

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Dalam suatu penelitian, kerangka teoritis merupakan salah satu faktor pendukung. Semua pembahasan atau uraian terhadap permasalahan harus didukung dengan teori-teori dan pemikiran beberapa ahli yang memiliki dasar yang kuat untuk memperoleh kebenaran. Teori-teori yang di uraikan haruslah berhubungan dengan variabel yang diteliti dan juga berguna sebagai landasan pemikiran dan acuan bagi pembahasan masalah dalam penelitian.

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu perubahan perilaku setiap individu yang dapat dibentuk dari pengalaman atau pengetahuan yang diperoleh. Perubahan perilaku setiap individu juga berbeda, selain bertambahnya ilmu pengetahuan, perubahan lainnya dapat terlihat dari cara individu berinteraksi dengan lingkungan sekitar, minat terhadap sesuatu, sikap, dan kepercayaan diri. Dina Gasong (2018:8) berpendapat bahwa “Belajar adalah sesuatu yang terjadi didalam benak seseorang, yaitu didalam otaknya”. Menurut Ni Luh Putu Ekayani (Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah 2022:1) menyatakan bahwa “Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampilkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, daya pikir, dan kemampuan – kemampuan yang lain”. Slameto (Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah 2022:1) menyatakan bahwa “Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”. Lebih lanjut Siregar & Nara (Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah 2022:1) menyatakan bahwa “Belajar merupakan suatu aktifitas mental (Psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan yang bersifat relative konstan.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah usaha yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan yang bersifat menetap sebagai hasil dari (aktifitas) pengalaman di lingkungan.

### 2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin *medius* yang secara hafalan berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim kepada penerima pesan atau informasi pembelajaran yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Wibawanto (Septy Nurfadhillah. dkk. 2021:12) mengemukakan bahwa “Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Selain alat yang berupa benda, yang digunakan untuk menyalurkan pesan dalam proses pendidikan, pendidikan sebagai figur sentral atau model dalam proses interaksi edukatif merupakan alat pendidikan yang juga harus di perhitungkan”. Menurut Harianty A. (2019:59) bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga proses belajar dapat terjadi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media dapat berupa media visual, audio, dan audiovisual, yang dalam pemilihannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing”. Sependapat dengan Yulia (Olivia Feby Mon Harahap, dkk. 2022:34) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah bahan, alat, atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada murid. Baik berbentuk fisik ataupun perangkat lunak”. Selanjutnya menurut Hamka (Septy Nurfadhillah. dkk. 2021:13) “Media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih

efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya yang berfungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

### 1. Karakteristik Media Pembelajaran

Setiap jenis media memiliki karakteristiknya yang khas, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi (misalnya, dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diinput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai, menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indra, dan petunjuk penggunaannya untuk mengatasi kondisi pembelajaran). Secara umum, media pembelajaran memiliki tiga karakteristik atau ciri, yaitu: a). Ciri fiksatif, b). Ciri manipulatif. dan c). Ciri Distributif.

### 2. Klarifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya, teori konsep baru dan teknologi), media pendidikan (pembelajaran) terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing - masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha - usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pendidikan/ pembelajaran. Usaha - usaha ke arah taksonomi media tersebut telah di lakukan oleh Rudy Bretz (Izwardi Jalinus & Ambiyar, 2016:10), mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerak. Di samping itu juga, Bretz membedakan antara media siar (*telecommunication*) dan media rekam (*recording*). Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori:1) media audiovisual

gerak, 2) media audiovisual dia, 3) media audio semi gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

### 3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

### 4. Fungsi Media Pembelajaran

Akan tetapi terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b) Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
- c) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- d) Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru dan
- f) Penggunaan media belajar Dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

## 5. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain:

- a) Memperjelas pesan agar tidak verbalistik.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama

## 6. Macam-Macam Media Pembelajaran

### a) Media Audio

Media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

### b) Media Visual

Media yang hanya dapat dilihat saja tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah film, slide, foto, lukisan, gambar, *pop up book* dan berbagai bentuk bahan yang dapat dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.

### c) Media Audiovisual

Jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bias dilihat, misalnya rekaman video, berbagai film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik sebab mengandung kedua unsur jenis media audio dan visual.

## 7. Kriteria Pemilihan Media

Dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa pertimbangan atau kriteria yang dapat digunakan agar dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Kriteria umum yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- a) Tujuan pembelajaran

- b) Kesesuaian dengan materi
- c) Karakteristik siswa
- d) Gaya belajar siswa (auditif, visual, dan kinestetik),
- e) Lingkungan, dan
- f) Ketersediaan fasilitas pendukung.

