

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pembelajaran

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respons. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Menurut Skinner (Saleh, 2018:94) Belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Artinya, sebagai akibat dari tindakan belajar maka kita akan mengalami adaptasi progresif yang berarti memiliki tendensi berubah ke arah yang lebih sesuai atau lebih sempurna dari keadaan sebelumnya. Sementara itu menurut Hilgrad & Bower (Asrori, 2020:128) pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Purwanto (2016:38) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya”. Dengan demikian, belajar juga berkaitan dengan suatu aktivitas atau kegiatan untuk menguasai suatu hal yang dapat termasuk pengetahuan dan keterampilan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dapat merubah perilaku seseorang dalam melakukan sesuatu hal serta dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang baru.

2.1.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pernyataan yang menggambarkan pengetahuan atau keterampilan yang harus diperoleh siswa pada akhir tugas, kelas, kursus, atau program tertentu, dan membantu siswa memahami mengapa pengetahuan dan keterampilan tersebut dan berguna bagi mereka. Hasil pembelajaran berfokus pada konteks dan aplikasi potensi pengetahuan dan keterampilan yang membantu

siswa menghubungkan pembelajaran dalam berbagai konteks, dan membantu memandu penilaian dan evaluasi. Sudjana (2017:5) menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan- kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Sedangkan Susanto (2017:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil teks mengenai jumlah materi pelajaran tertentu. Jadi dapat kita simpulkan bahwa hasil belajar adalah hal yang didapatkan pada saat suatu pembelajaran selesai atau pada saat menyelesaikan sebuah tugas. Jumanta Hamdayana (2016:28) menyatakan bahwa "hasil belajar adalah perubahan diri, dari keadaan yang belum tahu menjadi tahu, dari tidak melakukan sesuatu menjadi melakukan sesuatu, dari yang belum mampu melakukan, menjadi mampu melakukan". Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang merubah perilaku dari yang belum mengetahui menjadi lebih mengerti. Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang merubah perilaku dari yang belum mengetahui menjadi lebih mengerti.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen dalam suatu pembelajaran. Media memiliki peran tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Peran tersebut dapat diketahui bahwa media digunakan sebagai alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan sebuah materi disamping penguasaan materi yang disampaikan secara langsung oleh guru itu sendiri. Daryanto (2016:4) menyatakan bahwa media adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Arsyad (2016:4) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Gagne Briggs (2015:4) dalam buku Azhar Arsyad menyatakan bahwa “Media pembelajaran meliputi alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku tape recorder, kaset, video, kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

2.1.4 Manfaat media pembelajaran

Media memiliki fungsi serta manfaat yang beragam melalui kehadirannya didalam proses pelaksanaan pembelajaran menurut dede (2010:37) media memiliki berbagai fungsi, yaitu :

a. Fungsi semantic

Fungsi ini merupakan fungsi dari media yang mampu menambah perbendaharaan kata atau makna sehingga dapat benar-benar di pahami dan mengatasi penggunaan komunikasi verbal yang tinggi dalam pembelajaran. Maksudnya bahwa fungsi ini seperti memberikan kemudahan memahami makna dengan penggunaan symbol atau kata tersebut diwujudkan dengan suatu objek tertentu. Misalnya untuk menggambarkan sifat pemberani menggunakan gambar singa.

b. Fungsi manipilatif

Fungsi yang mampu menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan dan di sesuaikan dengan keperluan serta mengatasi batas ruang, waktu, dan indera.

a. Fungsi psikologis: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi, fungsi sosio cultural.

b. Arsyad (2016:20) mengemukakan empat fungsi media,yakni sebagai berikut:

- 1 Fungsi Atensi, Yang berarti menarik perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang di tampilkan.
- 2 Fungsi Afektif, Yang berarti media dapat menggugah emosi dan

sikap pesertadidik, dan peserta didik dapat menikmati pembelajaran.

- 3 Fungsi Kognitif, Yaitu media memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (media visual).
- 4 Fungsi Kompensatoris, Media mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks/secara verbal .

