

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media

a. Pengertian Media

Media merupakan sesuatu yang dapat menginformasikan dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik dan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan stimulus peserta didik belajar. Pendidik harus bisa memilih media pembelajaran untuk diberikan kepada peserta didik supaya dapat dipahami oleh peserta didik, serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik untuk dapat memahami ilmu pengetahuan yang diberikan oleh pendidik (Fadjarajani et al., 2020).

Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan perantara yang bermanfaat untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan berdasarkan pendapat, penggunaan media dalam pembelajaran memberikan keuntungan bagi pendidik maupun peserta didik. mempermudah pendidik dalam menyampaikna materi supaaay lebih efektif dalam komunikasi serta interaksi dalam proses pembelajaran. sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal (Yuliana et al., 2018).

Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat bantu yang dapat menyampaikan suatu informasi atau materi pada proses pembelajaran. Adanya media pembelajaran juga dapat menstimulus peserta didik dalam pemahaman materi dan mempermudah peserta didik dalam

belajar.

b. Jenis – Jenis Media

Jenis – jenis media berdasarkan pada bentuk partisipasi peserta didik dalam pembelajaran, antara lain (Yuniastuti et al., 2021):

- 1) Media Visual merupakan media yang hanya dapat dilihat oleh indra penglihatan. Peserta didik menggunakan media ini hanya dapat melihat dan mengobservasi. Contoh yang masuk dalam jenis media ini yaitu cetak grafis, dan media cetak verbal.
- 2) Media Audio merupakan media yang menyampaikan informasi hanya dapat ditangkap dengan indra pendengaran. Cara terbaik dengan mengoptimalkan sumber suara melalui meningkatkan kualitas kejernihan suara atau membesarkan volume suara. Contoh yang termasuk kedalam media audio yaitu rekam dan siar seperti melalui radio, rekaman suara dan lain sebagainya.
- 3) Media Audio-Visual merupakan media yang menyampaikan informasi melalui suara dan menyajikan gambar. media audio – visual dibagi kedalam dua jenis yaitu media audio – visual murni dan media audio - visual tidak murni. Media audio – visual murni seperti peralatan suara yang dilengkapi gambar dalam satu perangkat, *movie*, televisi, dan video. Sedangkan, media audio – visual tidak murni seperti media rekaman kaset, dan pemakaian slide diiringan oleh rekaman kaset.
- 4) Multimedia merupakan multimedia yang mengandalkan banyak bahasa supaya informasi bisa ditangkap oleh banyak indera manusia seperti pendengaran, penglihatan, peraba, dan lain – lain.

c. Manfaat Media

Secara umum manfaat media pembelajaran sebagai berikut (Cahyani, 2019):

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- 3) Pembelajaran lebih menarik dan menumbuhkan motivasi belajar peserta didik
- 4) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan aktivitas belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, namun juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain – lain.

2. Animasi

a. Pengertian Animasi

Menurut Sukarini & Manuaba, (2021) kata animasi berawal dari bahasa latin, anima yang berarti “hidup” animare yang berarti “ meniupkan hidup kedalam”. Setelah itu sebutan itu dialih bahaskan ke dalam bahasa inggris jadi animate yang berarti berikan hidup (to give life to) ataupun animation yang berarti khayalan dari aksi, ataupun hidup. Biasanya sebutan animation dimaksud membuat film animasi (the making pf cartoon). Maksudnya kalau kartun merupakan lukisan orang, binatang yang dibuat bergerak ataupun hidup alhasil dapat jadi film animasi

Animasi merupakan salah satu media pembelajaran. menyebutkan bahwa “Animasi berasal dari kata “ animation” yang dalam bahasa inggris “to animate” yang berarti menggerakkan. Animasi dapat diartikan sebagai menggerakkan sesuatu (gambar atau obyek) yang diam (Valentina &

Sujana, 2021) ” . media animasi termasuk jenis media visual.

Animasi adalah seni menciptakan gerakan melalui penggunaan tangan. Pada tahap awal, animasi dibuat menggunakan lembaran kertas gambar yang kemudian diputar untuk menciptakan ilusi gambar bergerak. Membuat animasi menjadi sangat mudah dan efisien dengan bantuan komputer.

Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar. Menurut Faris (dalam Sadirman 2011) “Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi:.

b. Kelebihan dan kekurangan Media Video animasi

Menurut Achmad et al., (2021) kelebihan media video animasi sebagai berikut:

- a) menangani jarak serta durasi
- b) sanggup mendiskripsikan peristiwa-peristiwa masa lalu dengan cara realities dalam durasi yang pendek.
- c) Bisa diulang-ulang apabila butuh buat menambahkan kejelasan
- d) Catatan yang diinformasikan cepat serta gampang diketahui
- e) Meningkatkan bayangan serta opini para anak didik
- f) Meningkatkan khayalan

- g) Memperjelas keadaan yang abstrak serta membagikan uraian yang lebih realistis
- h) Sanggup berfungsi sebagai alat penting guna mengabadikan kenyataan sosial.

Dari delapan kelebihan diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihannya adalah dapat memperjelas hal-hal yang abstrak menjadi lebih realistic dan media video animasi dapat mengembangkan pikiran siswa agar materi yang disampaikan cepat dan mudah diingat.

Menurut Apriadi, (2021) kekurangan media video animasi sebagai berikut:

- a) video terlalu menekan pentingnya materi dari proses pengembangan materi tersebut.
- b) Pembuatan media ini terkesan memakan biaya tidak murah
- c) Peralatan dalam penayangan seperti proyektor belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

Dari empat kekurangan diatas dapat disimpulkan bahwa kekurangannya yaitu bahwa peralatan proyektor yang digunakan untuk menampilkan video animasi ini belum tentu tersedia di beberapa sekolah.

c. Pembelajaran Ipa

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Kata “IPA” merupakan singkatan kata “Ilmu Pengetahuan Alam” yang merupakan terjemahan dari Bahasa Inggris “Natural Science” atau “Science”. Natural artinya alamiah, berhubungan dengan alam atau sangkut paut dengan alam. Science artinya ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan alam, juga dikenal sebagai IPA atau sains, adalah bidang studi yang berfokus pada pemahaman peristiwa dan fenomena yang terjadi di alam. Sains adalah akumulasi pengetahuan manusia tentang alam, yang diperoleh melalui pendekatan yang sistematis dan terkontrol.

Ilmu alam adalah bidang aktivitas manusia yang melibatkan perolehan pengetahuan dan gagasan tentang alam. Pengetahuan ini diperoleh melalui serangkaian proses ilmiah yang meliputi penyelidikan, persiapan, dan pengujian gagasan. Proses ini membantu mengatur konsep dan meningkatkan pemahaman kita tentang alam. Ilmu alam dikenal juga dengan ilmu pendidikan biasa disingkat IPA. IPA merupakan mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar dan madrasah. Mata pelajaran IPA sering dianggap menantang oleh siswa di semua tingkatan, mulai dari SD hingga SMA.

Mempelajari sains sangat penting untuk anak usia sekolah dasar karena membantu mereka mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan penalaran objektif. Oleh karena itu, sangat penting bagi guru untuk memiliki keterampilan untuk menciptakan dan menerapkan

pengalaman belajar yang efektif yang memotivasi siswa untuk secara aktif terlibat dalam mencari, menemukan, menganalisis, dan berbagi pengetahuan dan perjalanan belajar mereka sendiri.

Dalam melaksanakan pembelajaran IPA perlu diperhatikan karakteristik siswa usia sekolah dasar. Menurut Sri Sulistyorini, anak usia 7 sampai 12 tahun yang dianggap sebagai usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkrit. Artinya, anak-anak pada kelompok usia ini cenderung berpikir berdasarkan pengalaman nyata dan konkret. Oleh karena itu, sangat penting untuk merancang pengalaman belajar yang memungkinkan anak untuk mengamati, berpartisipasi aktif, terlibat, dan mendapatkan pengetahuan praktis terkait materi pelajaran yang diajarkan.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan beberapa pengetahuan yang tersusun secara sistematis berupa fakta – fakta yang diperoleh dari gejala – gejala alam yang berkembang melalui metode ilmiah dan sikap ilmiah. Pembelajaran IPA pada tujuan pendidikan dalam taksonomi bloom yaitu pembelajaran dapat memberikan *kognitif, psikomotorik, afektif*, pemahaman, kebiasaan, dan apresiasi (Dewi et al., 2021).

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA adalah untuk membantu siswa memahami konsep-konsep ilmiah dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Ini juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan proses mereka, memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan tentang alam. Dengan mempelajari metode ilmiah dan mengadopsi pola pikir ilmiah, siswa menjadi lebih siap untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi. Selain

itu, mempelajari sains menumbuhkan apresiasi terhadap kebesaran dan kekuatan alam. Pencipta alam semesta.

c. Fungsi IPA di SD/MI

Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai alam sekitar. Adapun fungsi muatan IPA dalam depdiknas 2004 antara lain (Dewi et al., 2021) :

- 1) Meningkatkan rasa ingin tahu dan kesadaran mengenai berbagai jenis lingkungan alam dan lingkungan dalam hubungannya dengan pemanfaatan dalam kehidupan sehari – hari bagi manusia
- 2) Mengembangkan keterampilan proses peserta didik supaya dapat mampu memecahkan masalah melalui *doing science*.
- 3) Mengembangkan kemampuan untuk menerapkan IPA.

B. Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul Hasil Penelitian	Persamaan Penelitian	Perbedaan Penelitian
(Adiati dkk, 2023)	EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA	Persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama – sama terkait video animasi	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu peneliti terhadulu focus pada aspek keefektivan video animasi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus terhadap bagaimana penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA Kelas 6
(Melati dkk, 2023)	Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu sama – sama terkait penggunaan media video animasi	Perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian ini yaitu peneliti terhadulu focus pada aspek meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan video animasi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus terhadap bagaimana penggunaan media animasi pada pembelajaran IPA Kelas 6

C. Kerangka Pikir

