

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh perubahan tingkah laku pada siswa yang dapat dilihat dari segi pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Menurut Purwanto (2020:84) “belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian, atau suatu pengertian”.

Menurut Slameto (2019:2) “Belajar ialah 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 Hamalik (2022:37) mengemukakan bahwa “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan suatu tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan dimana seseorang menghasilkan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi timbal balik antara peserta didik dan guru dalam proses belajar mengajar yang dinamis untuk mentransfer nilai-nilai ke siswa supaya dapat melakukan perubahan tingkah laku maupun pengetahuan. Darsono (2022:6) “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang baik”.

Fathurohman (2021:7) “Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan peserta didik pembelajaran memusatkan pada “bagaimana membelajarkan peserta didik” dan bukan pada “apa yang dipelajari peserta didik”. Prihantini (2021:16) “Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar pada suatu lingkungan”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik, guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar dan guru dapat menyampaikan ilmu pengetahuan dari metode pembelajaran sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang disebut juga sebagai hasil belajar yang merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar. Hasil belajar biasanya dapat berupa angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui tes atau tujuan yang diberikan oleh guru. Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar.

Asep & Haris (2018:15) “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Juni (2021:57) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam perubahan pengetahuan sikap keterampilan dan perilaku, perubahan dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya”. Selanjutnya Asep (2018:24) “Hasil belajar adalah capaian autentik kompetensi peserta didik yang diperoleh dalam pembelajaran di kelas baik sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik”.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan peningkatan belajar yang lebih baik dan perubahan tingkah laku siswa setelah menerima pengalaman belajar dari guru tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata tetapi dapat diterapkan kedalam diri peserta didik.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran merupakan kegiatan yang mengupayakan memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

2.1.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar tersebut. Menentukan keberhasilan dalam proses belajar dapat ditentukan dengan kemampuan belajar peserta didik. Dalam proses belajar, ada faktor-faktor yang memengaruhinya. Hal ini disebutkan oleh Djaali (2020:101), sebagai berikut:

- a. Motivasi, kondisi atau keadaan yang ada dalam diri individu yang mendorong untuk melakukan aktivitas guna mencapai tujuan.
- b. Sikap, suatu kesiapan mental dalam berbagai jenis tindakan pada situasi yang tepat.
- c. Minat, rasa ketertarikan pada suatu hal tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.
- d. Kebiasaan belajar, cara yang diperoleh dari belajar secara berulang-ulang.
- e. Konsep diri, pandangan seseorang tentang diri sendiri yang menyangkut apa yang diketahui dan dirasakan tentang perilakunya, isi pikiran dan perasaannya, serta bagaimana perilakunya tersebut berpengaruh terhadap orang lain.

2.1.5 Jenis-Jenis Hasil Belajar

hasil belajar dapat berupa informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, keterampilan motoric dan sikap. Pada sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan

klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom dalam Ismail Makki (2019: 3) yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni:

1) Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, evaluasi dan mencipta. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

2. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

3. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotor, yakni gerakan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerak keterampilan kompleks, gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari pendapat menurut Benyamin Bloom diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dibagi menjadi 3 ranah yaitu ranah kognitif berkenaan dengan intelektual, ranah afektif berkenaan dengan sikap dan ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar, diantara ranah ketiga itu ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.

2.1.6 Pengertian Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Model pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan pembelajaran yang diusung untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada pendidikan tradisional. Menurut (Rusman dalam Dewi, dkk 2021:10) model “CTL adalah hubungan yang mengkaitkan materi atau topik pelajaran dengan kehidupan

nyata”. Menurut (Lestari, dkk 2021:99) mengungkapkan bahwa “*Contextual Teaching and Learning (CTL)* atau pembelajaran kontekstual merupakan suatu model pembelajaran yang mengajak siswa nya untuk menggali kemampuan yang ia miliki serta bisa menerapkannya di lingkungan kehidupan nyata siswa”. Selain itu menurut (Nurmala, dkk 2021:602) “*Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu konsep model pembelajaran yang dapat membantu guru dalam mengkaitkan materi yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa sehingga adanya keterkaitan yang dapat memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuannya dengan menerapkannya di dalam kehidupan nyata sehari-hari”.