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pada dasarnya memberikan dampak positif dan keuntungan lainnya terhadap pembelajaran. Memberikan manfaat yang dapat membuat pembelajaran lebih efektif dan memudahkan guru dalam penyampaian materi dari keterbatasan ruang waktu atau indera maupun persepsi siswa. Selain itu media dapat merubah sikap siswa ketika belajar atau dapat meningkatkan minat untuk belajar.

2.1.5 Media Pembelajaran *Pop Up Book*

2.1.5.1 Pengertian *Media Pop Up Book*

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses mengajar. Media juga dapat menumbuhkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan mampu menumbuhkan motivasi dan memudahkan pemahaman siswa adalah media pembelajaran *Pop-Up Book*. *Pop-Up Book* merupakan buku yang ketika halamannya dibuka akan menampilkan komponen gambar tiga dimensi, dan shading yang luar biasa di dalamnya sehingga dapat memberikan daya tarik bagi siswa sekolah dasar (Arsyad, 2016). Media *Pop Up Book* adalah alat yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari guru kepada anak-anak (Sobron et al., 2019). Media *Pop Up Book* adalah buku yang merangsang kreativitas dan imajinasi siswa dengan elemen tiga dimensi yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka dan tampilan gambar yang indah dan menarik (Riwahyudin, 2015). Dari beberapa pengertian diatas, Media pop-up book mempunyai kejutan dari setiap halaman yang akan dibuka, *Pop-Up Book*

juga memiliki warna yang indah, hal ini dapat membuat siswa lebih menarik karena setiap halaman terdapat kejutan yang berunsur tiga dimensi.

Masturah, Mahadewi, & Simamora (2018) mengemukakan bahwa *Pop-Up Book* adalah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka biasa menampilkan bentuk 3 dimensi atau timbul. *Pop-Up Book* ini dirancang dengan kreasi sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan minat dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Selain itu akan membantu guru dalam kegiatan belajar siswa supaya lebih mudah dalam mengimplementasikan contoh secara lebih konkret. *Pop-Up Book* dapat didesain sesuai dengan kebutuhan materi yang harus diajarkan oleh siswa dan tentunya dengan memperhatikan bagaimana langkah-langkah pembelajaran siswa.

Dari beberapa pengertian berikut dapat disimpulkan bahwa *pop up book* adalah jenis buku atau kartu yang didalamnya terdapat lipatan atau potongan gambar yang muncul sehingga membentuk objek 3 dimensi. Media *pop up book* memiliki kelebihan yaitu memberikan kejutan dari setiap halamannya karena memiliki dimensi sehingga gambar terlihat muncul keluar, dan dapat bergerak atau digeser sehingga memberi kesan yang kuat dari cerita yang disampaikan. Kekurangan media *Pop Up Book* adalah harga lebih mahal karena dalam proses pembuatannya membutuhkan kecermatan dan waktu yang lebih lama, dalam proses penggunaan media *pop up book* membutuhkan perlakuan khusus agar tidak mudah rusak atau sobek sehingga dapat dipakai secara berulang-ulang.

Manfaat media pembelajaran *Pop Up Book*:

- 1 Mengembangkan rasa cinta membaca pada peserta didik.
- 2 Membantu peserta didik memahami situasi kehidupan nyata dengan simbol-simbol atau gambar yang dipahami.
- 3 Mengembangkan peserta didik agar berpikir kritis dan kreatif
- 4 Membantu peserta didik yang memiliki hambatan dalam belajar seperti ketidakmampuan bahasa melalui representasi visual yang menarik sehingga mendorong keinginan peserta didik untuk membaca.

Media *Pop-Up Book* merupakan sebuah alat peraga tiga dimensi yang dapat menstimulasi imajinasi anak serta menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah anak dalam mengetahui penggambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta meningkatkan pemahaman anak (Tisna Umi Hanifah, 2021). Hal ini sejalan dengan Ningtias, Setyosari, & Praherdiono (2019) yang mengemukakan bahwa *Pop-Up Book* ialah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menyajikan konstruksi 3 dimensi atau timbul. (Solichah & Mariana, 2018) juga menjelaskan media *Pop-Up Book* termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di *Pop-Up Book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media *Pop-Up Book* merupakan sebuah buku tiga yang memiliki unsur 3 dimensi yang dapat bergerak saat halaman dibuka, serta memberikan visualisasi maupun tampilan yang lebih menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terkait materi.

