

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses perubahan perilaku atau pengetahuan seseorang akibat pengalaman, latihan, pendidikan, atau instruksi yang diberikan kepada individu. Proses belajar dapat terjadi secara sadar atau tidak sadar, serta dapat terjadi melalui berbagai cara seperti melalui pengamatan, interaksi sosial, percobaan, atau pendidikan formal. Tujuan utama dari belajar adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan seseorang serta memperoleh pengetahuan baru yang akan berguna bagi kehidupan sehari-hari atau profesi yang dijalankan.

Belajar sebagai proses perubahan tingkah laku, kemampuan, dan kognisi seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Defenisi ini juga menyoroti bahwa belajar dapat terjadi secara sengaja atau tidak sengaja, serta dapat terjadi melalui pengalaman langsung atau melalui proses sosialisasi dan pengajaran (Suyono & Haroyanto, 2016) sedangkan Purwanto (2017) mengatakan bahwa, belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalaman, yang dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti pembelajaran formal di sekolah atau perguruan tinggi, pembelajaran non-formal di lembaga kursus atau pelatihan, atau pembelajaran informal melalui pengalaman sehari-hari.

Menurut (Djamaluddin & Wardana, 2019), Belajar sebagai suatu proses perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang terjadi pada individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan belajar melibatkan perubahan dalam perilaku, pengetahuan, keterampilan, atau sikap individu, dan bahwa perubahan tersebut terjadi melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Menurut Djamaluddin (2019:13), pembelajaran yang diidentikkan dengan kata "mengajar" berasal dari kata dasar "ajar" yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan "pe" dan akhiran "an menjadi "pembelajaran", yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar.

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi (Arsad, 2017:73) sedangkan menurut Yolandasari (2020:17) berpendapat bahwa Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses usaha sadar dari pendidik untuk membuat peserta didik belajar. Terjadinya perubahan perilaku pada diri peserta didik yang belajar, diperoleh dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha.

2.1.3 Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran melalui kemampuan yang dimiliki peserta didik. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Menurut Mustakim (2020), hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta

didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh kurikulum Lembaga pendidikan.

Sumarni (2018) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku individu bukan saja mengenai perubahan pengetahuan, tetapi juga kecakapan, sikap, kebiasaan pengertian, penguasaan yang semuanya harus dilakukan secara sadar dan memiliki tujuan secara positif serta bersifat kontiniu dan permanen. Pendapat lain menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berupa perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan (Rohmah, 2020). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh melalui kemampuan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

2.1.4 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Secara umum faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor internal atau faktor dari dalam siswa, faktor eksternal atau faktor dari luar siswa, dan faktor pendekatan belajar yaitu meliputi strategi dan metode.

1. Faktor-faktor Internal

Faktor Intern terdapat 3 kelompok besar yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

a. Faktor Jasmani

(1) Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit. Jika kesehatan siswa terganggu maka akan sulit konsentrasi dan fokus terhadap penyampaian materi. Sehingga tidak dapat belajar dengan maksimal dan optimal.

(2) Cacat Tubuh

Cacat tubuh ialah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh. Cacat tubuh juga memiliki dampak terhadap hasil belajar. Meskipun menggunakan alat bantu, akan berbeda hasilnya dengan peserta didik yang normal.

b. Faktor Psikologi

(1) Inteligensi

Inteligensi pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau penyesuaian diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Inteligensi cukup besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar.

(2) Perhatian

Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Akan menjadi sebuah hambatan bila siswa atau siswa tidak memiliki perhatian terhadap apa yang di pelajarinya.

(3) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Tidak minat akan menimbulkan rasa malas untuk belajar pada siswa. Sehingga yang dipelajarinya tidak masuk ke dalam ingatan secara sempurna.

(4) Bakat (aptitude)

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik

(5) Motivasi

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik.

(6) Kematangan.

Kematangan yaitu suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang. Faktor ini berhubungan erat dengan kematangan atau tingkat pertumbuhan organ-organ tubuh manusia. Misalnya peserta didik sekolah dasar diajarkan ilmu filsafat. Pertumbuhan anak seusia mereka belum matang untuk menerima pelajaran tersebut.

c. **Faktor Kelelahan**

Kelelahan juga berpengaruh terhadap kemampuan. Siswa yang mengalami kelelahan fisik karena melakukan pekerjaan berat akan kurang mampu memusatkan perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga lebih cenderung gelisah, mengantuk dan tidak tenang dalam belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

2. Faktor-Faktor Eksternal

a. **Faktor Keluarga**

Anggota keluarga dan peran orang tua dirumah sangatlah menentukan keberhasilan belajar anak dirumah. Karena guru atau pendidik tidak dapat menjangkau aktivitas siswa di rumah.

b. **Faktor Sekolah**

Sekolah harus menjalin kerjasama dengan lingkungan masyarakat dan lingkungan keluarga untuk memajukan pendidikan di sekolah.

c. **Faktor Masyarakat**

Tokoh masyarakat berperan dalam pendidikan di masyarakat, pemerintah dan ketersediaan sumber belajar juga berpengaruh terhadap keberhasilan pendidikan di sekolah

2.1.5 Media Pembelajaran

a. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Secara umum, media pembelajaran adalah semua saluran komunikasi yang dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar.

Manfaat Media Pembelajaran Junaidi (2019) menjelaskan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran secara umum adalah untuk memudahkan interaksi antar siswa, sehingga kegiatan pembelajaran

menjadi lebih efektif dan efisien. Menurut Wulandari (2023), pembelajaran juga memiliki manfaat praktis, antara lain sebagai berikut.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian selain manfaat umum, Media pesan dan informasi sehingga dapat mempercepat dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak, sehingga timbul motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungan, dan kesempatan belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman serupa kepada siswa tentang peristiwa lingkungan dan memungkinkan interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan orang-orang di sekitarnya, misalnya saat kunjungan lapangan. Kunjungan ke museum atau kebun Binatang.

Menurut (Ega Rima Wati, 2016:2) Media juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampaian pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran disekolah selalu mengalami pembaruan, terutama dalam pemanfaatan hasil teknologi yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran.

b. Jenis media pembelajaran

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman. Dari karakteristik tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran. Jenis media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

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, di antaranya 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 netbook 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 presentasi 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 ke dalam beberapa slide yang menarik. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah memahami penjelasan melalui visualisasi yang terangkum dalam slide text, 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 di sini 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 di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Multimedia merupakan gabungan dari berbagai macam media, baik untuk tujuan pembelajaran maupun tujuan yang lain.

2.1.6 Media Gambar

2.1.6.1 Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar diam ini adalah foto. Foto/gambar memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Foto/gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

Foto/gambar yang didesain secara baik dapat memberikan pemahaman yang lebih baik.

Sebuah gambar bermakna yang paling tidak memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Gambar harus mengandung sesuatu yang dapat dilihat dan penuh dengan informasi/data. Sehingga gambar tidak hanya sekedar gambar yang tidak mengandung arti atau tidak ada yang dapat dipelajari.
2. Gambar bermakna dan dapat dimengerti sehingga, si pembaca gambar benar-benar mengerti, tidak salah pengertian.
3. Lengkap, rasional untuk digunakan dalam proses pembelajaran, bahannya diambil dari sumber yang benar. Sehingga jangan sampai gambar miskin informasi yang berakibat penggunaanya tidak belajar.

Dalam memilih sebuah gambar/foto sebaiknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Substansi materi yang disajikan dalam bentuk foto/gambar harus memiliki relevansi dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
2. Gambar yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.
3. Ditampilkan dengan skala yang sesuai sehingga terlihat logis dan enak dilihat.
4. Gambar menampilkan judul atau keterangan
5. Beberapa foto/gambar dapat dibeli di toko buku.

Kelebihan media gambar, antara lain:

- a. Dibandingkan dengan media grafis, media foto ini lebih konkret.
- b. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya.
- c. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan media gambar, antara lain:

1. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar.
2. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

Media gambar merupakan perpaduan bentuk asli dalam dua dimensi yang berupa foto dan lukisan (Permana dan Indihan, 2018). Pendapat yang sama juga dinyatakan oleh Arsyad (Windiyani dkk, 2018) bahwa media gambar termasuk

dalam bentuk visual berupa representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan tampak suatu benda. (Syflianto& Maulana Arafat, 2020).

2.1.7 Media Pembelajaran *Bigbook*

2.1.7.1 Pengertian Media *Bigbook*

Berdasarkan pendapat Adnan dkk (2019:3), *Big book* adalah buku bacaan yang terdapat gambar dan tulisan berukuran besar, memahaminya. Ukuran media yang digunakan juga beragam, mulai dari kertas A5, A4, A3, hingga ukuran yang lebih besar, disesuaikan dengan karakteristik, minat, dan kebutuhan peserta didik yang akan dibelajarkan. Desain pada *Big book* disarankan untuk dibuat menarik sehingga dapat menarik minat dan perhatian peserta didik untuk membacanya dan merasa senang untuk belajar.



Gambar 2.1 Media *Big Book*

Sumber : Pribadi

Menurut defenisi pendapat para ahli *Big book* adalah Menurut Syarifah, dkk (2019:2) Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga lewat media elektronika seperti radio, televisi, internet, dan yang lainnya. Salah satu media yang belum banyak digunakan dan dikembangkan di Indonesia adalah media *Big Book*.

Menurut Umar Sulaiman (2017:1) Buku besar (*Big book*) adalah buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar. *Big book*

berkarakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, sehingga memungkinkan terjadinya kegiatan membaca bersama antara guru dan murid.

Adapun menurut Fauziah (2016 : 3) *Big book* merupakan sebuah media yang memiliki karakteristik khusus yang dibesarkan, baik teks maupun gambarnya, serta memiliki karakteristik khusus dalam segi bentuk gambar, warna.

2.1.7.2 Ciri-Ciri *Big Book*

Media *Bigbook* memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Ukuran buku besar
- 2) Ukuran gambar dan tulisan besar dan jelas
- 3) Bisa digunakan dimana saja dan kapan saja
- 4) Bisa dibuat sendiri oleh guru
- 5) Bisa dibawa kemana saja
- 6) Gambar yang menarik dan penuh warna warni

2.1.7.3 Cara Pembuatan Media *Bigbook*

Adapun tahap-tahap pembuatan media *Bigbook* yaitu sebagai berikut:

1. Tentukan tema materi pelajaran
2. Bahan dan alat yaitu: Album foto berukuran gambar A3, gunting kertas bergambar materi pelajaran serta tulisan yang besar.
3. Masukkan gambar kedalam album foto yang sudah digunting rapi dengan warna warni.

2.1.7.4 Kelebihan dan Kelemahan *Bigbook*

a. Kelebihan

Media pembelajaran memiliki berbagai jenis dan bentuk sesuai dengan karakteristik bahan ajar yang dibahas, tentu saja memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dari *Big book* antara lain:

1. memiliki teks dan gambar yang besar sehingga semua siswa di kelas dapat melihatnya,
2. materi dalam *Big book* disajikan secara ringkas dan jelas,

3. memiliki variasi warna. yang dapat menarik perhatian siswa, dan ukuran
4. ukuran teks dan gambar pada buku besar lebih besar dan teks bacaan yang tersedia sederhana.

Adapun menurut Nursa'adah (2017) kelebihan media pembelajaran berupa *Big book* yaitu:

1. Mempermudah siswa memahami materi pelajaran melalui visual gambar dua dimensi serta tulisan yang sederhana.
2. Meningkatkan daya konsentrasi siswa sehingga antusiasme mereka terhadap penjelasan guru lebih efektif.
3. Meningkatkan daya kreativitas serta rasa ingin tahu siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.
4. Guru dapat mengembangkan visual gambar dua dimensi maupun tulisan yang sederhana dari berbagai mata pelajaran yang menggunakan media *big book*. Misalnya gambar dapat dibuat lebih lucu, tidak terlalu detail, akan tetapi gambar sederhana yang menggugah selera dan rasa ingin tahu siswa.

b. Kekurangan

Media *Bigbook* juga tentunya memiliki kekurangan menurut Nursa'adah (2017) yaitu:

1. Tidak dapat menampilkan audio karena *Big book* hanya menampilkan visual berupa gambar dan tulisan.
2. Tidak dapat menampilkan gambar bergerak karena *Big book* hanya menampilkan visual berupa gambar dan tulisan yang diam atau tak bergerak.
3. Guru terbatas dalam menampilkan gambar serta tulisan melalui *Big book* terutama untuk benda berbentuk tiga dimensi.

c. Langkah-langkah penggunaan *Bigbook*:

1. Guru membacakan judul depan *Big book* dengan materi yang disampaikan kepada siswa dan mengajak siswa membaca bersama materi pelajaran
2. Guru membacakan dan menunjukkan gambar dan isi materi di dalam halaman *Big book* kepada siswa sampai selesai

3. Guru mengajak siswa untuk memulai membaca materi pelajaran sampai selesai
4. Guru membuat tanya jawab kepada siswa.

2.1.7.5 Manfaat Media Gambar *Big Book* Bagi Siswa dan Guru

- a. Manfaat yang dapat diperoleh anak melalui penggunaan *Big Book*, yaitu:
 1. Anak termotivasi untuk belajar lebih giat
 2. Rasa percaya diri anak dapat tumbuh
 3. Belajar berlangsung dalam suasana yang menyenangkan
 4. Secara alamiah anak akan sangat menggemari materi pelajaran
- b. Manfaat yang dapat diperoleh guru melalui penggunaan *Big book*, yaitu:
 1. Media *Big Book* dapat membantu guru mengelola kegiatan di berbagai situasi, lokasi dan keadaan.

2.1.8 Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD ditujukan untuk memberi kesempatan siswa memupuk rasa ingin tahu secara alamiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari jawaban atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah:

1. memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-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 mempengaruhi antara IPA, 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, dan
7. memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA

2.1.8.1 Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Sesuai dengan tujuan pembelajaran dan hakikat IPA, bahwa IPA dapat dipandang sebagai produk, proses dan sikap, maka dalam pembelajaran IPA di SD harus memuat 3 dimensi IPA tersebut. Pembelajaran IPA tidak hanya mengajarkan penguasaan fakta, konsep dan prinsip tentang memecahkan masalah, melatih kemampuan berpikir kritis dan mengambil kesimpulan melatih bersikap objektif, bekerja sama dan menghargai pendapat orang lain. Model pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata di masyarakat. Siswa diberi kesempatan untuk menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungannya.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPA (SD) di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang lingkungan alam dan fenomena alam melalui observasi, eksperimen, dan refleksi. Materi sekolah mencakup beberapa topik, salah satunya adalah daur hidup hewan. Tujuan pembelajaran IPA tentang daur hidup hewan adalah untuk mengembangkan pemahaman siswa tentang pentingnya menjaga keseimbangan ekosistem dan pemanfaatan hewan secara bijak.

2.1.8.2 Materi Daur Hidup Hewan Metamorfosis

Daur hidup hewan adalah suatu proses dimana hewan atau makhluk hidup lainnya, yang mengalami perubahan bentuk sepanjang hidupnya seluruh tahapan pertumbuhan makhluk hidup. Pada hewan, daur hidup dimulai dari telur sampai dewasa. Daur hidup kupukupu, nyamuk, lalat, katak, dan belalang berbeda-beda. Hewan tersebut mengalami perubahan bentuk tubuh dalam pertumbuhannya.

Telur ayam jika menetas akan menghasilkan anak ayam. Bentuk anak ayam yang baru menetas sama seperti induknya. Akan tetapi, ukurannya lebih

kecil. Begitu pula halnya dengan burung. Hal ini berbeda dengan kupu-kupu, nyamuk, dan katak. Bentuk anak hewan-hewan tersebut berbeda dengan induknya. Proses perubahan bentuk hewan ini disebut metamorfosis. Dalam daur hidupnya, tidak semua hewan mengalami metamorfosis.

Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah kupu-kupu, lalat, kumbang, tawon, lebah, semut, dan nyamuk. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah sebagian besar serangga seperti belalang, belalang sembah, kecoa, capung, jangkrik, rayap, dan tonggeret. Metamorfosis dibedakan menjadi dua macam. Ada metamorfosis sempurna dan ada metamorfosis tidak sempurna. Dua macam metamorfosis tersebut akan dijelaskan sebagai berikut

2.1.8.3 Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah metamorfosis yang dalam perkembangannya menuju dewasa mengalami perubahan bentuk tubuh, penampilan dan perilaku yang berbeda. Salah satu hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah serangga. Serangga yang mengalami metamorfosis sempurna selalu melalui tahap kepompong. Bentuk serangga yang baru menetas jauh berbeda dengan induknya. Contohnya adalah kupu-kupu, nyamuk, dan lalat. Tahapan metamorfosis sempurna adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2 Metamorfosis Sempurna Kupu-kupu

Sumber : <https://images.app.goo.gl/gwbqUY4GkoVKhooh7>

2.1.8.4 Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna adalah hewan yang mengalami perubahan bentuk hanya pada beberapa tahapan dalam tumbuh kembangnya. Metamorfosis tidak sempurna atau disebut juga dengan hemimetabola, adalah metamorfosis yang tidak mengalami proses pupa dan larva. Belalang dan capung mengalami metamorfosis tidak sempurna. Pada saat menetas, bentuk hewan mudanya mirip dengan induk. Ada tiga tahap perubahan bentuk pada kelompok hewan ini.

Adapun tahapan metamorfosis tidak sempurna adalah sebagai berikut.



Gambar 2.3 Metamorfosis tidak Sempurna Kecoa

Sumber : <https://images.app.goo.gl/xKMCcKJ2LGihnsH78>

2.2 Kerangka Berpikir

Model pembelajaran pada umumnya adalah guru berperan aktif di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran seringkali terfokus pada kegiatan guru. Hal ini membuat siswa merasa bosan dalam mengikuti kegiatan pelajaran. Dalam proses pembelajaran yang diharapkan, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa yang lebih aktif terlibat dalam pembelajaran, menemukan sendiri pengetahuannya untuk mencapai hasil belajar dan motivasi siswa.

Pembelajaran yang sering digunakan guru pada mata pelajaran IPA siswa kelas IV di SD Negeri 040562 Kuta Gugung pada umumnya guru belum menggunakan media gambar. Pada hasil observasi guru menggunakan metode yang konvensional sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung monoton, membosankan, terlebih siswa kurang dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa tidak mengalami peningkatan. Hal ini

terjadi karena di sekolah tersebut masih belum memiliki fasilitas media pembelajaran yang lengkap..

Berdasarkan permasalahan yang ada, salah satu usaha untuk mengatasi masalah diatas adalah dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan media gambar *Bigbook*, agar siswa dapat lebih aktif dan siswa tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran, dengan media gambar *Bigbook* siswa juga diajak untuk melihat dan mengamati gambar yang pastinya dapat memudahkan siswa untuk menemukan gagasan dan meningkatkan daya imajinasi sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

Kemampuan akhir yang dimiliki oleh siswa dari proses belajar, berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Untuk memperoleh hasil belajar yang maksimal, tentu diperlukan model pembelajaran yang bervariasi, penggunaan media dalam pembelajaran tentu melibatkan siswa dan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga siswa tidak jenuh dan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media gambar *Bigbook*. Media gambar *Bigbook* adalah media yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses Visualisasi gambar. Dengan menggunakan Media gambar pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 040562 Kuta Gugung dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2.3 Defenisi Operasional Penelitian

1. Belajar merupakan suatu kegiatan untuk merubah tingkah laku seseorang menuju ke arah yang lebih baik.
2. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dengan siswa dalam belajar mengajar.
3. Hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai oleh siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku siswa.
4. Media gambar adalah suatu bentuk visual yang di gunakan dalam proses pembelajaran.

5. Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis, tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.
6. *Big book* adalah buku bergambar yang dipilih untuk dibesarkan sebab memiliki kualitas khusus yaitu dapat melibatkan ketertarikan anak dengan cepat karena gambar yang dimilikinya.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah ditanyakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data. Berdasarkan uraian yang terdapat di latar belakang, kajian pustaka dan kerangka pikir dalam penelitian ini digunakan hipotesis yaitu ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Big Book* terhadap hasil belajar siswa pada materi daur hidup hewan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna di kelas IV di SD Negeri 040562 Kuta Gugung tahun ajaran 2023/2024.