Sanjaya dalam Atep dan Wahyu (2020:165) menyatakan bahwa “Pembelajaran *contextual teaching and learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari”. Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan model pembelajaran *contextual teaching and learning* adalah merupakan suatu proses pembelajaran yang nyata yang bertujuan memotivasi siswa untuk memahami makna materi pelajaran yang dipelajarinya dengan mengaitkan materi tersebut dengan konteks kehidupan sehari-hari.

Secara garis besar berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan sebagai diri sendiri yang memerlukan suatu bekal yang bermanfaat untuk hidupnya nanti, dan siswa akan berusaha untuk menggapainya. bahwa *Contextual Teaching and Learning* merupakan Pendekatan pembelajaran yang membantu guru menghubungkan materi yang diajarkan dengan situasi kehidupan nyata siswa dan mendorong siswa untuk menghubungkan pengetahuan mereka dengan penerapannya dalam kehidupan sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Dalam konteks ini, siswa perlu memahami apa arti belajar, manfaat yang dibawanya, di mana mereka berdiri dan bagaimana mencapainya. Dengan ini siswa menghadapi bahwa apa yang mereka pelajari, akan berguna bagi hidupnya nanti.

Berdasarkan dari beberapa definisi yang sudah dipaparkan mengenai model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, dapat disimpulkan bahwa model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu model yang membuat siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran melalui pengalaman langsung, sehingga nantinya siswa akan menemukan sendiri pengetahuan yang akan dipelajari dengan mengkaitkan materi pelajaran dan menghubungkannya dalam kehidupan nyata sehari-hari siswa.

2.1.7 Karakteristik *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Landrawan dalam Hendra (2021:141) mengemukakan bahwa “karakteristik model kontekstual (CTL) yaitu menekankan pada berpikir tingkat tinggi, transfer pengetahuan melalui disiplin ilmu, mengumpulkan, menganalisis, mensintesis informasi dan data dari berbagai sumber dan sudut pandang”. Karakteristik CTL menurut Sanjaya dalam Pratami, dkk (2022:114) yaitu:

- 1) Pembelajaran adalah suatu proses pengaktifan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (*activating knowledge*).
- 2) Pembelajaran kontekstual merupakan belajar dalam rangka memperoleh dan memperluas pengetahuan baru (*acquiring knowledge*).
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), ialah pengetahuan yang dapat diperoleh bukan untuk dihafal saja namun pengetahuan ini untuk dipahami dan diyakini.
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (*applying knowledge*), ialah pengetahuan dan pemahaman yang ada harus bisa diaplikasikan dalam kehidupan nyata siswa.
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*).

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Contextual Teaching and Learning (CTL).

Menurut Nurmaliah & Pratama (2021:489) kelebihan dan kekurangan dari model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* sebagai berikut:

a) Kelebihan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Bisa menekankan kegiatan berpikir siswa secara penuh, baik fisik maupun mentalnya. Mampu mendatangkan siswa belajar bukan untuk dihafal, tetapi melalui proses pada pengalaman yang ada di kehidupan nyata mereka. Kelas model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* bukan menjadi tempat untuk mendapatkan informasi, tetapi sebagai tempat untuk siswa menguji data yang mereka temukan di dalam lapangan dan bahan ajar yang digunakan juga ditentukan oleh siswa sendiri bukan hasil pemberian yang didapatkan dari orang lain.

b) Kekurangan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*

Kekurangan pada model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* merupakan pembelajaran yang kompleks serta sulit untuk dilaksanakan pada konteks pembelajaran, serta model CTL ini membutuhkan waktu yang cukup lama.

Setiap model memiliki kelebihan dan kekurangan, namun kelebihan dan kekurangan tersebut harus menjadi acuan bagi kita untuk menonjolkan hal-hal positif dan meminimalkan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran Sanjaya (2021:85). Dapat disimpulkan dengan adanya kelebihan dan kekurangan dari model CTL ini, jadi untuk kelebihan peran siswa sangat dimaksimalkan dalam model CTL. Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* juga menjadikan siswa belajar bukan dengan menghafal, mencoba mencari data hasil temuan di lapangan dan materi yang akan dipelajari dapat ditentukan oleh siswa sendiri. Kekurangan model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* yaitu pembelajarannya membutuhkan waktu yang lama.

