

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Kajian Teori

#### 1. Media Video Animasi Dua Dimensi (2D)

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Bentuk jamak dari kata media yaitu medium. Medium dapat diartikan sebagai penghubung berlangsungnya komunikasi dari pengirim informasi ke penerima informasi (Makapedua et al., 2021). Menurut Criticos, media adalah sebuah elemen komunikasi, yaitu sebagai penyalur informasi dari pihak pengirim pesan kepada penerima pesan (Telussa et al., 2023). Asosiasi Pendidikan Nasional mengartikan media sebagai wujud komunikasi baik berupa tulisan ataupun suara dan gambar, serta perlengkapan pendukungnya. Menurut AECT (*Association for Education and Communication Technologi*), media adalah sebuah wujud atau instrumen yang digunakan untuk menunjang kegiatan belajar sebagai fasilitas untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Berdasarkan beberapa definisi mengenai media yang telah dipaparkan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media yaitu suatu bentuk perantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan kepada komunikan. Dalam konteks proses belajar mengajar pesan yang dimaksud dalam pengertian media yaitu berupa materi atau bahan ajar yang ada dalam kurikulum. Pada dasarnya, proses pendidikan adalah aktivitas penyampaian pesan, sehingga media yang digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar dinamakan sebagai media pembelajaran (Permana et al., 2024).

Media pembelajaran merupakan instrumen pendukung yang bisa dimanfaatkan untuk mengilustrasikan konsep, kenyataan, prinsip atau tata cara tertentu agar terlihat lebih konkret yang dimaksudkan untuk memberi peserta didik pengalaman yang lebih autentik, memberi inspirasi kepada mereka, dan meningkatkan kemampuan mengingat

mereka selama kegiatan belajar (Aji Silmi & Hamid, 2023). Gagne dan Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Daniyati et al., 2023). Media pembelajaran merupakan salah satu sarana yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik, mudah dipahami, dan dapat membangkitkan suasana belajar yang menyenangkan (N. Dini & Ekohariadi, 2024). Jadi, media pembelajaran merupakan suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dan dapat menarik serta memudahkan peserta didik dalam belajar.

Menurut Direktorat Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat memberikan beberapa keuntungan, yaitu penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, menjadikan proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, lebih interaktif, menghemat waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik, memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, mendorong sikap positif peserta didik terhadap materi serta proses belajar, menggeser peran guru ke arah yang lebih konstruktif dan positif. Selain itu menurut Miftah (2022), peran media dalam proses pembelajaran berfungsi untuk menekankan pentingnya pendidikan formal, membangkitkan motivasi belajar peserta didik, memberikan kejelasan dalam pemahaman materi, dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik.

Gagne dan Briggs memaparkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri antara lain buku, tape recorder, video recorder, video camera, kaset, slide, film, foto gambar, televisi, dan komputer (Rahmi & Samsudi, 2020). Anderson mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan yaitu audio, cetak, audio cetak, proyeksi

visual diam, proyeksi audio visual diam, visual gerak, audio visual gerak, obyek fisik, manusia dan lingkungan, serta komputer (Harahap, 2021). Menurut Shofiyullah et al. (2024), meskipun terdapat berbagai jenis media yang digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya media dapat diklasifikasikan menjadi empat yaitu sebagai berikut:

1) Media visual

Media visual mencacu pada segala bentuk media yang hanya melibatkan indera pengelihatan. Saat menggunakan media visual dalam proses pembelajaran, peserta didik harus mengandalkan pengelihatan mereka. Contoh media visual seperti gambar, bola dunia, poster dan foto.

2) Media audio

Media audio merupakan jenis media yang hanya melibatkan indera pendengaran. Contoh dari media audio seperti radio, tape recorder, dan perangkat lain sebagainya.

3) Media audio-visual

Media audio-visual merupakan salah satu jenis media yang menggabungkan antara gambar dan suara. Penggunaan media ini dalam pembelajaran akan melibatkan indera pengelihatan dan indera pendengaran, sehingga mampu menambah daya ingat peserta didik. Contoh dari media audio-visual seperti video, DVD, video CD, dan lain sebagainya.

4) Multimedia

Multimedia merupakan istilah yang digunakan dalam menggabungkan teknologi digital dan analog. Multimedia merupakan kumpulan teks, seni grafik, animasi, suara, video yang digabungkan menjadi satu kesatuan.

**b. Video Animasi Dua Dimensi (2D)**

Video berasal dari bahasa latin, video-vidi-visim yang berarti melihat (mempunyai daya pengelihatan), dapat melihat (Sudirman,

2023). Menurut Pagarra et al., (2022), video merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video merupakan salah satu media yang memuat unsur audio serta gambar (Pamungkas & Koeswanti, 2021).

Sedangkan animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang artinya jiwa, hidup, semangat (Afifah, 2021). Animasi dua dimensi adalah jenis animasi yang memiliki sifat datar secara visual (Rahayu & Syafrizal, 2022). Menurut Maramis, (2024) video animasi dua dimensi merupakan animasi yang memiliki dimensi panjang dan lebar. Zebua et al., (2020) mendefinisikan animasi dua dimensi sebagai serangkaian gambar yang bergerak secara dua arah gerakan. Sejalan dengan hal tersebut Huda & Ardi, (2021) mendefinisikan bahwa animasi dua dimensi merupakan animasi yang menggunakan sketsa gambar, kemudian sketsa gambar tersebut digerakkan satu per satu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak.

Dari penjelasan mengenai definisi video dan animasi dua dimensi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa video animasi dua dimensi (2D) merupakan suatu media yang mengandung unsur audio dan gambar bergerak yang bergerak secara dua arah gerakan untuk menggambarkan objek atau karakter agar tampak lebih nyata. Video animasi merupakan video yang di dalamnya terdapat animasi yang bisa diisi oleh materi-materi pembelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik (L. Dini et al., 2024). Menurut Apriansyah et al.,(2020) video animasi adalah media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik. Agustien mendefinisikan video animasi sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran yang berupa gambar bergerak seperti hidup (Julia, 2021).

### **c. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi Dua Dimensi (2D)**

Menurut Akbar et al., (2023) kelebihan dan kekurangan media video animasi dua dimensi (2D) antara lain yaitu:

- 1) Dapat digunakan kembali, karena video bisa disimpan
- 2) Mampu mewujudkan objek atau materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret
- 3) Mampu memberikan pengalaman baru bagi peserta didik
- 4) Memerlukan perangkat lunak khusus untuk membuat video animasi dua dimensi
- 5) Memerlukan kemampuan, kreatifitas dan keterampilan dalam membuat dan mengaplikasikan video animasi dua dimensi sebagai media pembelajaran

Sejalan dengan hal itu Dewayanti et al., (2021) juga memaparkan mengenai kelebihan dan kekurangan media video animasi diantaranya:

- 1) Dapat merangsang daya imajinasi peserta didik
- 2) Mendorong peserta didik untuk lebih bergairah dalam belajar
- 3) Memudahkan peserta didik mengingat materi karena disampaikan dengan animasi
- 4) Memerlukan waktu yang lama untuk membuatnya
- 5) Memerlukan ruang penyimpanan yang besar

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian hasil belajar**

Istilah hasil belajar berasal dari dua kata, yaitu kata “hasil” yang merujuk pada pencapaian yang diperoleh dari suatu tindakan yang menyebabkan perubahan pada input secara fungsional, dan kata “belajar” yang merujuk pada upaya dalam memperoleh keterampilan atau pengetahuan (Azimah & Supendi, 2024). Menurut Nana Sudjana, hasil belajar merupakan hasil akhir dari proses belajar yang dapat diukur dengan alat evaluasi berupa tes yang dirancang secara

sistematis, baik itu melalui tes tulis, lisan, ataupun praktik (Saptaningrum, 2024). Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sejauh mana peserta didik berhasil dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan di sekolah (Sabatini & Marsofiyati, 2024). Priyanti & Nurhayati, (2023) mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan yang diperoleh setelah melaksanakan kegiatan belajar, yang berupa pengetahuan, perilaku, sikap, pemahaman, keterampilan, serta keahlian. Sedangkan Mutiaramses et al., (2021) mendefinisikan hasil belajar sebagai pencapaian yang diperoleh yang menyebabkan perubahan dalam perilaku seseorang yang menjalani kegiatan belajar.

