingkah laku dan kemampuan yang dimiliki sebagai akibat dari faktor bawaan dan lingkungan sosial mereka, yang mempengaruhi jenis aktivitas yang mereka lakukan untuk mencapai impian mereka.²⁸

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat siswa adalah perilaku yang memperlihatkan variasi di antara siswa satu dengan yang lain untuk meraih tujuan mereka. Karakteristik siswa meliputi ciri-ciri khusus yang dimiliki yang berdampak pada sejauh mana mereka berhasil dalam mencapai tujuan belajar. Menurut Nursidik, beberapa karakteristik siswa SD meliputi: suka bermain, aktif bergerak, dan senang merasakan. Penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik ini, sebagai dasar dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif untuk mencapai hasil yang diinginkan.²⁹

²⁷ Sofan Amri, "Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran," 2019.

²⁸ Muhammad Darkun, "Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," *An Nabighoh* 21, no. 01 (2019): 83.

²⁹ Dias Septi Indriani, "Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS", *Journal of Elementary Education*, Vol. 3 No. 2, (Juni, 2014), hlm. 21 – 27.

Menurut Jean Piaget perkembangan kognitif memiliki empat tahap yaitu: Tahap Sensorimotor (0-2 tahun), Tahap Pra-Operasional (2-7 tahun), Tahap Operasional Konkret (7-11 tahun), Tahap Operasional Formal (12 tahun ke atas).³⁰

Anak-anak berusia 9 hingga 10 tahun, yaitu siswa kelas IV SD/MI, telah memasuki fase operasional konkret. Fase ini ditandai dengan munculnya kemampuan anak dalam berpikir secara logis, meskipun masih berhubungan dengan benda-benda nyata yang bisa mereka lihat dan sentuh. Dalam fase ini, anak-anak telah mencapai tahap perkembangan kognitif operasional konkret, di mana mereka mampu berpikir logis mengenai hal-hal yang nyata dan konkret di sekeliling mereka. Mereka juga dapat mengelompokkan benda-benda. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di kelas IV, sebaiknya merancang kegiatan yang melibatkan aktivitas yang menarik dan menyenangkan. Dengan demikian, siswa akan lebih mudah memahami materi pelajaran dan merasa termotivasi selama proses belajar.

2. Manfaat Mengetahui Karakteristik Peserta Didik

Banyak keuntungan yang bisa diperoleh jika seorang pengajar dapat memahami kepribadian dan karakter peserta didik dengan baik. Beberapa keuntungan tersebut meliputi: Mengidentifikasi kekuatan yang dimiliki siswa, Mengamati kelemahan yang ada pada diri mereka, Mengetahui potensi-potential yang ada dalam diri mereka, Menyadari mereka bahwa masih terdapat banyak kekurangan.

H. Perubahan Wujud Benda

1. Pengertian Wujud Benda

Perubahan bentuk objek adalah suatu cara terjadinya indikasi perubahan pada objek yang membuatnya tidak sama dengan bentuk awalnya, baik dari segi ukuran, bentuk, maupun

³⁰ Fatimah Ibda, "Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget | Ibda | Intelektualita," Hlm.32-34, di akses 30 September 2023, <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>.

warna yang mengalami perubahan. Bentuk objek dapat ada dalam tiga jenis yaitu padat, cair, dan gas. Oleh karena itu, objek tersebut dapat mengalami perubahan bentuk seperti perubahan warna, bentuk, atau bau dari bentuk aslinya. Perubahan ini tentunya tidak terjadi tanpa alasan, melainkan disebabkan oleh kondisi-kondisi tertentu pada objek yang dipengaruhi oleh panas, suhu, kelembapan, dan lain-lain.³¹

2. Sifat-Sifat Benda

Adapun sifat-sifat benda dalam terjadinya perubahan wujud³²:

- 1) Benda padat dalam benda padat memiliki karakteristik seperti bentuk dan ukuran yang selalu konsisten, saat ditempatkan dalam suatu kontainer, tidak menyesuaikan diri dengan kontainer tersebut dan dapat dipegang serta diraba.
- 2) Benda cair dalam benda padat memiliki karakteristik seperti bentuk dan ukuran yang berubah-ubah, dapat mengalir dari tempat yang tinggi ke tempat yang rendah, dapat meresap ke celah-celah yang kecil dan dapat menekan ke segala arah.
- 3) Benda gas dalam benda padat memiliki karakteristik seperti bentuk dan ukuran yang bergerak ke segala arah, bentuknya berubah-ubah mengikuti bentuk wadah sehingga bentuknya tergantung pada wadahnya.

3. Macam-Macam Perubahan Wujud Benda

Adapun macam-macam perubahan wujud benda sebagai berikut:³³

- 1) Mencair adalah suatu proses perubahan bentuk dari zat padat menjadi zat cair. Agar perubahan wujud mencair dapat terjadi, diperlukan panas yang dapat mempengaruhi

³¹ Dwi Suhartanti, Mahardika Satria Hadi, dan Sentot Widitanto, Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD Kelas III, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), Hal. 75

³² Teguh Purwantari dan Kartono, Ilmu Pengetahuan Alam 3 Untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas III, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), Hal. 70.

³³ Teguh Purwantari dan Kartono, Ilmu Pengetahuan Alam 3 Untuk Sekolah Dasar & Madrasah Ibtidaiyah Kelas III, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional, 2010), Hal. 79.

zat tersebut. Contoh: es batu yang dibiarkan di luar, lilin yang dipanaskan, dan mentega yang dipanaskan.

