

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Pengertian Belajar

Secara Psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi hidupnya. Pengertian belajar juga merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam usahanya untuk mempertahankan dan mengembangkan dirinya untuk memperoleh potensi yang digunakan bagi kehidupannya sekarang sampai masa yang akan datang.

Menurut M. Ngalim (2014: 85) mengemukakan bahwa “ Belajar merupakan suatu perubahan yang bersifat internal dan relatif mantap dalam tingkah laku melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian, baik fisik maupun psikis”.

Menurut E. R Hilgard, mengemukakan “Belajar adalah proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seorang melalui proses latihan, pembiasaan, dan pengalaman”.

Moh. Suardi (2018:11) menyatakan bahwa “Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara stimulus (rangsangan) dan respon (tanggapan).

berdasarkan beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar adalah salah satu usaha manusia dalam mempertahankan dan mengembangkan dirinya untuk memperoleh potensi diri yang akan digunakan untuk kehidupan sekarang dan yang akan datang dari ilmu pengetahuan melalui proses latihan, pembiasaan dan pengalaman.

2.2 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “media” adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk. Sedangkan Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan

orang atau makhluk hidup belajar. Dimana pembelajaran berasal dari kata dasar ajar.

Adapun dua pengertian media menurut para ahli adalah sebagai berikut:

1. Menurut Schramm media adalah sebuah teknologi pembawa pesan atau informasi yang sifatnya instruksional serta bisa dilihat, dibaca, dan di dengar.
2. Menurut leslie J. Briggs, media adalah alat yang bentuknya berupa wujud fisik yang biasanya digunakan pada saat menyampaikan isi materi.

Selanjutnya dijelaskan juga mengenai pengertian media pembelajaran menurut Heinich, dkk. (2016) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat saluran komunikasi/pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Jadi yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi supaya mudah dipahami dalam proses belajar mengajar.

2.3 Pengertian Media Pembelajaran Styrofoam

Menurut Puspita 2020, media pembelajaran *styrofoam* adalah suatu alat peraga yang digunakan oleh guru untuk mengajarkan tentang materi ciri ciri makhluk hidup kepada siswa kelas III SD.

Styrofoam (gabus/busa) merupakan singkatan dari *polystyrene foam* atau busa polistiren.

2.3.1.1 Materi ciri - ciri makhluk hidup

Menurut Sumardi dkk (2015) pengertian Ciri – ciri Makhluk Hidup adalah suatu makhluk hidup yang memiliki suatu proses yang diperlukan untuk kehidupan, dengan ciri ciri sebagai berikut:

1. Bernapas

Semua makhluk hidup bernapas dan pada saat bernapas, kita menghirup oksigen, selanjutnya kita juga menghembuskan karbon dioksida dan uap air. Oksigen juga digunakan tubuh untuk pembakaran makanan, dan pembakaran akan menghasilkan tenaga.

2. Memerlukan makanan

Setiap hari kita harus makan. Jika tidak makan, tubuh kita terasa lemas. Makhluk hidup memerlukan makanan untuk bertahan hidup. Makanan berfungsi untuk menghasilkan tenaga dan bermanfaat untuk mengganti sel-sel yang rusak. Selain itu makanan dapat membuat makhluk hidup menjadi berenergi dalam melakukan suatu kegiatan.

3. Bergerak.

Setiap makhluk hidup dapat bergerak. Makhluk hidup bergerak menggunakan alat gerak. Manusia berjalan dan berlari menggunakan kaki. Manusia dapat bergerak dan berpindah tempat. Sedangkan hewan juga dapat bergerak dan berpindah tempat, tetapi hewan dapat bergerak sesuai alat geraknya.

4. Tumbuh

Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan. Tubuh yang kecil akan bertumbuh menjadi besar. Pertumbuhan manusia dan hewan hampir memiliki kemiripan yaitu pada pertumbuhan tinggi badan manusia dan hewan, bertambahnya berat badan dan lain sebagainya.

5. Peka terhadap rangsangan

Makhluk hidup memiliki kepekaan terhadap rangsangan. Rangsangan dapat berupa panas, dingin, cahaya, bau, bunyi, rasa, dan sentuhan.

Reaksi pada rangsangan yang dirasakan oleh hewan dan tumbuhan dapat terjadi karena memiliki sebuah sistem khusus. Sistem tersebut ialah sistem saraf, sistem hormon, sistem otot, dan sistem indra.

6. Berkembang

Makhluk hidup berkembang biak dengan menghasilkan keturunan. Makhluk hidup berkembang biak untuk melestarikan jenisnya. Setiap makhluk hidup berkembang biak dengan cara tertentu. Manusia dapat berkembang biak hanya dengan cara beranak, sedangkan hewan dapat berkembang biak melalui bertelur, beranak, dan membelah diri.

7. Mengeluarkan bahan sisa

Tubuh makhluk melakukan berbagai kegiatan, misalnya bernapas dan mencerna makanan. Kegiatan itu menghasilkan bahan sisa, bahan sisa itu harus dibuang. Jika tidak dibuang, bahan sisa tersebut dapat meracuni tubuh.

Keringat termasuk bahan sisa, keringat harus dikeluarkan dari dalam tubuh. Saat bernapas, tubuh mengeluarkan karbon dioksida dan uap air. Karbon dioksida dan uap air termasuk bahan sisa.

2.4 Kerangka Berpikir

Dalam dunia pendidikan tentunya ada proses belajar dan mengajar. Belajar adalah perubahan tingkah laku dalam diri seseorang yang diperoleh dari hasil latihan, pembiasaan diri dan pengalamannya melalui interaksi dengan lingkungan dengan hasil yang mengarah ke positif baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap. Masing-masing perubahan yang terjadi pada seseorang tersebut adalah suatu keadaan yang lebih baik lagi dengan keberhasilan belajar yang diperoleh oleh seseorang, karena hasil belajar akan menjadi cerminan bagaimana perubahan itu terjadi pada diri seseorang.

Jika seseorang tidak mau belajar maka hidupnya akan tertinggal dengan adanya pengetahuan dan kemajuan teknologi di zaman sekarang. Oleh karena itu pendidikan adalah tahap dalam perubahan tingkah laku seseorang serta perubahan hidup yang lebih baik kedepannya. Maka dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mampu menyampaikan materi pendidikan dengan

menggunakan media pembelajaran supaya peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan guru dengan baik. Dimana dalam tulisan ini membahas tentang materi Ciri-ciri Makhluk hidup dengan menggunakan media *styrofoam*.

Penggunaan media pembelajaran *Styrofoam* tentang ciri-ciri makhluk hidup bertujuan agar siswa diharapkan untuk mampu dan aktif dalam mengikuti materi pembelajaran tersebut, dan juga bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD HKBP Pagar Jati, khususnya kelas III pada mata pelajaran IPA tentang ciri-ciri makhluk hidup pada tahun ajaran 2022.

2.5 Definisi Operasional

Definisi operasional pada judul penelitian ini, yaitu:

1. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan oleh siswa untuk memperoleh ilmu pengetahuan tentang pembelajaran IPA dengan materi/pokok yang berjudul ciri-ciri makhluk hidup di SD kelas III HKBP Pagar Jati Lubuk Pakam.
2. Media Pembelajaran *styrofoam* adalah suatu media pembelajaran yang digunakan dengan berbentuk suatu gambar tentang ciri-ciri makhluk hidup, dan pada *Styrofoam* tersebut di buat atau dilengketkan gambar mengenai ciri-ciri makhluk hidup agar siswa dapat mudah memahami materi tentang ciri-ciri makhluk hidup tersebut.
3. Pembelajaran IPA adalah suatu ilmu yang bersifat objektif yang mempelajari tentang alam sekitar dan isinya. Hal ini berarti IPA mempelajari ciri ciri makhluk hidup.
4. Hasil belajar adalah suatu nilai yang diperoleh dari hasil tes ketika selesai kegiatan belajar mengajar. Pada materi ciri ciri makhluk hidup
5. Kriteria ketuntasan hasil belajar siswa SD kelas III SD HKBP Pagar Jati Lubuk Pakam, adalah sebagai berikut:

- a) Siswa SD kelas III akan dinyatakan lulus dalam pembelajaran, jika siswa di SD HKBP Pagar Jati tersebut telah mendapatkan nilai KKM sebesar 70
 - b) Suatu kelas dikatakan lulus dalam belajar, jika siswanya lulus belajar sebesar 80%.
6. Menurut Sumardi dkk (2015) pengertian Ciri – ciri Makhluk Hidup adalah suatu makhluk hidup yang memiliki suatu proses yang diperlukan untuk kehidupan.

2.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan (Sugiyono, 2019:99).

Berdasarkan kerangka berpikir di atas, maka secara umum hipotesis penelitian ini adalah :

1. Ha : Ada pengaruh media pembelajaran *Styrofoam* tentang materi ciri ciri makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa/I kelas III SD HKBP Pagar Jati Lubuk Pakam pada mata pelajaran IPA
2. Ho : Tidak ada pengaruh media pembelajaran *Styrofoam* tentang materi ciri ciri makhluk hidup terhadap hasil belajar siswa/I kelas III SD HKBP Pagar Jati Lubuk Pakam pada mata pelajaran IPA.