2.1.6 Langkah-langkah membuat *Pop Up Book*

Langkah-langkah membuat *Pop Up Book* adalah sebagai berikut:

- 1 Menyiapkan alat dan bahan yang di butuhkan, kemudian menggunakan kardus menjadi ukuran 30x40 cm sebanyak 3 buah
- 2 Potong kertas manila berukuran 60x40 cm sebanyak 2 lembar, kemudian dilipat menjadi dua bagian yang sama besar.
- 3 Memotong kertas asturo berbentuk setengah lingkaran sebanyak lapisan yang diinginkan dan pilih warna yang sesuai dengan lapisan. kemudian pada bagian bawah setengah lingkaran diberi sisa 2cm untuk menempelkan gambar di kertas manila.
- 4 Penempelan dimulai dari lapisan paling dalam atau lingkaran dengan diameter paling kecil. kemudian kertas di tempel secara miring agar dapat berdiri tegak.
- 5 Membuat kantung-kantung sejumlah kenampakan permukaan bumi 1

kantong, kemudian kantong penjelasan materi di tiap lapisan.

- 6 Menggabungkan 3 lembar kardus yang telah di potong menjadi buku dengan menggunakan lakban bening. Kemudian menepelkan *Pop Up Book* yang telah jadi kardus. Kemudian hasil setelah *Pop Up Book* kenampakan permukaan bumi di tempel
- 7 Menghias cover dan menepelkan langkah kerja media pembelajaran sampul depan dan sampul belakang.
- 8 Alat dan bahan terdiri dari, Kertas asturo, kertas manila, kertas lipat, kardus bekas, lem, gunting, Cutter, Double Tio, Alat tulis.

2.1.7 Pengertian Pembelajaran IPA


Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan salah satu materi pelajaran yang harus dipahami oleh siswa. Karena IPA tidak dapat dilepas dari kehidupan manusia sehari-hari. Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan bagian dari ilmu pengetahuan atau sains yang berasal dari bahasa Inggris, „science“. Kata „science“ juga berasal dari bahasa Latin „science“ yang berarti saya tahu. Menurut Wahyana (2015:136) menyatakan bahwa “IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis, dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, perkembangan tidak hanya ditandai oleh adanya kumpulan fakta, tetapi adanya metode ilmiah dan sikap ilmiah”. Menurut H. W Fowler dalam Trianto (2018:136) menyatakan bahwa “IPA adalah pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan deduksi”. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan ilmu pengetahuan alam adalah ilmu yang mempelajari tentang alam dan kejadian yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat.

2.1.8 Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

1. Herbivora

Herbivora adalah kelompok hewan pemakan tumbuhan, antara lain bangsa burung, mamalia dan bangsa serangga. Bangsa burung misalnya burung nuri, burung merpati, burung kakatua, burung beo, burung betet dan sebagainya.

Bangsa mamalia seperti kuda, sapi, kerbau, kijang dan kambing. Bangsa serangga misalnya walang sangit, belalang, capung, kutu daun dan sebagainya.


Gambar Hewan	Ciri-ciri Hewan Herbivora
	<p>Hewan herbivora memiliki gigi seri tajam, tidak bertaring dan gigi gerahamnya bergelombang serta kuat. Namun ada beberapa yang memiliki gigi taring. Gigi seri digunakan untuk menggigit makanannya, sedangkan gigi geraham dan gigi taring digunakan untuk mengunyah makanan.</p>

Gambar 2.1 Hewan Herbivora

Sumber : pngfind.com

2. Karnivora

Karnivora adalah kelompok hewan pemakan daging atau pemakan hewan lain. Kelompok tersebut antara lain bangsa burung seperti burung elang, burung rajawali, burung hantu dan sebagainya. Bangsa serangga misalnya laba-laba. Bangsa mamalia seperti harimau, serigala, dan singa. Bangsa reptil seperti ular, cicak, komodo dan tokek sedangkan bangsa ikan misalnya ikan hiu, ikan arwana, dan ikan lohan.

Gambar Hewan	Ciri-ciri Hewan Karnivora
	<p>Hewan karnivora memiliki gigi taring kuat dan tajam yang berfungsi untuk merobek mangsanya. Sedangkan gigi seri kuat dan tajam meskipun berukuran kecil yang berfungsi untuk memotong makanan.</p>

Gambar 2.2 Hewan Karnivora

Sumber : pngfind.com

Perbedaan hewan karnivora dan Herbivora, Karnivora adalah hewan yang memakan hewan lain. Kata karnivora berasal dari bahasa Latin dan secara harfiah berarti “pemakan daging.” Kucing liar seperti singa, dan harimau adalah contoh karnivora vertebrata, seperti juga ular dan hiu, sedangkan karnivora invertebrata termasuk bintang laut, laba-laba, dan kepik. Karnivora adalah mereka yang bergantung sepenuhnya pada daging hewan untuk mendapatkan nutrisi mereka; contoh karnivora adalah anggota keluarga kucing, seperti singa dan cheetah. Sedangkan Herbivora adalah hewan yang sumber makanan utamanya adalah nabati. Contoh herbivora, termasuk vertebrata seperti rusa, koala, dan beberapa spesies burung, serta invertebrata seperti jangkrik dan ulat. Hewan-hewan ini telah berevolusi sistem pencernaan yang mampu menangani sejumlah besar bahan tanaman. Herbivora dapat diklasifikasikan lebih lanjut menjadi frugivora

(pemakan buah), granivora (pemakan biji), nektivora (pemakan nektar), dan folivora (pemakan daun).

3. Omnivora

Omnivora adalah hewan pemakan tumbuhan dan memakan hewan lain. Hewan tersebut di antaranya seperti beruang, babi, itik, musang, ayam, burung jalak dan burung kutilang.

Gambar Hewan	Ciri-ciri Hewan Omnivora
	<p>Hewan Omnivora Memiliki susunan gigi tersendiri untuk menyesuaikan dengan makanannya. Berkembang biak dengan bertelur, sebagian berkembang biak dengan melahirkan</p>

Gambar 2.3 Hewan Omnivora

Sumber : pngfind.com

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku, dengan interaksi individu dengan lingkungan. Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Dengan demikian, belajar dapat membawa perubahan bagi siswa, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Untuk mendapatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPA yang diharapkan maka dalam proses belajar mengajar harus menggunakan media pembelajaran dimana media yang ditampilkan sesuai dengan materi yang diajarkan.

Media pembelajaran yang baik adalah media yang pembelajaran yang dapat membuat suasana menjadi menyenangkan dan meningkatkan pemahaman siswa. Oleh karena itu diterapkan media pembelajaran *Pop Up Book* karena dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA . Media *Pop Up Book*

adalah alat bantu untuk mempermudah dalam penyampaian materi pelajaran yang berupa gambar. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *Pop Up Book* maka suasana belajar di kelas akan lebih menjadi menyenangkan sehingga siswa tidak akan merasakan bosan didalam kelas sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan baik. Dalam media pembelajaran *Pop Up Book* ini dapat memahami materi yang disampaikan guru, sehingga dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Sehingga dengan demikian peserta didik dapat memperoleh hasil belajar sesuai yang diharapkan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir maka hipotesis dalam penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas IV SD Negeri 040521 Sinaman Tahun Ajaran 2022/2023.

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan judul penelitian maka defenisi operasional dalam penelitian ini sebagai berikut

- 1 Belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang dialami siswa pada saat menggunakan media pembelajaran
- 2 Hasil belajar merupakan pernyataan yang menggambarkan pengetahuan atau keterampilan yang harus diperoleh siswa pada akhir tugas.
- 3 Media merupakan salah satu komponen dalam suatu pembelajaran. Media memiliki peran tersendiri dalam pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas.