

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pengaruh**

Surakhmad (2019:84) menyatakan bahwa “Pengaruh adalah kekuatan yang timbul dari orang atau benda dan juga gejala dalam yang bisa memberikan perubahan terhadap apa yang ada disekelilingnya”. R Robert dan Gilbert (2016:223) mengatakan bahwa “Pengaruh adalah wajah kekuasaan yang diperoleh oleh orang ketika mereka memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan”. Pengaruh adalah daya atau kekuatan yang ada dalam diri siswa/anak, yang dapat menumbuhkan motivasi dan sikap belajar agar dapat mendapatkan prestasi dari mata pelajaran. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2015:1045), pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul dari sesuatu, baik itu watak, orang, benda, kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dapat mempengaruhi lingkungannya yang ada di sekitarnya.

##### **2.1.2 Pengertian Pembelajaran**

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. “Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungannya yang ada di sekitar peserta didik melakukan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Peran dari guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam belajar tentunya banyak perbedaan, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna materi pelajaran, ada pula peserta didik yang lambah dalam mencerna materi pelajaran. Kedua perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi dalam pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik. Oleh karena itu, jika hakikat adalah “perubahan”, maka hakikat pembelajaran adalah “pengaturan”. Menurut Suardi (2018:7) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran ini dapat dilakukan oleh dua orang pelaku, yaitu guru dan siswa. Tugas guru adalah mengajar dan tugas siswa adalah belajar.

### **2.1.3 Media Pembelajaran**

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain, (2020:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media pembelajaran merupakan perantara pesan dari pengirim ke penerima berbentuk cetak maupun non cetak sehingga penerima memiliki motivasi belajar untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan (Mudlofir dan Rusydiyah, 2019:122).

Hamalik dalam Wahyuningtyas, (2020:24) mengatakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi bagi peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran adalah salah satu faktor

yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Dalam pembelajaran guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar dapat dipahami oleh peserta didik. Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019:45) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Menurut (Zaini, 2017:2) dengan media pembelajaran seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat menarik perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

### **2.1.3.2 Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran, Suparlan (2020:73). Rasyid dan Rohani (2018:68) bahwa fungsi dari media pembelajaran adalah untuk menyampaikan materi pembelajaran, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi daya tarik untuk siswa, meningkatkan hasil belajar, sebagai media proses pembelajaran, menjadikan peran guru agar lebih produktif.

Arsyad (2016:4) mengungkapkan beberapa pendapat mengenai fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan nilai belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih

langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan, misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum, atau kebun binatang.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran merupakan membantu mengatasi kejenuhan siswa, membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan dapat menarik perhatian siswa di kelas dalam mengikuti pembelajaran.

### **2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Ahmad Rivai (dalam Netriwati dan Lena, 2017:17-18) manfaat dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu:

1. Media pengajaran dapat menarik dan memperbesar perhatian anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan.
2. Media pengajaran dapat mengatasi perbedaan pengalaman belajar anak didik berdasarkan latar belakang sosial ekonomi.
3. Media pengajaran dapat membantu anak didik dalam memberikan pengalaman kerja yang sulit diperoleh dengan cara lain
4. Media pengajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal apa yang mereka alami dalam kegiatan belajar mengajar mereka, misalnya menyaksikan pemutaran film tentang suatu kejadian atau peristiwa.
5. Media pengajaran dapat menumbuhkan kemampuan anak didik untuk berusaha mempelajari sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan.
6. Media pengajaran dapat mengurangi adanya verbalisme dalam suatu proses (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan belakang).

#### 2.1.3.4 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seseorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jenis media pembelajaran sangat beragam mulai dari media yang sederhana dan murah sehingga media yang canggih dan mahal harganya, ada juga media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran, ada pula media yang sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Menurut (Ramli, 2012:2) media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam lima kelompok, pertama, media tanpa proyeksi dua dimensi (hanya punya ukuran panjang dan lebar), seperti gambar, bagan, grafik, poster, dan peta dasar. Kedua, media tanpa proyeksi tiga dimensi (punya ukuran panjang, lebar, dan tebal/tinggi), seperti benda sebenarnya, model, dan boneka. Ketiga, media audio (media dengar), seperti radio, dan tape recorder. Keempat, media dengan proyeksi (media yang diproyeksikan), seperti film, slide, filmstrip, dan overhead projector. Kelima, televisi (TV) dan video tape recorder (VTR). Menurut Anderson (2008:123) mengelompokkan media menjadi 9 kelompok yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media audio-cetak, (4) media proyeksi visual diam, (5) media proyeksi audio visual diam, (6) media visual gerak, (7) media objek fisik, (8) media manusia dan lingkungan, (9) media komputer.

