

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teoritis**

##### **2.1.1. Pengertian Media**

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu medius yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. selain itu, kata media juga berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Arsyad (2002: 4) media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Secara lebih khusus Pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

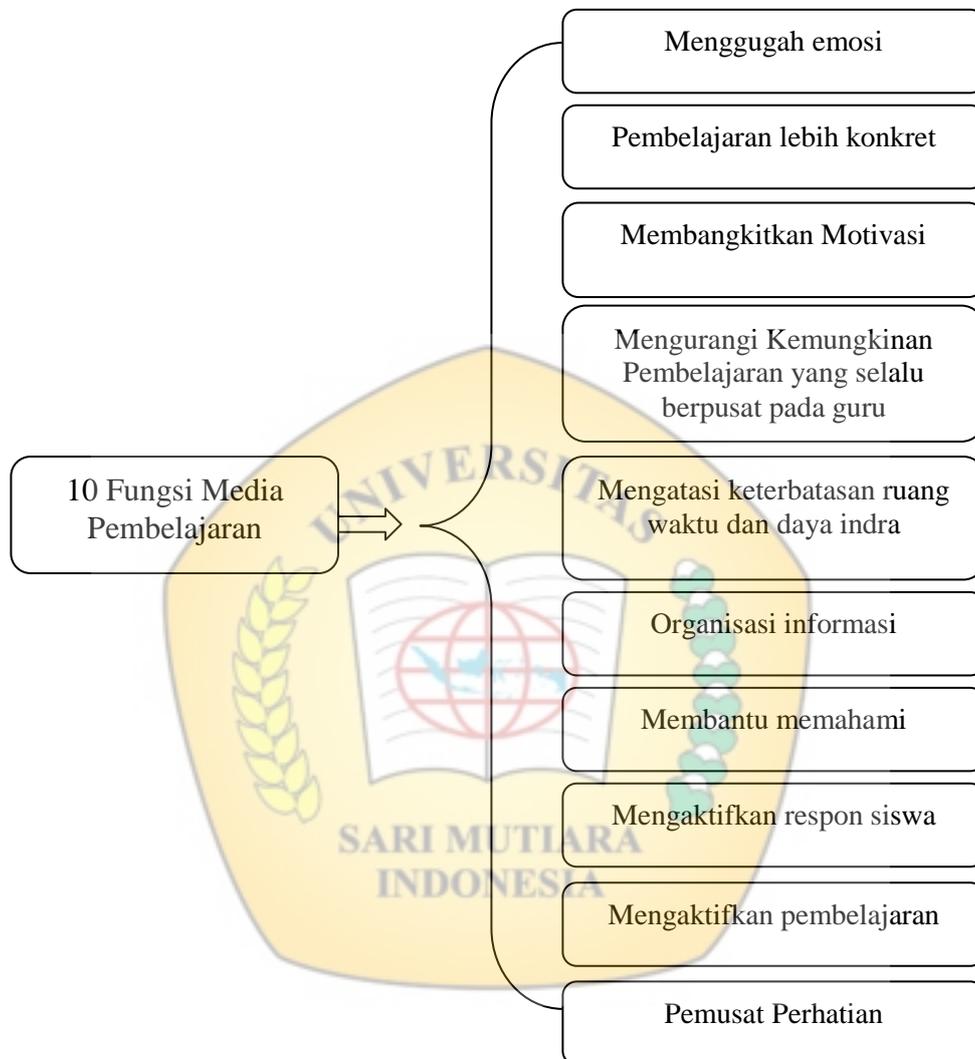
Menurut para pakar, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, (gambar) foto gambar, grafik televisi, dan komputer media pembelajaran dalam proses mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar.

