

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *Medius*. Arti kata *Medius* sendiri adalah tengah, perantara, atau pengantar.¹ Kata media merupakan jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima.² Sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “Wasaaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³ Bovee menjelaskan media adalah alat yang berfungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan salah satu proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar.⁴ Dari penjelasan tersebut bisa dikatakan bahwa komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan melalui media.

Dengan adanya bantuan media pembelajaran peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Diperkuat dengan pendapat Webcrawler, Omodara, dan Adu bahwa *Educational media refers to channels of communication that carry messages with an instructional purpose. They are usually utilized for the sole purpose of learning and teaching* (Media pendidikan merujuk

¹ Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran*, (Sukabumi: CV Jejak, 2020), 13.

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 4.

³ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2018), 9.

⁴ Roymond dan Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2009), 65.

pada saluran komunikasi yang membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Media biasanya dimanfaatkan untuk tujuan belajar dan mengajar).⁵ Sudah sangat jelas dikatakan bahwa penggunaan media sangatlah penting sebagai penyalur pesan agar tersampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

Gegne dan Briggs menjelaskan beberapa istilah yang berkenaan dengan media pembelajaran, yaitu:

- 1) *Sensory Mode*, alat indera yang didorong oleh pesan-pesan pembelajaran, seperti : mata, telinga, dan sebagainya.
- 2) *Channel Of Communication*, alat indra yang digunakan dalam suatu komunikasi, seperti: visual, auditori, alat peraba, kinestetik, alat penciuman, dan sebagainya.
- 3) *Type Of Stimulus*, berupa peralatan tapi bukan mekanisme komunikasi, seperti: kata-kata lisan (suara asli atau rekaman), penyajian kata (yang tertulis dalam sebuah buku atau masih tertulis dipapan tulis), gambar bergerak (video atau film).
- 4) *Media*, peralatan fisik komunikasi seperti, buku, bahan cetak/modul, naskah yang diprogramkan, komputer, slide, film, video, dan sebagainya.⁶

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, pengertian media pembelajaran dapat dikatakan bahwa semua bentuk peralatan bahan ajar yang sudah didesain dan direncanakan oleh seorang pendidik atau guru agar bisa digunakan dalam menyampaikan informasi pembelajaran dan mampu membangun interaksi antara siswa dan guru dengan menggunakan atau memanfaatkan alat indera.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, dibutuhkan sebuah media sebagai penyampaian atau penyalur pesan dari pengantar ke penerima. Yang bertujuan agar tercapai tujuan pembelajaran dan menjadikan kegiatan belajar

⁵ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media, 2018), 7.

⁶ Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 7.

mengajar lebih menyenangkan dan memberikan kesan tersendiri kepada siswa. Berikut adalah manfaat dari adanya media pembelajaran:⁷

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu *verbalistis*.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
- 6) Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yaitu guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran.

Menurut Kemp and Dayton, media memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap kegiatan pembelajaran. Berikut ini adalah penjelasan dari kontribusi:⁸

- 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standar
- 2) Pembelajaran dapat lebih menarik
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
- 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan

⁷ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2013), 5.

⁸ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2017), 9.

- 8) Peran guru berubah kearah yang positif, maksudnya disini guru mampu menerapkan berabagai media yang berfungsi sebagai sumber belajar.

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa penggunaan media dalam suatu pembelajaran sangat penting agar tercapai tujuan pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, menarik minat belajar siswa, dan mampu mengatasi kebosanan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Berikut ini adalah klasifikasi terkait manfaat media pembelajaran bagi siswa dan guru:⁹



⁹Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 9.

Tabel 2.1
Pengelompokan Manfaat Media Pembelajaran Guru-Siswa

No	Aspek	Manfaat media pembelajaran	
		Bagi Guru	Bagi Siswa
1.	Penyampaian materi	Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
2.	Konsep	Materi yang bersifat abstrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkrit medianya, konkrit pemahamannya.
3.	Waktu	Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.
4.	Minat	Mendorong minat belajar dan mengajar guru.	Membangkitkan minat belajar siswa.
5.	Situasi belajar	Interaktif	Multi-Aktif
6.	Hasil belajar	Kualitas hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam dan utuh

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk menilai keefektifan sebuah media dibutuhkan beberapa kriteria sebagai berikut, menurut

Hubbard ada sembilan kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Kriteria tersebut antara lain adalah biaya, ketersediaan fasilitas pendukung (adanya listrik), keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan, dan kegunaan.¹⁰ Semakin banyak tujuan pembelajaran yang tercapai dengan adanya sebuah media, berarti semakin baik dan layak media tersebut untuk digunakan.

