

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Menurut Wicaksono (2020:13), belajar adalah suatu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap, di mana perubahan itu bersifat konstan dan berbekas sebagai hasil interaksi dengan lingkungan. Kemudian menurut Sanjaya Wina dalam Tahrim (2021:2) belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif bagi perubahan dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun psikomotorik. Selanjutnya menurut Wicaksono (2020:9) belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Hilgard dalam Harefa (et al. 2024:4) belajar adalah suatu proses dimana satu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Lalu Neviyarni dalam Sariani (et al. 2021:1) menyatakan, belajar adalah upaya menguasai sesuatu yang baru dengan persyaratan penguasaan materi, keterampilan belajar, sarana dan prasarana belajar, keadaan diri dan lingkungan belajar siswa.

Berdasarkan berbagai pendapat yang dikemukakan, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif yang melibatkan interaksi dengan lingkungan untuk mencapai perubahan positif dalam tingkah laku, pengetahuan, dan keterampilan. Proses ini bersifat konstan dan dipengaruhi oleh pengalaman serta kondisi individu dan lingkungan, mencerminkan usaha untuk memperoleh kepandaian dan penguasaan materi baru.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Dalam istilah pembelajaran lebih dipengaruhi oleh perkembangan hasil-hasil teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan belajar, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan utama sehingga dalam setting proses mengajar siswa dituntut beraktivitas secara individual mempelajari bahan pelajaran.

Menurut Sutrisno Hadi dalam Hilda (2023:15) pembelajaran adalah kegiatan belajar mengajar, peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang diinginkan. Selanjutnya Dewi et al. (2021:12) menyatakan, pembelajaran adalah proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan ,pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya. Sejalan dengan pendapat Hidayat (2022:40) yang menyatakan, pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang melibatkan proses berpikir individu dalam memahami suatu ilmu pengetahuan.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas, dapat diartikan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar untuk menarik minat belajar siswa dan memperoleh suatu perubahan secara menyeluruh.

2.1.3 Pengertian Minat Belajar

Menurut Zebua (2021:16) minat belajar adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Dapat disimpulkan bahwa minat memiliki tiga pengertian, yaitu: kecenderungan, gairah, dan keinginan. Minat belajar merupakan gejala psikologis yang menggambarkan tentang kecenderungan atau kegiatan seseorang terhadap suatu kegiatan, pekerjaan atau suatu hal yang tercermin dari adanya semangat, perhatian, ketekunan, dan pengorbanan yang diberikan orang itu kepada kegiatan tersebut.

Menurut Tanner dalam Maghfuroh (2019:5) minat belajar merupakan bentuk dengan jalan memberikan informasi-informasi mengenai subjek yang menjadi pilihan. Selanjutnya menurut Djaali dalam Sawitri (2023:6), minat belajar adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang

menyuruh. Selanjutnya Susanto dalam Almagofi et al (2023:79), menyatakan minat belajar yaitu merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan perhatian secara efektif yang menyebabkan dilihatnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya. Untuk mengukur minat belajar Slameto dalam Maylitha et al. (2023:2189), mengungkapkan ada empat indikator dalam minat belajar siswa, yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.

1. Ketertarikan untuk Belajar

Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya.

2. Perhatian dalam Belajar

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari.

3. Motivasi Belajar

Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar.

4. Pengetahuan

Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan berbagai pendapat yang disampaikan, dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan, gairah, dan keinginan yang tinggi terhadap kegiatan belajar. Minat ini mencerminkan gejala psikologis yang menunjukkan semangat, perhatian, ketekunan, dan pengorbanan dalam suatu aktivitas. Minat belajar tidak hanya meliputi rasa suka dan ketertarikan, tetapi juga merupakan dorongan intrinsik yang mempengaruhi seseorang untuk terlibat secara aktif dalam belajar. Untuk mengukur minat belajar, terdapat empat indikator penting antara lain: ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar, dan pengetahuan.

2.1.4 Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Istilah model dapat dimaksud sebagai sebuah *nomenclature* (nama) sebuah objek dan konsep yang dipakai untuk menggambarkan suatu objek. Model pembelajaran yaitu sebuah perencanaan atau sebuah pola yang dipakai untuk merencanakan sesuatu. Model pembelajaran merupakan salah satu istilah penting yang harus dipahami dan dimengerti oleh pendidik, pengawas, maupun calon guru yang saat ini masih berstatus mahasiswa. Model pembelajaran merupakan kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar peserta didik dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Model pembelajaran merupakan kesatuan utuh dari penerapan pendekatan, strategi, metode, dan teknik pembelajaran.

Menurut Sarumaha et al. (2023:5), model pembelajaran adalah kerangka kerja yang memberikan gambaran sistematis untuk melaksanakan pembelajaran agar membantu belajar siswa dalam tujuan tertentu yang ingin dicapai. Selanjutnya menurut Henri dalam Auvisena et al. (2024:2) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Hal ini sejalan dengan pendapat Reigelut dalam Sutrisno (2023:49) menyatakan, model pembelajaran adalah cara membelajarkan siswa dengan berbagai variasinya sehingga terhindar dari rasa bosan dan tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan. Dari beberapa

pendapat diatas dapat disimpul pengertian model pembelajaran adalah merancang bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran.

b. Jenis-Jenis Model Pembelajaran

Menurut Lestari (2022:15) pendidik perlu mengetahui jenis jenis model pembelajaran untuk diterapkan pada saat mengajar dikelas, model – model tersebut antara lain yaitu:

1. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung biasa disebut dengan model pembelajaran dengan metode ceramah, materi, informasi, bahan ajar, langsung disampaikan kepada siswa dengan ceramah.

2. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL, *Problem Base Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah adalah merupakan salah satu alternative model pembelajaran yang memungkinkan dikembangkannya keterampilan berpikir siswa dalam memecahkan masalah dan model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada kehidupan nyata siswa, merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi.

3. Model Pembelajaran Kooperatif (CL, *Cooperative Learnig*)

Dalam model pembelajaran kooperatif ini guru berperan sebagai fasilitator yang menjembatani keterhubungan penemuan pemahaman siswa sendiri dengan pemahaman yang lebih kompleks. Model pembelajaran kooperatif ini berorientasi pada kerja dalam suatu kelompok, siswa dilatih berinteraksi-komunikasi-sosialisasi aktif dan positif dalam kelompok dengan bertukar ide, menyelesaikan persoalan. Jadi siswa tidak hanya belajar dari penyampaian guru, namun siswa dapat saling belajar antara sesama teman. Model pembelajaran ini menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok dan mempunyai tujuan tidak hanya menilai kemampuan akademiknya melainkan menumbuhkan adanya kerja sama untuk menguasai materi yang disampaikan.

4. Model Pembelajaran Kooperatif (TGT, *Team Games Tournament*)

Team Games Tournament (TGT) yang berarti turnamen permainan merupakan model pembelajaran kooperatif dengan dibentuk kelompok kecil dalam kelas yang terdiri dari 3-5 siswa yang mempunyai kemampuan, jenis kelamin yang berbeda (heterogen).

5. Model Pembelajaran Kooperatif (NHT, *Numbered Head Together*)

Model pembelajaran ini juga merupakan model pembelajaran yang menekankan pada struktur khusus (tanggung jawab) individu dan kelompok untuk memahami materi yang dipelajari dan bertujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik dan hasil belajar siswa. Pembentukan kelompok terdiri dari 4-6 siswa dimana tiap anggota diberi nomor.

c. Fungsi Model Pembelajaran

Model pembelajaran memiliki fungsi sebagai pedoman atau acuan bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran Isrok'atun (2018:27). Adapun fungsi dari model pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Membantu menciptakan perubahan perilaku siswa yang diinginkan
2. Membantu guru dalam menentukan cara dan sarana untuk menciptakan lingkungan yang sesuai dalam pelaksanaan pembelajaran.
3. Membantu menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik yang diinginkan selama proses pembelajaran berlangsung
4. Membantu guru dalam mengonstruksi kurikulum, silabus atau konten pelajaran.
5. Membantu guru atau infrastruktur dalam memilih materi pembelajaran yang tepat untuk mengajar yang disiapkan dalam kurikulum.
6. Membantu guru dalam merancang kegiatan pendidikan atau pembelajaran yang sesuai.
7. Memberikan bahan prosedur untuk mengembangkan materi dan sumber belajar yang menarik dan efektif.
8. Merangsang pengembangan inovasi pendidikan atau pembelajaran baru.
9. Membantu mengomunikasikan informasi tentang teori mengajar.

10. Membantu membangun hubungan antara belajar dan mengajar secara empiris.

d. Manfaat Model Pembelajaran

Amin dan Sumendap (2022:99), menyatakan model pembelajaran *collaborative learning* memiliki beberapa manfaat yang diperoleh setelah menggunakan model pembelajaran *Collaborative Learning*, diantaranya:

1. Meningkatkan keterampilan menulis disekolah dasar
2. Siswa dapat belajar secara signifikan dengan otak untuk menyimpan, mengolah dan mengambil informasi dengan cara yang menyenangkan.
3. Menciptakan suasana kelas yang mampu merangsang kemampuan berpikir siswa.
4. Membawa siswa ke dalam lingkungan yang cukup menyenangkan.
5. Menciptakan suasana aktif dan bermakna bagi siswa.

2.1.5 Model Collaborative Learning

a. Pengertian Model Collaborative Learning

Pembelajaran kolaboratif di definisikan sebagai falsafah tentang tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama. Para pelajar bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang dihadapkan pada mereka. Guru bertindak sebagai fasilitator, memberikan dukungan tetapi tidak menyetir kelompok ke arah hasil yang sudah disiapkan sebelumnya. Pembelajaran kolaboratif (*Collaborative Learning*) sebagai situasi di mana terdapat dua atau lebih orang belajar secara bersama-sama, dengan memanfaatkan sumber daya dan keterampilan satu sama lain (meminta informasi satu sama lain, mengevaluasi ide-ide satu sama lain, memantau pekerjaan satu sama lain, dan lain-lain).

Menurut Reynolds dalam Harefa et al. (2024:203) menyatakan, model kolaboratif merupakan Di mana para pelajar bertanggung jawab atas belajar mereka sendiri dan berusaha menemukan informasi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diharapkan pada mereka. Selanjutnya Kustantina (2023:28)

menyatakan, model *Collaborative* yaitu proses belajar kelompok di mana setiap anggota menyumbangkan informasi, pengalaman, ide, sikap, pendapat, kemampuan, dan keterampilan yang dimiliki untuk secara bersama-sama saling meningkatkan pemahaman seluruh anggota. Kemudian Yamin dalam Amin & Sumendap (2022:93) menyatakan, pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran yang dilaksanakan peserta didik secara bersama-sama, kemudian memecahkan suatu masalah secara bersama-sama pula dan bukan belajar secara individu, belajar ini menunjukkan akan adanya distribusi kecerdasan antara peserta didik 1 kepada peserta didik yang lainnya ataupun sebaliknya selama proses pembelajaran *Collaborative* berlangsung. Hal ini juga sejalan dengan pendapat Diana (2020:6), menyatakan pembelajaran *Collaborative* adalah perpaduan dua atau lebih pelajar yang bekerja bersama-sama dan berbagi beban kerja setara sembari, secara perlahan, mewujudkan hasil-hasil pembelajaran yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat di atas adalah bahwa model pembelajaran kolaboratif menekankan pada tanggung jawab individu dalam kelompok, di mana setiap peserta didik berperan aktif dalam proses belajar. Mereka bekerja sama untuk berbagi pengetahuan, pengalaman, ide, dan keterampilan guna meningkatkan pemahaman secara kolektif. Model ini mengedepankan pemecahan masalah secara bersama dan adanya distribusi kecerdasan antara anggota kelompok, sehingga hasil belajar dapat tercapai melalui kerjasama yang efektif.

b. Fungsi Model *Collaborative Learning*

Menurut Amin dan Sumendap (2022:99) menyatakan bahwa model pembelajaran collaborative learning memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Membantu siswa berpikir kritis dan kreatif
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah
3. Mengembangkan keterampilan komunikasi lisan
4. Meningkatkan manajemen diri dan kepemimpinan
5. Meningkatkan harga diri dan tanggung jawab siswa
6. Membantu siswa memahami berbagai perspektif

7. Membantu siswa mempersiapkan diri untuk situasi sosial dan pekerjaan di kehidupan nyata
8. Membantu siswa membangun rasa percaya diri dan mandiri
9. Membantu siswa mendapatkan pengalaman bekerja secara kelompok
10. Membantu siswa mengembangkan penalaran induktif dan analisis konsep

Dalam model pembelajaran kolaboratif, siswa bekerja sama dalam kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Model pembelajaran ini dapat memberikan nilai tambah bagi siswa dan guru.

c. Manfaat Model *Collaborative Learning*

Komunikasi yang lancar dan saling mendukung antara guru orang tua dan siswa menjadi kunci dalam pembelajaran kolaboratif. Kolaboratif yang baik akan menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memperkuat ikatan antara ketiganya. Menurut Susanti 2021 dalam Faizah et al. (2024:5), kolaborasi antara sekolah dan orang tua dalam pendidikan memiliki manfaat yang signifikan, yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pendidikan: kolaboratif yang erat antara sekolah dan orang tua dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dengan saling mendukung dalam memahami dan mengatasi tantangan yang dihadapi siswa.
2. Menciptakan lingkungan pembelajaran optimal: kolaboratif yang efektif memungkinkan menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal, baik di sekolah maupun di rumah, yang mendukung perkembangan anak secara menyeluruh.
3. Meningkatkan komunikasi dan hubungan: berarti ini juga dapat meningkatkan komunikasi dan hubungan antara guru, orang tua, dan siswa, menciptakan lingkungan belajar yang positif.
4. Membentuk kekuatan bersama: dengan bekerja sama, sekolah dan orang tua dapat membentuk kekuatan bersama yang mengarahkan anak-anak pada perjalanan pendidikan yang lebih baik.

d. Kelebihan Dan Kekurangan Model Pembelajaran *Collaborative Learning*

Menurut Gunawan 2007 dalam Amin dan Sumendap (2022:100), metode *Collaborative* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan . Kelebihan metode *Collaborative learning* antara lain:

1. Melatih rasa peduli, perhatian dan kerelaan untuk berbagi
2. Meningkatkan rasa penghargaan terhadap orang lain
3. Melatih kecerdasan emosional
4. Mengutamakan kepentingan kelompok dibandingkan kepentingan pribadi
5. Mengasah kecerdasan interpersonal
6. Melatih kemampuan bekerja sama, team work
7. Melatih kemampuan mendengarkan pendapat orang lain
8. Melatih manajemen konflik
9. Melatih kemampuan komunikasi
10. Murid tidak malu bertanya kepada temannya sendiri
11. Kecepatan dan hasil belajar meningkat pesat
12. Peningkatan daya ingat terhadap materi yang dipelajari
13. Meningkatkan motivasi dan suasana belajar.

Sedangkan kekurangannya antara lain:

1. Murid yang lebih pintar, bila belum mengerti tujuan yang sesungguhnya dari proses belajar ini akan merasa sangat dirugikan karena harus repot-repot membantu temannya.
2. Murid ini juga akan merasa keberatan karena nilai yang ia peroleh ditentukan oleh prestasi atau pencapaian kelompoknya.
3. Bila kerjasama tidak dapat dijalankan dengan baik, maka yang akan bekerja hanyalah beberapa murid yang pintar dan aktif saja.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran *Collaborative Learning*

Menurut Risnawati (dalam Amin dan Sumendap 2022:100) menyatakan model pembelajaran *Collaborative learning* memiliki langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:

1. Sebelum guru menyajikan metode *Colaboratif Learning* ini, siswa terlebih dahulu diberikan penjelasan dan instruksi tentang metode belajar *Colaborative Learning* dan hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa
2. Guru menjelaskan isi materi selama setengah jam pelajaran
3. Guru membagi siswa dalam berapa kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang
4. Guru memberikan LKPD kepada masing-masing kelompok, kemudian mereka memecahkan masalah secara bersama
5. Setiap kelompok bertanggung jawab memberikan pemahaman kepada sesama anggota kelompoknya
6. Kemudian masing-masing kelompok yang sudah mengerti mempresentasikannya di depan kelas menjelaskan kepada kelompok yang belum mengerti
7. Jika ada kelompok yang belum memahami tugas yang diberikan, maka kelompok yang bisa menyelesaikan tugas menjelaskan kepada kelompok yang belum mengerti tadi
8. Pada akhir sesi belajar siswa diberikan tugas untuk masing-masing kelompok untuk memahami materi yang akan diajarkan pada pertemuan selanjutnya.

2.1.6 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium” secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefenisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Gandana, dalam purba (2024:12) media ialah bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual beserta seluruh wujud serta saluran yang digunakan buat menyalurkan pesan ataupun informasi. Selanjutnya Hamka dalam Heryana et al. (2023: 103) menyatakan, media pembelajaran adalah sebagai alat

bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Kemudian Rahayu (2024:2) menyatakan, media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan mengkomunikasikan informasi dengan siswa.

Jadi menurut pendapat para ahli di atas pengertian media pembelajaran adalah wadah dari pesan yang diperoleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan instruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses belajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Nuswantoro dalam Musfirotum et al. (2023:37) fungsi media pembelajaran antara lain :

1. Membantu mengatasi karakteristik siswa yang berbeda
2. Memberikan pengalaman langsung terhadap siswa dalam belajar
3. Dapat mengubah paradigma pembelajaran berbasis buku dan ruang kelas
4. Membuat siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan belajarnya
5. Membantu menanamkan konsep dasar yang konkret dan realistik
6. Meningkatkan minat belajar siswa
7. Merangsang dan memotivasi siswa untuk belajar
8. Sebagai alat bantu belajar bagi siswa

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Riva'i dalam Musfirotum et al. (2023:39), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai serta mencapai tujuan pembelajaran

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar tidak hanya mendapatkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan memerankan.

d. Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Menurut Cahyadi (2019:47) menyatakan, jenis-jenis media pembelajaran:

1. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contohnya: radio, kaset audio, MP3

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (soft ware) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan; contohnya foto, gambar, poster, kartun, grafik dll.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Contohnya: film bersuara, video, televisi, sound slide.

4. Media Multimedia

Media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap, seperti: animasi. Multimedia sering diidentikan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer.

5. Media Realita

Media nyata yang ada di dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti: binatang, spesimen, herbarium dll.

2.1.7 Media Pembelajaran Animasi

a. Pengertian Media Pembelajaran Animasi

Media pembelajaran animasi adalah media pembelajaran yang tergolong ke dalam media audio visual. Menurut Ramdani (2021: 22) menyatakan, animasi berasal dari bahasa latin yaitu "*anima*" yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar *anime* di dalam kamus bahasa indonesia-inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau spesial efek. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat. Berdasarkan penelitian peserta Didik yang memiliki latar belakang pendidik dan pengetahuan rendah cenderung memerlukan bantuan, salah satunya animasi untuk menangkap konsep materi yang disampaikan.

Menurut Karmila, dkk (2023), implementasi media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada tema Kewajiban dan Hakku Di Kelas IV SD Negeri 63 Aceh. Proses belajar mengajar harus dilakukan guru lebih aktif, tujuannya adalah untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Salah satunya dengan menggunakan media interaktif animasi. Hasil belajar menunjukkan siswa kelas IV pada tema 4 kewajiban dan hakku dengan menggunakan media interaktif animasi

di SD Negeri 63 Banda Aceh, dimana rata-rata pretest sebesar 39,025 dan rata-rata posttest 59,47.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

Menurut Utami (2017) menjelaskan ada kelebihan dan kekurangan dari media animasi itu sendiri yaitu:

Kelebihan media animasi :

1. Media animasi mampu menyampaikan sesuatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik.
2. Animasi digital mampu menarik perhatian pelajar dengan mudah.
3. Animasi digital juga mampu digunakan untuk membantu menyediakan pembelajaran secara Maya.
4. Animasi mampu menawarkan satu media pembelajaran yang lebih menyenangkan.
5. Persembahan secara visual dan dinamik yang disediakan oleh teknologi animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi.

Kekurangan media animasi:

1. Membutuhkan peralatan yang khusus.
2. Materi dan bahan untuk animasi sulit untuk dirubah jika suatu waktu dapat kekeliruan atau informasi yang ada di dalamnya sulit untuk ditambahkan untuk menarik perhatian siswa.

c. Langkah – Langkah Media Pembelajaran Animasi

Untuk di Akun membuat media animasi terdapat beberapa aplikasi yang bisa digunakan contohnya, aplikasi *powtoon*. Berikut langkah-langkah menggunakan aplikasi *powtoon* menurut Dewi (2023:92), yaitu:

1. Cara Mendaftar Powtoon

Untuk dapat menggunakan *powtoon*, sebelumnya kita harus membuat akun terlebih dahulu, hal ini disebabkan karena *powtoon* adalah aplikasi berbasis online. Di *powtoon* kita bisa mendaftar akun secara gratis namun dibatasi hanya 3 hari saja,

selanjutnya kita harus membayar untuk versi premium agar mendapat fitur yang lebih lengkap. Berikut adalah langkah-langkah mendaftar akun di powton:

- a) Sambungkan internet ke laptop, PC atau desktop lainnya
- b) Buka aplikasi Google atau browser lainnya
- c) Arahkan kursor ke kotak pencarian, lalu ketik [www. Powton.com](http://www.Powton.com), kemudian tekan enter.
- d) Setelah itu klik sign up yang terletak di sudut kanan atas, kemudian mulai registrasi akun PowToon, akun bisa dibuat melalui Gmail atau Facebook.
- e) Setelah selesai registrasi akun, maka akan muncul pesan untuk mengkonfirmasi akun pautan di email, silakan klik confirm and continue
- f) Setelah mengklik confirm and continue akan muncul pilihan penggunaan powtoon (sebagai siapa kita menggunakan powton), seperti tampilan pada gambar berikut ini:
- g) Setelah mengklik teacher pada pilihan penggunaan powton, maka akan dialihkan ke menu home pada aplikasi PowToon. Pada halaman ini kita bisa memilih kategori template yang ingin kita gunakan.
- h) Langkah terakhir, buatlah animasi sesuai keinginan masing-masing dengan berbagai macam fitur yang disediakan di dalam powtoon tersebut.

2. Membuat Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animasi di Powtoon

Berikut adalah langkah-langkah membuat video pembelajaran berbasis animasi di Powtoon:

- a) Ada menu home kita bisa memilih kategori template yang ingin kita gunakan, pada kali ini kita menggunakan template 5 Remote Working Tips.
- b) Klik edit this template untuk mengedit slide-slide video animasi pada template kita sesuai dengan yang kita inginkan.
- 1) Setelah mengklik edit this template kita akan masuk ke halaman editing video.

- 2) Pada slide 1 kita akan menambahkan judul video animasi dengan cara mengedit teks yang sudah ada, caranya double klik teks yang ada pada slide kemudian ketikkan teks yang baru
- 3) Setelah itu, kita perkecil ukuran dan warna teks, dengan cara klik teks kemudian muncul kotak menu settings. Pada kotak menu klik tanda minus (-) untuk mengurangi ukuran huruf dan color untuk mengubah warna huruf
- 4) Selanjutnya, atur tata letak teks dengan cara mengklik teks, kemudian geser posisi teks ke tempat yang kita inginkan. Langkah selanjutnya kita akan memberikan text effect untuk animasi teks, caranya klik teks kemudian muncul menu setting pilih effect
- 5) Jika sudah selesai, klik tanda close (x) dan lanjutkan untuk mengedit teks selanjutnya dengan langkah-langkah yang sama
- 6) Untuk slide 2 dan 3 lakukan cara yang sama dengan langkah-langkah di atas, dengan memvariasikan berbagai jenis font, warna, dan effect
- 7) Untuk slide 4 dan 5 kita akan masukkan beberapa buah gambar, namun sebelum itu kita mengedit teksnya terlebih dahulu sesuai dengan langkah 1-5
- 8) Untuk memasukkan gambar klik images pada halaman kerja powtoon, lalu klik upload image untuk memasukkan gambar dari komputer atau laptop halaman. Jika sudah di-upload maka gambar akan muncul pada menu choose an image Selanjutnya kita hanya perlu mengklik gambar untuk dimasukkan ke dalam slide, kemudian atur ukuran dan posisi gambar sesuai yang kita inginkan.
- 9) Untuk slide terakhir kita lakukan lagi langkah-langkah yang sama dengan semua langkah-langkah di atas, yaitu mengedit teks dan memasukkan gambar ke dalam slide.
- 10) Setelah selesai, klik ekspor untuk upload, download, dan share hasil pembuatan animasi video kita I
- 11) Ada 4 pilihan, setelah kita mengklik ekspor yaitu publish, upload, download, dan share. Untuk versi yang berbayar (pro), kita bisa langsung mendownload hasil video animasi kita melalui format MP4, namun bila

masih memakai yang gratis, kita bisa mengupload ke YouTube terlebih dahulu. Kemudian download video pembelajaran berbasis animasi melalui YouTube tersebut.

2.1.8 Hakikat Pembelajaran IPAS

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan bahasa Inggris yaitu *natural Science* artinya ilmu pengetahuan alam. Sehingga IPA atau *Science* dapat diartikan sebagai ilmu tentang alam atau ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam alam ini.

Menurut Damarwulan dalam Sufiyanto (2020:5) menyatakan, IPA membahas tentang gejala-gejala alam yang disusun secara sistematis berdasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia. IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. IPA merupakan mata pelajaran yang sangat penting dan berguna bagi kehidupan, oleh karena itu mata pelajaran yang diberikan mulai dari sekolah dasar sampai menengah sekolah atas. IPA merupakan mata pelajaran yang dikembangkan melalui kegiatan ilmiah. Kegiatan ilmiah merupakan kegiatan di mana pengetahuan dan keterampilan IPA dikembangkan Krismayoni & Suarni dalam Sufiyanto, (2020:24).

IPA adalah ilmu yang sangat erat sekali hubungannya dengan kehidupan manusia. Mulai dari hal-hal yang terkait dengan tubuh manusia seperti organ pencernaan, berhubungan dengan organ pernapasan, berhubungan dengan makanan dan lainnya. Pembelajaran IPA di SD memiliki tujuan utama yaitu:

1. Memahami konsep-konsep IPA dengan kehidupan sehari-hari.
2. Memiliki keterampilan proses IPA untuk mengembangkan pengetahuan dan gagasan tentang alam sekitar
3. Bersikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, dan mandiri.
4. Mempunyai minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta kejadian di lingkungan sekitar

5. Mampu menerapkan berbagai konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari
6. Mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan masalah-masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar

Dalam pembelajaran IPAS sekolah dasar dimasukkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah. Perubahan yang telah dialami oleh seluruh pihak yang terkait dalam penyelenggaraan pendidikan pada saat ini adalah bagaimana menggunakan teknologi secara total sebagai media utama dalam pembelajaran.

2.1.9 Materi Pembelajaran

a. Siklus Hidup Hewan

Siklus hidup hewan merupakan tahap tumbuh dan berkembang. Perkembangan binatang mulai dari menetas atau lahir, hingga tahap menjadi dewasa. Siklus hidup hewan merupakan tahap tumbuh dan perkembangan binatang mulai dari menetas atau lahir, hingga tahap menjadi hewan dewasa.

Selain itu, adanya siklus hidup juga menjadi cara alamiah yang terjadi pada hewan agar tidak mengalami kepunahan. Adapun proses perkembangan binatang berbeda, misalnya saja pada hewan ayam dan juga kucing, di mana dua hewan ini memiliki perubahan bentuk yang menyerupai induknya atau tidak mengalami perubahan bentuk tubuh pada tahap pertumbuhannya. Sementara untuk hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam proses perkembangbiaknya dinamai sebagai metamorfosis.

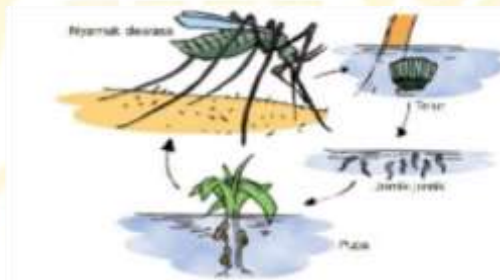
b. Metamorfosis Daur Hidup Hewan

Metamorfosis adalah perubahan bentuk hewan, metamorfosis dibedakan menjadi dua bahwa daur hidup hewan dengan metamorfosis juga terbagi menjadi

dua jenis. Di antaranya adalah metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.

1. Metamorfosis Sempurna

Metamorfosis sempurna adalah proses perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil, hingga dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis sempurna umumnya akan melewati 4 tahap perkembangan, di antaranya adalah telur – larva – pupa (kepompong) – dewasa (imago). Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah nyamuk. Hewan ini sering kita temui pada malam hari dan terkadang nyamuk mengganggu tidur seseorang, baik itu karena suaranya atau karena gigitannya. Meskipun nyamuk sangat suka terbang, tetapi indukan nyamuk akan menyimpan telurnya di permukaan air yang tenang. Oleh sebab itu, kita harus rajin membersihkan bak mandi supaya tidak ada telur nyamuk. Telur menjadi fase awal terjadinya metamorfosis sempurna pada nyamuk. Setelah telur menetas akan berubah menjadi seekor larva. Larva ini akan beradaptasi untuk mencari makan supaya bisa melanjutkan hidupnya ke fase pupa. Setelah fase larva sudah selesai, selanjutnya adalah fase pupa. Fase terakhir dari metamorfosis pada nyamuk adalah nyamuk menjadi dewasa.



Gambar: 2.25 Fase Pupa

(Sumber: Sularrmi dan Wijayanti 2009:54)

Di bawah ini akan dijelaskan tahapan-tahapan yang terjadi pada metamorfosis sempurna agar lebih jelas.

1. Fase Telur

Fase telur menjadi fase pertama dari hasil perkembangbiakan pada hewan. Pada fase ini telur-telur yang dihasilkan oleh betina berasal dari hasil fertilisasi yang terjadi pada hewan berkelamin jantan. Sel telur

yang bertemu dengan sel sperma akan mengakibatkan terjadinya pembelahan. Pada proses pembelahan ini waktu yang dibutuhkan bervariasi tergantung dari jenis hewannya.

2. Fase Larva

Setelah melewati fase telur, tahapan selanjutnya yang terjadi di metamorfosis sempurna adalah fase larva. Fase larva ini merupakan fase yang di mana hewan muda sudah mulai aktif untuk mencari makan. Makanan yang didapatkan sangat mudah karena sang induk sudah mempersiapkan jika anaknya berkembang tidak perlu repot-repot untuk mencari makanan

3. Fase Pupa

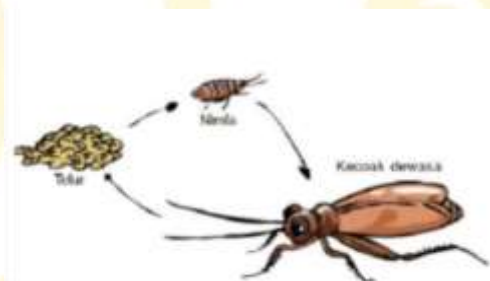
Fase pupa bisa dikatakan sebagai fase transisi karena terjadinya perubahan wujud dari larva menjadi wujud hewan yang lebih besar. Perubahan wujud yang lebih besar membuat hewan memiliki suatu rangka luar yang bisa melindungi tubuh dan rangka luar itu dinamakan kokon. Meskipun sudah terlindungi oleh kokon, tubuh pupa akan tetap melakukan pembentukan metabolisme dan melakukan pembentukan hewan menuju hewan yang dewasa.

4. Fase Imago

Pada waktu yang sudah ditentukan, maka pupa akan keluar dari cangkangnya. Pupa yang keluar dari cangkangnya akan memiliki wujud hewan yang baru dan menandakan bahwa hewan yang mengalami metamorfosis sempurna sudah tumbuh menjadi dewasa. Pada fase ini, hewan sudah harus membiasakan dirinya menghadapi predator-predator lainnya.

2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Berbanding terbalik dengan metamorfosis sempurna, metamorfosis tidak sempurna adalah proses perkembangan yang tidak lengkap. Umumnya, hewan dengan metamorfosis ini tidak akan mengalami perubahan bentuk yang berbeda dari menetas, hingga menjadi hewan dewasa. Namun ada bagian tubuh yang belum terbentuk dan akan terlihat saat dewasa, misalnya seperti sayap. Tidak seperti tahapan daur hidup metamorfosis sempurna, tahapan metamorfosis tidak sempurna justru tidak melewati tahapan larva dan kepompong. Mereka hanya melalui 3 tahap yakni telur – nimfa – dewasa (imago). Adapun contoh hewan yang biasanya dijumpai adalah serangga, misalnya kecoa. Kecoa menjadi hewan yang bermetamorfosis tidak sempurna karena bentuk tubuhnya saat muda hingga dewasa hanya berubah pada ukuran saja. Dengan kata lain, wujud dari kecoa muda hingga dewasa tidak mengalami perubahan. Metamorfosis tidak sempurna kecoa bermula dari telur. Lalu berubah menjadi nimfa atau kecoa muda. Setelah kecoa muda berkembang, ia akan menjadi kecoa dewasa yang memiliki tubuh yang sama dengan kecoa muda.



Gambar 2.26 Metamorfosis tidak sempurna

(Sumber: Sularrmi dan Wijayanti 2009:57)

2.2 Kerangka Berpikir

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan setiap individu yang diperoleh dari interaksi dan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku positif dalam dirinya melalui aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran yang baik pada dasarnya mendapatkan hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu, model pembelajaran juga mempengaruhi minat belajar siswa yang maksimal.

Minat merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, karena minat merupakan kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, minat juga selalu disertai dengan rasa nyaman. Dari hasil observasi awal, rendahnya minat siswa pada mata pelajaran IPAS dikarenakan pada umumnya siswa masih menganggap bahwa mata pelajaran IPAS sulit. Hal ini juga disebabkan oleh cara mengajar guru dikelas, cara mengajar yang monoton dan media yang digunakan kurang menarik menyebabkan siswa menjadi malas dan tidak tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Penggunaan media pembelajaran yang menarik secara tidak langsung akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, dengan menggunakan model pembelajaran *collaborative learning* dengan berbantuan media interaktif animasi akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dapat dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menapi tujuan pembelajaran lebih baik.

2.3 Defenisi Operasional

1. Model *collaborative learning* merupakan metode pembelajaran di mana siswa bekerja secara berkelompok untuk mencapai tujuan pembelajaran bersama. Mereka berkolaborasi, saling berbagi ide, informasi, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang diberikan oleh guru.
2. Media pembelajaran merupakan alat bantu visual berbasis teknologi yang menampilkan gambar bergerak untuk menyampaikan informasi, konsep, atau materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa.
3. Minat Belajar merupakan dorongan atau kecenderungan seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Minat ini mencakup perasaan senang, keinginan, dan perhatian yang besar terhadap suatu materi atau aktivitas belajar
4. Media pembelajaran animasi merupakan gambar bergerak yang dirancang melalui aplikasi Powtoon secara khusus untuk menyampaikan materi pelajaran dengan video dijelaskan secara verbal atau tertulis seperti pada materi siklus hidup hewan.

5. IPAS merupakan salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka yang membahas materi mengenai siklus hidup hewan. Menjelaskan bagaimana siklus hidup hewan melalui metamorfosis dan tanpa metamorphosis.

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian. Dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Hipotesis dari penelitian ini adalah

H_1 : Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *collaborative learning* dengan berbantuan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 064960 Medan.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap model pembelajaran *collaborative learning* dengan berbantuan media interaktif animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 064960 Medan.

