

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar dalam pengertian luas bisa diartikan sebagai suatu kegiatan psikofisik menuju perkembangan pribadi yang lebih baik lagi. Dalam arti sempit, belajar adalah suatu usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan suatu kegiatan terbentuknya kepribadian yang lebih baik. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat. Pada waktu bayi, seorang bayi menguasai keterampilan – keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol dan mengenal orang di sekelilingnya. Ketika menginjak masa anak – anak dan remaja, sejumlah sikap, nilai dan keterampilan berinteraksi sosial dicapai sebagai kompetensi. Pada saat dewasa, individu diharapkan telah mahir dengan tugas – tugas kerja tertentu dan keterampilan – keterampilan fungsional lainnya, seperti mengendarai mobil, berwiraswasta dan menjalin kerja sama dengan orang lain.

Kemampuan dasar manusia untuk belajar merupakan suatu karakteristik yang penting untuk membedakan manusia dengan makhluk hidup yang lain. Belajar memiliki keuntungan, baik bagi individu ataupun untuk masyarakat. Bagi individu kemampuan untuk belajar secara berkelanjutan memberikan dampak dan kontribusi terhadap perkembangan kualitas hidupnya. Sedangkan untuk masyarakat, belajar memiliki peran yang penting untuk mentransmisikan budaya serta pengetahuan dari generasi ke generasi. Belajar merupakan suatu tindakan serta perilaku peserta didik secara kompleks. Dalam tindakan, maka belajar hanya dialami oleh peserta didik sendiri. Peserta didik merupakan penentu terjadi atau tidaknya proses kegiatan belajar, kegiatan belajar terjadi karena peserta didik memperoleh sesuatu yang ada pada lingkungan sekitar. Lingkungan yang dimaksud dalam pembelajaran oleh siswa seperti keadaan alam, benda – benda, hewan, tumbuh – tumbuhan, manusia dan hal – hal yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2015 : 14) menyatakan bahwa:“Belajar meliputi 3 fase diantaranya fase eksplorasi, pengenalan konsep dan aplikasi konsep. Dalam fase eksplorasi, peserta didik mempelajari gejala dengan bimbingan. Dalam fase pengenalan konsep, peserta didik mengenal konsep yang ada hubungannya dengan gejala. Dalam fase aplikasi konsep, peserta didik menggunakan konsep untuk meneliti gejala lain lebih lanjut”. Secara umum dapat dikatakan bahwa sistem pendidikan merupakan satuan tindakan yang memungkinkan terjadinya proses belajar.

Menurut Morgan dkk (2016 : 16) menyatakan bahwa:“Belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman”.

Menurut Gredler (2016 : 17) menyatakan bahwa:“Belajar adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks”.

Dari berbagai definisi diatas, belajar merupakan sebuah perubahan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungan ataupun melalui sebuah ilmu pengetahuan yang diperoleh. Dengan demikian semakin banyak usaha untuk belajar dilakukan maka akan semakin banyak dan baik perubahan yang akan diterima, salah satunya perubahan yang bersifat aktif yang memiliki arti bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya tetapi dikarenakan oleh usaha sendiri.

2.1.2 Media Pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” dan “penyalur”. Sehingga media adalah wahana penyalur sebuah informasi belajar atau sebagai penyalur pesan. Media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau sebuah kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa: “media adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, spanduk dan poster”. Dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti TV, radio, *slide* dan bahan cetakan lainnya, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau sebuah kegiatan semacam seminar, karya wisata, diskusi, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah ilmu pengetahuan serta wawasan yang digunakan untuk merubah sikap peserta didik untuk menambah keterampilan. Oleh karena itu sebuah media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dikarenakan media pembelajaran merupakan sesuatu alat yang digunakan dalam tujuan agar lebih mengefektifkan komunikasi, serta interaksi yang terjadi diantara guru dan peserta didik didalam proses kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan suatu media pembelajaran, maka akan sangat lebih menyenangkan untuk peserta didik, serta proses kegiatan belajar mengajar bisa lebih berjalan secara efektif.