Media *pop-up book* merupakan media pembelajaran yang tergolong dalam bentuk media visual tiga dimensi. Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional yakni dapat dinikmati atau dilihat dari sisi panjang, lebar, dan tinggi. Menurut Sufanti (2016:46), media visual yang tidak diproyeksikan terbagi menjadi beberapa jenis yaitu gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta, realia, dan papan. Media tiga dimensi terdiri dari (1) model, (2) mouck up, (3) diorama.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam proses pembelajaran sangat penting karena media pembelajaran dapat mempermudah

proses belajar, dan media pembelajaran merupakan salah satu alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran kepada peserta didik.

#### **2.1.4 Media *Pop-up book***

##### **2.1.4.1 Pengertian *Pop-Up Book***

Najahah (2016:23) *Pop-up book* adalah media buku tiga dimensi yang jika dibuka halaman buku itu bisa tegak berdiri atau bisa di gerakkan. Rahmawati (2014:4) menjabarkan bahwa *pop-up book* adalah buku yang memiliki tampilan gambar yang dapat ditegakkan, indah, pun dapat bergerak. Sementara itu, Yulia Hariani (2015:1198), *Pop-up book* adalah sebuah buku dengan bentuknya yang menarik karena dapat bergerak ketika halamannya dibuka. *Pop-up book* merupakan sebuah alat peraga yang digunakan sebagai imajinasi anak serta dapat menambah pengetahuan sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengetahui gambaran bentuk suatu benda, memperkaya perbendaharaan kata serta dapat meningkatkan pemahaman anak Tisna Umi Hanifah, (2014:50) hal ini sejalan dengan Ningtiyas.

Setyosari dan Praherdinono (2019:98) yang mengatakan bahwa *Pop-up Book* ialah sebuah kartu atau buku yang ketika dibuka bisa menyajikan konstruksi 3 dimensi atau timbul. Solicha dan Mariana 2008:67) juga mengatakan media *pop-up book* termasuk jenis media 3 dimensi yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang muncul dan materi yang terdapat di media *pop-up book* bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin kita sampaikan. Media *pop-up book* adalah buku yang merangsang kreativitas dan imajinasi siswa dengan elemen tiga dimensi yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka dan sehingga menampilkan gambar yang indah dan menarik (Riwhayudi, 2015:156).

Media *pop-up bok* dianggap mempunyai daya tarik tersendiri bagi peserta didik karena mampu menyajikan visualisasi dengan bentuk-bentuk yang dibuat dengan melipat, bergerak dan muncul sehingga dapat memberikan kejutan dan kekaguman bagi siswa ketika membuka setiap halamannya (Khoiraton dkk, 2014:2). Kelebihan dari media *pop-up book* adalah dapat memberikan pengalaman khusus kepada siswa karena melibatkan siswa seperti menggeser,

membuka, dan melipat bagian *pop-up book*. Hal ini akan membuat kesan tersendiri kepada para pembaca sehingga akan lebih mudah masuk dalam ingatan siswa ketika menggunakan media ini (Setyawan dkk., 2017:108), sedangkan menurut Adelilia (2017:67) media *pop-up book* dalam bahasa Inggris mempunyai arti muncul keluar. Menurut Ann (dalam *jurnal Qori Kartika Putri* 2018:79) mengatakan bahwa *pop-up book* adalah sebuah media yang berbentuk buku dan memiliki unsur tiga dimensi. Nur, 2018:78). Menurut Rosidah (Simbolon yang disajikan dalam bentuk paragraf, sehingga membuat siswa menjadi malas untuk membaca buku, gambar yang sedikit ditampilkan membuat siswa tidak mempelajari materi yang diberikan guru. Sehingga guru perlu membuat inovasi yang dapat menarik minat belajar siswa dengan menggunakan media *pop-up book*.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media *pop-up book* adalah tampilan gambit yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi yang unik, menarik, dan bermakna, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi tidak monoton.

### **2.1.5 Manfaat Media Pop-Up Book**

Dzuanda dalam Siregar dan Rahmah (2016:5) menjelaskan bahwa penggunaan media *Pop-Up Book* memiliki manfaat yang sangat berguna, yaitu:

- 1) Mengajarkan anak untuk lebih menghargai buku dan memperlakukannya dengan baik.
- 2) Mendekatkan anak dengan orang tua karena *pop-up book* memiliki bagian yang halus sehingga memberikan kesempatan orang tua bisa duduk bersama putra-putri mereka dan menikmati cerita dengan kata lain *pop-up book* bisa mendekatkan hubungan antara orang tua dan anak.
- 3) Mengembangkan kreatifitas anak.
- 4) Merangsang imajinasi anak.
- 5) Menambahkan pengetahuan hingga memberikan penggambaran bentuk suatu benda atau bisa disebut dengan pengenalan benda.
- 6) Menambahkan kecintaan anak terhadap membaca.

### 2.1.5.1 Kelebihan dan Kelemahan Media *Pop-Up Book*

Ni'mah (2014:22) menyebutkan beberapa kelebihan *pop-up book* sebagai media pengajaran, di antaranya:

- 1) *Pop-up book* banyak digunakan untuk menjelaskan gambar yang kompleks seperti dalam kesehatan, matematika, dan teknologi.
- 2) Buku atau media *pop-up book* yang dapat digerakkan merupakan strategi pembelajaran yang efektif dan membuat pembelajaran lebih efektif, interaktif, dan mudah diingat.
- 3) *Pop-up book* menyediakan umpan pembelajaran, karena bagi siswa, ilustrasi visual dapat menggambarkan konsep yang abstrak menjadi jelas.
- 4) *Pop-up book* dapat menambah pengalaman baru bagi siswa.
- 5) *Pop-up book* dapat menghibur dan menarik perhatian siswa.
- 6) Bagian-bagian *pop-up book* yang interaktif membuat pengajaran menjadi seperti permainan yang memberikan kesempatan siswa untuk berpartisipasi di dalamnya. Selain kelebihan di atas.

Media *pop-up book* juga memiliki kelemahan menurut Dzuanda (dalam Sylvia dan Hariani, 2015:1198) menyebutkan beberapa kelemahan media *pop-up book* adalah:

- a) Waktu pengerjaannya cenderung lebih lama karena menuntut ketelitian yang lebih ekstra.
- b) Belum ada yang menjual media *pop-up book* berisi budaya local Slempit, karena umumnya media *pop-up book* yang dijual berisi tentang cerita rakyat, dongeng, fable, maupun berisi ensiklopedia pengetahuan.
- c) Membutuhkan biaya yang cukup banyak untuk membuatnya.

**Alat-alat yang digunakan dalam membuat media *pop-up book* yaitu:**

- 1) Kertas karton warna  
Digunakan sebagai bahan dasar buku. Pilih karton dengan ketebalan sedang.
- 2) Double tip

Digunakan untuk merekatkan dua sisi karton tebal yang kadang sulit direkatkan dengan lem stik.

3) Kain

Digunakan untuk mengusap dan meratakan kertas yang telah diberi lem.

4) Lem

Digunakan untuk merekatkan kertas.

5) Penggaris besi

Digunakan untuk mengukur kertas dan membantu memotong garis lurus, dengan cutter.

6) Spidol warn

Digunakan untuk mewarnai gambar.

7) Pensil

Digunakan untuk menggambar, membuat pola, dan menandai ukuran.

8) Penghapus

Digunakan untuk menghapus goresan pensil yang tidak diperlukan.

9) Cutter

Digunakan untuk memotong kertas dan karton.

10) Gunting

Digunakan untuk mengguting kertas dan mengguting pola gambar pada media *pop-up book*.

**Cara Membuat Media *Pop-up Book***

1. Gunting kertas karton sesuai dengan pola/kegiatan.
2. Untuk memotong garis lurus, gunakan penggaris besi dan cutter agar hasil potongan lebih rata dan cepat.
3. Lipat pola dan ratakan dengan menggunakan penggaris besi atau bisa menggunakan cutter.
4. Olesi lem dibagian yang ingin direkatkan.
5. Rekatkan, lalu usap dan ratakan dengan kain.
6. Tempelkan double tape ke dalam pola gambar yang akan direkatkan.
7. Pegang erat-erat kertas pada bagian tengah kartu dan tarik double tape dengan hati-hati. Lalu tekan kembali untuk merekatkan.

