

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Sariani, *et al* (2021: 2) menyatakan “belajar merupakan suatu proses usaha, tindakan atau pengalaman yang terjadi dengan tujuan mendapatkan sesuatu yang baru berupa pengetahuan, keterampilan, kemampuan, kemauan, kebiasaan, tingkah laku dan sikap”.

Slameto dalam Wicaksono (2020: 11), menyatakan bahwa “belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Kemudian Hetharion (2023: 1), menyatakan belajar adalah suatu proses perubahan yang relatif permanen pada tingkah laku yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman yang terkontrol dan tidak terkontrol, dan belajar merupakan proses pemerolehan keterampilan, pengetahuan, kemampuan, dan tingkah laku yang mempengaruhi deskripsi dan diagnosa terhadap peristiwa dan manusia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja atau tidak sengaja untuk perubahan dirinya dan perubahan tingkah laku yang mengalami pertumbuhan, perkembangan dalam diri seseorang baik secara psikis maupun fisik.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Usman dalam Kusumawati dan Maruti (2019: 58), menyatakan “mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Kemp dalam Rahmat (2019: 4), menyatakan “mengajar adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang terdiri atas fungsi dan bagian-bagian yang saling berhubungan satu sama lain serta diselenggarakan secara logis untuk mencapai

keberhasilan belajar”. Kemudian Djamarah dalam Simatupang (2019: 8-9), menyatakan “mengajar adalah suatu proses, yaitu proses mengatur mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan mengajar adalah suatu proses menyampaikan ilmu pengetahuan terhadap anak didik dengan berdasarkan kelangsungan hubungan yang timbal balik yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.3 Hasil Belajar Peserta Didik

2.1.3.1. Pengertian Hasil Belajar Peserta Didik

Sudjana dalam Wurjanti (2022: 41), menyatakan “hasil belajar adalah perubahan perilaku, pengertian lebih dalam meliputi bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. W. Winkel dalam Wurjanti (2023: 41) menyatakan “hasil belajar adalah suatu keberhasilan diperoleh disekolah yang berwujud angka”. Kemudian Rustam dalam Nuridayanti (2022: 28), mengemukakan “hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Beberapa uraian teori di atas dapat disimpulkan hasil belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam menentukan keberhasilan perubahan perilaku peserta didik dalam pengalamannya selama belajar, dimana peserta didik yang telah melakukan pencapaian perubahan baik itu menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.1.3.2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Slameto dalam Mahtumi, *et al* (2022: 21-22), menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- a. Faktor Internal: faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor internal terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan)

- 3) Faktor kelelahan.
- b. Faktor Eksternal: faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan peserta didik dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
 - 3) Faktor masyarakat (kegiatan peserta didik dan masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Kemudian Marlina dan Sholehun (2021), menyatakan bahwa yang “mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal (minat, bakat, motivasi, dan cara belajar) dan faktor eksternal (lingkungan sekolah dan lingkungan keluarga)”.

Astiti, *et al* (2021), menyatakan “faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari diri siswa yang meliputi kecerdasan , sikap, kebiasaan, bakat, dan motivasi. Faktor yang berasal dari luar diri siswa disebut dengan faktor eksternal yang meliputi keluarga, masyarakat, dan sekolah”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor internal yang meliputi fisik, psikologis dan faktor eksternal yang meliputi terdiri dari sekolah, keluarga, juga lingkungan masyarakat.

2.1.4 Pengertian Media

Akan sangat membantu dan mencapai tujuan yang efisien dan efektif dalam menggunakan media. Bahan pelajaran yang dibuat sebagai bahan pendidikan dengan memberikan kesan terhadap peserta didik melalui menjadikan peserta didik seolah-olah sedang bermain, bersenang-senang dan melakukan sesuatu. Dengan itu, media akan lebih disenangi dan dan tentu menjadi pengajaran yang benar-benar bermakna.

Kustiandi dan Darmawan (2020: 3), menyatakan “media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar”. Nengsih, *et al* (2022: 4), menyatakan “media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian anak didik untuk tercapainya tujuan pendidikan”.

Kemudian Ismail (2020: 43), menyatakan “media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat saluran komunikasi yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan kepada penerima dengan tujuan untuk mencapai proses belajar sesuai dengan tujuan tertentu.

2.1.5 Fungsi Media

Joko Sutrisno dalam Miftah (2022: 4), mengemukakan “enam fungsi media; (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon siswa, (5) memberikan umpan balik dengan segera, dan (6) menggalakan latihan latihan yang serasi”.

Kemp dan Dayton dalam Kustandi dan Darmawan (2020:17), terdapat tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan
- 2) Menyajikan informasi dan
- 3) Memberi intruksi.