2.1.9 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning*

Selain itu menurut Trianto dalam Atiah (2019:13) langkah model kontekstual dalam kelas secara garis besar antara lain:

- a. Kembangkan pemikiran bahwa anak akan belajar lebih bermakna menggunakan cara bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengkonstruksikan sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
- b. Laksanakan sejauh mungkin aktivitas inkuiri buat seluruh topik.
- c. Kembangkan sifat ingin memahami siswa menggunakan bertanya.
- d. Ciptakan “masyarakat belajar” (seperti belajar kelompok dengan temannya).
- e. Hadirkan “model” menjadi contoh dalam proses pembelajaran.
- f. Lakukan refleksi pada akhir pertemuan.
- g. Lakukan evaluasi yang sebenarnya menggunakan berbagai macam cara.

Jadi, dapat disimpulkan pada langkah-langkah dengan menggunakan model CTL ini mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan bertanya, menciptakan kelompok belajar, memberikan model sebagai contoh pembelajaran, melaksanakan refleksi diakhir pertemuan serta melaksanakan penilaian yang sebenarnya dengan berbagai cara.

Langkah-langkah model pembelajaran *contextual teaching and learning (CTL)* menurut Aris Shoimin (2020:43 – 44) adalah:

- a) Kegiatan Awal
 1. Guru menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran.
 2. Apersepsi sebagai penggalian pengetahuan awal siswa terhadap materi yang akan diajarkan.
 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan pokok-pokok materi yang akan dipelajari.
 4. Penjelasan tentang pembagian kelompok dan cara belajar.

b) Kegiatan Inti

1. Siswa bekerja dalam kelompok menyelesaikan permasalahan yang diajukanguru. Guru berkeliling untuk memandu proses penyelesaian permasalahan.
2. Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil penyelesaian dan alasan atas jawaban permasalahan yang diajukan guru.
3. Siswa dalam kelompok menyelesaikan lembar kerja yang diajukan guru. Guru berkeliling untuk mengamati, memotivasi, dan memfasilitasi kerja sama.
4. Siswa wakil kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompok dan kelompok yang lain menanggapi hasil kerja kelompok yang mendapat tugas.
5. Dengan mengacu pada jawaban siswa, melalui tanya jawab, guru dan siswa membahas cara penyelesaian masalah yang tepat.
6. Guru mengadakan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami dengan baik, kesan dan pesan selama mengikuti pembelajaran.

c) Kegiatan Akhir

1. Guru dan siswa membuat kesimpulan dan cara menyelesaikan soal.
2. Siswa mengerjakan lembar tugas.
3. Siswa menukarkan lembar tugas satu dengan yang lain. Kemudian guru bersama siswa membahas penyelesaian lembar tugas sekaligusmemberi nilai.

2.1.10 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Menurut (Syaiful, dkk 2020:121) “Media pembelajaran

adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran”. (Menurut Asyhar 2020:8) “media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang ingin disampaikan dari pengirim menuju penerima melalui komunikasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan.

2.1.11 Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat. Media berfungsi untuk intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa. Menurut (Suparlan 2020:20) “media pembelajaran memiliki fungsi, di antaranya adalah dengan fungsi utama dalam membantu guru dalam menyampaikan materi ajar sesuai dengan kondisi lingkungan pada kegiatan pembelajaran”. Menurut Levie & Lentz dalam (Suparlan, 2020:20) bahwa terdapat beberapa fungsi pembelajaran di antaranya:

1. Fungsi atensi adalah fungsi menariknya perhatian siswa terhadap konsentrasi belajar berkaitan dengan media pembelajaran visual yang ditampilkan.
2. Fungsi afektif adalah menariknya perhatian konsentrasi siswa dengan menggunakan media pembelajaran gambar.
3. Fungsi kompensatoris yaitu media visual yang berguna untuk mengetahui sejauh mana teryariknya siswa dalam membaca.

Menurut (Rejeki, dkk 2020:106) bahwa “media pembelajaran berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran oleh pendidik yang ada di kelas”. Menurut (Rasyid & Rohani 2019:94) 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”.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tersebut dapat disimpulkan fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integrasi dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengundang pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir.