Berdasarkan definisi hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau tingkat keberhasilan yang diperoleh seseorang setelah menjalani kegiatan belajar. Hasil belajar dalam proses pembelajaran memiliki peran yang penting. Melalui hasil belajar, pendidik bisa mendapatkan informasi mengenai kemajuan dan kemampuan peserta didik sebagai usaha untuk mencapai tujuan-tujuan belajar melalui proses belajar mengajar.

Setiap individu memiliki hasil belajar yang sangat bervariasi, namun dalam konteks akademis, hasil belajar dapat diketahui melalui tiga aspek indikator yang terdapat dalam diri peserta didik. Tiga aspek indikator tersebut berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Bloom. Dalam sistem pendidikan nasional dan rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, digunakan kalsifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara umum membagi indikator hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Alhafid & Nora, 2020). Diantara ketiga aspek indikator hasil belajar dari Benyamin Bloom, dalam penelitian ini aspek indikator hasil belajar yang diukur hanyalah aspek hasil belajar pada ranah kognitif.

Ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan kemampuan berpikir individu. Dalam Taksomi Bloom yang

dikembangkan pada tahun 1956, ada enam tingkatan ranah kognitif yang bersifat hierarkis, yang berarti bahwa jenjang satu lebih tinggi dari yang lain, dimana jenjang yang lebih tinggi akan dapat dicapai apabila yang rendah sudah dapat dikuasai (bersifat hierarki). Pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi adalah enam tingkatan dalam ranah kognitif. Akan tetapi, Krathwohl, seorang murid dari Bloom, menyempurnakan Taksonomi Bloom untuk ranah kognitif pada tahun 2001. Revisi ini mengubah kata benda menjadi kata kerja dan menyesuaikan tingkatan serta komponennya dengan tuntutan abad ke-21. Meskipun demikian, gagasan tentang hierarki dari tingkatan kognitif tetap dipertahankan. Modifikasi utama terletak pada level keenam yaitu evaluasi, yang menjadi tahap kelima dalam edisi revisi, serta penambahan *creating* sebagai tingkatan tertinggi dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi. Agar lebih memahami perbedaan antara Taksonomi Bloom yang asli dengan Taksonomi Bloom yang telah direvisi, dapat kita lihat pada gambar 2.1.

Ranah kognitif	Original (asli)	Revised (revisi)
C1	<i>Knowledge</i> (Pengetahuan)	<i>Remembering</i> (Mengingat)
C2	<i>Comprehension</i> (Pemahaman)	<i>Understanding</i> (Memahami)
C3	<i>Apply</i> (Aplikasi)	<i>Applying</i> (Mengaplikasikan)
C4	<i>Analysis</i> (Analisis)	<i>Analyzing</i> (Menganalisis)
C5	<i>Synthesis</i> (Sintesis)	<i>Evaluating</i> (Mengevaluasi)
C6	<i>Evaluation</i> (Evaluasi)	<i>Creating</i> (Mencipta)

Sumber: (Yusrizal & Rahmati, 2020)

**Gambar 2. 1 Perbedaan Taksonomi Bloom yang Asli dengan Revisi**

Berikut adalah penjelasan untuk setiap tingkatan kognitif dalam Taksonomi Bloom yang telah direvisi (Juhrocin, 2023).

1) Mengingat (*Remembering*)

Mengingat adalah usaha untuk mendapatkan kembali pengetahuan yang telah tersimpan dalam memori dalam jangka waktu yang panjang. Ini merupakan dimensi utama dalam pembelajaran yang bermakna dan pemecahan masalah. Sebagai proses kognitif dengan tingkat terendah, mengingat harus dikaitkan dengan tingkat yang lebih tinggi untuk menjadi pembelajaran yang bermakna. Dua proses mengingat adalah mengenali dan mendapatkan kembali informasi yang tersimpan dalam memori.

2) Memahami (*Understand*)

Memahami dapat diartikan sebagai kapasitas peserta didik untuk membangun pemahaman baru dari pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Sumber pengetahuan bisa berasal dari media seperti pesan, surat kabar, bacaan, komunikasi, atau buku pengetahuan.

3) Menerapkan (*Applying*)

Menerapkan menunjukkan bahwa peserta didik mampu melakukan eksperimen atau menemukan solusi untuk masalah dengan menggunakan atau memanfaatkan teknik atau metode yang sudah ada.

4) Menganalisis (*Analyzing*)

Menganalisis adalah proses memecahkan masalah dengan membedah setiap komponen dan mencari tahu bagaimana keterkaitan antar komponen tersebut dapat menimbulkan masalah.

5) Mengevaluasi (*Evaluating*)

Mengevaluasi Mengevaluasi adalah proses memberikan penilaian berdasarkan standar dan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya, seperti kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi.

Kriteria ini bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif dan dapat ditentukan oleh peserta didik sendiri.

6) Menciptakan (*Creating*)

Menciptakan mengacu pada proses kognitif dimana unsur-unsur digabungkan untuk membentuk kesatuan yang koheren. Peserta didik diarahkan untuk menciptakan produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur dengan cara yang berbeda dari yang mereka lakukan sebelumnya. Meskipun menciptakan membutuhkan pemikiran kreatif, kemampuan peserta didik untuk menciptakan tidak sepenuhnya terpengaruh oleh hal ini. Dalam hal ini, menciptakan mendorong peserta didik untuk melaksanakan dan menghasilkan karya yang dapat dibuat oleh semua peserta didik. Perbedaan utama antara menciptakan dan dimensi kognitif lainnya seperti memahami, menerapkan, dan menganalisis adalah bahwa dalam menciptakan, peserta didik bekerja dan menghasilkan sesuatu baru, sementara dalam dimensi lainnya, mereka bekerja dengan informasi yang sudah diketahui sebelumnya.

**b. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan di kelas, hasil belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Menurut Salsabila & Puspitasari, (2020) ada dua faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar peserta didik yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal, yaitu faktor yang berkaitan erat dengan kondisi peserta didik yang mencakup:

a) Kondisi fisik

Kondisi fisik yang baik akan mendukung peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar dengan baik, sehingga berdampak pada hasil belajar yang baik juga. Namun, kondisi peserta didik yang kurang sehat tau sakit maka ia sulit atau

bahkan tidak dapat berkonsentrasi untuk belajar yang tentunya dapat menghambat kegiatan belajar dan berdampak pada hasil belajar yang kurang.

b) Psikologis

Dalam faktor psikologis terdapat empat konsep psikologi yang berhubungan dengan potensi individu yaitu:

1. Kecerdasan

Peserta didik yang memiliki kecerdasan yang tinggi akan lebih mudah dalam memecahkan masalah akademis di sekolah, sehingga ia mampu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Namun, peserta didik yang memiliki taraf kecerdasan yang rendah akan mengalami kesulitan dalam memahami masalah-masalah akademis, sehingga akan berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai.

2. Bakat peserta didik

Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan di masa yang akan datang. Setiap orang mempunyai bakat atau potensi untuk mencapai prestasi hingga ke tingkat tertentu sesuai kapasitas individu. Secara global, bakat juga serupa dengan kecerdasan.

3. Minat

Minat merupakan ketertarikan atau keinginan tinggi yang muncul dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu terhadap suatu hal. Minat memiliki sifat yang sementara namun, juga bisa menetap dalam jangka panjang. Peserta didik yang memiliki minat tinggi, maka ia akan bersungguh-sungguh dalam mempelajari materi pembelajaran, sehingga dapat meraih hasil belajar yang optimal. Sedangkan peserta didik yang memiliki minat belajar rendah dalam suatu pelajaran, maka ia tidak akan

bersungguh-sungguh untuk belajar, sehingga dapat berdampak pada hasil belajar yang rendah.

#### 4. Kreativitas

Kreativitas merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang unik dan baru. Peserta didik yang memiliki kreativitas dalam belajar tidak akan terpaku dengan cara-cara klasik, namun akan berupaya untuk mencari ide baru sehingga ia tidak akan putus asa dalam belajar.

#### c) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan yang menggerakkan individu untuk melakukan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Umumnya peserta didik yang memiliki motivasi untuk berprestasi tinggi ditandai dengan karakteristik belajar secara sungguh-sungguh, menguasai materi pelajaran, berusaha mencari solusi dalam menghadapi masalah, dan tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan. Tujuan motivasi yaitu untuk mendorong individu agar muncul keinginan untuk melakukan sesuatu yang dapat berdampak pada hasil belajar atau tujuan tertentu lainnya.

#### d) Kondisi psikoemosional

Kondisi psikoemosional merupakan keadaan suasana hati yang dialami individu. Peserta didik yang memiliki kondisi psikoemosional yang tidak stabil akan berdampak pada kurangnya gairah untuk belajar, sehingga dapat berakibat pada hasil belajar yang kurang optimal.

### 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang bersumber dari luar individu, baik dari lingkungan fisik ataupun lingkungan sosial.

#### a) Lingkungan fisik sekolah

Lingkungan fisik sekolah merupakan lingkungan yang berupa sarana dan prasarana yang ada di sekolah seperti ruang

kelas, *LCD projector*, spidol, papan tulis, perpustakaan, ruang laboratorium dan lain sebagainya yang dapat menunjang dalam proses pembelajaran. Sarana dan prasarana yang memadai dapat berdampak positif terhadap hasil belajar peserta didik.

b) Lingkungan sosial kelas

Lingkungan sosial kelas merupakan suasana psikologis dan sosial yang terjadi selama proses belajar mengajar antara pendidik dan peserta didik di dalam kelas. Suasana kelas yang kondusif akan memperlancar proses belajar mengajar dan memacu peserta didik untuk fokus dalam belajar.

c) Lingkungan sosial keluarga

Lingkungan sosial keluarga merupakan suasana interaksi sosial antara anak dengan orang tua dalam lingkungan keluarga. Pola asuh orang tua terhadap anak yang cenderung membebaskan anak untuk melakukan hal apapun tanpa adanya kendali dapat berdampak pada kurangnya tanggung jawab anak sebagai pelajar yaitu belajar, sehingga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak. Namun pola asuh orang tua yang selalu berkomunikasi dengan anak, menetapkan aturan dan tanggung jawab, serta mendorong untuk berprestasi tinggi, maka akan berdampak positif pada pencapaian hasil belajar anak di sekolah.

Sejalan dengan hal tersebut Yulianti et al., (2024) memaparkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, yaitu:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang ada dalam diri seseorang yang belajar. Faktor-faktor internal tersebut meliputi faktor psikologis seperti kesehatan yang baik, kelelahan fisik. Hal tersebut dapat berdampak pada pembelajaran seperti kecerdasan, perhatian, bakat, minat, dan motivasi.

- 2) Faktor eksternal, yaitu faktor yang ada di luar diri peserta didik. Faktor tersebut meliputi faktor lingkungan fisik, lingkungan sosial, lingkungan alam (suhu dan kelembaban), dan faktor instrumental (kurikulum, guru, sarana dan prasarana).

Selain itu Tazkiah et al., (2024) juga memaparkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor internal, merupakan faktor yang terjadi dari dalam diri peserta didik yang dapat mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor-faktor tersebut mencakup kecerdasan kebiasaan belajar, kondisi fisik dan kesehatan.
- 2) Faktor eksternal, merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. faktor-faktor tersebut mencakup keluarga, sekolah dan masyarakat.

Dari beberapa uraian di atas mengenai faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar, disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar diri peserta didik. Jadi untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal maka diperlukan peran serta dari kedua faktor tersebut sehingga akan menghasilkan tujuan pembelajaran yang sesuai dan hasil belajar yang optimal.

### **3. Siklus Air**

Siklus air merupakan proses perputaran air dari bumi ke atmosfer dan kembali lagi ke bumi yang berlangsung secara terus menerus (Nisaa' & Adriyani, 2021). Pergerakan air laut ke udara, kemudian jatuh ke permukaan tanah lagi disebut sebagai hujan atau bentuk presipitasi, dan akhirnya mengalir ke laut kembali. Air di bumi secara terus-menerus mengalami sirkulasi berupa proses penguapan, presipitasi dan pengaliran

keluar (Sumampow & Mangangantung, 2024). Siklus air terdiri dari beberapa tahapan antara lain sebagai berikut:

a. Evaporasi

Tahap awal siklus air adalah evaporasi. Pada tahap evaporasi, terjadi proses penguapan air yang terkumpul di sungai, danau, dan laut berubah menjadi uap air karena panas matahari. Uap air kemudian akan naik ke atmosfer.

b. Transpirasi

Tahap kedua dari siklus air adalah transpirasi. Selain sungai, danau dan laut, tumbuhan juga mengalami penguapan air yang disebut dengan transpirasi. Tumbuhan melakukan penyerapan air melalui akarnya, lalu dimanfaatkan untuk fotosintesis, kemudian uap air akan dikeluarkan melalui stomata. Setelah terjadi penguapan, uap air akan naik ke atmosfer seperti tahap evaporasi setelah penguapan terjadi.

c. Kondensasi

Tahap ketiga siklus air adalah kondensasi. Uap air yang naik menuju atmosfer akan mengalami pendinginan dan berubah menjadi titik-titik air yang dikenal sebagai kondensasi. Kumpulan dari titik-titik air tersebut kemudian akan bercampur dengan partikel debu dan berbagai macam gas di atmosfer sehingga membentuk awan.

d. Presipitasi

Tahap keempat siklus air adalah presipitasi. Awan yang mengandung banyak titik-titik air akan turun ke permukaan bumi melalui peristiwa hujan. Proses jatuhnya titik-titik air ke permukaan bumi dikenal sebagai presipitasi.

e. Infiltrasi

Tahap terakhir dari siklus air adalah infiltrasi. Air hujan yang jatuh ke permukaan bumi akan mengalir ke sungai, danau atau laut dan diserap oleh tanah. Proses meresapnya air hujan ke dalam tanah melalui pori-pori tanah disebut infiltrasi. Selanjutnya, air akan bergerak lagi mengikuti siklus air pada tahapan pertama.

## B. Kajian Penelitian yang Relevan

Berikut beberapa penelitian terdahulu yang relevan dan menjadi rujukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Riana Aprianti et al., (2023) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar” memaparkan bahwa hasil *post-test* yang telah dilaksanakan diperoleh nilai rata-rata pada kelas eksperimen yaitu 82,32 sedangkan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 65,48. Maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dengan menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan minat belajar peserta didik tanpa menggunakan video animasi. Terdapat persamaan pada penelitian ini dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu kesamaan subjek pada kelas V sekolah dasar dan sama-sama meneliti mengenai pengaruh media video animasi. Sedangkan perbedaannya terletak pada objek dan materi penelitian, dimana peneliti akan meneliti mengenai hasil belajar pada materi siklus air.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kumalasari & Arifin, (2024) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Pemahaman Dan Kemandirian Siswa pada Pembelajaran IPA kelas 3B di SD Muhammadiyah 1 Bangkalan” memaparkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* pemahaman yaitu 5,82 sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 9,18. Pada *pre-test* kemandirian dihasilkan nilai rata-rata 24,59 sedangkan nilai rata-rata *post-test* yaitu 34,18. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman dan kemandirian peserta didik. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengaruh video animasi pada pembelajaran IPA. Perbedaannya yaitu pada subjek dan objek penelitian, dimana subjek peneliti yaitu peserta didik kelas V UPT SD Negeri 57 Gresik dengan objek hasil belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Lestari & Mayang Sari, (2023) dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Terhadap

Hasil Belajar Biologi Kelas XI MA Darul A'mal Pada Materi Sel" memaparkan bahwa nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen yaitu 69,58 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 62,5. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi *stop motion* terhadap hasil belajar biologi peserta didik kelas XI MA Darul A'mal. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengaruh video animasi terhadap hasil belajar. Perbedaannya terletak pada materi dan jenjang sekolah, dimana peneliti menggunakan materi siklus air pada jenjang sekolah dasar.

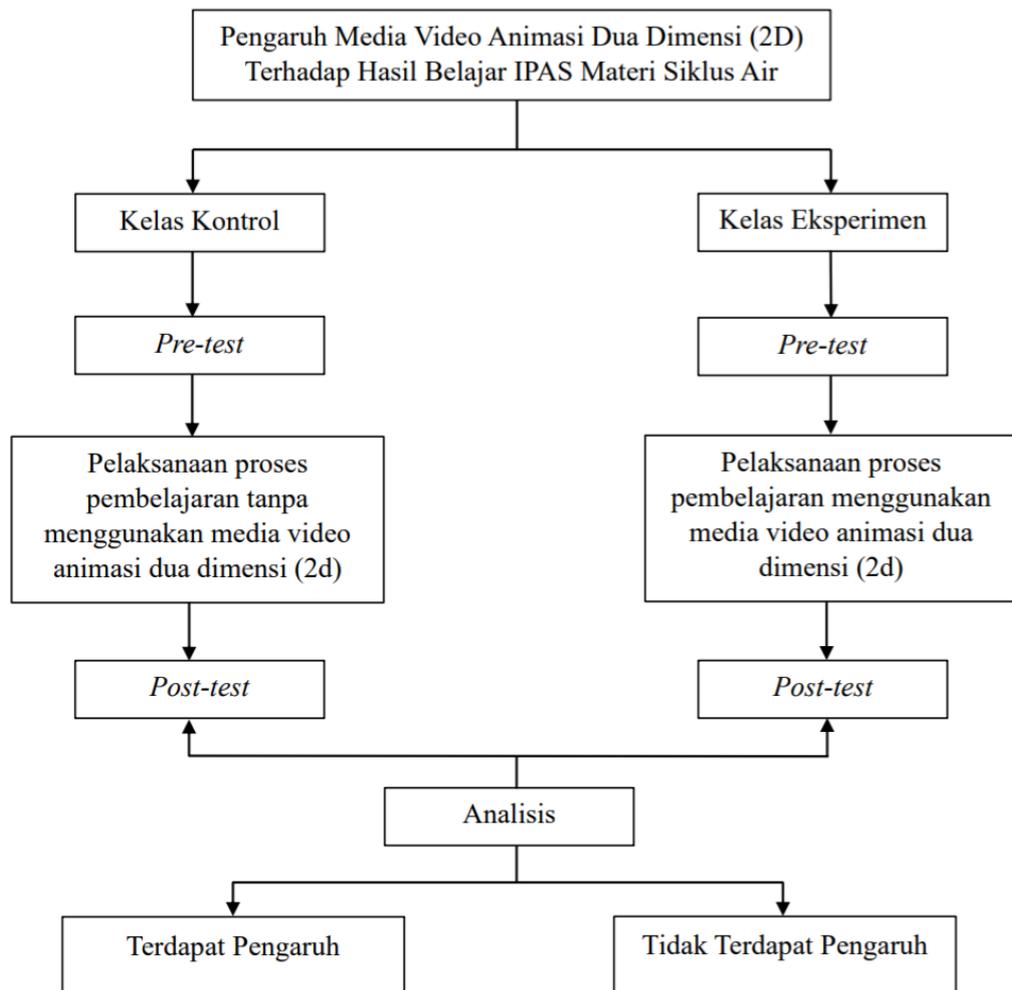
4. Penelitian yang dilakukan oleh Friska et al., (2022) dengan judul "Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SDN 08 Sungai Rambai" memaparkan bahwa nilai rata-rata peserta didik saat pre-test adalah 62,5 sedangkan nilai post-test adalah 79,4 maka terdapat selisih antara nilai pre-test dan post-test yakni 16,9 yang artinya hasil belajar peserta didik meningkat setelah penggunaan video animasi pada pembelajaran IPA. Persamaan dalam penelitian ini sama-sama meneliti mengenai pengaruh video animasi terhadap hasil belajar. perbedaannya terletak pada subjek penelitian, dimana peneliti menggunakan peserta didik kelas V di UPT SD Negeri 57 Gresik.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini menggambarkan pola pengaruh antara variabel yang diteliti, yaitu pengaruh antara variabel *independent* (X) dan variabel *dependent* (Y). Dalam penelitian ini, variabel *independent* (X) adalah media video animasi dua dimensi (2D), sedangkan variabel *dependent* (Y) adalah hasil belajar.

Pada penelitian ini peneliti berfokus pada pengaruh media video animasi dua dimensi (2D) terhadap hasil belajar materi siklus air. Berdasarkan hal tersebut, maka untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi dua dimensi (2D) terhadap hasil belajar, dibentuknya dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen akan dilakukan proses

pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dua dimensi, sedangkan pada kelas kontrol akan dilakukan proses pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi dua dimensi. Namun, sebelum dilakukan proses pembelajaran pada kedua kelas tersebut dilakukan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan diberikan *posttest* pada kedua kelas tersebut setelah dilakukan proses pembelajaran untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media video animasi dua dimensi, melalui analisis hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media video animasi dua dimensi (2D) terhadap hasil belajar IPAS materi siklus air.

$H_a$  : Terdapat pengaruh media video animasi dua dimensi (2D) terhadap hasil belajar IPAS materi siklus air.

