

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka teoritis**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar adalah merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya sendiri melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya yang disadari.

Beberapa pendapat para ahli mengenai belajar yaitu Slameto, (2020:8) menyatakan” Karena tindakan belajar hanya dialami oleh siswa itu sendiri, maka belajar merupakan tindakan dan perilaku yang rumit”. Belajar merupakan sejenis perubahan yang dipelajari dalam perubahan tingkah laku, yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan.

Djamarah dan Zain (2010:2) menyatakan” Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Belajar adalah proses mencari, memahami, menganalisis suatu keadaan sehingga terjadi perubahan perilaku, dan perubahan tersebut tidak dapat dikatakan sebagai hasil belajar jika disebabkan oleh karena pertumbuhan atau keadaan sementara. Belajar adalah suatu proses perubahan keperibadian seseorang dimana perubahan ini terjadi dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti diantaranya pada peningkatan pengetahuan, keterampilan, daya pikir, pemahaman, sikap,serta dalam berbagai kemampuan lainnya.

Maka dari pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses terjadinya perubahan dari waktu ke waktu yang di peroleh dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan proses belajar. Hasil belajar adalah prestasi yang di capai oleh murid sekolah dasar setelah mengikuti proses belajar mengajar yang berkenan dengan materi suatu mata pelajaran. Hasil belajar ini dapat diukur dengan menggunakan instrumen tes hasil belajar. Berdasarkan hasil belajar, guru dapat membuat kesimpulan urutan-urutan murid yang berprestasi dan yang tidak berprestasi. Kemudian dengan melihat hasil belajar yang rendah atau kurang memuaskan maka perlu berupaya mengadakan perbaikan proses pembelajaran.

Nana Sudjana (2020:8) menyatakan “proses pemberian nilai pada hasil belajar yang dicapai siswa menurut kriteria tertentu. Secara umum perilaku yang berhubungan dengan pembelajaran terbagi dalam tiga kategori: Kognitif, Emosional, dan Psikomotorik. Perencanaan tujuan instruksional yang mencakup artikulasi kemampuan yang di inginkan dan tindakan karena itu pening untuk menilai hasil belajar”. Hasil belajar itu adalah suatu hasil nyata yang dicapai oleh siswa dalam usaha menguasai kecakapan jasmani dan rohani di sekolah yang diwujudkan dalam bentuk raport pada setiap semester.

Hamalik (2022:27) menyatakan” Hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku atau sifat pada diri seseorang yang bisa diamati dan juga diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap dan juga keterampilan”

Hasil belajar adalah harus mencakup pertanyaan yang jelas tentang apa yang harus dilakukan siswa pada akhir pembelajaran, yang tidak dapat mereka lakukan dari awal, berfokus pada produk siswa, atau pertunjukan dari pada teknik instruksional atau konten pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dinyatakan sebagai tingkat penguasaan bahan pelajaran setelah mendapatkan atau memperoleh pengalaman belajar dalam waktu tertentu yang

dapat di ukur dengan menggunakan tes atau penilaian tertentu melalui proses belajar mengajar yang melibatkan murid dan guru, sehingga murid sekolah dasar mampu memecahkan masalah dan menyesuaikan diri terhadap situasi-situasi yang dihadapi dalam proses belajarnya dengan lingkungan di mana murid sekolah dasar tersebut.

Gagne dan Mudjiono (2006:11) menyatakan ada lima macam hasil belajar siswa, sebagai berikut:

- a) Informasi verbal yaitu kemampuan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan kata-kata dengan jalan mengatur informasi-informasi yang relevan .
- b) Keterampilan intelektual atau keterampilan prosedural yang mencakup belajar konsep, prinsip, dan pemecahan masalah yang kesemuanya diperoleh melalui materi yang disajikan oleh guru di sekolah.
- c) Strategi kognitif yaitu kemampuan untuk memecahkan masalah-masalah baru dengan jalan mengatur proses internal masing-masing individu dalam memperhatikan, mengingat, dan berpikir.
- d) Keterampilan motorik yaitu kemampuan untuk melaksanakan dan mengkoordinasikan gerakan-gerakan yang berhubungan dengan otot.
- e) Sikap yaitu suatu kemampuan internal yang mempengaruhi tingkah laku seseorang didasari oleh emosi, kepercayaan serta faktor intelektual.