- 2) Membeku adalah suatu bentuk perubahan wujud dari zat cair menjadi zat padat. Perubahan ini dapat dianggap sebagai kebalikan dari proses mencair. Contohnya adalah es batu, mentega, dan gula.
- 3) Menguap adalah suatu bentuk transformasi dari zat cair menjadi gas. Proses ini tidak hanya terjadi pada zat cair, tetapi juga dapat terjadi pada tubuh manusia. Contohnya termasuk air yang mendidih, menjemur pakaian, dan keringat yang dihasilkan oleh tubuh manusia.
- 4) Mengembun adalah suatu proses perubahan bentuk dari gas menjadi cair. Proses ini berlangsung pada suhu rendah dan menghasilkan butiran-butiran air. Contohnya; embun di pagi hari, gelas berisi air dingin, dan tutup gelas yang berisi air panas.
- 5) Menyublim adalah suatu proses perubahan bentuk dari zat padat menjadi zat gas. Proses ini memerlukan energi panas agar zat padat dapat bertransformasi menjadi molekul gas di atmosfer. Contohnya termasuk kapur barus, es kering, dan sabun yang terpapar sinar matahari

I. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar menurut KBBI adalah, hasil yang berarti sesuatu yang didapatkan akibat usaha seseorang, sedangkan belajar adalah adanya perubahan pada diri seseorang atau perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Hasil belajar merujuk pada kemampuan yang

diperoleh oleh peserta didik setelah mereka menjalani proses belajar, baik dari segi materi maupun pengalaman. Keberhasilan dalam kegiatan belajar dinyatakan ketika peserta didik mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.³⁴

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai tingkat penguasaan baik dalam materi maupun praktik yang dicapai oleh peserta didik selama proses belajar mengajar, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar juga merupakan suatu proses untuk memantau sejauh mana peserta didik dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang diraih oleh seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan nilai, baik yang signifikan maupun yang tidak, sesuai dengan kesepakatan penyelenggara pendidikan. Hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif menitikberatkan pada proses berpikir. Segala usaha yang melibatkan aktivitas berpikir termasuk dalam ranah kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam tingkatan dalam proses berpikir, yaitu: *knowledge* (pengetahuan/hafalan/daya ingat), *comprehension* (pemahaman individu), *application* (penerapan materi), *analysis* (analisis materi), *synthesis* (sintesis), dan *evaluation* (penilaian).

b. Ranah Afektif

Taksonomi adalah ranah afektif yang awalnya diperkenalkan oleh David R. Krathwohl dan rekan-rekannya dalam sebuah buku berjudul "*Taxonomy of Educational Objectives: Affective Domain*". Ranah afektif ini berkaitan dengan sikap individu yang dapat diprediksi

³⁴ Mulyono Abdurrahman , Pendidikan Bagi Anak Kesulitan Belajar (Jakarta, Rineka Cipta, 1999)

perubahannya. Tipe hasil belajar afektif ini akan terlihat pada siswa melalui berbagai perilaku mereka, seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, penghargaan terhadap guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, serta hubungan sosial.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar psikomotor yang diungkapkan oleh Simpson. Hasil belajar ini terlihat dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak setiap individu. Terdapat enam tingkatan keterampilan, di antaranya: gerakan *refleks* (keterampilan dalam gerakan yang dilakukan secara tidak sadar), kemudian keterampilan dalam gerakan yang dilakukan secara sadar, kemampuan perseptual, yang mencakup kemampuan membedakan visual, membedakan motorik, dan lain-lain, serta kemampuan di bidang fisik. Di antaranya adalah kekuatan individu, keharmonisan, dan ketepatan, gerakan-gerakan keterampilan, mulai dari keterampilan yang sederhana hingga keterampilan yang sempurna, serta kemampuan yang berkaitan dengan komunikasi *non-dekursif*, seperti gerakan *ekspresif* dan *interpretatif*.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam mencapai hasil belajar yang optimal, terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi, baik dari dalam diri individu maupun dari luar. Faktor internal berasal dari individu itu sendiri, sedangkan faktor eksternal muncul akibat dorongan dari lingkungan sekitar, seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Berikut adalah beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang, antara lain:³⁵ Kecerdasan, Bakat, Minat, dan Keluarga

J. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu model konseptual yang berhubungan dengan fakta-fakta yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang signifikan.³⁶ Membantu peneliti dalam

³⁵ Gunawan, Lilil Kustianti, dan Lilik Sri Hariani, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS* Vol 12 No 1 (2018) : 22

³⁶ Prof. Dr. Sugiyono, Hal. 108.

merancang konsep penelitian mereka dengan cara yang terstruktur dan sistematis untuk setiap masalah yang diteliti.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang hanya berfokus pada guru, yang dikenal sebagai metode ceramah. Akibatnya, siswa cenderung bersikap pasif dalam proses belajar di kelas, seperti enggan untuk bertanya dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Hal ini berdampak negatif pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Padahal, kita semua tahu bahwa pelajaran Pendidikan Alam dan Sosial adalah mata pelajaran yang seharusnya aktif dan banyak melibatkan kelas sebagai tempat percobaan atau praktik.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pengetahuan Alam dan Sosial. Salah satu cara yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media video animasi berbasis aplikasi Canva. Diharapkan dengan adanya media video animasi berbasis Canva, siswa dapat lebih memahami materi, berpikir kreatif, dan bersikap kritis. Dengan demikian, hasil belajar yang diperoleh siswa dapat meningkat. Berikut adalah kerangka berpikir dalam penelitian ini:

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