### 2.1.3 Media *Pop Up Book*

Perkembangan teknologi menuntut dunia pendidikan untuk terus mengadakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Peserta didik membutuhkan sebuah media yang menarik, dan juga sesuai dengan karakteristik mereka, agar dapat meningkatkan minat dalam mempelajari suatu materi pelajaran, dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media yang dapat memberikan solusi dari hal tersebut salah satunya adalah *Media Pop Up Book*.

Wati dalam jurnal Setiani, R. (2019:138) menyatakan bahwa “*Pop Up Book* yaitu sebuah buku 3 dimensi yang dapat bergerak dengan membuka menutup dan visualisasinya menarik dengan menggunakan kertas sebagai bahan lipatan, gulungan, bentuk, roda atau putarannya. *Media Pop Up Book* dapat memberikan kesan tersendiri kepada peserta didik guna menarik perhatian serta dapat menambah semangat belajar peserta didik”. Menurut Van Dyk (2017) dalam jurnal Haryanti A. (2017: 190) menyatakan bahwa “*Pop Up Book* digunakan sebagai media pembelajaran karena menjadikan kegiatan belajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan berkesan membantu siswa dalam mendokumentasikan, mengeksplorasi, dan memberikan pengalaman mengenai lingkungan sekitar”. *Pop-Up Book* menambah pengalaman baru dalam aktivitas sehari-hari, dan memberikan kesempatan bagi siswa berpartisipasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media *Pop-Up Book*”. Selanjutnya Sylvia dalam jurnal Sinta & Hurlinda Syofyan (2018:252) menyatakan “*Media Pop Up Book* dapat merangsang imajinasi anak, menambahkan pengetahuan, mengembangkan berpikir kritis, dan kreatif”. Mubarokah, (2016:10), mengemukakan bahwa: Berbagai bentuk kejutan yang muncul pada *pop up book* akan memberi kesan yang menarik kepada pembaca terutama bagi siswa, keunikan *pop up book* yang tidak dimiliki oleh buku lainnya, sangat sesuai dengan

karakteristik peserta didik sekolah dasar”. *Pop up book* berbeda dari buku biasa, hal ini membuat siswa antusias dalam mengikuti alur dalam buku karena mereka menanti kejutan yang akan diberikan pada halaman selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran *pop up book* sebagai media pembelajaran yang unik akan membuat siswa tertarik dalam pembelajaran dan diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran IPA yang membutuhkan contoh visual yang nyata dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *pop up book* adalah sebuah buku yang didalamnya terdapat lipatan atau potongan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka membentuk 3 dimensi, memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan, memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik dan dapat merangsang daya imajinasi.

#### a. Kelebihan dan Kekurangan Media *Pop-Up Book*

Menurut Uswatun Hasanah, (2019:17) menyatakan bahwa” Media *pop up book* berpotensi untuk dikembangkan sebagai media karena memiliki kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

##### 1. Kelebihan media *pop up book*

Media *Pop Up Book* memiliki kelebihan yaitu dapat memvisualisasikan gambar menjadi lebih menarik, dapat digunakan sebagai bahan ajar siswa secara individu dan kelompok, serta bersifat praktis dan menambah semangat siswa dalam belajar, dan dapat mengatasi batasan ruang, waktu, dan pengamatan karena tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas.

##### 2. Kekurangan media *pop up book*

Media *Pop Up Book* juga memiliki kekurangan seperti harganya relatif mahal karena dalam proses pembuatannya membutuhkan waktu lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra agar tidak mudah rusak atau sobek sehingga dapat dipakai secara berulang-ulang.

### b. Manfaat Media *Pop Up Book*

Penggunaan media *Pop-Up Book* di Sekolah Dasar (SD) didasarkan pada usia perkembangan anak sekolah yang masih pada tahap operasional konkret sangat disarankan, mengingat begitu banyak manfaat yang dimilikinya bila dibandingkan dengan media yang lainnya. Pemilihan media tentunya harus memperhatikan beragam aspek, salah satunya kemanfaatan suatu media tersebut. Media ini ini cukup ramah bagi anak, dan menarik tentunya bagi anak. Menurut Dzuanda dalam jurnal *Saraswati. dkk* (2018:12) menyatakan bahwa “Media *Pop Up Book* mempunyai manfaat bagi peserta didik, antara lain:(a) melatih peserta didik untuk lebih menyukai dan menghargai buku, (b) gelatin dan mengembangkan kreatifitas peserta didik, (c) merangsang daya imajinasi peserta didik dan (d) meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran”.

### c. Jenis-Jenis Teknik Media *Pop Up Book*

Media *Pop Up Book* memiliki jenis-jenis teknik di antaranya:

1. *Transformation* adalah bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *Pop Up Book* yang disusun secara vertikel.
2. *Peepsshow* adalah tampilan yang tersusun dari dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalam perspektif.
3. *Volvelless* adalah bentuk tampilan yang menggunakan unsur lingkaran dalam pembuatan.
4. *Pull-tabs* adalah sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik didorong untuk memperlihatkan gerakan gambar baru.
5. *Box and cylinder box and cylinder* adalah gerakan sebuah kubus atau tabung yang bergerak naik dari tengah halaman ketika halaman dibuka.

Maka peneliti memilih jenis teknik media *pop up book peepshow*. Karena jenis teknik *peepsshow* adalah tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalam perspektif.

Berdasarkan uraian di atas media *Pop Up Book* terdapat berbagai macam bentuk yang menarik, ada yang dipotong-potong, disusun, dan ditempel sehingga menjadi sebuah bentuk maupun gambar yang menarik. Ada juga kertas yang ditarik agar muncul dan terlihat gerakan gambar yang baru, dan ada juga yang pada saat halaman buku dibuka gambar akan bergerak dan berdiri. Sehingga dengan adanya berbagai macam bentuk kreatif dari media *Pop Up Book* dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih semangat lagi dalam belajar. Maka peneliti memilih jenis teknik *Peepsshow* adalah tampilan yang tersusun dari dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman perspektif.

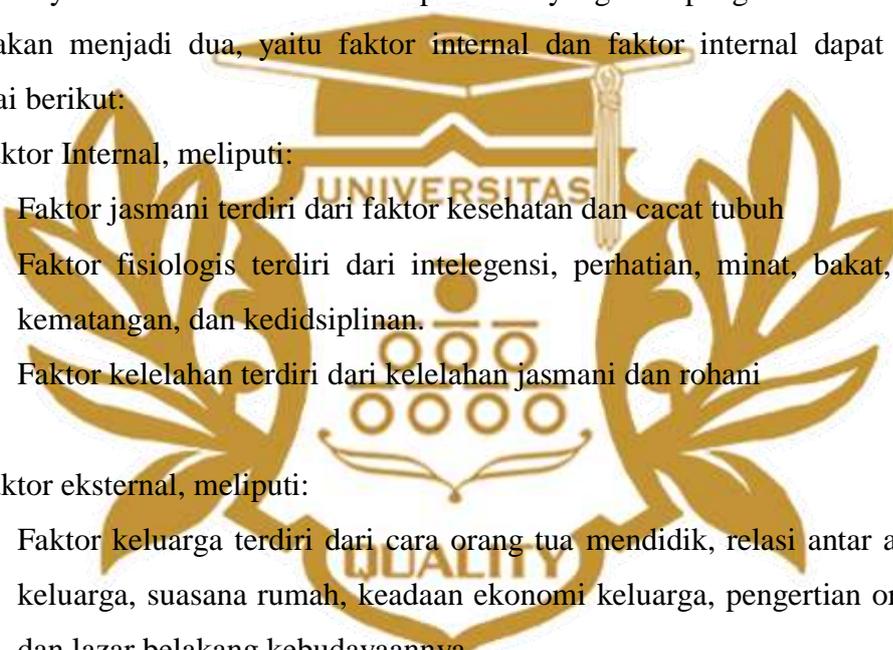
#### 2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang telah dicapai seseorang setelah ia mengalami proses belajar, dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan atau dilaluinya. Penilaian hasil belajar perlu dilakukan oleh guru untuk mengetahui sejauh mana tujuan untuk intruksional yang telah diajarkan dalam kegiatan pembelajaran yang telah dikuasai siswa. Ahmad Susanto (2016:5) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perilaku yang menetap”. Sependapat dengan Rusman (2017) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan”.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik sesuai dengan kemampuannya dalam bentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan. Hasil belajar bertujuan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahami materi tersebut dan membantu guru dalam menentukan materi, metode, strategi, alat, media dan sumber belajar serta dalam menentukan alat

evaluasi untuk melihat keberhasilan belajar peserta didik. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media *Pop Up Book* dalam pembelajaran IPA.