### **3. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely (2020:13) menyatakan” media pada dasarnya merupakan manusia, materi, atau kejadian yang membangun keadaan di mana membuat siswa mampu mendapatkan pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Indrawan (2020:2) menyatakan” Media pembelajaran adalah alat bantu yang berfungsi sebagai perantara atau penyampaian pesan berupa informasi

pengetahuan baik visual maupun verbal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu bahan yang dapat menjadi pengantar atau perantara dalam menyampaikan pesan-pesan baik individu atau kelompok pada keberlangsungan proses pembelajaran.

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

- a) Media yang digunakan guru sebagai penjelas dari keterangan terhadap media suatu bahan yang guru sampaikan.
- b) Media membawa kesegaran dan variasi bagi pengalaman belajar siswa.
- c) Media membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.
- d) Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam pembelajaran. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- e) Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonkretan sifat media akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **4. Pengertian Media *BigBook***

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media *BigBook* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat dipakai oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Nur (2018:27) menyatakan” Media *BigBook* adalah buku bacaan yang termasuk media visual yang dapat dipakai dalam kegiatan pembelajaran karena sangat menarik mempunyai bentuk, gambar dan tulisan yang

diperbesar. Bentuk ukuran media *BigBook* biasanya sangat beragam mulai dari ukuran A3, A4, A5 dan ukuran koran, sehingga pada saat digunakan di kelas sangat memungkinkan untuk peserta didik terlibat aktif dalam penggunaannya”.

Dari pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *BigBook* ini merupakan salah satu media yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran mempunyai bentuk ukuran, gambar dan tulisan yang besar dipadukan dengan alur cerita yang singkat, sehingga menarik perhatian peserta didik saat belajar.

#### **a. Hakikat *BigBook***

Suyanto (2010:104) menyatakan “bahwa media *BigBook* merupakan salah satu media yang disenangi anak-anak dan dapat dibuat oleh guru sendiri. Buku berukuran besar ini biasanya digunakan untuk kelas III dan IV”. Di dalamnya berisi cerita yang bermakna dan singkat dengan tulisan berukuran besar diberi gambar dan warna-warni. Anak biasa membaca sendiri atau mendengarkan cerita oleh guru kelas.

Ika dan Bambang (2012:9) menyatakan “*BigBook* dapat menjadi motivasi yang kuat untuk anak belajar mengucapkan kata, bentuk dan jenis kata seperti majemuk, kata kerja singkat, maupun sajak. Kebiasaan dalam mendengarkan atau membaca cerita akan menambah kosakata yang kuat”.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media *BigBook* merupakan media untuk belajar mengucapkan kata, bentuk maupun jenis kata yang digemari anak-anak. *BigBook* digunakan di kelas III atau IV yang berisi cerita singkat yang bermakna dan bergambar.

#### **b. Ciri-ciri Media *BigBook***

Synta (2014 :43) Pembelajaran bahasa dapat lebih efektif dan berhasil, sebuah *BigBook* sebaiknya memiliki ciri-ciri berikut ini:

- a) Cerita singkat (10-15 halaman )
- b) Pola kalimat jelas
- c) Gambar memiliki makna
- d) Jenis dan ukuran huruf jelas terbaca
- e) Jalan cerita mudah dipahami

### **c. Tujuan media *BigBook***

Kompasiana (2015:24) menyatakan “Bahwa *BigBook* dirancang untuk satu tema cerita tersendiri bahwa setiap cerita memiliki makna dan tujuan. Tujuannya yaitu agar siswa mendapatkan makna bacaan dari cerita yang dilengkapi gambar yang setiap gambar yang dibuat berwarna dan bentuk gambar menarik”.

Penggunaan media *BigBook* memiliki beberapa tujuan sebagai berikut:

- a) Memberi pengalaman membaca
- b) Membantu siswa untuk memahami buku
- c) Mengenalkan berbagai jenis bahan membaca kepada siswa
- d) Memberi peluang kepada guru memberi contoh bacaan yang baik
- e) Melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran
- f) Menggali informasi

### **d. Tipe-Tipe *BigBook***

Harimurti,(2010:7) menyebutkan 3 struktur *BigBook* yaitu:

- a) Struktur sebab akibat  
Contoh: Cerita seorang anak yang sakit gigi karena malas menggosok gigi.
- b) Struktur pola masalah dan pemecahannya  
Contoh: Cerita binatang-binatang di hutan yang diganggu pemburu dan mencari cara untuk mengalahkan pemburu tersebut.
- c) Struktur pola daftar/urutan  
Contoh: Cerita tentang bagian-bagian tubuh.