Romisowski memberikan penjelasan terkait kriteria pemilihan media dalam proses pengajaran, berikut ini adalah penjelasannya:

- 1) Kesesuaian media dan tujuan pembelajaran
- 2) Kesesuaian media dengan materi pembelajaran
- 3) Kesesuaian media dengan karakteristik siswa
- 4) Kesesuaian media dengan teori
- 5) Kesesuaian gaya belajar siswa kesesuaian kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.¹¹

Dengan adanya penjelasan terkait kriteria pemilihan media diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang baik adalah sebagai berikut:¹²

- 1) Dengan adanya media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik
- 2) Mampu membuat peserta didik mudah mengingat apa yang sudah dipelajari
- 3) Dengan adanya media peserta didik mampu memberikan tanggapan, *Feed Back* atau umpan balik, dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar.

¹⁰ Roymond dan Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2009), 65.

¹¹ Mustofa Abi Hamid, dkk., *Media Pembelajaran*, (Yayasan Kita Menulis, 2020) , 46.

¹² Roymond dan Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2009) ,65.

d. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

1) Media grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat oleh siswa.¹³

Pada prinsipnya, semua jenis media dalam kelompok ini adalah sebagai penyampaian pesan lewat simbol-simbol visual dan melibatkan rangsangan indra penglihatan. Karakteristik yang dimiliki media ini adalah bersifat konkret, dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, dapat memperjelas suatu masalah dalam masalah apa saja dan pada tingkat usia berapa saja, murah harganya dan mudah mendapatkan serta menggunakannya, ada yang bersifat abstrak seperti halnya diagram, dan mengandung pesan yang bersifat interpretatif.¹⁴

2) Media audio

Media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Seperti halnya, suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.¹⁵ Anderson yang diterjemahkan oleh Miarso menjelaskan media audio dapat digunakan untuk mengajar pengenalan kembali dan pembedaan rangsang audio yang relevan.¹⁶

¹³ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2017), 13.

¹⁴ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media 2016), 16.

¹⁵ Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), 10.

¹⁶ Ramen A. Purba, dkk., *Tekhnologi Pendidikan*, (Yayasan kita Menulis, 2029), 54.

3) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksi yang ditampilkan tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerajnya. Seperti halnya, OHP (*Overhead Projector*)/OHT (*Overhead Transparency*), *Opaque Projector*, *Slide*, dan *Filmstrip*.¹⁷

Anderson mengklasifikasikan media menjadi beberapa bagian, berikut adalah penjelasannya:¹⁸

Tabel 2.2**Pengelompokan Media Instruksional**

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1.	Audio	a. Pita audio (rol atau kaset) b. Piringan audio c. Radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	a. Buku teks terprogram b. Buku pegangan/manual c. Buku tugas
3.	Audio-Cetak	a. Buku latihan dilengkapi kaset b. Gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Visual diam	a. Film bingkai (<i>slide</i>) b. Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Audio-visual diam	a. Film bingkai (<i>slide</i>) suara b. Film rangkai suara
6.	Visual gerak	a. Film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7.	Audio-visual	a. Film suara

¹⁷ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2017), 15.

¹⁸ Roymond dan Simamora, *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan* (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2009), 68.

	gerak	b. Video/VCD/DVD
8.	Objek	a. Benda nyata b. Model tiruan (<i>mock up</i>)
9.	Komputer	a. Media berbasis komputer, CAI (<i>Computer Assisted Instructional</i>) dan CMI (<i>Computer Managed Instructional</i>).

2. Media Powtoon

a. Pengertian Powtoon

Powtoon adalah perangkat lunak untuk membuat presentasi animasi grafis yang menawarkan banyak template dan gambar animasi bergerak.¹⁹ Media *Powtoon* sendiri termasuk dalam kategori audio visual, karena dalam proses pembelajaran guru dan siswa melibatkan indra pendengaran dan penglihatan.²⁰

Powtoon merupakan aplikasi yang terhubung oleh internet atau *web opps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi lewat fitur animasi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran.²¹ Animasi-animasi yang ditampilkan berupa tulisan tangan, gambar kartun, dan efek transisi. Efek transisi sendiri berfungsi untuk beralih ke slide berikutnya.

Ernalida menyatakan terkait media *Powtoon*, bahwa dengan adanya fitur animasi yang beraga, dengan pengaturan *timeline* pada aplikasi dianggap lebih mudah dibandingkan dengan aplikasi-aplikasi lain. Ernalida juga menjelaskan lagi terkait *Powtoon*

¹⁹ Yesy Diah R, dkk, *Modul Pelatihan Asyik Membuat Presentasi Trendy*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019), 45.

²⁰ Dian Liesdiani, dkk, "Pengembangan Multi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar", *Jurnal JP2EA* Vol.2, No. 2, 2016, 141.

²¹ Hendrik Pandu dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, (Surabaya:Media Pustaka,2020), 5.

bahwa media *Powtoon* sebagai upaya dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan kreatif, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada setiap materi pembelajaran.²²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *Powtoon* adalah media pembelajaran yang berbasis aplikasi dari internet yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran yang berisikan gambar-gambar animasi kartun yang bisa digabungkan dengan musik yang menarik dan dapat ditambah suara sendiri sesuai dengan alur materi yang kita gunakan. Sehingga pesan yang disampaikan oleh pendidik atau guru melalui media *Powtoon* tersebut bisa tersampaikan kepada siswa dan diterima dengan sangat baik, sehingga mampu memberikan kesan tersendiri kepada siswa.

b. Kelebihan dan Kekurangan Powtoon

Sebagai media audio visual, media pembelajaran berbasis *Powtoon* ini memiliki kelebihan dan juga kekurangan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media *Powtoon* antara lain:²³

- 1) Interaktif, dengan membuat media pembelajaran menggunakan animasi melalui *website* atau suatu aplikasi, *Powtoon* akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 2) Fitur animasi, ada banyak pilihan animasi dan transisi yang bisa digunakan.
- 3) Penggunaan praktis, seperti halnya pada pengaturan *timeline*, aplikasi *Powtoon* ini dapat dikatakan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis.

²² Imelda Free Unita Manurung, "Project Based Learning Activities : Media *Powtoon* Dalam Pembelajaran IPA SD Untuk Menganalisis Keterampilan Berfikir Kreatif Mahasiswa", *Junal ESJ (Elementary School Journal)* Vol. 10, No. 1, 2020, 54.

²³ Hendrik Pandu dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, 16.

Menurut Hendrik Pandu dan Lita Ariyanti, kelemahan media *Powtoon* antara lain sebagai berikut:²⁴

- 1) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi.
- 2) Mengurangi kreativitas dan invasi dari jenis media pembelajaran lainnya. Pada aplikasi *Powtoon* ini, semua fitur sudah tersedia sehingga tinggal dipilih dan diedit sesuai keinginan kita.
- 3) Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoperasikannya.

c. Karakter Media Powtoon

Karakter yang dimiliki *powtoon* adalah sebagai berikut:²⁵

- 1) Desain *Powtoon* memiliki grafis latar belakang yang jelas
- 2) Penuh warna
- 3) Banyaknya pilihan gambar-gambar animasi
- 4) Musik bisa ditambahkan pada video

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* merupakan informasi secara visual dan audio yang dikombinasikan menjadi video animasi yang menarik dengan banyak pilihan gambar yang menarik, memiliki grafis latar belakang yang jelas, penuh warna, dan bisa ditambahkan musik pada video pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan hasil pembelajaran.

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang dikenal dengan istilah *sains*. Kata *sains* berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti “saya tahu”. Dalam bahasa Inggris, kata *sains* berasal dari kata *Science* yang berarti pengetahuan. *Science* kemudian berkembang menjadi *Sosial Science* dalam Bahasa

²⁴ Hendrik Pandu dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, 16.

²⁵ Yani Wulandari, dkk., “Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V”, *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, Vol. 8, No. 2, 2020, 2.

Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial dan *Natural Science* dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam.²⁶ IPA adalah salah satu mata pelajaran pokok yang ada dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar.²⁷ IPA (*sains*) berupaya dalam membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak ada habis-habisnya. IPA merupakan usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (*correct*) pada sasaran, menggunakan prosedur yang benar (*true*), dan dijelaskan dengan penalaran yang shahih (*valid*) sehingga dihasilkan kesimpulan yang benar (*truth*).²⁸

IPA merupakan ilmu yang pada awalnya diperoleh dan dikembangkan dengan percobaan, namun pada perkembangan selanjutnya IPA juga diperoleh dan dikembangkan berdasarkan teori. Ada dua hal yang saling berkaitan, yaitu IPA sebagai produk, pengetahuan IPA yang berupa faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, dan IPA sebagai proses, yaitu kerja ilmiah. Saat ini objek kajian IPA menjadi semakin luas, meliputi konsep IPA, proses, nilai, dan sikap ilmiah, aplikasi IPA dalam kehidupan sehari-hari dan kreativitas.²⁹

Menurut Carin dan Sund dalam Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati menyatakan bahwa terdapat empat unsur utama dalam IPA, yaitu:

- 1) Sikap IPA memunculkan rasa ingin tahu tentang fenomena alam, makhluk hidup, benda, serta hubungan sebab akibat.

²⁶ Hisbullah dan Nurhayati Selvi, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*, (Makassar: Penerbit Aksara Timur, 2018), 1.

²⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 165.

²⁸ Astawan dan Ayu Tri Agustina, *Pendidikan IPA Sedolah Dasar di Era Revolusi 4.0*, (Bandung: Penerbit Nilacakra, 2019), 3.

²⁹ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 22.

- 2) “Proses” pemecahan masalah pada IPA berkemungkinan adanya prosedur yang sistematis dan runtut melalui metode ilmiah.
- 3) “Produk” fakta, prinsip, teori, dan hukum merupakan hasil dari produk IPA.³⁰
- 4) “Aplikasi” penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

Dari beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa IPA memiliki tiga hal, yaitu proses (adanya usaha manusia dalam memahami alam semesta), prosedur (adanya pengamatan yang tepat dan prosedurnya benar), dan produk (adanya kesimpulan yang benar).

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA terutama di sekolah dasar disebutkan oleh Badan Nasional Standar Pendidikan atau biasa disingkat BNSP, berbunyi:³¹

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

³⁰ Asih Widi Wisudawati dan Eka Sulistyowati, *Metodologi Pembelajaran IPA*, 24.

³¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 171-172.

- 6) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke SMP.

c. Tinjauan Materi IPA Penggolongan Materi

Materi dapat digolongkan ke dalam zat tunggal (zat murni) dan campuran. Zat tunggal berupa unsur dan senyawa, sedangkan campuran berupa campuran homogen dan campuran heterogen.³² Berikut adalah klasifikasi dan penjelasannya:



Gambar 2.1

Sesuai pada gambar 2.1, berikut penjelasannya.³³

Materi adalah segala sesuatu yang mempunyai massa dan menempati ruang. Dalam pembagian materi ada dua, yaitu;

- 1) Zat tunggal adalah zat yang hanya terdiri dari sejenis materi saja. Di dalam zat tunggal ada dua pembagian, yaitu:

³² Desy Wijaya, *Taktik Tokcer Kuasai IPA SD/MI Kelas V*, (Yogyakarta: Laksana, 2018), 320.

³³ Linda Antika, *Smart Card Science Mission Hafal Mahir IPA SD/MI 4,5,6*, (Jakarta: PT Grasindo, 2017).

a) Unsur

Unsur adalah zat tunggal yang tidak dapat diuraikan lagi secara kimia menjadi zat-zat lain yang lebih sederhana.

Contohnya : emas, perak, oksigen, dan hidrogen.

b) Senyawa

Senyawa adalah zat tunggal yang dapat diuraikan menjadi dua macam atau lebih zat yang lebih sederhana.

Contohnya: air, garam, gula, cuka, karbon dioksida, alkohol, dan urea.

2) Campuran adalah materi yang terdiri atas dua macam zat atau lebih yang masih memiliki sifat-sifat zat aslinya. Ada dua kategori campuran, yaitu:

a) Campuran homogen

Campuran homogen adalah campuran yang serba sama diseluruh bagiannya dan membentuk satu fase.

Contohnya:larutan gula dan larutan garam.

b) Campuran heterogen

Campuran heterogen adalah campuran yang tidak serba sama dan membentuk dua fase atau lebih.

Contohnya: campuran air dengan teh tubruk.

Penjelasan lain dalam buku Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang disusun oleh tim tunas karya guru memberikan penjelasan sebagai berikut:³⁴

Materi menyusun segala sesuatu di alam semesta. Materi disebut juga dengan istilah “zat”. Materi atau zat adalah sesuatu yang memiliki massa dan menempati ruang. Berdasarkan wujudnya, materi dikelompokkan menjadi zat padat, zat cair, dan gas. Berdasarkan komponen penyusunnya, materi dikelompokkan menjadi zat tunggal (zat murni) dan

³⁴ Efrie Lestari, dan Toto S.,*Pasti Bisa Ilmu Pengetahuan Alam untuk SD/MI Kelas V*, (Bandung: Penerbit Duta, 2017), 91-93.

campuran. Berikut adalah tabel klasifikasi penggolongan materi:

Tabel 2.3
Pengelompokan Penggolongan Materi

No	Materi	Sifat-sifatnya	Pengelompokan
1.	Zat Tunggal	a. Disusun oleh satu jenis zat b. Bersifat Homogen (semua komponen memiliki sifat yang sama).	Berdasarkan komponen penyusunnya, yaitu: a. Unsur (1) Unsur Logam (2) Unsur Non Logam b. Senyawa (1) Senyawa Organik (2) Senyawa Anorganik
2.	Campuran	a. Terdiri atas dua zat atau lebih b. Sifat zat-zat penyusunnya tidak berubah	Berdasarkan komponen penyusunnya, yaitu: a. Campuran Homogen b. Campuran Heterogen

Berikut ini adalah penjelasan terkait tabel 2.4 :

- 1) Zat tunggal (materi yang terdiri atas satu jenis zat).
 - a) Unsur

Unsur adalah zat tunggal yang tidak dapat diurai lagi menjadi zat yang lebih sederhana. Unsur dibagi menjadi dua kelompok, yaitu:

(1) Unsur Logam

Sifat-sifatnya: Berwujud padat pada suatu ruang, kecuali raksa yang cair, Permukaannya mengilap, Penghantar panas dan listrik yang baik (konduktor), Dapat dibentuk dan Lentur. Contohnya: besi, emas, aluminium, perak, dan tembaga.

(2) Unsur Non Logam

Sifat-sifatnya: Pada suhu ruang ada yang berwujud padat, cair, dan gas, Permukaannya tidak mengilap, kecuali intan, Biasanya merupakan penyekat (isolator) dan semikonduktor panas dan listrik, Rapuh (mudah patah) dan Lunak. Contohnya: hidrogen (H), nitrogen (N), karbon (C), oksigen (O), belerang (S), dan intan.

b) Senyawa

Senyawa adalah zat tunggal yang terbentuk dari dua unsur atau lebih. Sifatnya dapat terurai menjadi unsur-unsur penyusunnya. Senyawa dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

(1) Senyawa Organik

Yaitu berasal dari makhluk hidup. Contohnya: protein, karbohidrat, dan lemak.

(2) Senyawa Anorganik

Yaitu bukan berasal dari makhluk hidup. Contohnya: garam (natrium klorida, NaCl), karbon dioksida, dan air.

2) Campuran (materi yang terdiri atas dua zat tunggal atau lebih), campuran dapat dikelompokkan berdasarkan komponen penyusunnya, yaitu:

(a) Campuran Homogen

Campuran homogen adalah adalah campuran yang komponen-komponen penyusunnya tercampur sempurna, dan tidak dapat dibedakan. Contohnya: larutan gula, larutan garam, dan larutan teh. Pada larutan

gula, gula merupakan zat terlarut dan air merupakan zat pelarut.

(b) Campuran Heterogen

Campuran heterogen adalah campuran yang komponen-komponen penyusunnya tidak tercampur sempurna, dan dapat dibedakan komponennya. Contohnya: campuran antara air dan pasir.

4. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (KBBI), belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Menurut paradigma behavioristik, belajar merupakan transmisi pengetahuan dari *expert* ke *novice*.³⁵ Dalam pengertian lain belajar adalah suatu proses perubahan dalam tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya, dengan mengalami perubahan yang terjadi secara sadar, adanya perubahan dalam belajar yang bersifat kontinu dan fungsional yang berlangsung secara berkesinambungan, belajar bersifat positif dan aktif yang tidak bersifat sementara, tujuan belajar akan lebih terarah sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, dan mengalami perubahan tingkah laku dalam dirinya.³⁶ Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).³⁷

Menurut R. Gagne belajar adalah proses di mana suatu organisme berubah perilakunya akibat dari pengalaman.³⁸ Bagi Gagne, belajar memiliki arti sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi

³⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2013), 2.

³⁶ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 2-5.

³⁷ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2015), 3.

³⁸ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu*, (Yogyakarta: Group Relasi Inti Media, 2012), 2.

dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Pengetahuan atau keterampilan disini diartikan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang melalui intruksi, instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seseorang seperti guru.³⁹

Berdasarkan uraian di atas terkait konsep belajar, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar adalah, suatu perubahan yang terjadi pada diri siswa yang menyangkut berbagai aspek, seperti halnya aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.⁴⁰ Nawawi mempertegas lagi dengan memberikan pernyataan bahwa hasil belajar diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang diperoleh dari hasil tes yang dinyatakan dalam bentuk skor dari materi pelajaran tertentu.⁴¹

Dari beberapa pendapat di atas terkait belajar dan hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu atau peserta didik untuk memperoleh suatu perubahan kemampuan setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan.

b. Macam-macam Hasil Belajar

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman menurut Bloom diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari bahan atau materi yang telah dipelajari. Bloom juga memberi penjelasan lagi terkait pemahaman yaitu seberapa siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada siswa, dengan melihat sejauh mana siswa dapat memahami dan mengerti apa yang dibaca, dilihat, dialami, atau yang dirasakan

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), 2.

⁴⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 2.

⁴¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 2.

berupa hasil penelitian atau melakukan observasi langsung yang dilakukan.⁴²

Menurut Carin dan Sund juga mendefinisikan terkait pemahaman dapat dikategorikan menjadi beberapa aspek, dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Pemahaman tidak hanya mengetahui, mengingat kembali pengalaman, dan memproduksi apa yang telah dipelajari. Tapi mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan mawadai.
- b) Pemahaman adalah kemampuan untuk menerangkan dan menginterpretasikan sesuatu, maksudnya di sini adalah seseorang setelah memahami akan mampu menerangkan kembali dan mampu menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan yang ada di sekitarnya, dan mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada saat ini dan kondisi yang akan datang.
- c) Pemahaman merupakan suatu proses bertahap dan disetiap tahap mempunyai kemampuan tersendiri, seperti: menerjemahkan, menginterpretasikan, ekstrapolasi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.⁴³

2) Keterampilan Proses

Indrawati menjelaskan terkait keterampilan proses, yaitu keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotoriknya) yang dapat digunakan untuk menemukan konsep atau teori dan mampu mengembangkannya. Indrawati juga menyebutkan enam aspek dalam keterampilan proses, yaitu: observasi, klasifikasi, pengukuran, mengomunikasikan, memberikan penjelasan atau interpretasi pada suatu pengamatan, dan

⁴² Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 6.

⁴³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 7-8.

melakukan eksperimen. Kemudian dibagi lagi menjadi dua tingkatan, yaitu:

- (a) Keterampilan proses tingkat dasar, meliputi: observasi, klasifikasi, komunikasi, pengukuran, prediksi, dan inference.
- (b) Keterampilan proses terpadu, meliputi: menentukan variabel, menyusun tabel data, menyusun grafik, memberi hubungan variabel, memproses data, menganalisis penyelidikan, menyusun hipotesis dan lain-lain.⁴⁴

3) Sikap

Menurut Lange dalam Azwer, sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan juga aspek respon fisik. Azwar mengungkapkan struktur sikap yang terdiri dari tiga komponen, yaitu: komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif termasuk representasi apa yang telah dipercayai oleh seseorang, komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional, dan komponen konatif yaitu berkecenderungan berperilaku.⁴⁵

Bany dan Johnson menjelaskan lebih lanjut terkait ketiga aspek tersebut:

- a) Teknik pelaporan diri sendiri (*self-report technique*).
- b) Observasi terhadap perilaku yang tampak (*observation of behavior*).
- c) Sikap yang disimpulkan dari beberapa perilaku orang-orang yang bersangkutan, mulai dari perkataan, tindakan dan tanda-tanda nonverbal, seperti gerakan muka atau badan seseorang.⁴⁶

⁴⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 9-10.

⁴⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 10.

⁴⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 11.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Gestalt, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, yaitu siswa itu sendiri dan lingkungannya. Pada siswa berarti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Pada lingkungan berarti sarana dan prasarana, komponen guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.⁴⁷

Pendapat di atas juga diperkuat oleh penjelasan Waslimah, yaitu hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, seperti halnya faktor internal dan faktor eksternal. Berikut ini adalah penjelasan terkait kedua faktor tersebut:⁴⁸

- 1) Faktor internal, faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Seperti halnya: kecerdasan, minat, dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti halnya dalam kehidupan sehari-hari, orangtua berperilaku kurang baik terhadap anak di karenakan kurangnya perekonomian keluarga, menjadikan anak memiliki sedikit semangat dan menjadikan berkurangnya hasil belajar. Jika orang tua berkecukupan dan memperlakukan anak dengan baik dan memperhatikan, seorang anak akan lebih semangat dan mampu meningkatkan hasil belajar,

⁴⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

⁴⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 12.

dan didukung oleh lingkungan yang sangat baik itu juga mampu membawa dampak baik untuk siswa dalam hasil belajarnya.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan beberapa penelitian atau penulisan yang sudah ada, digunakan sebagai perbandingan dalam mengupas atau menyelesaikan berbagai permasalahan penelitian ini, sehingga mendapatkan penemuan baru yang otentik. Berikut adalah beberapa ulasan terkaait penelitian tersebut:

1. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Ulfa Arina (2019), yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda melalui Media *Powtoon* pada siswa Kelas III MI Ma’arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019”. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penilaian Tindakan Kelas (PTK), berdasarkan hasil yang diperoleh peningkatan hasil belajar IPA pada setiap siklusnya. Mulai dari pra siklus sebelum dilakukan tindakan, siswa yang belum mencapai ketuntasan 77% (24 siswa) dan hanya 23% (7 siswa) yang telah mencapai ketuntasan dari keseluruhan jumlah siswa. Pada siklus I setelah menggunakan media *Powtoon*, siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 70 sebanyak 56% (18 siswa) dan 44% (14 siswa) tuntas kriteria ketuntasan minimal dengan nilai rata-rata 70. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 21% dari pra siklus ke siklus I. Pada siklus II setelah menggunakan media *powtoon*, siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal 70 sebanyak 13% (4 siswa) dan 87% (27 siswa) telah mencapai kriteria ketuntasan minimal dari keseluruhan siswa yang berjumlah 31 anak dengan nilai rata-rata 81. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 43% dari siklus I ke siklus II. Dengan demikian, penelitian Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda melalui Media *Powtoon* pada siswa Kelas III MI Ma’arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten

Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan menggunakan PTK ini dinyatakan berhasil.⁴⁹

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPA di MI. Sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan penilaian tindakan kelas (PTK) dalam Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda melalui Media *Powtoon* pada siswa Kelas III, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian Kuantitatif untuk melihat pengaruh media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Lusi Karmila dengan judul “Keefektifan Media *Powtoon* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegal Wangi 02 Kabupaten Tegal”. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar matematika materi statistik yang menerapkan media *powtoon* dengan media konvensional. Dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent sample t test* melalui program SPSS versi 22 yang menunjukkan bahwa nilai t (hitung) $>$ t (tabel) ($4,905 > 2,011$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,000 ($0.000 < 0,05$).