2.1.12 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Aqib, 2021:51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran lebih interaksi.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
6. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
7. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

8. Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif.

Berdasarkan manfaat yang telah dikemukakan ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan sumber belajar yang efektif dan efisien.

2.1.13 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk.(2021: 8) membagi jenis media pembelajaran dalam empat bagian, yakni (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) dan multimedia. Untuk mengetahui fungsi dari setiap media pembelajaran, khususnya dalam proses belajar mengajar dikelas, tentunya pengajar haruslah mengenal terlebih dahulu jenis-jenis dari masing-masing media tersebut. Setiap media memiliki jenis yang berbeda. Jenis tersebut di sesuaikan dengan fungsi media itu sendiri. Berdasarkan jenisnya, media dibedakan atas:

1. Media Audiktif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja. Contoh: Tape Recorder dan Radio
2. Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Contoh: Gambar, foto serta benda nyata tidak bersuara
3. Media Audio-Visual adalah media yang mempunyai unsur suara dari unsure gambar. Contoh: Televisi

Di tinjau dari jenis-jenis media yang telah dipaparkan, Monopoli Keberagaman Nusantara merupakan salah satu media visual tidak bergerak. Gambar tidak bergerak mempunyai hubungan bahwa gambar tersebut dapat dipandang lama dan teliti, sehingga dapat digunakan dalam tingkatan kemampuan siswa yang berbeda.

2.1.14 Pengertian Media konkret

a) Media Benda Konkret

Benda konkret merupakan suatu alat/benda-benda yang ada di lingkungan sekitar, mudah diperoleh, tidak berbahaya, berwarna serta ditampilkan dalam bentuk

menarik dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Rayandra Asyhar (2019:54) menyatakan bahwa “Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka”. Ega Rima Wati (2020:25) menyatakan “Benda nyata merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa. Tujuan dari ditampilkannya benda nyata tersebut untuk memberikan pengalaman langsung kepada para siswa”. Mohamad Syarif Sumantri (2021:161) menyatakan bahwa “Konkret mengandung makna proses belajar beranjak dari hal-hal yang konkret, yakni yang dapat dilihat, didengar, dibaui, diraba, dan diotak-atik, dengan titik penekanan pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar”. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media benda konkret adalah Media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang keberadaannya dapat ditangkap oleh panca indera, artinya benda tersebut dapat dilihat, dan diraba.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media konkret berupa pakaian adat dan media yang berkaitan dengan proses terjadinya banjir, sehingga siswa dapat melihat dan merasakan secara langsung, dan membuat pembelajaran IPA menjadi menarik bagi siswa.

2.1.14.1 Langkah Pembelajaran Menggunakan Media Konkret

Proses pembelajaran dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah dalam menggunakan media benda konkret. Berikut langkah-langkah tersebut menurut Soulier dalam Yetrae (2019:27) adalah:

1. Menetapkan tujuan yang jelas.
2. Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat.
3. Memilih alat pembelajaran untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya dan mengetahui karakteristik peserta didik secara tepat.
4. Menyusun perencanaan pelajaran.
5. Melaksanakan penyajian pembelajaran yang berpusat keterlibatan peserta didik dan dikombinasikan dengan media.

6. Melakukan kegiatan tindak lanjut.
7. Melakukan evaluasi.

Adapun media yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah tanaman lengkap untuk materi bagian-bagian tanaman dan fungsinya.

2.1.14.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Benda Konkret

Setiap media memiliki kelebihan maupun kekurangan. Oleh karena itu, tidak ada satu pun media yang dianggap sempurna. Media pembelajaran banyak jenisnya, salah satu yang dianggap tepat untuk digunakan dalam pembelajaran sifat-sifat bangun ruang ini adalah media benda konkret.

a. Kelebihan Media Benda Konkret

Azhar Arsyad (2019:9) manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kelebihan media benda konkret dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

b. Kekurangan Media Benda Konkret

Mulyani dan Johar dalam Singgih (2020:24) “menyatakan bahwa, kekurangan media benda konkret antara lain memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan, memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar, apabila media yang diperlukan sulit didapat di tempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik guru atau siswa harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut”. Namun dari kelemahan penggunaan media media benda konkret tersebut, tidak akan mengurangi manfaat atau memberikan dampak kerugian yang begitu besar terhadap proses pembelajaran.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan tumbuhan lengkap sebagai bahan penelitian dan media penelitian. Tumbuhan lengkap yaitu tumbuhan yang terdiri dari akar, batang, buah, biji, dan bunga. Berdasarkan pendapat ahli dan pengertian tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa kekurangan dari media konkret yaitu memerlukan berbagai media, anggaran, bahkan tempat yang lebih luas yang terkadang tidak semua sekolah memiliki fasilitas yang diperlukan, meskipun demikian kekurangan ini tidak terlalu berdampak besar terhadap pembelajaran di sekolah.

2.1.15 Ilmu pengetahuan Alam (IPA)

2.1.15.1 Pengertian Pembelajaran IPA SD

IPA merupakan cabang ilmu yang fokus kajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya Ina Fitriyana, (2020:11). Pembelajaran IPA merupakan studi tentang manusia atau studi tentang masalah-masalah bagaimana manusia mengembangkan satu kehidupan yang lebih baik. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian secara langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD (2006:484) bahwa: IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan ke dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa IPA bukan hanya sekedar teori tapi IPA lebih menekankan proses di mana kita harus menemukan konsep dan menghubungkan dengan pengalaman yang sudah kita alami sehingga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

1. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam

IPA merupakan salah satu cabang ilmu yang fokus pengkajiannya adalah alam dan proses-proses yang ada di dalamnya. (Sitiatava, 2021: 51-52) Hakikat IPA adalah:

- a. IPA adalah pengetahuan yang mempelajari, menjelaskan, serta menginvestigasi fenomena alam dengan segala aspeknya yang bersifat empiris.
- b. IPA sebagai proses atau metode dan produk. Dengan menggunakan metode ilmiah yang sarat keterampilan proses, mengamati, mengajukan masalah, mengajukan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis, serta mengevaluasi data dan menarik kesimpulan terhadap fenomena alam, maka akan diperoleh produk IPA, misalnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi yang kebenarannya bersifat tentatif.
- c. IPA bisa dianggap sebagai aplikasi. Dengan penguasaan pengetahuan dan produk, IPA dapat dipergunakan untuk menjelaskan, mengolah dan memanfaatkan, memprediksi fenomena alam, serta mengembangkan disiplin ilmu lainnya dan teknologi.

2. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Alam

Implikasi dari pemahaman hakikat IPA dalam proses pembelajaran (pembelajaran kreatif berbasis sains) mendukung diketahuinya karakteristik pembelajaran berbasis sains. Menganai hal ini, Sitiatava, 2019:61-62) memberikan petunjuk sebagai berikut:

- a. Siswa perlu dilibatkan secara aktif dalam aktivitas yang didasari sains yang mereflesikan metode ilmiah dan keterampilan proses yang mengarah kepada discovery atau inkuiri terbimbing.
- b. Siswa perlu didorong melakukan aktivitas yang melibatkan pencarian jawaban bagi masalah dalam masyarakat ilmiah dan teknologi.
- c. Siswa perlu dilatih learning by doing (belajar dengan berbuat sesuatu), kemudian mereflesikannya. Ia harus secara aktif mengkontruksi konsep, prinsip, dan generalisasi melalui proses ilmiah.
- d. Siswa perlu dibantu untuk memahami keterbatasan /ketentatifan sains, nilai-nilai dan sikap yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran sains di masyarakat sehingga ia bisa membuat keputusan.

3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD meliputi aspek-aspek berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta Kesehatan
- b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
- c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, Cahaya dan pesawat sederhana

d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

4. Proses Pembelajaran IPA di SD

Dalam standar kompetensi mata pelajaran di Sekolah Dasar dan Madrasah (Depdiknas, 2003: 3) dinyatakan bahwa IPA merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Di dalam pelajaran IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Sedangkan menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD (2006:484) bahwa: IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang bersifat fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkan ke dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Standar Isi Kurikulum 2006 yang dirumuskan dalam PERMEN No. 22 Tahun 2006, mata pelajaran IPA SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Proses pembelajaran untuk mengoptimalkan tujuan IPA adalah proses pembelajaran yang didukung dengan alat-alat percobaan yang dapat mendukung siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Seperti halnya siswa bisa mendemonstrasikan melalui alat peraga sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa (Student Center) dan peran guru sebagai pembimbing dan fasilitator.