## **2.1.6 Minat Belajar**

### **2.1.6.1 Pengertian Minat Belajar**

Minat adalah “rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh” (Djaali, 2014:121). Minat adalah sesuatu yang sangat penting bagi seseorang untuk melakukan suatu aktivitas. Dengan minat orang akan berusaha mencapai tujuannya. Oleh karena itu minat dikatakan sebagai salah satu aspek psikis manusia yang dapat mendorong untuk mencapai tujuan. Minat adalah proses perkembangan dan pengarahan perilaku atau kelompok, agar individu atau kelompok itu menghasilkan keluaran yang diharapkan, sesuai sasaran yang lebih umum yang merujuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam diri individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan (Sobur, 2013:246). Minat adalah kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (Djaali, 2013:122).

Minat ini tumbuh karena adanya keinginan untuk mengetahui dan memahami sesuatu mendorong serta mengarahkan minat belajar peserta didik sehingga lebih sungguh-sungguh dalam belajarnya (Iskandar, 2012:181). Minat belajar menurut Clayton Aldelfer dalam Nashar adalah kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi hasil belajar sebaik mungkin (Nashar, 2014:42). Minat yang dimiliki oleh seseorang merupakan suatu hal yang bersumber dari perasaan yang berupa kecenderungan terhadap suatu hal sehingga menimbulkan perbuatan-perbuatan atau kegiatan-kegiatan tertentu sehingga minat dapat dikatakan sebagai sebuah perasaan yang berkeinginan kuat terhadap suatu hal dan tidak hanya didasari pada kesadaran terhadap suatu kegiatan (Pratiwi, 2017:15).

Berdasarkan pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang dapat

membuat siswa tertarik dan senang serta suatu pemusatan perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan, kesenangan, kecenderungan hati, keinginan yang tidak sengaja yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar (lingkungan).

#### **2.1.6.2 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar**

Djamarah dan Suryabrata (dalam Alawiyah, 2020:10) terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, diantaranya adalah :

1. Faktor Internal yang meliputi :
  - a. Faktor kesehatan  
Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar, bila seseorang kesehatannya terganggu, dapat mengakibatkan lelah, tidak bergairah, dan tidak semangat untuk belajar.
  - b. Perhatian  
Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek.
  - c. Kesiapan  
Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan respon atau bereaksi.
  - d. Bakat dan intelegensi  
Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa akan datang..
2. Faktor Eksternal, meliputi :
  - a) Faktor keluarga  
Minat belajar siswa juga dipengaruhi oleh keluarga. Berikut ini akan dijelaskan macam-macam faktor keluarga :
    - 1) Cara orang tua mendidik anak sangat berpengaruh terhadap belajar anak.
    - 2) Suasana rumah adalah situasi atau kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak dan belajar.
    - 3) Keadaan ekonomi keluarga, dalam kegiatan belajar seseorang anak memerlukan saran dan prasarana atau fasilitas menunjang seperti buku, alat tulis, dan sebagainya.
  - b) Faktor sekolah

Faktor sekolah mempengaruhi minat belajar siswa mencakup hal-hal sebagai berikut :

1. Metode mengajar
  2. Kurikulum
  3. Pekerjaan rumah yang terlalu banyak dibebankan oleh guru kepada siswa untuk dikerjakan dirumah merupakan momok penghambat dalam kegiatan belajar karena membuat siswa cepat bosan dan siswa tidak memiliki kesempatan untuk mengerjakan kegiatan lain.
- c) Faktor masyarakat
1. Kegiatan siswa dalam masyarakat
  2. Teman bergaul

Berdasarkan uraian diatas maka disimpulkan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eskternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seorang peserta didik, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang dipengaruhi dari luar diri peserta didik, misalnya faktor dari dukungan orang tua, dan lingkungan sekitar.

### **2.1.6.3 Upaya Meningkatkan Minat Belajar**

Untuk meningkatkan minat belajar siswa, Susanto (2003:153-154) mengatakan hal-hal yang berhubungan dengan minat dan perhatian dalam pratek pendidikan dan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui berbagai upaya:

1. Dalam belajar diusahakan siswa dapat memusatkan jiwanya kepada materi pelajaran yang sedang dipelajari.
2. Menghindari segala sesuatu yang mungkin dapat mengganggu perhatian siswa, misalnya sikap guru yang tidak tenang, suasana di kelas dan di luar kelas, temperatur dan sebagainya.
3. Bahan pelajaran yang meningkatkan secara bertahap sesuai dengan kemauan siswa akan menarik perhatian. Apa yang menarik orang dewasa belum tentu menarik perhatian peserta didik, maka dalam hal ini:
  - a) Tidak memaksakan sesuatu yang menjadi perhatian guru, padahal bagi siswa belum tentu hal itu menarik perhatiannya.