Dan perbedaan yang signifikan antara hasil belajar matematika materi statistika yang menerapkan media *Powtoon* dengan media konvensional, dibuktikan dengan hasil uji hipotesis menggunakan *Independent samples t test* melalui program SPSS versi 22 yang menunjukkan bahwa nilai t (hitung) $>$ t (tabel) ($3,247 > 2,011$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 yaitu 0,002 ($0.002 < 0,05$).

⁴⁹ Ulfa Arina, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Materi Gerak Benda Melalui Media *Powtoon* pada Siswa Kelas III Mi Ma’arif Gedangan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019”, (Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Salatiga, 2019).

Terbukti penggunaan media *Powtoon* lebih efektif dibandingkan dengan media konvensional terhadap hasil belajar dan minat belajar pada matematika materi statistik. Hasil uji hipotesis pada hasil belajar menunjukkan bahwa nilai $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ ($7,808 > 1,714$) dan nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 yaitu 0,000 ($0.000 < 0.05$) dan hasil uji hipotesis pada minat belajar menunjukkan bahwa nilai $t(\text{hitung}) > t(\text{tabel})$ ($4,322 > 1,714$) dan nilai signifikansi yang diperoleh kurang dari 0,05 yaitu 0,000 ($0.000 < 0,05$) sehingga media *Powtoon* sangat efektif terhadap keduanya.⁵⁰

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media *Powtoon* dalam proses pembelajaran. sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu menggunakan media komik untuk melihat keefektifan media *Powtoon* terhadap minat belajar dan hasil belajar matematika kelas IV, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *Powtoon* untuk mengetahui apakah pengaruh media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V.

3. Penelitian yang sudah dilakukan oleh Niken Henu Jatiningtias dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang”. Pada penelitian tersebut peneliti menarik kesimpulan bahwa pengembangan media *Powtoon* menggunakan metode penelitian pengembangan (*Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil penelitian ahli materi masuk dalam kriteria layak digunakan di SMP Negeri 15 Semarang dengan presentase kelayakan 80%. Hasil penelitian ahli media masuk dalam kriteria layak untuk digunakan dengan presentase kelayakan 79%. Keefektifan media pembelajaran *Powtoon*

⁵⁰ Lusi Karmila, “Keefektifan Media *Powtoon* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Tegalwangi 02 Kabupaten Tegal”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES Semarang, 2019).

dilihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest, dimana pada nilai pretes uji r diperoleh sebesar $-0,225$ dengan t tebal $1,67$ disimpulkan bahwa keduanya memiliki keadaan yang sama. Sedangkan pada hasil nilai posttest uji t diperoleh $8,510$ dengan t tabel $1,67$ disimpulkan bahwa ada beberapa nilai antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.⁵¹

Persamaan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah bersama-sama menggunakan media *Powtoon* dalam proses peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran. sedangkan perbedaan dalam penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu adalah peneliti terdahulu mengembangkan media *Powtoon* untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi penyimpangan sosial di SMP, sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan media *Powtoon* untuk mengetahui apakah berpengaruh terhadap media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V.

Pemetaan Penelitian Terdahulu

No.	Aspek	Penelitian I	Penelitian II	Penelitian III	Penelitian saat ini
1.	Pendekatan Penelitian	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif	Kuantitatif
2.	Jenis Penelitian	PTK	Uji Hipotesis	Pengembangan ADDIE	Field reserch
3.	Populasi dan Sampel Penelitian	Peserta didik kelas III	Peserta didik kelas IV	Peserta didik SMP	Peserta didik kelas V
4.	Lokasi	MI	SD	SMP Negeri	MI MH

⁵¹ Niken Henu Jatiningtias, “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang”, (Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES Semarang, 2017).

	Peneliti an	Ma'arif Semaran g	Negeri Tegal	15 Semarang	Bugel Jepra
--	----------------	-------------------------	-----------------	----------------	----------------

C. Kerangka Berfikir

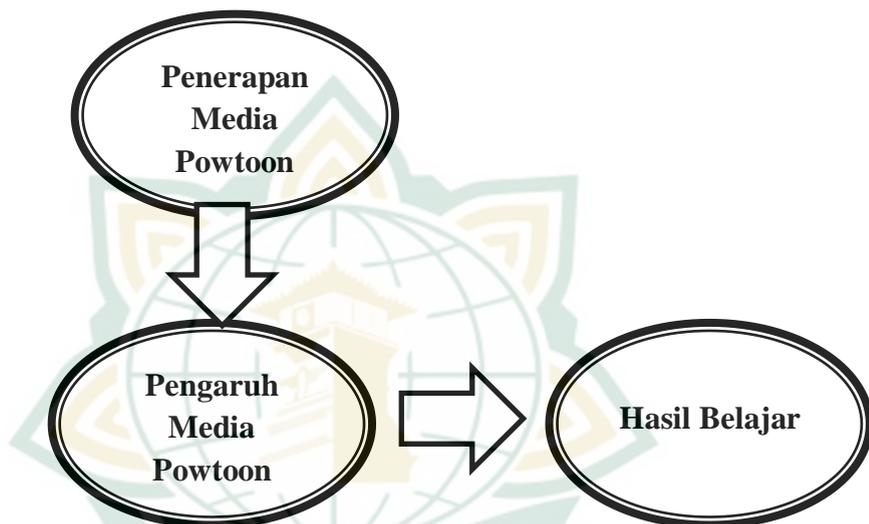
Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang sudah disiapkan oleh pendidik atau guru dan sudah dirancang dengan sangat baik sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menentukan media apa yang cocok dengan kesesuaian materi pembelajaran tersebut. Media digunakan sebagai sarana penyampaian pesan dari pengirim (pendidik atau guru) ke penerima (peserta didik atau siswa) dengan rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan minat sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan keterampilan, dan sikap dengan sangat baik. Peserta didik atau siswa dalam proses pembelajaran sangat senang akan hadirnya hal-hal baru yang membuat mereka senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, seperti halnya adanya sebuah media pembelajaran yang menarik perhatian siswa, sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada suatu pelajaran.

Powtoon adalah media pembelajaran yang diterapkan dalam pembelajaran yang berupa aplikasi berbasis web yang di dalamnya bisa membuat animasi dengan memanipulasi benda, seperti adanya gambar-gambar animasi dengan disertai musik dan bisa ditambah dengan suara yang disesuaikan dengan gambar. Dalam penggunaan media *Powtoon* ini guru bisa menarik perhatian siswa dengan membawa contoh langsung yang ditampilkan pada video berbasis *Powtoon* tersebut, sehingga siswa akan mudah memahami informasi yang disampaikan melalui media *Powtoon* yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dilihatnya, dan dalam melihat obyek atau gambar yang serupa langsung ingat terkait penjelasan tersebut.

Ilmu pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu usaha manusia dalam memahami alam semesta dengan cara mengamati berbagai objek dengan sangat teliti serta mampu menggunakan penggunaan prosedur dan kemudian dijelaskan untuk mendapatkan kesimpulan. Setelah menggunakan media *Powtoon* diharapkan terbentuknya perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan

belajar pada mata pelajaran IPA. Perubahan kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses kegiatan belajar mengajar tersebut disebut dengan hasil belajar.

Gambar 2.2
Kerangka Berfikir



Berdasarkan bagan di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat variable pengaruh yaitu media *Powtoon* (X) dan terdapat variable yaitu hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA sebagai (Y).

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan bahwa dengan seorang pendidik menerapkan media *Powtoon* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, diharapkan mampu mempengaruhi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. Berarti dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Powtoon* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada kelas kontrol yaitu kelas V A mengajar secara konvensional dengan nilai rata-rata pretest 63 dan nilai rata-rata posttest 71. Sedangkan pada kelas eksperimen yaitu kelas V B pembelajaran yang menggunakan media *Powtoon* berlangsung dengan kondusif dan memperoleh hasil belajar siswa sebelum menggunakan media *Powtoon* rata-rata dengan

nilai 64,5 dan setelah menggunakan media *Powtoon* dengan nilai rata-rata 86,1 Artinya, hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media *Powtoon* lebih baik dari hasil belajar menggunakan pembelajaran konvensional. Dari hasil uji hipotesis menunjukkan $t_{hitung} \leq t_{tabel} = 0,00 \leq 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest. Dengan demikian, penggunaan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara.

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah dalam penelitian, yang mana pada rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena pada jawaban yang diberikan didasarkan pada relevannya terhadap teori yang ada, tidak berdasarkan fakta empiris yang dihasilkan dari data yang dikumpulkan.⁵²

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah kesimpulan sementara yang masih membutuhkan bukti dari suatu kebenaran atau sama halnya dengan dugaan sementara yang kemungkinan jawaban dianggap benar.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis pertama

Penerapan penggunaan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA di MI Matholi'ul Huda Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara dinyatakan baik.

2. Hipotesis kedua

Penggunaan media *Powtoon* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di MI Matholi'ul Huda Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara.

3. Hipotesis ketiga

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

Hasil dari penerapan media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPA di MI Matholi'ul Huda Bugel Kecamatan Kedung Kabupaten Jepara.