Sanjaya (2008) Mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat mengatarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan media tidak hanya berupa alat atau bahan tetapi juga hal-hal yang lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan media tidak hanya berupa TV, radio, komputer, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan seperti diskusi. Seminar simulasi dan sebagainya dengan demikian media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa. Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar dan media yang digunakan pun baru terbaas alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke 20 usaha pemanfaatan visual. Dilengkapi dengan alat audio mulai dilakukan sehingga lahirlah alat bantu vidio-visual sejalan dengan Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

### 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi Media Pembelajaran dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.1 : Fungsi Media Pembelajaran

Berdasarkan gambar fungsi media pembelajaran di atas dapat diterangkan sebagai berikut :

Fungsi media Pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat penting dalam pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pembelajaran

mudah diterima dan dipahami siswa. Adapun bahan pengajaran merupakan seperangkat materi keilmuan yang terdiri dari atas fakta konsep pengetahuan dan tujuan pembelajaran Faiq (2013:1) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran yaitu:(1) Pemusatan perhatian siswa, (2) Menggugah emosi siswa, (3) Membantu siswa memahami pelajaran. (4) Membantu siswa mengorganisasi informasi. (5) Membangkitkan motivasi belajar siswa (6) Membuat pembelajaran lebih konkrit, (7) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indra (8) mengaktifkan pembelajaran. (9) Mengurangi kemungkinan pembelajaran yang dapat berpusat pada guru, dan (10) Mengaktifkan respon siswa.

#### **2.1.2.1 Kelebihan Media Pembelajaran (Gerlach ely dalam ibrahim et,al.2001) adalah**

1. Kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dioptret, direkam, difilamkan, kemudian disimpan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali objek, atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula diulang-ulang pengajiannya.
3. Kemampuan distribusi, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serentak, misalnya siaran tv atau radio.

### 2.1.3 Kelebihan dan kekurangan media animasi

Media animasi merupakan salah satu media pembelajaran. Sofian (2009:1) menyebutkan bahwa. ‘Animasi berasal dari kata ‘Animation’ yang dalam bahasa Inggris ‘to animater’ yang berarti menggerakkan.

Penggunaan media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari media animasi : yaitu

1. Mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks,
2. Menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual,
3. dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa,
4. Memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa,
5. Memiliki sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi tanpa adanya bimbingan dari guru

Kekurangan dari media animasi yaitu :

1. Diperlukannya software khusus untuk membuat media pembelajaran dengan media animasi
2. Penggunaan media pembelajaran diperlukan keterampilan dan kreatifitas untuk mendesain animasi yang efektif agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Tidak adanya gambar secara realitas seperti fotografi dan video, penggunaan media animasi dapat menghasilkan respon positif pada siswa dimana siswa meningkatkan pemahaman materi.

### **2.1.3.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Dengan Media Animasi**

Langkah langkah pembelajaran menggunakan media animasi terbagi menjadi tiga tahap yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan tidak lanjut. Adapun perincian kegiatannya adalah sebagai berikut :

Persiapan sebelum memanfaatkan program media animasi dalam pembelajaran, guru hendaknya melakukan hal-hal berikut :

1. Menyusun jadwal topik dan program belajar yang sudah dibuat.
2. Memeriksa kelengkapan peralatan
3. Mempelajari isi program sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran
4. Memeriksa kesesuaian isi program media animasi
5. Meminta siswa agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan.

Tahap pelaksanaan selama menggunakan media animasi dalam pembelajaran, guru melakukan hal sebagai berikut

1. Mengamati atau melihat gambar yang terdapat pada video animasi yang ditampilkan menjelaskan isi dari video tersebut.
2. Mengoperasikan program atau aplikasi pada laptop
3. Mengamati atau memantau kegiatan siswa selama pembelajaran

4. Menjaga suasana tenang dikelas agar tidak ada yang mengganggu perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung
5. Mengatur pencahayaan agar gambar terlihat jelas
6. Saat pelaksanaan pemutaran video animasi, guru dapat memberikan bimbingan atau arahan, yakni menunjukkan contoh pengembangan tentang materi daur hidup hewan.
7. Memutar ulang isi program apabila diperlukan.
8. Membuka sesi pertanyaan apabila siswa belum memahami materi yang disajikan oleh video animasi dalam layar laptop maka guru menjelaskan secara lisan
9. membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran.
10. Memberikan arahan atau informasi tentang pentingnya memperhatikan atau mendengarkan program video animasi tentang daur hidup hewan dan Memberikan Pertanyaan atau umpan balik kepada siswa.