- b) Menghargai siswa dengan semestinya, termasuk menghargai apa yang menjadi perhatian siswa.
- c) Membimbing perhatian siswa, tidak hanya sekedar menuruti apa saja yang menjadi perhatian siswa.
4. Hal-hal yang menjadi kebutuhan atau kehidupan akan menarik perhatian siswa, maka diusahakan bahan-bahan atau materi pelajaran disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan dibawa dalam kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kehidupan siswa.
5. Monoton dalam menggunakan metode pengajaran atau media pembelajaran yang kurang baik, sehingga harus diupayakan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.
6. Menghubungkan materi pelajaran yang disajikan dengan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki, serta dengan bahan atau materi pelajaran lain.
7. Memberikan kesempatan atau waktu secukupnya kepada siswa untuk melakukan penyesuaian diri.
8. Mengusahakan supaya siswa tidak menjadi lelah dalam melakukan sesuatu sehingga membuat mereka jenuh dengan pembelajaran.

#### **2.1.6.4 Jenis-jenis Minat Belajar**

Ahmad Susanto (2013:60) bahwa minat dibagi menjadi 10 jenis yaitu:

- 1) Minat terhadap alam sekitar, yaitu minat terhadap pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan alam, binatang, dan tumbuhan.
- 2) Minat mekanis, yaitu minat terhadap pekerjaan yang bertalian dengan mesin-mesin atau alat mekanik.
- 3) Minat hitung menghitung, yaitu minat terhadap pekerjaan yang membutuhkan perhitungan.
- 4) Minat terhadap ilmu pengetahuan, yaitu minat untuk menemukan fakta-fakta baru dan pemecahan problem.
- 5) Minat persuasive, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan untuk mempengaruhi orang lain.

- 6) Minat seni, yaitu minat terhadap pekerjaan yang berhubungan dengan kesenian, kerajinan, dan kreasi tangan.
- 7) Minat leterer, yaitu minat yang berhubungan dengan masalah-masalah membaca dan menulis berbagai karangan.
- 8) Minat musik, yaitu minat terhadap masalah-masalah musik, seperti menonton konser dan memainkan alat-alat musik.
- 9) Minat layanan sosial, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan untuk membantu orang lain.
- 10) Minat klerikal, yaitu minat yang berhubungan dengan pekerjaan administratif.

## **2.1.7 Ilmu Pengetahuan Alam**

### **2.1.7.1 Pengertian IPA**

Isrok'atun, Hanifah, Maulana, dan Suhaebar (2020:21), Ilmu pengetahuan alam atau sains merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta beserta isinya, serta peristiwa-peristiwa yang terjadi di dalamnya disusun secara sistematis dan dikembangkan oleh para ahli secara ilmiah. Kelana dan Pratama (2019:15), IPA merupakan suatu cara untuk mengkaji alam dan proses-proses yang ada di dalamnya melalui proses sistematis dan ilmiah. Sedangkan Trianto dalam Sari, dan Sunardi (2017:538), mengatakan bahwa IPA adalah suatu kumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dan sebagainya.

Ilmu pengetahuan alam yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Ilmu Pengetahuan Alam mempelajari tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam atau yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam.

### **2.1.7.2 Tujuan Pembelajaran IPA**

Ahmad Susanto (2013:171) tujuan pembelajaran sains di sekoah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BNSP, 2006), dimaksudkan untuk :

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptannya-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman 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 memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan memnuat 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 ke SMP.

### **2.1.8. Materi Pembelajaran**

#### **2.1.8.1 Metamorfosis Kupu-kupu**

Metamorfosis adalah suatu proses perkembangan biologi pada hewan yang melibatkan perubahan penampilan atau struktur setelah kelahiran atau penetasan. Perubahan fisik itu terjadi akibat pertumbuhan sel dan differensiasi sel atau proses yang terlihat dalam organisme multisel yang secara radikal berbeda.

Serangga merupakan salah satu kelas dari hewan yang tidak bertulang belakang (avertebrata) yang termasuk dalam filum artropodha. Ciri umum dari serangga adalah tubuhnya beruas-ruas dan terbagi menjadi tiga bagian, yaitu

kepala-dada-perut. Karena kemampuannya yang tinggi dalam beradaptasi dan bereproduksi, maka habitat serangga mendominasi diseluruh lingkungan, baik darat air, maupun udara. Serangga merupakan hewan yang paling mendominasi di bumi, sebagian besar serangga memiliki sayap dan bisa terbang. Mereka dapat hidup di sekitar kita. Serangga tidak jarang mempunyai warna menarik namun menghasilkan suatu zat yang beracun yang dapat menimbulkan rasa sakit, menimbulkan iritasi, dan rasa terbakar. Ada juga serangga yang menyengat apabila diganggu. Dan ada pula serangga di sekitar kita yang dapat menularkan penyakit.

Kupu-kupu merupakan fauna yang termasuk kelompok serangga yang memiliki peran sangat penting dalam ekosistem yaitu sebagai pembantu dalam penyerbukan pada tumbuhan. Selain itu kupu-kupu juga dapat dijadikan sebagai bioindikator terhadap perubahan kualitas lingkungan karena kupu-kupu sangat (Anggraeni, 2014:68). Kupu-kupu mengalami metamorfosis sempurna yang terdiri dari Telur, Larva, Pupa dan Imago. Tingkat keberhasilan kupu-kupu dalam beradaptasi terhadap lingkungannya sangat dipengaruhi oleh faktor biotik berupa tanaman pakan dan inang (Ashari et. Al, 2019:76). Kupu-kupu merupakan hewan jenis serangga termasuk dalam Ordo Lepidoptera. Hewan yang identic dengan keindahan saat dipandang dengan mata dan menjadi symbol kecantikan ini adalah hewan diurnal (aktif di siang hari) berbeda dengan ngengat yang menjadi hewan jenis nocturnal (aktif di waktu malam). Kupu-kupu mempunyai jumlah spesies yang cukup banyak yaitu sekitar 600 spesies yang diketahui dipulai Bali dan Jawa.

Kupu-kupu adalah serangga yang mengalami metamorfosis sempurna (holometabola) atau serangga yang melalui stadium telur, larva (ulat), pupa (kepompong), dan imago (dewasa). Panjang dan pendek siklus hidup kupu-kupu dipengaruhi oleh suhu lingkungannya. Panas yang tinggi akan mempercepat waktu tiap stadia (Mahayani 2014:84). Semakin panjang waktu yang dibutuhkan pada satu siklus maka semakin banyak pakan yang dikonsumsi. Sedangkan semakin pendek suatu siklus akan meningkatkan jumlah populasi dari kupu-kupu. Siklus hidup setiap-setiap spesies kupu-kupu bervariasi.

### 2.1.8.2 Tahap Daur Hidup Kupu-Kupu

Setelah melakukan perkawinan, kupu-kupu betina akan mencari tumbuhan inang yang spesifik untuk meletakkan telur-telurnya. Telur-telur tersebut diletakkan secara satu per satu atau berkelompok pada permukaan daun. Sebagian besar kupu-kupu dapat menghasilkan hingga ratusan telur, tapi hanya sekitar dua persennya saja yang dapat tumbuh menjadi kupu-kupu dewasa (Sulistiyani et al. 2014:10). Kupu-kupu memiliki telur dengan bentuk dan ukuran berbeda-beda, tergantung pada jenisnya. Perbedaan bentuk dan ukuran telur dapat digunakan sebagai petunjuk dalam identifikasi. Kupu-kupu Papilionidae memiliki telur berbentuk bulat, berwarna hijau, kekuningan dengan ukuran beragam. Ornithoptera memiliki telur berdiameter 3 mm, Troides berdiameter 2 mm, dan Papilio berdiameter 1 mm. Sedangkan telur *Cyrtis themire* berdiameter kurang dari 1 mm dan berbentuk setengah bola atau hemispherical serta memilikiukiran (Wafa 2018:73). Kupu-kupu betina biasa meletakkan telurnya pada permukaan bahwa daun muda, secara berkelompok atau satu-satu (Allen dkk, 2005:97). Telur-telur tersebut dilindungi dengan cairan dari abdomen betina (Mastrigt dan rosariyanto, 2005:123).

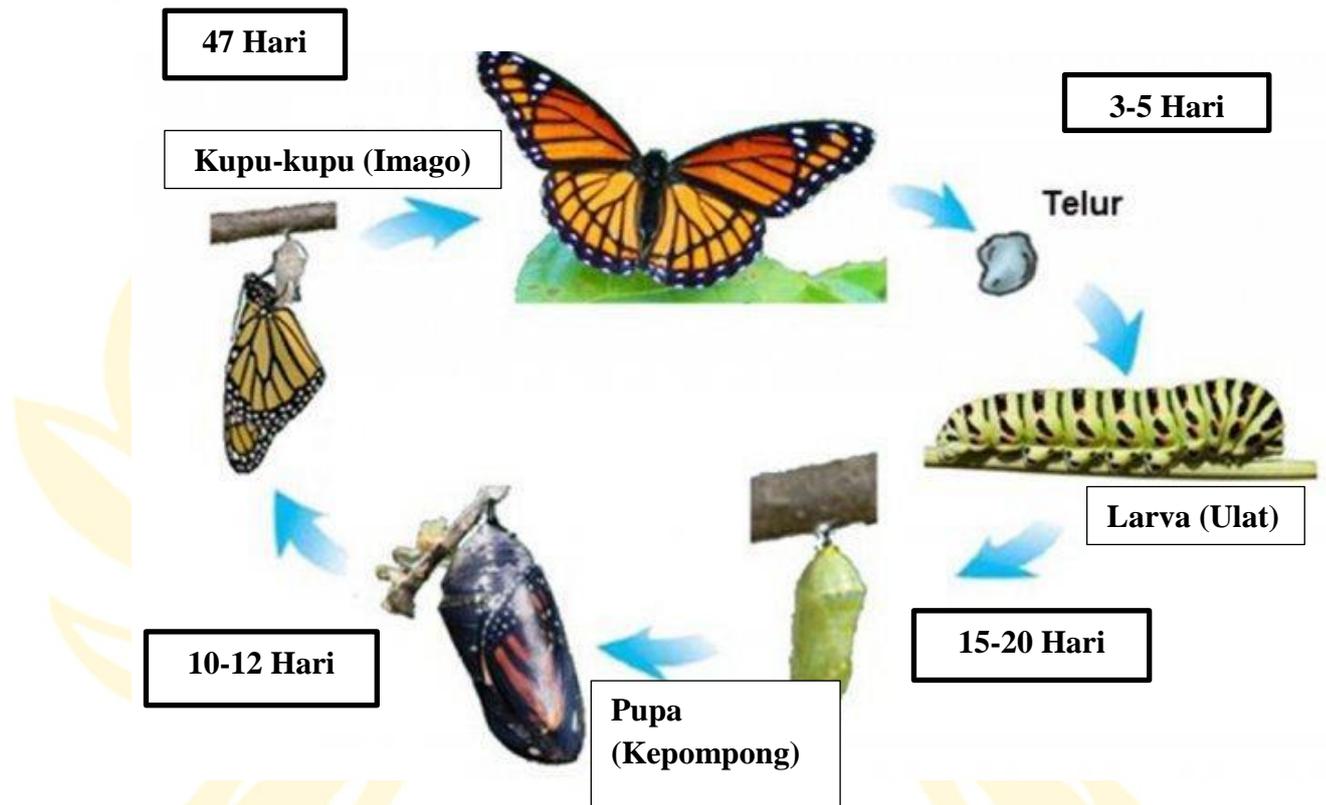
Tahap berikutnya adalah tahap larva atau ulat setelah beberapa telur menetas menjadi larva. Dalam proses pertumbuhan ulat melepaskan kulit lama dan kulit yang baru (dengan ciri tersendiri) muncul (Mastrigt dan Rosariyanto, 2005:67). Larva atau ulat memiliki tipe mulut pengunyah yang kuat sehingga dapat mengunyah makanannya dengan baik. Larva dapat memakan bagian tumbuhan inangnya dari satu jenis saja ( monofagus) atau dari beberapa jenis tumbuhan yang berkerabat (oligofagus). Larva memiliki dua macam kaki, yaitu tiga pasang kaki sesungguhnya terdapat pada toraks tepat dibelakang bagian kepala. Larva juga memiliki kaki-kaki semu (prolegs) berjumlah lima pasang yang akan terabsorpsi pada saat pupa (Imes, 1992:89).

Tahap pupa atau kepompong merupakan tahap istirahat, tidak berpindah dan tidak makan (Davies dan Butler, 2008:134). Setelah larva mencapai umur 12

sampai 39 hri, larva akan berhenti makan dan mulai memasuki stadia kehidupan pupa (Putra, 1994:108). Akan tetapi, masa pupa dapat berlangsung selama beberapa bulan dalam kondisi lingkungan yang kurang mendukung atau selama musim dingin pada negara empat musim (Allen dkk, 2005:26). Tahapan pupa kupu-kupu biasanya ditemukan di dalam kokon walaupun tidak semua jenis menghasilkan kokon. Kokon merupakan lapisan penutup yang terbuat dari sutera yang dibuat oleh larva instar aktif (Hadi dkk, 2009:34). Di dalam pupa, larva akan mengalami perubahan bentuk yang sama sekali berlainan dengan bentuknya semula. Pada saat itu, berkembang pula organ tubuh yang digunakan pada waktu menjadi dewasa. Organ tubuh tersebut dapat berupa antenna, kaki, mata majemuk, sayap, dan organ genital (Putra, 1994:55). Pupa tidak mempunyai kaki yang berfungsi untuk bergantung pada waktu kulit larva dilepaskan. Agar pupa yang terbentuk dapat bergantung sebelum menjadi pupa, larva tersebut membuat landasan sutera di ujung abdomen atau semacam kait. Hal ini dilakukan untuk menopang atau bergantungnya badan pupa (Hadi dkk, 2003:17).

Ketika kupu-kupu muncul dari pupa, kupu-kupu tidak mampu untuk terbang. Kupu-kupu akan menggantung terbalik pada cangkang pupa kosong atau pada cabang terdekat atau daun (Suhara, 2009:53). Kupu-kupu dewasa akan banyak mengeluarkan cairan dan membuka serta menggerak-gerakkan sayap-sayapnya yang menjadi kering sebelum dapat terbang untuk pertama kali. Seluruh proses ini biasanya berlangsung di pagi hari dengan cuaca cerah (Mastrigt dan rosariyanto, 2005:179). Setelah sayap meningkat dan mengeras kupu-kupu akan terbang jauh untuk mencari makanan dan pasangan (Suhara, 2009:89). Kupu-kupu dewasa akan segera menyelesaikan fungsi utama, yaitu bereproduksi setelah kupu-kupu tersebut keluar dari pupa. Masa hidup kupu-kupu dewasa sekitar satu minggu sampai kira-kira delapan bulan, tetapi rata-rata setiap jenis memiliki masa hidup dua atau tiga pecan (Imes, 1992:90).

Gambar 2.1 Tahap Daur Hidup Metamorfosis Kupu-ku



Sumber : <https://images.app.goo.gl/i2GJ1aqeXVKp7sBC6>

Keterangan :

Telur menetas menjadi ulat dalam 3-5 hari

Ulat menjadi kepompong dalam 15-20 hari

Kepompong menjadi kupu-kupu 10-12 hari

Usia hidup kupu-kupu adalah 47 hari

## 2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk menambah wawasan. Kegiatan belajar akan menambah pemahaman orang yang dapat digunakan untuk keberlangsungan hidupnya. Belajar dapat diartikan sebagai perubahan dalam

perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri seperti perilaku. Dengan belajar maka norma yang dimiliki oleh seseorang setelah ia melakukan kegiatan belajar akan menjadi lebih baik.

Pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Pembelajaran IPA di SD akan lebih menarik apabila menggunakan media *pop-up book*. Pembelajaran ini akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa karena pada materi yang diajarkan terlihat lebih nyata. Cara guru mengajar di kelas juga menjadi penentu keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media dan penguasaan terhadap media harus dimatangkan oleh guru. Media *pop-up book* adalah salah satu media yang dapat digunakan oleh guru proses pengadaannya dan juga biaya pengadaannya masih terjangkau dan juga dalam penggunaannya tidak memerlukan peralatan khusus lainnya. Diharapkan penggunaan media *pop-up book* ini dapat meningkatkan minat belajar siswa.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Setiap penelitian pasti memiliki hipotesis. Hipotesis adalah dugaan sementara dari sebuah penelitian. Penelitian ini memiliki hipotesis dimana ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media *pop-up book* terhadap minat belajar peserta didik pada materi metamorfosis kupu-pupu siswa kelas III SDN 104219 Tanjung Anom T.A 2023/2024.

### **2.4 Definisi Operasional**

1. Pengaruh adalah suatu daya atau kekuatan yang dapat timbul karena adanya perlakuan dari media *pop-up book* terhadap minat belajar siswa di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.

2. Pembelajaran adalah upaya yang akan dilakukan dengan oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar yang menggunakan media *pop-up book* yang akan dilakukan di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
3. Media pembelajaran adalah sesuatu media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
4. *Pop-up book* adalah tampilan gambar yang memiliki unsur tiga dimensi yang memberikan visualisasi yang unik, menarik, dan bermakna, serta dapat bergerak ketika halamannya dibuka, dan dapat menarik perhatian siswa di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.
5. Minat adalah dorongan dalam diri sendiri untuk melakukan sesuatu yang diajarkan dengan menggunakan media *pop-up book* di SD Negeri 104249 Tanjung Anom.
6. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam yang diajarkan di SD Negeri 104219 Tanjung Anom.