Aktivitas belajar siswa tidak selamanya berlangsung baik dan wajar, ada yang lancar dan ada pula yang tidak lancar, ada yang mudah dimengerti dan dipahami apa yang dipelajari terkadang terasa sulit untuk dimengerti dan dipahami. Dalam hal ini semangat dan berkonsentrasi dalam belajar pun kurang. Yang ada hanya keasyikan bermain dan bercerita dengan teman sebangku di dalam kelas. Hal ini sejalan dengan Slameto 2022 (Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah 2022:12) yang menyatakan bahwa “Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar dibedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal dapat dirinci sebagai berikut:

- 
- a. Faktor Internal, meliputi:
    1. Faktor jasmani terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh
    2. Faktor fisiologis terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kedisiplinan.
    3. Faktor kelelahan terdiri dari kelelahan jasmani dan rohani
  - b. Faktor eksternal, meliputi:
    1. Faktor keluarga terdiri dari cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua dan latar belakang kebudayaannya.
    2. Faktor sekolah, terdiri dari metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin siswa, keadaan gedung, dan tugas rumah.
    3. Faktor kegiatan masyarakat, terdiri dari kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Ahmad Susanto (Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah 2022:16) menyatakan bahwa “Hasil belajar yang dicapai siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal”. Sependapat dengan Suprijono (Yulia Pramusinta & Silviana Nur Faizah 2022:16) bahwa “Hasil belajar mencakup beberapa aspek kognitif, afektif, dan

psikomotorik. Dimana domain kognitif adalah pengetahuan, pemahaman, menerapkan, mengeraikan, mengorganisasikan, dan menilai. Domain afektif adalah sikap, respon, nilai, organisasi, dan karakteristik, sedangkan domain psikomotorik mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual”.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling berkaitan dan menunjang satu sama lainnya sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

### **2.1.5 Hakikat Pembelajaran IPA di SD**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SD. IPA merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang cukup memegang peran penting dalam pembentuk karakter siswa yang berkualitas, karena dalam pembelajaran Menurut Sri Sulistyorini (Muthmainnah. dkk 2022:2) menyatakan bahwa “IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA tidak hanya diajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam namun juga diajarkan metode pemecahan masalah, dilatih juga keterampilan berpikir kritis dan pengambilan kesimpulan, melatih peserta didik untuk bersikap objektif, kerjasama dan menghargai pendapat orang lain.

### **2.1.6 Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya**

Materi pembelajaran yang dimaksud oleh penulis disini adalah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Berdasarkan jenis makanannya, hewan dikelompokkan

menjadi empat golongan. Keempat golongan itu adalah golongan herbivora, karnivora, omnivora dan insektivora.

### 1. Hewan Herbivora

Kelompok hewan herbivora merupakan hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan (daun, batang, buah, dan biji-bijian). seperti rumput, daun, biji-bijian, buah-buahan, kulit pohon, dan bagian tumbuhan lainnya. Dalam rantai makanan, hewan herbivora berperan sebagai konsumen tingkat I. Hewan herbivora hidup secara berkelompok. Sebagian besar hewan herbivora adalah hewan yang jinak. Hewan herbivora memiliki susunan gigi yang khas.

- a) Gigi hewan ini terdiri atas gigi seri dan gigi geraham, dan tidak memiliki gigi taring.
- b) Gigi seri berada di depan dan tajam. Gigi ini berguna untuk memotong makanan.
- c) Gigi geraham berfungsi untuk menghaluskan makanan yang telah dipotong oleh gigi seri. Contoh hewan herbivora adalah sapi, kambing, kerbau, kelinci, jerapah, gajah, zebra, badak, panda, kijang, kuda nil, kangguru, keledai dll.

### 2. Hewan Karnivora

Kelompok hewan karnivora adalah kelompok hewan yang memakan hewan lain/ atau hewan pemakan daging. Sebagian besar hewan yang termasuk di dalam kelompok ini merupakan hewan buas dan liar. Hewan ini harus berburu untuk mendapatkan makanan.

Adapun ciri-ciri hewan karnivora adalah sebagai berikut:

- a) Hewan ini memiliki gigi taring yang tajam dan kuat. Gigi taring berguna untuk merobek dan mengoyak mangsa.
- b) Memilki kuku atau cakar yang tajam yang berfungsi untuk mencabik-cabik mangsanya.
- c) Memiliki pengelihatn yang tajam
- d) Hewan ini juga memiliki gigi seri yang tajam dan kuat meskipun berukuran kecil. Gigi ini juga berfungsi untuk memotong makanan.

- e) Hewan yang termasuk dalam kelompok ini adalah harimau, singa, buaya, anjing, macan, serigala dan ular.