Penelitian ini penggunaan media *BigBook* disesuaikan dengan tema dalam pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

### **e. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran *BigBook***

Sudjanad dan Rifai (2013:4) menyatakan “Dalam memilih media sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran; yang mengandung makna bahwa media pengajaran dipilih atas dasar dan tujuan-tujuan instruksional yang ditetapkan.

- b) Dukungan terhadap isi dalam pelajaran; yang memiliki makna bahwa bahan pelajaran yang sifatnya nyata, prinsip, konsep dan generalisasi sangat membutuhkan bantuan media agar siswa lebih memahami materi yang disampaikan
- c) Kemudahan memperoleh media; yang artinya media mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru untuk proses mengajar dan media ini biasanya tidak memerlukan biaya yang mahal, disamping sederhana penggunaannya juga praktis.
- d) Keterampilan guru dalam menggunakannya; artinya media yang di perlukan syarat utamanya adalah guru dapat menerapkannya dalam proses pengajaran
- e) Tersedia waktu untuk menggunakannya; artinya media dapat di gunakan dalam waktu yang efektif sehingga media tersebut memiliki kegunaan dan bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f) Sesuai dengan taraf berpikir siswa; artinya dalam memilih media untuk proses pengajaran guru harus menyesuaikan dengan taraf berpikir siswa, agar makna yang terkandung dalam media tersebut dapat dan mudah dipahami oleh siswa.

Dari pendapat tersebut, dapat di simpulkan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya guru harus memperhatikan kriteria-kriteria yang sudah tercantum tersebut, supaya dapat membantu dan mempermudah tugas-tugas sebagai seorang pengajar, karena dengan media guru mudah dapat menyampaikan tujuan pembelajaran, dan juga media dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan.

#### **f. Cara pembuatan *BigBook***

Pembuatan media *BigBook* dilakukan dalam beberapa tahap, Berikut ini cara pembuatan *BigBook* antara lain:

- a) Menyiapkan kertas berukuran A3 sebanyak 8-10 halaman, spidol warna, lem dan kertas HVS
- b) Menentukan topik cerita

- c) Mengembangkan topik cerita menjadi cerita utuh sesuai dengan jenjang kelas. Menulis kalimat di atas kertas HVS dengan cara: Kertas HVS dipotong menjadi empat bagian memanjang. Tulis menggunakan spidol besar setiap kalimat dengan ukuran yang sama di atas kertas berukuran  $\frac{1}{4}$  kertas HVS, tulis dengan kalimat alphabet sesuai kaidah yang tepat. Tempelkan setiap kalimat tersebut di halaman sesuai dengan rencana.
- d) Menyiapkan gambar ilustrasi untuk setiap halaman sesuai dengan isi cerita. Gambar ilustrasi dapat diambil dari sumber.
- e) Menentukan judul yang sesuai dengan *BigBook*

#### **g. Materi Pembuatan *BigBook***

Materi yang digunakan dalam pembuatan *BigBook*, ide cerita dapat diambil dari kejadian-kejadian yang terjadi pada kehidupan siswa. Isi *BigBook* dapat diambil dari informasi penting berisi pengetahuan, prosedur, atau jenis teks lain sesuai dengan tema pada setiap kelas. Tema dapat diambil dari kurikulum SD yang berlaku.

#### **h. Keistimewaan Menggunakan Media *BigBook***

USAID (2014:45) menyatakan beberapa keistimewaan menggunakan media *BigBook* diantaranya:

- a) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat dalam kegiatan membaca secara bersama-sama.
- b) Memungkinkan semua siswa melihat tulisan yang sama ketika guru membacakan tulisan.
- c) Memungkinkan siswa secara bersama-sama dalam memberi makna pada setiap tulisan yang ada di dalam *BigBook*.
- d) Memberikan kesempatan pada siswa yang lambat membaca untuk mengenali tulisan dengan bantuan guru dan teman-teman lainnya.
- e) Disukai oleh siswa, termasuk siswa yang terlambat membaca. Dengan *BigBook* secara bersama-sama, timbul keberanian dan keyakinan dalam diri siswa bahwa mereka sudah bisa membaca



- f) Mengembangkan semua aspek kebahasaan
- g) Dapat diselingi percakapan yang relevan mengenai isi cerita bersama siswa sehingga topikbacaan semakin berkembang sesuai pengalaman dan imajinasi siswa.

**i. Prosedur pelaksanaan penggunaan media *BigBook***

Prosedur media *BigBook* dilakukan dalam beberapa tahap yaitu

- a) Guru pertama kali memperlihatkan sampul depan serta mengajak anak mengomentari gambar yang ada pada sampul.
- b) Guru membacakan judul, sekalian menjelaskan di depan kelas
- c) Siswa memerhatikannya dan memahaminya dari tempat duduk masing-masing
- d) Guru memberi pertanyaan kepada siswa tentang sampul dan isi dari *BigBook* Tersebut.

**j. Kekurangan dan Kelebihan media *BigBook***

**Kekurangan media *BigBook* beberapa tahap yaitu:**

- a) Tidak dapat menampilkan audio karena *BigBook* hanya menampilkan visual berupa gambar atau tulisan.
- b) Tidak dapat menampilkan gambar bergerak karena *BigBook* hanya menampilkan visual berupa gambar dan tulisan yang diam atau tak bergerak.
- c) Guru terbatas dalam menampilkan gambar serta tulisan melalui *BigBook* terutama untuk benda berbentuktiga dimensi.

**Kelebihan media *BigBook* beberapa tahap yaitu:**

- a) Mempermudah siswa memahami materi pelajaran melalui visual gambar dua dimensi serta tulisan yang sederhana.
- b) Meningkatkan daya konsentrasi siswa sehingga mereka lebih mengerti yang di jelaskan oleh guru.
- c) Meningkatkan daya kreativitas serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru.

## **k. Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

### **1. Jenis Makanan**

Setiap makhluk hidup membutuhkan makanan untuk bertahan hidup. Meskipun begitu, setiap hewan mempunyai jenis makanan sendiri. Perhatikan hewan-hewan disekitar kalian, seperti kelinci, kucing, dan ayam. Tahukah kalian, apa jenis makanan ketiga hewan tersebut? Kelinci menyukai sayuran atau daun-daunan. Makanan kucing dapat berupa ikan, daging, atau tikus. Sementara itu, ayam bisa makan cacing, semut atau biji-bijian. Jenis makanan setiap hewan ternyata bervariasi, bukan?

Secara umum, jenis makanan hewan dapat berasal dari tumbuhan atau hewan lain. Tumbuhan yang dimaksud dapat berupa rumput, daun atau biji-bijian, ikan, cacing, tikus, dan semut merupakan makanan yang berasal dari hewan.

### **2. Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

Berbagai hewan mempunyai makanan yang berbeda-beda. Hewan dikelompokkan dalam tiga golongan yaitu Pemakan tumbuhan (*herbivora*), Pemakan daging (*karnivora*), Pemakan segalanya (*omnivora*).

#### **a) Hewan Pemakan Tumbuhan (*Herbivora*)**

Hewan pemakan rumput, daun-daunan, biji-bijian, dan buah-buahan dapat digolongkan sebagai hewan pemakan tumbuh-tumbuhan. Hewan pemakan tumbuh-tumbuhan disebut *Herbivora*. Misalnya kuda, ketika lapar seekor kuda akan memakan rumput atau daun-daunan. Kuda tidak akan menangkap tikus atau ayam untuk di makan. Mengapa demikian? Kuda termasuk kelompok *Herbivora*. Hewan lain yang tergolong *Herbivora* adalah sapi, kambing, kelinci, dan unta. *Herbivora* adalah kelompok hewan yang memakan tumbuhan. Bagian tumbuh-tumbuhan yang dimakan dapat berupa rumput, daun, atau buah. Ini artinya, setiap herbivora tidak selalu memakan bagian tumbuhan yang sama. Ada herbivora pemakan buah contohnya monyet.

## GAMBAR HEWAN HERBIVORA



**b) Hewan Pemakan Daging (*Karnivora*)**

Hewan *Karnivora* adalah kelompok hewan yang memakan hewan lain. Bagian tubuh hewan yang dimakan dapat berupa daging dan darah. Contoh hewan *karnivora* adalah anjing, singa, elang, dan buaya, harimau ikan hiu. Hewan pemakan daging biasanya mencari makanan dengan cara memburu mangsanya. Mereka termasuk pemburu yang aktif. Hewan *karnivora* memiliki indra penglihat, pendengar dan penciuman yang begitu tajam sehingga mereka dapat memperdaya mangsanya. Oleh karena itu, hewan *karnivora* yang hidup di darat biasanya dapat berlari dengan cepat. Hewan jenis tersebut berjalan di atas jari-jarinya sehingga tumitnya tidak menyentuh tanah.

Hewan *karnivora* memiliki bentuk gigi geraham yang berlekuk-lekuk tajam. Hewan *karnivora* memiliki gigi geraham khusus untuk mengunyah daging dengan sisi rahang ujung gigi saling bertemu seperti pisau dan gunting. Fungsi gigi geraham adalah untuk menghancurkan makanan. Gigi serinya kecil-kecil dan tajam, fungsinya untuk menggigit dan memotong makanan. Gigi taringnya panjang, besar, dan runcing. Gigi taringnya berfungsi untuk mengoyak mangsanya.

### GAMBAR HEWAN KARNIVORA



### c) Hewan Pemakan Segalanya (*Omnivora*)

*Omnivora* adalah hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan dan hewan lain. Artinya, hewan *omnivora* memakan segala jenis makanan baik berupa tumbuhan maupun daging. Contoh hewan *omnivora* adalah ayam dan tikus. Selain makan biji-bijian, ayam juga memakan cacing. Demikian pula tikus yang memakan biji-bijian, ayam juga memakan cacing. Demikian pula tikus yang memakan biji-bijian, telur maupun ikan.

### GAMBAR HEWAN OMNIVORA



## 2.2 Kerangka Berfikir

Pembelajaran merupakan usaha yang akan membawa peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal. Namun, pada kenyataannya banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dan tidak aktif dalam memahami materi, Khususnya pada pelajaran IPA. Kesulitan dan ketidak-aktifan peserta didik cenderung disebabkan oleh kurangnya kemampuan guru dalam memiliki metode pembelajaran. Guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah.

Dalam mengatasi kesulitan dan ketidak-aktifan dalam proses pembelajaran tersebut, maka perlu adanya aspek yang direncanakan dalam langkah-langkah yang sistematis dan logis sehingga menjadikan peserta didik untuk belajar aktif yang berarti mereka mampu berpikir, bertindak, mengemukakan pendapat, menganalisis permasalahan yang akhirnya ditampilkan dalam kehidupan nyata sehari-hari.

Untuk mencapai tujuan didalam proses pembelajaran terhadap beberapa komponen yaitu, guru, media belajar, model pembelajaran, kurikulum/standar kompetensi dan lingkungan belajar. Dimana akan mempengaruhi cara guru dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan itu merupakan tugas dan tanggung jawab seorang guru untuk memecahkan suatu masalah yang menghambat tercapainya hasil belajar sebagai pendidik dari faktor eksternal siswa.

Upaya yang dapat ditempuh agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik, efektif dan menyenangkan sehingga hasil belajar IPA optimal adalah dengan menggunakan media pembelajaran *BigBook*. Media *BigBook* adalah media buku yang dibuat besar yang didalamnya berisi gambar dan teks cerita yang berukuran besar untuk mengajarkan siswa untuk membaca sekaligus memahami teks bacaan yang ada di buku besar tersebut. Pembuatan media *BigBook* ini sangat mudah dan bahan-bahannya mudah untuk di jangkau.

Dengan menggunakan media *BigBook* pembelajaran siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan mendemonstrasikan. Selain menarik, media *BigBook* juga memberikan pengetahuan yang luas bagi siswa, siswa dapat menyimpulkan cerita yang telah dibaca guru dan menemukan makna cerita.

Penerapan media *BigBook* dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan hasil

belajar siswa, menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan, menimbulkan semangat maupun kepekaan terhadap lingkungan yang baik. Dengan menerapkan media pembelajaran tersebut guru juga dapat mengembangkan keterampilan mengajar, menjadi sumber inspiratif bagi siswa serta dapat menciptakan interaksi edukatif yang berpengaruh terhadap perkembangan seluruh potensi dan bakat siswa baik meliputi aspek kognitif, efektif, maupun keterampilan siswa.

### **2.3 Hipotesis**

Berdasarkan dari kajian diatas dan rumusan masalah, maka hipotesis dalam penelitian ini. Ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media *BigBook*.

### **2.4 Defenisi Operasional**

- a) Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
- b) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan atau membawa pesan atau isi pelajaran, sumber pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan peserta didik, sehingga peserta didik terdorong untuk belajar.
- c) Media *BigBook* adalah alat bantu bahan yang dapat menja di pengantar atau perantara dalam menyampaikan pesan-pesan baik individu atau kelompok pada keberlangsungan proses pembelajaran.
- d) Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang

untuk memperoleh suatu perubahan yang baru, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

- e) Hasil belajar adalah perubahan perilaku seseorang yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Manusia mempunyai potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah perilakunya yang meliputi kognitif, efektif, dan psikomotorik. Belajar terjadi adanya perubahan perilaku seseorang sehingga hasil belajar merupakan perubahan dari seorang siswa.
- f) Ilmu pengetahuan Alam (IPA) adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang alam sekitar beserta isinya