2.1.15.3 Materi Pembelajaran tentang Bagian-bagian Tumbuhan

Tumbuhan termasuk dalam makhluk hidup. Karena tumbuhan dapat tumbuh dan berkembang. Seperti halnya makhluk hidup lain, tumbuhan juga memiliki bagian-bagian yang penting. Bagian-bagian tersebut memiliki fungsi masing-masing

dalam proses kehidupannya. Bagian-bagian tersebut antara lain akar, batang, daun, bunga, buah, dan biji.

1. Akar

Akar berfungsi sebagai bagian yang mengokohkan tumbuhan. Jika tumbuhan tidak memiliki akar, tumbuhan akan mudah dicabut, mudah roboh ketika diterpa angin, atau hanyut terbawa air ketika turun hujan. Zat-zat mineral dan air yang dibutuhkan untuk membuat makanan diserap oleh akar dari dalam tanah. Namun, pada beberapa tumbuhan tertentu, akar tidak hanya berfungsi menyerap air dan mineral, tetapi juga berfungsi sebagai penyimpanan cadangan makanan, misalnya pada beberapa tumbuhan umbi-umbian. Di samping itu, ada juga akar tumbuhan yang berfungsi membantu penyerapan oksigen di udara, seperti pada tumbuhan bakau. Berdasarkan bentuknya, terdapat dua jenis akar, yaitu akar serabut dan akar tunggang. Akar serabut biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis monokotil (biji berkeping tunggal). Misalnya, padi, jagung, dan kelapa. Adapun akar tunggang biasanya dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil (biji berkeping dua). Misalnya, mangga, jambu, jeruk, dan kacang-kacangan.

2. Batang

Bagian tumbuhan yang berada di atas tanah adalah batang. Batang berfungsi sebagai tempat munculnya daun, bunga, dan buah. Di samping itu, batang juga berfungsi untuk mengedarkan mineral dan air yang diserap akar, serta zat makanan hasil fotosintesis ke seluruh bagian tubuh.

3. Daun

Bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai tempat berlangsungnya fotosintesis adalah daun. Daun banyak mengandung zat warna hijau yang disebut klorofil. Daun terdiri atas tangkai daun dan helaian daun. Di samping bagian-bagian tersebut, ada beberapa jenis tumbuhan yang mempunyai pelepah pada daunnya. Daun pun mempunyai susunan tulang daun. Berdasarkan susunannya, tulang daun ada yang menyirip, menjari, dan sejajar.

a. Tulang Daun Menyirip

Contoh tumbuhan yang bertulang daun menyirip adalah daun mangga, daun mahoni, daun rambutan, daun jambu, dll.

b. Tulang Daun Menjari

Contoh tumbuhan yang bertulang daun menjari adalah daun singkong, daun pepaya dan daun jarak.

c. Tulang Daun Sejajar

Contoh tumbuhan yang bertulang daun sejajar adalah jagung, tebu, padi, dan alang-alang.

4. Bunga

Bunga merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bagian-bagian bunga, yaitu:

a. Tangkai Bunga

b. Kelopak Bunga

c. Mahkota Bunga

d. Putik

e. Benang Sari

5. Buah dan Biji

Buah merupakan bagian tumbuhan yang berfungsi melindungi biji. Buah ada yang berdaging, contohnya buah mangga dan buah apel. Buah terdiri atas daging buah dan biji. Biji merupakan hasil dari pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan putik. Jika biji ditanam akan tumbuh menjadi tumbuhan baru. Biji ada yang berkeping satu dan ada yang berkeping dua. Biji berkeping satu disebut monokotil dan biji berkeping dua disebut dikotil.

Pada penelitian ini, penulis membawa tanaman lengkap sebagai media konkret penelitian. Penulis membawa tanaman yang terdiri dari akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