Hikmah dalam Maisarah, *et al* (2023: 19), “fungsi utama media adalah fungsinya sebagai alat pengajaran, media juga mempengaruhi lingkungan, kondisi dan lingkungan belajar yang diciptakan dan dirancang oleh guru”.

Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan fungsi media adalah sebagai sarana pengajaran yang dapat membangun motivasi minat belajar serta mendapatkan hiburan yang dapat mengaktifkan respon peserta didik dalam belajar.

2.1.6 Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

2.1.6.1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Ni'mah (2022: 77), menyatakan “*genially* adalah media pembelajaran interaktif yang menyediakan berbagai fitur pilihan untuk anak”. Kemudian Einstein *et al* (2022: 102), menyatakan “*genially* adalah salah satu media pembelajaran online yang dapat membantu guru untuk membuat bahan ajar yang kreatif dan inovatif baik berupa materi presentasi, game, video pembelajaran dan lainnya.

Ana dan Prawijaya dalam Permatasari (2023: 456) menyatakan “*genially* merupakan sebuah platform yang menjadikan konten yang telah dibuat menjadi lebih hidup. Berdasarkan uraian teori di atas dapat disimpulkan *genially* adalah suatu media pembelajaran yang dapat membuat konten dengan fitur yang kreatif dan inovatif seperti presentasi, video pembelajaran, game dan gambar animasi yang lebih menarik.

2.1.6.2. Langkah-langkah Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis *geneally*, ada hal-hal yang perlu dipersiapkan misalnya: mengetahui terlebih dahulu cara mengoperasikan media yang digunakan dan harus konsisten dengan indikator pencapaian yang ingin dicapai.

Berikut langkah-langkah penggunaan media pembelajaran berbasis *geneally* yang dikemukakan oleh Kristanto (2022), yaitu sebagai berikut:

1. Pilih jenis kreasi dari *template* yang sesuai dengan kebutuhan, kumpulkan inspirasi dari *template-template* tersebut;

2. Sesuaikan kreasi, setelah itu memilih *template*, mengubah desainnya lalu edit warna, gambar, font, ikon, dan manfaatkan semua sumber daya yang ditawarkan pada menu editor;
3. *Template Genially* sudah memiliki animasi dan interaktivitas. Namun, dapat mengeditnya dan menambahkan lebih banyak elemen interaktif serta animasi dengan cepat dan intuitif;
4. Bagikan *project genially*, langsung presentasikan dari akun *genially*. Selain itu, bisa juga dapat membagikan tautan melalui email, media sosial.

2.1.6.3. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Penggunaan media mempunyai pengaruh yang besar. Unggul dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diidentifikasi. Karena itu, guru tidak hanya harus mahir menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Alasan penggunaan media pembelajaran salah satunya adalah berkaitan dengan manfaat media pembelajaran untuk keberhasilan proses belajar mengajar dikelas. Tentunya media yang digunakan disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran, karena tidak semua media cocok untuk semua orang. Ady (2022) menyatakan

Manfaat media pembelajaran berbasis *genially* yang dapat langsung dirasakan pada saat terjadinya proses pembelajaran tersebut, maupun manfaat jangka panjang setelah proses pembelajaran terjadi. Perubahan-perubahan sebagai akibat hasil belajar sebagian dapat dilihat pada waktu relatif singkat, bahkan bersamaan dengan kegiatan belajar itu sendiri.

2.1.6.4. Kelebihan dan kekurangan Media Pembelajaran Berbasis *Genially*

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis *genially* yang dikemukakan oleh Permatasari (2021: 22), yaitu sebagai berikut :

Kelebihan media pembelajaran berbasis *genially*:

1. Konten yang memikat audiens, pengguna tidak perlu memiliki keahlian pemrograman atau desain, karena terdapat ratusan *template* tersedia.

2. Membuat konten yang interaktif sehingga mendukung pengalaman visual interaktif yang dapat meningkatkan komunikasi dengan audiens.
3. Membuat presentasi interaktif, modul interaktif, info grafi dan lain-lain sesuai dengan sumber daya didaktik abad ke-21. Kreasi animasi dan interaktif yang terintegrasi dengan fasilitas internet.
4. Membuat desain interaktif dan animasi yang memainkan komponen visual yang tersedia.

Kekurangan media pembelajaran berbasis *genially*:

Terdapat pembatasan akses bagi kreator yang tidak memiliki akses premium untuk menggunakan fitur yang disediakan.

2.1.7 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Suhelayanti, *et al* (2020: 4), menyatakan “ilmu pengetahuan alam dan sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar. IPAS memuat pembelajaran tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan.” Andreani dan Gunansyah (2022: 1844), menyatakan “IPAS adalah adopsi dari pembelajaran IPA dan IPS yang digabungkan dalam satu mata pelajaran seperti K13.”

Berdasarkan Permendikristek Nomor 008/H/2022 dalam Fatah, *et al* (2023: 30), menyatakan “IPAS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Berdasarkan uraian teori tersebut dapat disimpulkan maka IPAS adalah salah satu ilmu yang mempelajari fenomena alam dan sosial yang digabungkan dalam satu mata pelajaran.

2.1.8 Materi Pembelajaran

Makhluk hidup mencakup manusia, hewan, dan tumbuhan. Kita sebagai manusia berkewajiban untuk melestarikan hewan dan tumbuhan. Pelestarian hewan dan tumbuhan merupakan usaha untuk melindungi hewan dan tumbuhan agar tidak punah. Pelestarian hewan dan tumbuhan dilakukan agar manusia dapat

memenuhi kebutuhannya. Berikut ini beberapa tujuan mengapa hewan dan tumbuhan perlu dilestarikan. Keberadaan hewan dan tumbuhan sangat penting bagi manusia sehingga perlu dilestarikan, antara lain karena untuk:

1. Menjaga keseimbangan alam sekitar agar kehidupan di muka bumi tetap berjalan dengan baik.
2. Melestarikan keanekaragaman hewan dan tumbuhan yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat.
3. Memenuhi kebutuhan masyarakat. Misalnya untuk bahan bangunan, makanan dan obat-obatan.
4. Tumbuhan dapat menciptakan lingkungan yang nyaman dan mengurangi pencemaran udara.
5. Dapat digunakan sebagai tempat hiburan dengan membuat taman rekreasi atau kebun binatang.
6. Memberikan rasa indah terhadap alam.

Hewan dan Tumbuhan yang Dilindungi

Ada beberapa hewan dan tumbuhan yang dilindungi. jadi, tidak boleh digunakan untuk keperluan manusia.

1. Untuk menghindari perburuan liar
2. Untuk menjaga agar hewan dan tumbuhan tidak punah
3. Untuk menjaga keseimbangan ekosistem.

Di Indonesia sendiri ada banyak jenis hewan dan tumbuhan yang hampir mengalami kepunahan atau disebut juga hewan dan tumbuhan langka yang perlu dilindungi. Berikut ini hewan dan tumbuhan yang perlu dilindungi.

1. Burung Cendrawasih



Gambar 2.1 Burung Cendrawasih
Sumber: Pembelawatwaliar

Burung yang menjadi maskot Papua ini memang memiliki keindahan dengan warna bulu yang dimilikinya. Warna bulu cenderawasih yang mencolok biasanya merupakan kombinasi beberapa warna yang lain seperti hitam, coklat, oranye, kuning, putih, biru, merah, hijau, dan ungu. Burung ini semakin molek dengan keberadaan bulu memanjang dan unik yang tumbuh dari paruh, sayap, atau kepalanya. Namun, Burung cenderawasih yang memiliki warna bulu yang indah dan mencolok hanya dimiliki oleh pejantan.

2. Tumbuhan Cendana



Gambar 2.2 Tumbuhan Cendana
Sumber: Francisco Nuñez

Cendana atau cendana wangi merupakan pohon penghasil kayu cendana dan minyak cendana. Kayunya digunakan sebagai rempah-rempah, bahan dupa, aromaterapi, campuran parfum, dan wewangian lainnya. Di Indonesia kayu ini banyak ditemukan di Nusa Tenggara Timur, meskipun sekarang dapat juga ditemukan. Namun sekarang dapat ditemukan di wilayah Indonesia lainnya seperti di pulau Jawa dan Sumatera.

3. Orang Utan



Gambar 2.3 Orang Utan
Sumber: Edwin Derry Mahatama

Orang utan adalah bagian dari keluarga besar kera dan merupakan mamalia arboreal terbesar. Dan hewan khas Indonesia yang hidup di hutan-hutan yang ada di pulau Sumatera dan pulau Kalimantan. Jumlah orang utan di Indonesia semakin sedikit. Hewan ini terancam mulai punah akibat dari aktivitas manusia. Banyak orang utan yang diburu oleh manusia dan banyak juga tempat hidupnya yang sudah di rusak oleh aktivitas manusia.

4. Harimau Sumatera



Gambar 2.4 Harimau Sumatera
Sumber: Adminstaff

Harimau Sumatera merupakan *salah satu* spesies langka yang dilindungi dan hampir *punah*. Hal itu tidak lepas karena adanya banyak permintaan kulit harimau yang banyak. Kulit harimau dimanfaatkan untuk keperluan seperti tas, sepatu, ataupun pakaian dan cendera mata. Hal itu akan menyebabkan harimau akan semakin sedikit jumlahnya dan menjadi punah jika tidak ada solusi mengatasi perburuan tersebut.

5. Bunga Rafflesia



Gambar 2.5 Bunga Rafflesia

Sumber : Ahmad dan Rendika

Bunga Rafflesia Arnoldi sebagai fenomena alam Indonesia yang mempesona. Kekhasan ukuran, wewangian yang kuat, dan keterikatannya dalam tumbuhan inang membuat bunga ini demikian spesial. Rafflesia merupakan salah satu tumbuhan endemik dengan status keterancamannya populasi yang tergolong langka dan terancam punah. Kelangkaan tersebut disebabkan kondisi distribusi populasi yang terbatas dengan habitat yang semakin sempit karena adanya berbagai faktor misalnya fragmentasi habitat.

6. Komodo



Gambar 2.6 Komodo

Sumber: Adel Andila Putri

Komodo adalah kadal terbesar di dunia. Komodo hanya ada di Indonesia tepatnya di Kepulauan Flores terutama hidup di Kepulauan Komodo. Komodo ini membutuhkan waktu 5 tahun untuk bisa mencapai panjang 2 meter. Komodo adalah hewan yang ada hanya di Indonesia dan tergolong sebagai hewan dilindungi.

Upaya Pelestarian Hewan dan Tumbuhan Agar Tidak Punah

Beberapa upaya yang harus dilakukan dalam pelestarian hewan langka di antaranya:

- a. Tidak melakukan perburuan hewan langka dan melaporkan setiap aktivitas perburuan hewan langka tersebut kepada pihak berwajib;

- b. Melindungi hewan-hewan langka;
- c. Membudidayakan hewan langka dengan membuat tempat penangkaran bagi hewan-hewan langka agar bisa berkembang biak untuk selanjutnya melepas mereka ke alam bebas agar bisa hidup secara alamiah.
- d. Tidak melakukan jual beli atas hewan langka, terutama hewan yang masih hidup
- e. Mencari alternatif pemanfaatan hewan-hewan langka dengan menciptakan pengganti bahan sintesis. Misalnya pemanfaatan kulit harimau untuk pakaian diganti dengan kain bermotif kulit harimau, dan sebagainya.

Adapun upaya yang dilakukan pemerintah untuk menjaga kelestarian hewan dan tumbuhan langka antara lain dengan membuat:

- a. Cagar alam sebagai tempat perlindungan dan pelestarian hewan, tumbuhan, tanah dan air.
- b. Suaka margasatwa yaitu bagian dari cagar alam, merupakan tempat untuk melindungi hewan-hewan tertentu terutama yang hampir punah demi keberlangsungan hidupnya.
- c. Hutan lindung merupakan kawasan hutan yang mempunyai fungsi sebagai daerah menyimpan cadangan air tanah, mencegah banjir dan mengendalikan erosi dan tanah longsor, memelihara kesuburan tanah, melindungi hewan dan tumbuhan yang hidup di dalamnya.

2.2 Kerangka Berpikir

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang ingin disampaikan kepada penerima dengan tujuan untuk mencapai proses belajar sesuai dengan tujuan tertentu. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis *genially*. Media pembelajaran berbasis *genially* adalah suatu media pembelajaran yang dapat membuat konten dengan fitur yang kreatif dan inovatif seperti presentasi, video pembelajaran, game dan gambar animasi yang lebih menarik.

Hasil belajar adalah suatu kemampuan keberhasilan perubahan perilaku peserta didik dalam pengalamannya selama belajar, peserta didik yang telah melakukan proses perubahan belajar mengajar melalui pencapaian keterampilan

kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan demikian menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* diharapkan akan mengetahui ada pengaruh hasil belajar peserta didik kelas IV pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah peneliti, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. (Sugiyono, 2020: 90). Hipotesis penelitian ini ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran berbasis *genially* terhadap hasil belajar IPAS materi makhluk hidup perlu dilestarikan pada peserta didik kelas IV SD 105268 Telaga Sari Kec.Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.

2.4 Defenisi Operasional

Memudahkan memahami maksud dari keseluruhan penelitian, maka penulis merumuskan defenisi operasional setiap variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah usaha kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan kelas IV SD 105268 Telaga Sari Ke. Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Mengajar adalah suatu proses menyampaikan ilmu pengetahuan terhadap peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *genially* pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan kelas IV SD 105268 Telaga Sari Ke. Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.
3. Media pembelajaran berbasis *genially* adalah suatu media pembelajaran yang dapat membuat konten dengan fitur yang kreatif dan inovatif untuk memudahkan memahami materi makhluk hidup perlu dilestarikan kelas IV SD 105268 Telaga Sari Kec. Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.
4. Hasil belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam menentukan keberhasilan belajar pada materi makhluk hidup perlu dilestarikan kelas IV SD 105268 Telaga Sari Ke. Sunggal Tahun Ajaran 2023/2024.