#### **2.1.4 Jenis –Jenis Animasi**

Animasi mempunyai jenis yang berbeda Sofian (2009:2) menyebutkan teknik pembuatan animasi terdapat tiga jenis animasi yaitu:

1. Animasi Stop-mation (Stop mation Animation) animasi ini sering disebut acclamation, karena dalam perkembangannya jenis animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau yang lainnya) digerakkan setahap demi setahap. Dalam

pengerjaannya adalah teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.

2. Animasi Tradisional (Traditional Animation) animasi ini merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini, dinamakan tradisional karena teknik digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Teknik ini sering disebut *cell animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi pada pembuatannya gambar digerakkan satu persatu dengan berkembangnya teknologi komputer. Pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. teknik ini pembuatannya menggunakan komputer yang dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.
3. Animasi komputer (Computer Graphics Animation) sesuai dengan namanya animasi ini keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer dari pembuatan karakter mengatur gerakan pemain dan kamera, hal-hal yang tidak mungkin dan lebih mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki software yang digunakan.

### **2.1.5 Manfaat Media Animasi**

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran mempunyai banyak manfaat saat ini semakin banyak pendidik yang menggunakan animasi dalam pembelajarannya sehingga menarik perhatian, mempermudah pemahaman siswa dalam pembelajaran sofian (2009:4).

Mengemukakan manfaat menggunakan media animasi yaitu :

1. Penyampaian materi diseragamkan setiap guru mungkin mempunyai panafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan animasi, penafsiran yang beragam dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiapsiswa melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama akan menerima informasi yang sama seperti yang diterima oleh siswa-siswa yang lain dengan demikian animasi dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui gambar gerakan dari warna baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui program media, akan lebih jelas lengkap, menarik minat siswa, dengan animasi materi yang disajikan dapat membangkitkan rasa keingintahuan siswa dapat membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan membosankan. Animasi mempunyai daya tarik bagi siswa hal ini dikarenakan objek yang ditampilkan bergerak.
3. Proses belajar menjadi lebih interaktif jika dipilih dan dirancang secara baik animasi dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi secara aktif selama proses pembelajaran. Tanpa media animasi seorang guru cenderung berbicara satu arah kepada siswa, namun dengan media

guru dapat mengatur kelas, sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetapi siswa juga aktif.

4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga keluhan yang selama ini sering kita dengar dari guru menghabiskan waktu-waktu untuk mencapai target kurikulum sering terjadi sebenarnya tidak seharusnya terjadi jika guru memanfaatkan animasi secara maksimal. Misalnya tanpa animasi seorang guru tentu saja akan menghabiskan banyak waktu dan tenaga seminimal mungkin hanya dengan sekali menampilkan animasi siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar penggunaan media animasi hanya membuat proses pembelajaran yang lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja. Siswa mungkin kurang memahami pelajaran merasakan atau mengalami sendiri animasi, maka pemahaman siswa dalam mengingat materi yang diajarkan. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan media animasi membantu peran guru kearah yang lebih positif dan produktif dengan memanfaatkan animasi secara baik seorang guru tidak perlu menjelaskan materi secara keseluruhan karena bisa berbagi peran dengan animasi memberi perhatian kepada aspek-aspek lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian memotivasi belajar dan lain-lain.

### 2.1.6 Nilai-nilai Praktis Penggunaan Media Animasi

Penggunaan media animasi mempunyai beberapa nilai praktis Nutiara (2007:19). Mengemukakan penggunaan media animasi yang efektif dalam proses pembelajaran mempunyai nilai-nilai praktis sebagai berikut:

1. Animasi dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa pengalaman masing-masing individu beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki mereka.
2. Animasi dapat mengatasi ruang kelas banyaknya hal yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti objek yang terlalu besar atau terlalu lambat, maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukarannya. Animasi menghasilkan keseragaman pengamatan pengamatan yang dilakukan secara bersama-sama untuk mencapai tujuan yang diinginkan.
3. Animasi dapat meningkatkan keinginan dan minat byang baru. Dengan menggunakan aniamasi pengalaman anak akan semakin luas persepsi tajam dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap sehingga keinginan dan minat baru untuk belajar timbul.
4. Animasi membangkitkan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang di abstrak benda atau kejadian dapat dilihat secara langsung oleh siswa sehingga memberikan gambaran yang konkrit. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan dengan adanya animasi membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran membangkitkan

minat dan semangat belajar siswa menjadi besar siswa mendapat pengalaman baru dalam belajar sehingga semangat dalam memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru.

## **2.1.7 Hasil Belajar**

### **2.1.7.1 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan hal yang penting dalam pembelajaran baik itu hasil yang dapat diukur secara langsung dengan angka maupun hasil belajar yang dapat pada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari salah satu ciri ketidakberhasilan pembelajaran ditandai. Oleh siswa yang cenderung hanya menghafal tidak memahami esensi makna materi, bahkan tidak mengetahui aplikasi tentang materi pembelajaran di dunia nyata. Pendapat Abdillah (dalam Aunurrahman, 2011:35). Menyebutkan bahwa Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya.

Perubahan perilaku sebagai akibat belajar merupakan hasil belajar (*education objective*) yaitu tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan belajar diperoleh melalui usaha merubah tingkah laku melalui aktivitas dengan lingkungannya, perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang dalam belajar tersebut yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, diungkapkan oleh Abdillah.

Menurut Sudjana (2005:3) hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut kemampuan-kemampuan siswa setelah aktivitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar merupakan perubahan pada individu setelah mengalami pembelajaran. Sudjana (2005:22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan hasil belajar merupakan perubahan yang mencakup bidang kognitif, efektif dan psikomotor apakah kognitif berkaitan dengan pengetahuan efektif berkaitan dengan sikap atau perilaku siswa dari psikomotor berkaitan dengan keterampilan yang dimilikinya.

#### **2.1.7.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagai alat salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri Sugiharto, dkk (2007: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

1. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal ini pun meliputi : faktor jasmani dan faktor psikologis.
2. Faktor Eksternal adalah faktor yang ada diluar individu, faktor eksternal ini pun meliputi : faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor, dan faktor masyarakat.

### 2.1.7.3 Tujuan dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar

1. Tujuan penilaian hasil belajar
  - a. Tujuan umum
    - 1) Menilai pencapaian kompetensi siswa
    - 2) Memperbaiki proses pembelajaran.
    - 3) Sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan belajar siswa
  - b. Tujuan Khusus:
    - 1) Mengetahui kemajuan dan hasil belajar siswa
    - 2) Mendiagnosis kesulitan belajar
    - 3) Memberikan umpan balik atau perbaikan proses belajar mengajar
    - 4) Menentukan kenaikan kelas memotivasi belajar siswa dengan cara mengenal dan memahami diri dan merangsang untuk melakukan usaha perbaikan.
2. Fungsi penilaian hasil belajar
  - a. Bahan pertimbangan dalam menentukan kenaikan kelas
  - b. Umpan balik dalam perbaikan proses belajar mengajar.
  - c. Meningkatkan motivasi belajar siswa
  - d. Evaluasi diri terhadap kinerja siswa

### 2.1.8 Ilmu Pengetahuan Alam

#### 2.1.8.1 Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan dan juga perkembangan

teknologi karena IPA memiliki upaya untuk membangkitkan minat manusia serta kemampuan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi serta pemahaman tentang alam (2011). Dasar-dasar proses belajar mengajar mempunyai banyak fakta yang belum terungkap dan masih bersifat rahasia sehingga hasil penemuannya dapat dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan alam yang baru dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan demikian IPA memiliki peran yang sangat penting.

Kemajuan IPTEK yang begitu pesat sangat mempengaruhi perkembangan dalam dunia pendidikan terutama pendidikan IPA di Indonesia dan negara-negara maju pendidikan IPA telah berkembang di negara-negara maju dan telah terbukti dengan adanya penemuan-penemuan baru yang terkait dengan teknologi akan tetapi di Indonesia sendiri belum mampu mengembangkannya pendidikan IPA di Indonesia belum mencapai standar yang diinginkan padahal untuk memajukan ilmu. Pengetahuan dan teknologi (IPTEK) sains penting dan menjadi tolak ukur kemajuan bangsa. Kenyataan yang terjadi di Indonesia mata pelajaran IPA tidak begitu diminati dan kurang diperhatikan apalagi melihat kurangnya pendidik yang menerapkan konsep IPA. Permasalahan ini terlihat pada cara pembelajaran IPA serta kurikulum yang diberlakukan sesuai atau malah mempersulit pihak sekolah dan siswa didik, masalah yang dihadapi oleh pendidikan IPA sendiri berupa materi atau kurikulum, guru, fasilitas, peralatan siswa dan komunikasi antara siswa dan guru. Oleh sebab itu untuk memperbaiki pendidikan IPA di sekolah dasar diperlukan pembenahan kurikulum dan pengajaran yang tepat dalam pendidikan IPA.

### **2.1.8.2 Pendekatan Pembelajaran IPA DI SD**

Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang suatu pembelajaran. Pendekatan Pembelajaran IPA merupakan landasan filosofi yang melatarbelakangi proses pembelajaran IPA pendekatan dalam pembelajaran IPA akan mempunyai ciri khas yang membedakan dengan pendekatan dalam pembelajaran materi yang lain. Karakteristik materi IPA yang khas juga memerlukan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang lebih spesifik. Karakter materi IPA yang berupa pengetahuan faktual akan berbeda dengan pengetahuan konseptual, prosedural, dan metakognitif. Natural Science secara harfiah merupakan ilmu yang mempelajari alam dan peristiwa-peristiwa yang berhubungan dengan alam tujuan yang akan dicapai setelah seorang peserta didik belajar IPA adalah mampu mempelajari diri sendiri dan fenomena alam.

### **2.1.8.3 Pencapaian Tujuan pembelajaran IPA Di SD**

Pencapaian tujuan belajar IPA tersebut dalam proses pembelajaran yang dimulai dari penentuan pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan penentuan pendekatan pembelajaran IPA berdasarkan pada :

1. Tujuan yang akan dicapai dalam proses pembelajaran IPA.
2. Karakteristik materi IPA yang akan dipelajari oleh peserta didik
3. Karakteristik peserta didik
4. Pengalaman belajar yang akan dilaksanakan oleh peserta didik.
5. Kecakapan hidup (life skill ) yang akan dimiliki peserta didik.
6. Karakter yang diharapkan muncul setelah proses Pembelajaran

#### **2.1.8.4 Ruang Lingkup Pembelajaran IPA Di SD**

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi ruang lingkup bahan kajian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) untuk SD meliputi aspek-aspek berikut.

1. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
  2. Benda materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
  3. Energi dan perubahannya meliputi: bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana
  4. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya
- berhubung penulis mengadakan penelitian di sekolah dasar kelas IV, maka ruang lingkup pelajaran IPA yang dikaji adalah salah satu konsep dari konsep-konsep yang dibahas di kajian pustaka adalah daur hidup hewan.

#### **2.1.9 Hasil Penelitian Yang Relevan**

1. Titik Suparminingsih dalam Jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Palkem Dengan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN 3.
2. Arina Nuri Azmi, Nuriman, Agustiningsih dalam Jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Vidio media Animasi Terhadap Hasil Belajar Perubahan Kenampakan Bumi Siswa Kelas SDN Tanaman 2 Bondowoso.
3. I Putu Yuasa I ketut Ardana Nengah Suadnyana dalam jurnalnya yang berjudul” Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning

Berbantuan Media Animasi Komputer Terhadap Hasil Belajar IPA” SD Gugus I Tampaksiring.

4. Ninuk Wahyunita Sari Ahmad Samawi dalam jurnalny” Pengaruh penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Slow Learner SD Brawijaya Smar Scholl Malang.
5. Jumadi dalam jurnalnya “Pengaruh Model Kooperatif Tipe STAD Menggunakan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Kelas V.
6. Endah Pebriani Rahman, Asrul, Fathurrahman & indri Anugrah Ramadhani dalam jurnalnya “Pengaruh Media Animasi pada Pembelajaran Suhu dan Kalor terhadap hasil belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama.
7. I Made Suryanta<sup>1</sup> , Ida Bagus Gede Surya Abadi<sup>2</sup> , IGA. Agung Sri Asri dalam jurnalnya Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD GugusYos Sudarso
8. Laily Rahmayanti Farida Istianah dalam jurnalnya “ Pengaruh Penggunaan Media vidio animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono