

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Krangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak akan pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Belajar adalah suatu proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap melalui pengalaman, pengamatan, latihan, atau instruksi. Slameto (2015:2) “Belajar ialah suatu proses yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam intraksi dengan lingkungannya”. Adapun menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2015:10) “Belajar adalah suatu prilaku. Pada saat orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun”. Belajar dapat terjadi secara formal (melalui pendidikan) maupun informal (melalui pengalaman sehari-hari), dan mencakup kemampuan untuk menyerap informasi, mengolahnya, serta menerapkannya dalam konteks yang berbeda.

Proses belajar tidak selalu tampak langsung, karena perubahan yang terjadi bisa berupa peningkatan pengetahuan, kemampuan memecahkan masalah, atau pengembangan sikap dan kebiasaan baru. Ini merupakan proses yang dinamis dan berlangsung sepanjang kehidupan individu. Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya dalam Moh.Suardi (2021:15). Ini berarti bahwa keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan pendidikan itu amat bergantung pada proses belajar yang dialami siswa baik ketika iya berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarga sendiri (dalam Moh.Suardi (2020:15)).

Disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Sedangkan belajar adalah serangkaian kegiatan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021:23). Pendapat dari Mustakim (2020:18) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Mengungkapkan hasil pembelajaran adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran di bawah kondisi yang berbeda. Variabel hasil pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu: a) keefektifan pembelajaran diukur dari tingkatan pencapaian siswa, dan terdapat empat indikator untuk mendeskripsikannya, yaitu: (1) kecermatan penguasaan perilaku yang dipelajari, (2) kecepatan unjuk kerja, (3) tingkat alih belajar, dan (4) tingkat retensi;

b) efisiensi pembelajaran, diukur dengan perbandingan antara keefektifan dan jumlah waktu yang dipakai siswa dan/atau jumlah biaya yang digunakan dalam pembelajaran; c) daya tarik pembelajaran, diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap atau terus belajar.

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu keberhasilan belajar. Apabila perubahan tingkah laku, kecakapan, pemahaman, pengetahuan meningkat, maka evaluasi hasil belajar akan meningkat. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya drajat perubahan tingkah laku siswa. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan

pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dan sebagainya.

2.1.3 Faktor-faktor Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa dengan dunia fisik dan lingkungannya”. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahuinya misal, konsep-konsep tujuan, dan motivasi yang mempengaruhi interaksi dengan bahan yang dipelajari. Hasil belajar tidak hanya terbatas pada tes atau ujian saja tetapi sangat luas. Hasil belajar dapat dilihat dari;

- a) perubahan perilaku anak.
- b) perubahan pola pikir anak.
- c) membangun konsep baru.

Keberhasilan belajar siswa dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor berikut; faktor materi, lingkungan, instrumen (kurikulum, pengajar/guru, model dan metode mengajar). Untuk memperoleh hasil belajar yang efektif dan baik, faktor instrumental ini dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan materi dan subjek belajar.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan salah satu komponen dari kompetensi-kompetensi guru, dan setiap guru harus mempunyai kompetensi dalam mengajar dan menguasainya serta trampil dalam menyampaikan sebuah materi pelajaran dan terampil menciptakan kondisi belajar yang aktif bagi siswa. Menurut Hamalik (2014:58) menyatakan “Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di sekolah”. Alvin W. Howard (dalam Slameto 2013:32) menyatakan “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill*, *attitude*, *ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledga*”.

Ahmad Susanto (2016:26) menyatakan “Mengajar merupakan aktivitas kompleks yang dilakukan oleh guru untu menciptakan lingkungan agar siswa mau

melakukan proses belajar”. Asep Jihad (2013:20) menyatakan “Mengajar adalah membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara, berfikir”.

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam membimbing siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.

2.1.5 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai melalui pengalaman, studi, atau pengajaran. Proses ini dapat berlangsung dalam berbagai bentuk, seperti pendidikan formal di sekolah, pengalaman langsung, pelatihan, ataupun observasi. Pembelajaran melibatkan perubahan dalam pemahaman atau perilaku, yang disebabkan oleh interaksi individu dengan lingkungannya.

Pembelajaran bisa bersifat aktif, di mana pelajar secara langsung berpartisipasi, atau pasif, di mana pelajar menyerap informasi secara tidak langsung. Tujuan utama pembelajaran adalah meningkatkan kapasitas seseorang untuk memahami dan menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan. 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 seara 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 peseerta didik dapat melakukan kegiatan belajar.

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nadrah (2023:17). Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat media pembelajaran yang meningkatkan motivasi peserta didik. Sedangkan menurut Menurut Arsyad (2019:29) Manfaat media pembelajaran akan meningkatkan serta memberi pengarahan perhatian anak maka akan memicu motivasi belajar, interaksi sosial dan memungkinkan siswa agar belajar sejalan terhadap keterampilan maupun minat dirinya.

Berdasarkan pengertian berikut, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan efektif serta meningkatkan motivasi peserta didik. Dengan menggunakan benda nyata yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan dan juga keterampilan yang dapat mendorong terjadinya proses belajar yang diinginkan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2.1.7 Pengertian Media Scrapbook

Scrapbook sebagai media pembelajaran, *scrapbook* berasal dari dua kata yaitu *scrap* dan *book*. *Scrap* didefinisikan sebagai barang sisa, guntingan, atau potongan. Sedangkan *book* dapat diartikan sebagai buku atau lembaran Menurut Damayanti (2017:804) *scrapbook* merupakan seni melakukan penempalan foto ataupun gambar dalam media kertas dan menghiasnya jadi karya kreatif dan mengandung potongan catatan penting yang berhubungan terhadap gambar. *Scrapbook* dapat dibuat atau didesain sesuai dengan kemauan pembuat, seperti catatan, gambar, foto, warna, maupun teks tulisan (Ansel and Arafat, 2021:187). Media *scrapbook* dikemas dengan menyatupadukan beragam potongan gambar, dan catatan sehingga menarik dan membuat siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Media *scrapbook* tergolong kedalam jenis media visual. Visual merupakan media yang hanya melibatkan indra penglihatan, antara lain medial cetak, prototipe, serta media realitas. Berdasarkan pendapat menurut ahli diatas dapat disimpulkan

bahwa *scrapbook* merupakan media yang dibuat dari bahan guntingan atau potongan berupa gambar maupun foto dan diaplikasikan di atas media kertas.

Scrapbook dapat dibuat dengan *handmade* atau sering disebut dengan buatan tangan, yang memungkinkan dapat menyesuaikan tema yang diinginkan. *scrapbook* biasanya dibuat untuk menyimpan memori pengalaman berkesan dalam hidup seseorang, yang isinya terdapat tempelan foto-foto atau gambar hingga tulisan. Seni ini dapat dibuat sesuai selera sendiri yakni dengan menyatu padukan tulisan, warna dan hiasan tertentu. Karya unik ini mampu menarik perhatian bagi anak-anak maupun orang dewasa karena kelebihanannya yang indah secara visual.

Scrapbook memiliki bentuk media yang unik sehingga menyegarkan mata bila dipandang, fungsi dan manfaat media *scrapbook* terletak pada beberapa kelebihan yang dimiliki media tersebut yakni, menarik, *scrapbook* disusun dari beragam foto, gambar, catatan penting, dan lainnya pada beberapa hiasan. Sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik. Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto. Foto bisa memberikan detail pada bentuk gambar apa adanya, dengan begitu kita bisa lebih gampang tahu dan mengingatnya secara lebih baik. Bisa mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* yang dimana solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit secara langsung disajikan dan sulit diulang. Mudah dibuat, cara pembuatan *scrapbook* tidaklah sulit. Kita harus mampu menyusun dan memadukan antara gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa (sederhana).

1) **Langkah-langkah Membuat Media *Scrapbook***

Dalam pembuatan media *scrapbook* ini memerlukan bahan dan alat yaitu: gunting, kertas karton, *double tape*, isolasi, kardus, penggaris, pensil, kertas origami, pena(spidol), stiker, kertas dekoratif.

Langkah-langkah pembuatan media *scrapbook* sebagai berikut:

1. Siapkan alat dan bahan
2. Siapkan 3 potong kardus untuk membuat sampul kardus dengan ukuran:

2 kardus berukuran 50x36 cm, dan 1 kardus yang berukuran 50x6 cm

3. Berilah double tape pada setiap kardus
4. Tempel kertas karton ukuran 58x40 cm pada kardus yang telah diberi double tape untuk membuat sampul
5. Lipat karton karton untuk menutupi kardus
6. Jika sampul sudah jadi, tambahkan karton ukuran 50x42 cm untuk membuat halaman
7. Lakukan hal yang sama untuk membuat halaman berikutnya.
8. Setelah semua halaman jadi, Sebelum mulai menempel, rencanakan terlebih dahulu *layout* atau tata letak halaman *scrapbook*. Tentukan di mana foto, teks, dan hiasan akan ditempatkan. Anda bisa membuat sketsa sederhana di kertas lain untuk memvisualisasikan bagaimana halaman akan terlihat.
9. Setelah *layout* direncanakan, mulailah menempel foto dan elemen dekoratif lainnya sesuai dengan tata letak yang telah dibuat. Gunakan lem atau perekat khusus membuat *scrapbook* untuk memastikan semua elemen menempel dengan baik. Tambahkan hiasan seperti sticker, *washi tape*, dan hiasan lainnya untuk memperindah halaman.
10. Tambahkan teks dan keterangan untuk menjelaskan atau memberikan konteks pada foto. Anda bisa menulis langsung di halaman *scrapbook* atau menggunakan potongan kertas kecil yang ditempel di halaman. Pastikan teks yang ditulis jelas dan mudah dibaca.
11. Setelah semua elemen ditempel dan dihias, periksa kembali halaman *scrapbook* untuk memastikan semua elemen terpasang dengan rapi.

2) Langkah-langkah Penggunaan Media *Scrapbook*

Dalam proses pembelajaran penggunaan media *Scrapbook* sebagai berikut:

- Guru menjelaskan semua materi tentang sifat-sifat cahaya dengan menggunakan media *scrapbook*, dalam penyampaian setiap materi terdapat di lembar-lembar yang berbeda
- Mulailah dengan contoh sederhana tentang materi sifat-sifat cahaya.
- Kemudian memberi kesempatan bertanya kepada siswa yang belum memahami materi.
- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok, kemudian guru mengarahkan siswa untuk bekerjasama dalam membuat contoh sifat-sifat cahaya menggunakan alat yang sudah disiapkan.
- Lalu, siswa diperintahkan untuk berdiskusi mengerjakan soal yang telah diberikan guru, setelah selesai diskusi guru menugaskan setiap kelompok menempelkan karya hasil diskusi ke media *scrapbook*.
- Setelah diskusi selesai, guru memberikan soal-soal tes secara individu untuk mengevaluasi hasil belajar siswa.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan *Scrapbook*

Menurut (Murjainah, 2017:283) *Scrapbook* memiliki kelebihan diantaranya;

- 1) pendidik akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru dan
- 3) peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan.

Menurut Damayanti, (2017:805) kekurangan dari *scrapbook* yaitu;

- (1) Penggunaan waktu sangat lama pada pembuatan *scrapbook*,

(2) Gambar yang rumit kurang efisien pada aktivitas pembelajaran , gambar yang rumit serta berlebihan membawa *Scrapbook* memiliki kelebihan yang dapat menguntungkan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

2.1.9 Materi Pembelajaran

Adapun materi pembelajaran yang digunakan penulis dalam penelitian ini sebagai berikut.

Materi pembelajaran:

1. Sifat-sifat Cahaya

Cahaya adalah salah satu bentuk energi yang dapat dilihat dan dirasakan. Cahaya memiliki banyak kegunaan yang berbeda, mulai dari memberi kita visibilitas hingga membantu kita menciptakan karya seni. Cahaya sangat penting untuk kehidupan di Bumi dan merupakan bagian penting dari lingkungan kita, juga memainkan peran penting dalam sains, teknologi, dan kedokteran.

Semua benda yang dapat memancarkan cahaya disebut sumber cahaya. Contoh sumber cahaya adalah matahari dan bintang. Cahaya memiliki sifat merambat lurus, menembus benda bening, dapat dibiaskan, dapat diuraikan dan dapat dipantulkan. Dalam kehidupan sehari-hari, kita tidak lepas dari yang namanya cahaya. Bahkan, kalian bisa melihat karena adanya cahaya. Kolam renang terlihat lebih dangkal karena ada pengaruh dari sifat cahaya. Adapun sifat-sifat cahaya:

1) Cahaya Merambat Lurus

Cahaya merambat atau bergerak lurus. Kalian bisa melihat cahaya matahari merambat lurus saat melewati celah-celah kecil seperti gambar di bawah. Di ruangan yang tertutup dinding, cahaya hanya bisa masuk melalui celah yang ada. Perhatikan gambar dibawah ini!



Gambar 2. 1 Cahaya Merambat Lurus

Sumber: Google

2) Cahaya Bisa Dipantulkan

Kita bisa melihat karena cahaya memantul dari benda ke mata kita. Jika tidak ada cahaya maka tidak ada pantulan yang diterima oleh mata. Ketika kita bercermin, cahaya dari lampu merambat ke cermin. Lalu, cahaya tersebut dipantulkan ke mata kita. Akhirnya, kita bisa melihat diri kita serta apa yang ada di belakang kita.



Gambar 2. 2 Cahaya Bisa Dipantulkan

Sumber: Google

3) Cahaya Bisa Menembus Benda Bening

Kita bisa melihat jelas melalui kaca jendela. Namun, kita tidak bisa melihat apa yang ada di balik tembok. Mengapa demikian? Perhatikan gambar di bawah ini!



Gambar 2. 3 Cahaya Bisa Menembus Benda Bening

Sumber: Google

Cahaya bisa menembus benda-benda bening atau disebut juga transparan. Oleh karena itu, kita bisa melihat dengan jelas benda-benda tertentu melalui benda-benda transparan, seperti kaca.

Sebaliknya, cahaya tidak dapat menembus benda-benda gelap seperti contohnya tembok. Ada pula benda yang sedikit ditembus cahaya atau buram. Pada benda ini, cahaya hanya bisa menembus sebagian. Oleh karena itu, kita hanya bisa melihat benda dengan samar.

4) Cahaya Bisa Dibiaskan

Selain bisa menembus benda bening, cahaya juga dapat dibiaskan atau dibelokkan. Ketika menembus media yang berbeda, misal dari udara menembus ke air, cahaya bisa dibiaskan atau dibelokkan. Hal inilah yang membuat kita melihat kolam renang lebih dangkal dari seharusnya. Perhatikan gambar dibawah ini!

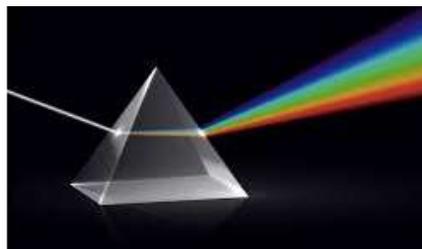


Gambar 2. 4 Cahaya Bisa Dibiaskan.

Sumber: Google

5) Cahaya Bisa Diuraikan

Cahaya putih merupakan gabungan dari berbagai macam warna? Cahaya Matahari merupakan salah satu contoh cahaya putih. Cahaya ini bisa diuraikan menjadi warna pelangi menggunakan prisma transparan. Cahaya yang menembus prisma akan dibiaskan dan terurai menjadi warna-warna pelangi. Perhatikan gambar dibawah ini!



. Gambar 2. 5 Cahaya Bisa Diuraikan

Sumber: Google

2.1.10 Kerangka Berpikir

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diharapkan mampu memberi pengetahuan tentang diri sendiri dan alam sekitar, mata pelajaran IPAS juga diharapkan menumbuhkan rasa ingin tahu, jujur, dan peduli terhadap lingkungan sekitar siswa.

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat didefinisikan. Untuk mencapai pembelajaran IPAS yang bermakna dibutuhkan sebuah media yaitu berupa *Scrapbook* untuk anak kelas V SD.

Berdasarkan obsevasi awal yang dilaksanakan oleh peneliti di SD Negeri 060973 Medan Selayang. Ditemukan beberapa permasalahan pada mata pelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 065075 Medan Selayang yakni cara mengajar guru yang terlihat masih monoton berfokus pada buku paket sementara, yang menyebabkan siswa masih cenderung pasif, tidak berani mengungkapkan pertanyaan atau pendapat, yang pada akhirnya hasil belajar siswa rendah.

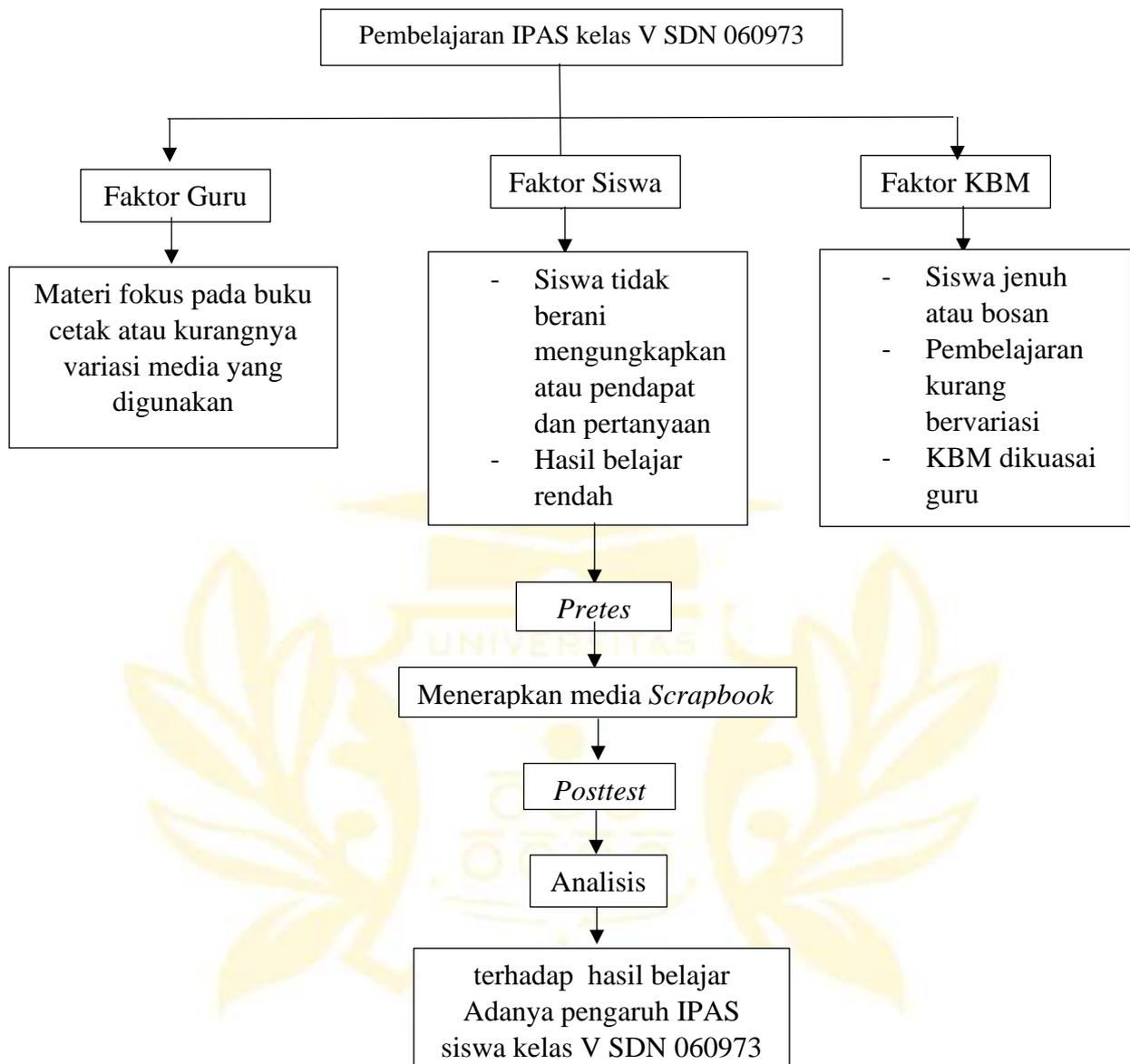
Proses pembelajaran dalam kelas kurang menarik yang menyebabkan siswa tidak memperhatikan pembelajaran, siswa jenuh dan bosan, hal ini disebabkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, cenderung pembelajaran tidak bervariasi, monoton, kelas dikuasai oleh guru, sedangkan siswa hanya mendengarkan. Oleh sebab itu sebagai peneliti, perlu mencari solusi untuk mengatasi hal tersebut dengan memberikan media pembelajaran yang lebih kreatif dan cocok untuk diterapkan pada kelas V yang mampu merangsang keingintahuan siswa yaitu dengan adanya media *Scrapbook*.

Penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sederhana dan lebih menyenangkan, juga yang tidak kalah penting adalah meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan siswa kelas V dimana segala sesuatu dipahami oleh individu sebagaimana yang tampak atau kenyataan yang mereka alami dan cara berpikirnya juga belum mampu menangkap yang abstrak.

Menggunakan media *Scrapbook* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran, khususnya dalam penyampaian materi kepada siswa, yang terpenting media *Scrapbook* dapat merangsang motivasi dan minat belajar siswa, sehingga diharapkan hasil belajar diatas KKTP yang sudah ditentukan. Oleh karna itu, media Scrapbook dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS pada siswa kelas V SD Negeri 060573 Medan Selayang.

Untuk lebih jelasnya alur kerangka berpikir penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut.





Gambar 2. 6 Bagan kerangka berpikir

2.1.11 Definisi Oprasional

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berfikir dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

- b) Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran.
- c) Mengajar adalah usaha yang dilakukan oleh guru dalam membimbing siswa agar dapat membawa perubahan baik kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam proses pembelajaran.
- d) *Scrapbook* merupakan media yang dibuat dari bahan guntingan atau potongan berupa gambar maupun foto dan diaplikasikan di atas media kertas.
- e) Cahaya memiliki sifat merambat lurus, menembus benda bening, dan dapat dipantulkan
- f) Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *Scrapbook*.
- g) Pembelajaran IPAS yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPAS sifat sifat cahaya
- h) Hasil belajar yang diukur dari penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik

2.1.12 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka berpikir yang telah dikemukakan, maka dirumuskan hipotesis penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa yang menggunakan media *Scrapbook* di kelas V SD Negeri 060973 Medan Selayang.