Di dalam dunia pendidikan, sebagai seorang guru hendaknya mengajarkan suatu materi kepada siswanya dituntut untuk menggunakan sebuah media sebagai pembantu menyampaikan suatu materi. Sebuah media yang digunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar – benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan peserta didik sehingga materi yang diajarkan oleh guru mampu diterima dan dipahami secara maksimal oleh peserta didik.

b. Manfaat media pembelajaran

Pada umumnya, manfaat suatu media pembelajaran adalah untuk mempermudah interaksi diantara guru dan peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar lebih aktif dan efisien. Dalam proses pembelajaran peserta didik hanya akan mengerti sebuah pengetahuan dalam bentuk fakta, tanpa memahami arti yang terkandung dalam pengetahuan tersebut. Oleh sebab itu, peserta didik harus lebih banyak mendapatkan pengalaman yang lebih realita supaya tidak salah dalam memahami pengetahuan yang didapat.

Menurut Kemp dan Dayton (2013 : 38) mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran diantaranya:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
Dengan berbagai potensi yang dimilikinya, media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
Dengan media, guru tidak harus menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media.
6. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
Dengan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber – sumber ilmu pengetahuan.
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek – aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain – lain”.

c. Fungsi media pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam setiap proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan

dan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar siswa. Tidak bisa dipungkiri media pembelajaran juga telah memberikan pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar secara fokus. Selain itu sebuah media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa agar lebih giat untuk belajar.

Media berfungsi memberikan intruksi terhadap informasi yang terdapat didalam materi pembelajaran. Sebuah media yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran haruslah melibatkan peserta didik dalam kegiatan aktivitas yang nyata. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusias peserta didik di dalam kegiatan belajar. Media pembelajaran juga digunakan oleh guru untuk dapat meningkatkan semangat siswa terhadap segala sesuatu hal yang baru dalam setiap harinya.

Menurut Ega Rima Wati (2016 : 10) “mengemukakan empat fungsi dari media pembelajaran yaitu:

1. Atensi

Atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Seringkali pada awal pembelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan. Media pembelajaran yang ditampilkan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi semakin besar.

2. Afektif

Afektif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya, informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

3. Kognitif

Kognitif merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.

4. Kompensatoris

Kompensatoris merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali. Atau dengan bahasa lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah atau lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara verbal”.

d. Jenis – jenis media pembelajaran

Berdasarkan klarifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik tersendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan, media pembelajaran ditampilkan berdasarkan kemampuan media tersebut untuk memberikan atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, perabaan dan pendengaran. Dari karakteristik tersebut, maka sebagai seorang pendidik, guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan situasi kegiatan belajar. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang dapat membawa sebuah pesan atau informasi antara guru dan peserta didik. Penggunaan media didalam aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakan baik secara individu maupun kelompok. Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik yang mampu digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Didalam proses pembelajaran, terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui.

Menurut Ega Rima Wati (2016 : 5) mengemukakan ada enam jenis media pembelajaran antara lain:

1. Media visual

Media visual merupakan sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna dan tekstur dalam penyajiannya. Media visual dapat menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Media visual dapat ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam dan visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar dan lain sebagainya.

2. Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Media audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti

keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, *tape recorder* dan proyektor visual yang lebar.

3. Komputer

Komputer merupakan sebuah perangkat yang memiliki aplikasi – aplikasi menarik yang dapat dimanfaatkan oleh guru atau siswa dalam proses pembelajaran. Komputer sudah sangat familiar dengan para siswa. Banyak siswa telah memiliki *notebook* atau *laptop* yang digunakan dalam pembelajaran sehari – hari. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan *software* atau perangkat lunak sebagai media untuk berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik di kelas maupun di rumah.

4. *Microsoft power point*

Microsoft power point merupakan salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentase grafis dengan mudah dan cepat, aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Presentasi dengan *microsoft power point* merupakan salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dirangkum dan dikemas kedalam beberapa *slide* yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara, video dan lain sebagainya.

5. Internet

Internet merupakan salah satu media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan. Dalam proses belajar – mengajar, media internet ini sangat membantu untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Internet merupakan salah satu media yang memiliki perkembangan luar biasa. Selain sebagai media pembelajaran, internet juga banyak dimanfaatkan oleh beberapa institusi, pebisnis dan para ahli untuk berbagai kepentingan. Jadi, internet disini berperan sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, yaitu mulai dari antar kota sampai lintas negara.

6. Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut diantaranya adalah teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain. Dalam proses belajar – mengajar, multimedia berfungsi sebagai penyampai pesan berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap kepada siswa. Pembelajaran dengan multimedia dapat memotivasi pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar siswa. Multimedia mempunyai kemampuan interaktif, sehingga media ini dapat menjadi salah satu alternatif yang baik sebagai alat bantu dalam sebuah pembelajaran”.

2.1.3 Media Pop Up Book

a. Pengertian media *pop up book*

Pada umumnya media *pop up book* merupakan sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang muncul dan bisa ditegakkan serta membentuk obyek – obyek yang bagus dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. Dan biasanya media *pop up book* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik dikarenakan mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang mengagumkan serta akan membuat peserta didik kagum ketika membuka halaman berikutnya.

Menurut Ann Montanaro dalam (Aulia Azmi Masna 2015 : 12) menyatakan bahwa:“media *pop up book* mirip dengan origami dimana kedua seni ini menggunakan teknik melipat kertas serta memiliki kelebihan tersendiri dari media lainnya seperti menampilkan bentuk yang dibuat dengan melipat dan memiliki dimensi”.

Menurut Dzuanda (2011 : 1) menyatakan bahwa :“*pop up book* adalah sebuah buku yang mempunyai bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”.

Menurut Nancy dan Rondha (2012 :1) menyatakan bahwa :“*pop up book* adalah buku yang menawarkan gerakan yang interaktif melalui penggunaan mekanisme kertas seperti lipatan, gulungan, *slide*, tab atau putaran”.

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* adalah sebuah media yang berbentuk seperti buku akan tetapi di dalam buku tersebut akan muncul gambar – gambar yang indah dan menarik perhatian yang telah disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dipelajari saat proses pembelajaran.

b. Sejarah media *pop up book*

Media *pop up book* pertama kali dipergunakan sebagai media dalam sistem pembelajaran pada abad ke – 13 sebagai sarana pendidikan, pada tahun 1850 – an.

Hingga saat ini, media *pop up book* dipergunakan sebagai sarana edukasi serta sebagai media hiburan untuk anak – anak, dikarenakan didalamnya terdapat edukasi serta jalan cerita disetiap halamannya. Dean dan sons dikatakan sebagai penemu dari ilustrasi 3 dimensi seperti halnya dengan karyanya berupa 50 judul yang berbeda dengan perubahan serta elemen yang digerakkan, seperti *peepshows*, *transformation* dan *methamorphoses*.

Dari sejarah singkat diatas maka media *pop up book* merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran, media edukasi serta media hiburan. Seiring berjalanya waktu, media *pop up book* juga dipergunakan dalam sistem pendidikan disekolah seperti; bidang ilmu pengetahuan alam, bidang keagamaan, astronomi, navigasi dan segala ilmu pengetahuan yang saat ini berguna bagi kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan.

c. Kelebihan dan kekurangan media *pop up book*

Media *pop up book* merupakan media yang memiliki potensi sebagai media pembelajaran ataupun hiburan dikarenakan memiliki kelebihan, antara lain :

1. Bersifat konkret, yang lebih realitas secara visualisasi dibanding dengan media verbal.
2. Dapat membatasi ruang, waktu dan pengamatan karena tidak semua benda, obyek atau kejadian yang berkaitan dengan pembelajaran dapat masuk ke dalam kelas.
3. Media *pop up book* memiliki ruang – ruang dimensi yang berbentuk 3 dimensi sehingga media ini lebih menarik untuk dibaca serta lebih berkualitas.
4. Media ini dapat menjadi sumber belajar bagi semua usia, karena setiap halaman buku dapat diisi dengan gambar – gambar yang disesuaikan dengan konsep dan situasi.

Dari kelebihan diatas maka media *pop up book* memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran pada saat proses pembelajaran. Tidak hanya itu, media tersebut juga diharapkan mampu untuk mengembangkan saraf motorik peserta didik karena pada media *pop up book* ada kegiatan membuka, menutup dan melipat.

Bukan hanya memiliki kelebihan, media *pop up book* juga memiliki kelemahan antara lain:

1. Bahan yang digunakan cukup banyak sehingga akan berdampak pada pengeluaran dana yang lebih banyak pula.
2. Proses pembuatan media yang memerlukan waktu yang lama.
3. Pembuatan media yang cukup rumit.

2.1.4 Hasil belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar pada umumnya digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang telah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memaknai dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar yang dicapai. Gambaran tentang keberhasilan akan hasil belajar biasanya dapat diambil dalam bentuk penentuan raport.

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa: “hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik”. Hasil belajar dapat ditingkatkan melalui usaha sadar yang dilakukan secara sistematis mengarah kepada perubahan yang positif yang kemudian disebut dengan proses belajar. akhir dari proses belajar adalah perolehan hasil belajar siswa. Dari sisi pengajar, tindakan mengajar diakhiri dengan adanya evaluasi hasil belajar, sedangkan pada peserta didik, hasil belajar merupakan akhir dari proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2010 : 22) menyatakan bahwa: “ hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar”.

Kemudian menurut Warsito (dalam Depdiknas, 2006 : 125) menyatakan bahwa: “ hasil belajar dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku kearah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar”.

Apabila dikaji lebih mendalam, maka hasil belajar dapat tertuang dalam taksonomi bloom yakni dikelompokkan dalam tiga ranah yaitu domain kognitif atau

kemampuan berfikir, domain afektif atau sikap dan domain psikomotor atau keterampilan gerak.

b. Ciri – ciri hasil belajar

Hasil belajar memiliki ciri – ciri yang dapat dilihat dari beberapa hal antara lain:

1. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar, perubahan – perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak usaha belajar dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh.
2. Perubahan yang secara sadar, hal ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang – kurangnya individu merasakan telah terjadinya suatu perubahan dalam dirinya.
3. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, hal ini berarti perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus – menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, hal ini berarti perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini berarti bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
5. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, hal ini berarti jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan dan lain sebagainya.
6. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, hal ini berarti perubahan tingkah itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.

c. Indikator hasil belajar

Suatu hasil belajar dapat dikatakan sukses dan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat dilihat dari 3 aspek berikut ini diantaranya:

1. Aspek kognitif

Aspek kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut aspek tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Masing – masing aspek memiliki pengertian sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, hal ini adalah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti atau dapat menilai dan menggunakannya.
- b. Pemahaman, hal ini adalah kemampuan yang mengharapkan responden mampu memahami konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.
- c. Penerapan, hal ini adalah kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan apa yang telah diketahui dalam suatu situasi yang baru.
- d. Analisis, hal ini adalah kemampuan untuk menganalisis atau menguraikan suatu integritas atau suatu situasi tertentu kedalam komponen – komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- e. Sintesis, hal ini adalah penyatuan – penyatuan, unsur – unsur atau bagian – bagian kedalam suatu bentuk yang menyeluruh.
- f. Evaluasi, hal ini adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi dan lain sebagainya. Berdasarkan suatu kriteria tertentu, kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuannya, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemecahannya, metodenya dan lain – lain.

2. Aspek afektif

Aspek afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Guru lebih banyak menilai aspek kognitif. Ada beberapa jenis kategori dari aspek afektif sebagai hasil belajar antara lain:

- a. *Receiving/attending* (penerimaan), hal ini semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi dan gejala.
 - b. *Responding* (jawaban), hal ini merupakan reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap suatu rangsangan yang datang dari luar. Hal ini juga mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab rangsangan dari luar yang datang pada dirinya.
 - c. *Valuing* (penilaian), hal ini berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau rangsangan tadi. Dalam evaluasi ini termasuk didalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
 - d. Organisasi, hal ini merupakan pengembangan dari nilai kedalam suatu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang dimilikinya.
 - e. Karakteristik nilai, hal ini merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dengan tingkah lakunya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.
3. Aspek psikomotor
- Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu. Didalam aspek psikomotor terdapat 6 tingkat keterampilan antara lain:
- a. Gerakan refleks.
 - b. Keterampilan pada gerakan – gerakan sadar.
 - c. Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif dan motoris.
 - d. Kemampuan dibidang fisik seperti kekuatan, keharmonisan dan ketetapan.
 - e. Gerakan – gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan kompleks.
 - f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

d. Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik sangatlah beragam. Yang mempengaruhi hasil belajar dibagi dua, yaitu faktor yang berasal dari luar peserta didik yang meliputi faktor non sosial dan faktor sosial, serta faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Berikut penjelasan dari faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik:

1. Faktor non sosial dalam belajar

Lingkungan alami adalah lingkungan fisik di sekitar peserta didik seperti fenomena alam ataupun keadaan lingkungan tempat peserta didik hidup. Lingkungan alami akan membawa dampak besar terhadap hasil belajar peserta didik, begitupula apabila kondisi alam mendukung maka dapat dipastikan hasil belajar peserta didik akan maksimal. Ada beberapa kelompok faktor non sosial meliputi keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu dan tempat yang digunakan untuk belajar.

2. Faktor fisiologis dalam belajar

Faktor fisiologis adalah faktor yang berkaitan dengan kondisi fisik seseorang atau jasmaniah seseorang. Faktor ini merupakan faktor bawaan didalam diri seorang individu, melekat pada dirinya, serta sebagian menjadi karakter dalam dirinya. Maka dapat disimpulkan bahwa keadaan jasmani yang perlu diperhatikan dalam belajar adalah kondisi fisik normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai sesudah lahir. Selain itu, kesehatan fisik sehat serta segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Didalam menjaga kesehatan fisik ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan, minum teratur, olahraga serta tidur yang cukup.

3. Faktor psikologis dalam belajar

Faktor psikologis mempengaruhi hasil belajar yang meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental kejiwaan seseorang. Aspek psikis atau kejiwaan tidak kalah penting dalam belajar dengan aspek jasmaniah. Slamento mengatakan sekurang – kurangnya ada tujuh faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, imajinasi dan kelelahan. Untuk

kelancaran belajar bukan hanya dituntut kesehatan jasmaniah tetapi kesehatan rohaniah atau psikis pula. Orang sehat psikisnya adalah orang yang terbebas dari tekanan batin mendalam, frustrasi, konflik – konflik psikis, terhindari dari kebiasaan – kebiasaan buruk yang mengganggu perasaan serta jiwa. Orang yang sehat psikisnya akan merasakan kebahagiaan serta dapat menangkap pelajaran lebih optimal. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa faktor psikologis dalam belajar meliputi segala aspek keadaan psikologi anak yang sedang belajar. Apabila keadaan psikologis anak baik maka dimungkinkan akan memperoleh hasil belajar dengan baik dan begitu pula sebaliknya.

2.1.5 Pembelajaran IPA

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Secara umum IPA merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala – gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah. IPA sebagai produk diartikan sebagai hasil proses berupa pengetahuan yang diajarkan di sekolah atau diluar sekolah ataupun sebagai bahan bacaan untuk penyebaran ilmu pengetahuan.

Menurut Nana Sudjana (2013 : 15) menyatakan bahwa :“Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai alam semesta beserta isinya, serta peristiwa – peristiwa yang terjadi didalamnya yang dikembangkan oleh para ahli berdasarkan proses ilmiah”.

Menurut Ahmad Susanto (2013 : 167) dalam bukunya yang berjudul teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar mengemukakan :“Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”.

Menurut Trianto (2014) mengemukakan bahwa :“Ilmu Pengetahuan Alam adalah sutau kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala – gejala alam, lahir dan berkembang melalui model ilmiah seperti

observasi dan eksperimen serta, menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka dan jujur”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut tentang pengertian ilmu pengetahuan alam, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa IPA dapat diartikan sebagai suatu pengetahuan teori rasional dan objektif tentang gejala – gejala kebendaan yang diperoleh melalui model ilmiah khusus. Pada hakikatnya IPA dibangun atas dasar produk ilmiah, proses ilmiah dan sikap ilmiah. Selain itu IPA juga dipandang sebagai proses, sebagai produk dan sebagai prosedur. Sebagai proses diartikan semua kegiatan ilmiah untuk menyempurnakan pengetahuan tentang alam maupun untuk menemukan pengetahuan baru. Sebagai produk diartikan bahwa sebagai hasil proses, berupa pengetahuan yang diajarkan dalam sekolah atau di luar sekolah ataupun bahan bacaan untuk penyebaran dan pengetahuan. Sebagai prosedur dimaksudkan adalah metodologi atau cara yang dipakai untuk mengetahui sesuatu yang lazim disebut model ilmiah.

b. Tujuan pembelajaran IPA

Pelaksanaan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Menurut permendiknas RI no. 22 tahun 2006 menyatakan :“tujuan pembelajaran IPA diantaranya:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pengembangan konsep – konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan kejenjang berikutnya”.

c. Fungsi pembelajaran IPA

Fungsi pembelajaran IPA didalam Depdiknas (2004) adalah

1. Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah.

3. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek IPA dan teknologi.
 4. Menguasai konsep IPA untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.
- d. Materi IPA Tentang Pengaruh Kalor Terhadap Perubahan Suhu dan Wujud benda
- Kalor adalah tenaga panas yang dapat diteruskan ataupun diterima oleh satu benda ke benda lain secara hantaran {konduksi}, penyinaran {radiasi} dan aliran {konveksi}. Seperti contoh air yang dimasak di panci mengapa lama kelamaan menjadi panas dikarenakan panas dari api merambat ke panci kemudian panas tersebut merambat dan berpindah ke air dan berubah menjadi panas. Dan setelah air yang mendidih dan menghasilkan uap air mengalami perubahan wujud benda dari benda cair menjadi gas.
 - Pengaruh kalor terhadap suhu benda : Kalor adalah tenaga panas yang dapat diteruskan ataupun diterima oleh satu benda ke benda lain secara hantaran {konduksi}, penyinaran {radiasi} dan aliran {konveksi}. Suhu adalah ukuran kuantitatif terhadap temperatur atau dengan kata lain suhu adalah panas atau dinginnya suatu benda yang diukur dengan termometer. Contohnya termometer yang dicelupkan ke dalam air panas yang menunjukkan kenaikan suhu pada termometer.
 - Pengaruh kalor terhadap wujud benda : wujud benda dibedakan menjadi benda cair, padat dan gas dan dapat mengalami perubahan wujud dengan cara yang berbeda. Perubahan wujud adalah suatu proses berubahnya wujud suatu benda menjadi wujud benda lain dengan menerima atau melepaskan kalor.
 - Contoh perubahan wujud benda karena menerima kalor yaitu mencairnya es batu yang diletakkan ditempat terbuka, peristiwa ini disebut mencair. Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi gas, contohnya baju basah yang dijemur dibawah matahari. Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas, contohnya yaitu kapur barus yang lama kelamaan habis.

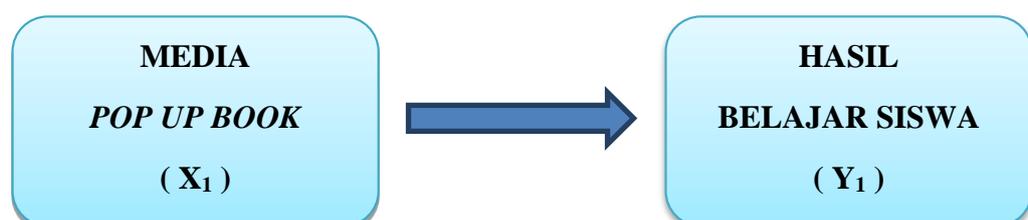
- Contoh perubahan wujud benda karena melepaskan kalor : membeku adalah perubahan wujud benda dari cair menjadi padat, contohnya air yang dimasukkan kedalam freezer. Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair, contohnya bagian luar gelas yang berisi es menjadi basah dan muncul air. Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi padat, contohnya terbentuknya bunga es pada dinding freezer.

2.2 Kerangka Berfikir

Menurut Sugiyono (2020 : 95) mengemukakan bahwa :“kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Teori – teori yang berhubungan merupakan serangkaian penjelasan tentang cara – cara kita menilai secara berbeda tentang sesuatu hal yang disebabkan faktor internal maupun eksternal

Berdasarkan uraian dengan judul penelitian “pengaruh media pembelajaran *pop up book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN No. 101820 Pancur Batu, Kecamatan Pancur Batu”. Dalam penelitian ini akan dilakukan terhadap dua kelas dimana satu kelas diperlakukan sebagai kelas eksperimen, yaitu dalam pembelajaran IPA menggunakan media *pop up book* dan satu kelas lagi sebagai kelas kontrol, yaitu tanpa menggunakan media apapun . Baik kelas eksperimen ataupun kelas kontrol akan diberikan posttest yang sama. Selanjutnya hasil dari posttest dari masing – masing kelas akan dianalisis untuk menguji hipotesis. Sehingga akan diketahui apakah media *pop up book* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik.

Agar mudah dalam memahami maksud dari penelitian ini maka peneliti menjelaskan kerangka berfikir dalam bagan berikut.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

2.3 Defenisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran atau pemahaman pada judul proposal ini, maka perlu kiranya penulis menjelaskan beberapa istilah yang digunakan, diantaranya:

1. Pengaruh

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa: “Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu orang atau benda yang ikut membentuk watak, kepercayaan dan perbuatan seseorang”.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi pelajaran kepada peserta didik dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

3. *Pop Up Book*

Menurut Dzuanda (2011 : 1) menyatakan bahwa: “*Pop Up Book* adalah sebuah buku yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka”.

4. Hasil belajar

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan. Keberhasilan seseorang di dalam mengikuti proses pembelajaran pada satu jenjang pendidikan tertentu dapat dilihat dari hasil belajar itu sendiri.

5. Pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Menurut Ahmad Susanto (2013 : 167) dalam bukunya yang berjudul Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar menyatakan bahwa : “Ilmu Pengetahuan Alam adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta

melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan”.

2.4 Hipotesis Penelitian

Kata hipotesis berasal dari bahasa Yunani yaitu *hypo* yang berarti di bawah dan *thesis* yang berarti pendirian, pendapat yang ditegakkan, kepastian. Sehingga hipotesis adalah suatu pernyataan yang sifatnya sementara atau kesimpulan sementara, dugaan sementara yang bersifat logis tentang suatu populasi. Dengan demikian hipotesis merupakan istilah yang digunakan dalam rangka kegiatan ilmiah yang mengikuti kaidah – kaidah berpikir biasa, secara sadar, teliti dan terarah.

Atas dasar definisi diatas, sehingga dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji lagi kebenarannya. Hipotesis penelitian adalah hipotesis kerja yaitu hipotesis alternatif (H_a) yang merupakan hipotesis yang dirumuskan untuk menjawab permasalahan dengan menggunakan teori – teori yang ada hubungannya dengan masalah penelitian dan belum berdasarkan fakta serta dukungan data yang nyata di lapangan.

Adapun hipotesis yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh penggunaan media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN No. 101820 Pancur Batu, Kecamatan Pancur Batu .

2. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh penggunaan media *Pop Up Book* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V SDN No. 101820 Pancur Batu, Kecamatan Pancur Batu.