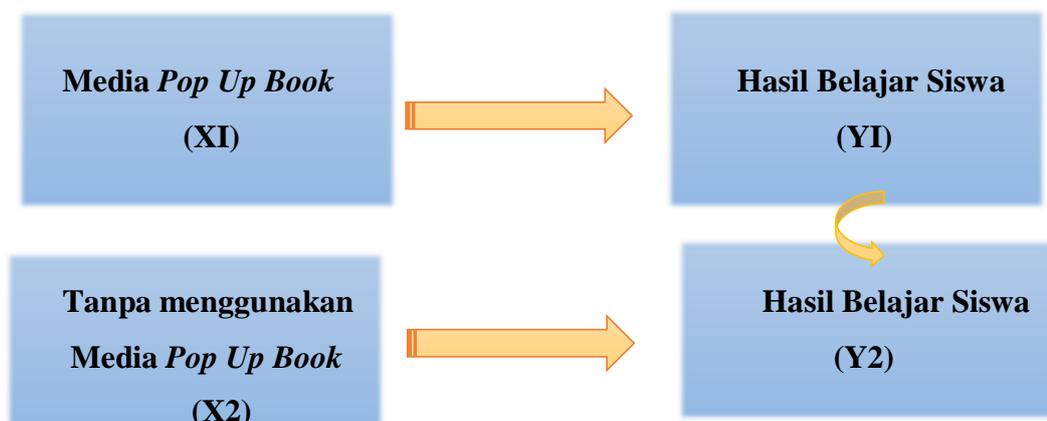
### 3 Hewan Omnivora

Kelompok hewan omnivora merupakan kelompok hewan yang makanannya berasal dari tumbuhan maupun hewan lain. Hewan omnivora memiliki susunan gigi tersendiri. Gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham hewan ini berkembang dengan baik untuk menyesuaikan dengan makanannya. Adapun ciri-ciri hewan omnivora adalah sebagai berikut:

- a) Memakan tumbuh- tumbuhan dan daging
- b) Sebagian besar bukan hewan mamalia
- c) Gigi seri dan gigi taring digunakan ketika memakan makanan yang berupa hewan lain
- d) Gigi seri dan gigi geraham digunakan ketika memakan makanan berupa tumbuhan
- e) Contoh hewan omnivor yaitu bebek, kura-kura, babi, tupai, tikus, landak, orangutan, gorila, monyet, ayam dll.

#### 2.1.7 Kerangka Berpikir

Dalam hal ini peneliti meneliti mengenai pengaruh media *Pop Up Book* sebagai variable X dan hasil belajar siswa di SD Negeri 044627 Buluh Pancur sebagai variable Y.



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Melalui bagan di atas, dapat dipahami bahwa media media *Pop Up Book* sebagai variable X dan hasil belajar sebagai variable Y, yang mana melalui hasil tes siswa akan diperoleh hasil penelitian apakah media *Pop Up Book* tersebut berpengaruh atau tidak terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 044627 Buluh Pancur. Sebagaimana dapat dipahami bahwa sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur.

### 2.1.8 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan persepsi pada judul penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut.

1. Belajar adalah sebuah usaha yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan yang bersifat menetap sebagai hasil dari (aktifitas) pengalaman di lingkungan.
2. Media pembelajaran adalah sebagai sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerimanya yang berfungsi sebagai alat bantu proses belajar mengajar yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.
3. Media *Pop Up Book* merupakan sebuah buku yang didalamnya terdapat lipatan atau potongan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka membentuk 3 dimensi, memiliki tampilan gambar yang indah dan dapat ditegakkan serta memberikan visualisasi yang lebih menarik dan dapat merangsang daya imajinasi untuk meningkatkan pemahaman terkait materi yang disampaikan oleh guru.
4. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik sesuai dengan kemampuannya dalam bentuk sikap, pengetahuan dan keterampilan.
5. IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. IPA tidak hanya diajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang alam namun juga diajarkan metode pemecahan masalah, dilatih juga keterampilan berpikir kritis dan pengambilan kesimpulan, melatih peserta didik untuk bersikap objektif, kerjasama dan menghargai pendapat orang lain.

### 2.1.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari 2 penggalan kata, “*hypo*” yang artinya “di bawah” dan “*thesa*” yang artinya “kebenaran”. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas dan terarah pengujiannya dengan kata lain hipotesis membimbing penelitian dalam melaksanakan penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Di saat mendesain dan mengkontruksi hipotesis, penelitian membutuhkan sumber-sumber inspirasi yang dapat membantu dan memberi warna hipotesis yang dibangunnya. Jadi hipotesis merupakan jawaban sementara yang perlu mendapatkan pengujian dalam penelitian

Adapun yang menjadi hipotesis peneliti ini adalah:

1. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh penggunaan media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 044627 Buluh Pancur T.A 2022/2023.

2. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 044627 Buluh Pancur T.A 2022/2023.

