

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Belajar

2.1.1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu proses atau upaya yang dilakukan oleh individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif. Belajar melibatkan aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh individu. Proses belajar ini memungkinkan individu untuk mengalami perubahan dalam tingkah laku mereka sebelum dan setelah belajar.

Slameto (2023:2) menyatakan “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”. Hamalik (2021:27) menyatakan “belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan”. Nasution (2023:1) menyatakan: “Belajar adalah Perubahan mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri”.

Karwono (2017:18) menyatakan: Belajar merupakan proses perubahan untuk memperoleh berbagai kecakapan keterampilan, dan sikap, dimulai sejak awal kehidupan, sejak masa kecil ketika bayi memperoleh sejumlah keterampilan yang sederhana, seperti memegang botol susu dan mengenal ibunya. Selama masa kanak-kanak dan masa remaja, diperoleh sejumlah sikap nilai dan keterampilan hubungan sosial, demikian pula diperoleh kecakapan berbagai mata pelajaran di sekolah. Dalam usia dewasa diharapkan orang telah mahir mengerjakan tugas-tugas tertentu dan keterampilan-keterampilan fungsional yang lain.

Ahdar dan Wardana (2019:6) menyatakan “Belajar adalah suatu proses

perubahan kepribadian seseorang dimana perubahan tersebut dalam bentuk peningkatan kualitas perilaku, seperti peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pikir, pemahaman, sikap, dan berbagai kemampuan lainnya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan belajar adalah proses perubahan yang terjadi sepanjang kehidupan belajar melibatkan perolehan kecakapan, keterampilan, dan sikap yang berkelanjutan. Proses ini memungkinkan manusia untuk terus tumbuh, mengembangkan diri, dan menghadapi tantangan kehidupan dengan lebih baik.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Terdapat beberapa tujuan belajar yang ingin dicapai oleh siswa. Salah satu tujuan tersebut akan memberikan dampak yang positif bagi masa depan siswa di masa mendatang. Oleh karena itu perlu untuk menentukan tujuan belajar agar kelak siswa dapat memahami untuk apa siswa belajar. Djamaluddin dan Wardana (2019:9), tujuan belajar dapat dibagi dalam tiga yaitu:

1. Untuk mendapatkan pengetahuan, hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir.
2. Pemahaman konsep dan keterampilan, yaitu keterampilan yang bersifat jasmani dan rohani.
3. Pembentukan sikap, yaitu menumbuhkan sikap mental, perilaku dan pribadi anak didik.

Dimiyati dan Mudjiono (2017:23) tujuan belajar penting bagi guru dan siswa. Guru merumuskan tujuan intruksional khusus atau sasaran belajar siswa. Dalam hal ini ada kesejajaran pada sasaran belajar siswa (rumusan guru, dan informasikan kepada siswa) dengan tujuan belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar adalah agar mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental. Untuk mencapai tujuan belajar tersebut guru mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menarik agar dapat tercapai tujuan belajar yang diinginkan.

2.1.1.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Belajar tidaknya seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi belajar berasal dari dalam diri seseorang yang belajar dan dari luar dirinya. Istarani dan Pulungan (2022:14-15) mengatakan, terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kegiatan proses belajar mengajar, diantaranya faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.

a. Faktor guru

Guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru, bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi, maka strategi itu tidak dapat diaplikasikan.

b. Faktor siswa

Siswa adalah organisme yang uni yang berkembang sesuai dengan tahap perkembangannya. Perkembangan anak adalah perkembangan seluruh aspek kepribadiannya, akan tetapi tempo dan irama perkembangan masing-masing anak pada setiap aspek tidak selalu sama.

c. Sarana adalah segala sesuatu yang mendukung secara langsung terhadap kelancaran proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran, alat-alat pelajaran, perlengkapan sekolah, dan lain sebagainya; sedangkan prasarana adalah segala sesuatu yang secara tidak langsung dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran, misalnya jalan menuju sekolah, penerangan di sekolah, kamar kecil dan lain-lain.

d. Faktor lingkungan

Dilihat dari dimensi lingkungan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran yaitu faktor organisasi kelas dan faktor iklim sosial psikologis.

Slameto (2023:54) terdapat dua faktor yang mempengaruhi belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor-faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan

kesiapan) dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern terdiri dari faktor keluarga (cara orangtua mendidik, realisasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan guru, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah) dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam kurikulum, media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat). Wicaksono (2020:83-84) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdapat dua antara lain:

1. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari diri sendiri dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya. Faktor internal terdiri dari faktor jasmaniah dan faktor psikologi.
2. Faktor eksternal yaitu faktor-faktor yang berasal dari lingkungan luar dan dapat mempengaruhi faktor belajarnya. Faktor eksternal dibedakan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada di dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar individu.

2.1.1.4 Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar dijadikan sebagai dasar dalam upaya pembelajaran, baik peserta didik maupun pendidik dalam upaya mencapai hasil yang diinginkan. Prinsip-prinsip belajar bagian terpenting yang wajib diketahui, sehingga prinsip tersebut dapat dijadikan sebagai acuan yang tepat pada proses pembelajaran.

Istarani dan Pulungan (2022:2) menyatakan bahwa prinsip-prinsip belajar sebagai berikut :

1. *Law of Effect* yaitu bila hubungan antara stimulus dengan respons terjadi dan diikuti dengan keadaan yang memuaskan, maka hubungan itu diperkuat. Sebaliknya jika hubungan itu diikuti dengan perasaan tidak menyenangkan, maka hubungan itu akan melemah. Jadi hasil belajar akan diperkuat apabila

menumbuhkan rasa senang atau puas (*thorndike*).

2. *Speed of Effect* yaitu reaksi emosional yang mengiringi kepuasan itu tidak terbatas kepada sumber utama pemberi kepuasan, tetapi kepuasan mendapat pengetahuan baru.
3. *Law of Exercise* yaitu hubungan antara perangsang dan reaksi diperkuat dengan latihan dan penguasaan, sebaliknya hubungan itu melemahkan jika diperkuat. Jadi, hasil belajar dapat lebih sempurna apabila sering diulang dan sering dilatih.
- e. *Law of Readliness* yaitu bila satuan-satuan dalam sistem saraf telah siap berkonduksi dan hubungan itu berlangsung, maka terjadinya hubungan ini apabila tingkah laku baru akan terjadi apabila yang belajar telah siap belajar.
- f. *Law of Readliness* yaitu bila satuan-satuan dalam sistem saraf telah siap berkonduksi, dan hubungan itu berlangsung, maka terjadi hubungan ini apabila tingkah laku baru akan terjadi apabila yang belajar telah siap belajar.
- g. *Speed of Primacy* yaitu belajar memberi makna yang dalam apabila diupayakan melalui kegiatan yang dimanis.
- h. *Law of Precency* yaitu bahan yang baru dipelajari, akan lebih mudah diingat.
- i. *Plateauning* (kejenuhan belajar). Fenomena kejenuhan adalah suatu penyebab yang menjadi perhatian signifikan dalam pembelajaran. Kejenuhan adalah suatu sumber frustasi fundamental bagi peserta didik dan juga pendidik di lain pihak intervensi pemerintah sebagai penanggungjawab pendidikan selalu tidak memecahkan masalah esensial.
- j. *Belowingness* yaitu keterkaitan bahan yang dipelajari pada situasi belajar, akan mempermudah berubahnya tingkah laku. Hasil belajar yang memberikan kepuasan dalam proses belajar dan latihan yang diterima erat kaitannya dengan kehidupan belajar. Proses belajar yang demikian ini akan meningkatkan prestasi hasil belajar peserta didik.

Slameto (2023:27), prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut :

1. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar.
 - a. Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan intruksional.
 - b. Belajar harus dapat menimbulkan *reinforcement* dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
 - c. Belajar perlu lingkungan yang menentang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
 - d. Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungannya.
2. Sesuai hakikat belajar
 - a. Belajar itu proses kontiniu, maka harus tahap demi tahap menurut perkembangannya.
 - b. Belajar adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan discovery.
 - c. Belajar adalah proses kontinguitas (hbuungan antara pengertian yang satu dengan pengertian yang lain), sehingga mendapatkan pengertian yang diharapkan.
3. Sesuai materi atau bahan yang dipelajari
 - a. Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus memiliki struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
 - b. Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapainya.
 - c. Syarat keberhasilan belajar

Sedangkan menurut Rusman (2017:10), prinsip-prinsip belajar yaitu sebagai berikut :

1. Berpusat pada siswa
2. Mengembangkan kreativitas siswa
3. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang
4. Bermutan nilai, etika, estetika, logika dan kinestetika
5. Menyediakan pengalaman belajar yang beragam melalui penerapan berbagai

strategi dan metode pembelajaran yang menyenangkan, kontekstual, efektif, efisien dan bermakna.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip belajar merupakan suatu pengalaman yang diharapkan dimiliki oleh semua siswa melalui pembelajaran yang telah dilalui dan mengajak siswa untuk mengembangkan kemampuannya dan belajar yang efektif serta perilaku yang ditekankan dalam diri sendiri untuk meningkatkan motivasi belajar yang baik dalam proses belajar.

2.1.2. Hasil Belajar

2.1.2.1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan indikator keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar mencakup pemahaman konsep, penguasaan keterampilan, serta kemampuan menerapkan pengetahuan dalam konteks praktis. Dalam pandangan yang lebih luas, hasil belajar juga mencakup perkembangan sikap, moral dan etika siswa.

Juliana dkk., (2023:5117) hasil belajar diartikan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik tersebut menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan untuk mengetahui sebatas mana peserta didik dapat memahami serta mengerti materi tersebut. Daryanto (2017:2) menyebutkan belajar merupakan tahapan yang dilakukan oleh seseorang, dimana dengan melakukan tahapan tersebut dapat merubah tingkah laku seseorang tersebut secara keseluruhan. Belajar bukan menjadi tujuan atau untuk memperoleh hasil akhir, tetapi lebih pada proses yang dilakukan. Hasil belajar yang dilakukan diharapkan dapat mengubah kelakuan seseorang yang diajar, bukan pada penguasaan hasil latihan.

Slameto (2023:2) menyatakan bahwa belajar memiliki arti sebagai tahapan yang dilakukan oleh seseorang, sehingga dapat membuat perubahan terhadap tingkah laku seseorang yang diajar dan membuat perubahan tingkah lakunya secara keseluruhan. Dimyanti dan Mujiono (2016:3) menyatakan hasil belajar dihasilkan akibat terjadinya interaksi pada tindakan pembelajaran yang dilakukan. Hasil

belajar yang diperoleh terjadi akibat pemekaran dari kecakapan potensial dari seseorang yang diajar. Pada umumnya hasil belajar ditunjukkan dalam bentuk angka setelah dilakukan ujian terhadap siswa setelah pembelajaran dilakukan.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli tersebut maka dibuat suatu kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan terjadinya perubahan secara individu pada seseorang akibat hasil dari aktivitas hasil belajar yang tertera dalam bentuk angka-angka setelah dilakukan ujian setelah proses pembelajaran selesai dilakukan.

2.1.2.2. Kemampuan Hasil Belajar

Sudjana (2019:7) menyatakan bahwa setiap orang memiliki memiliki kemampuan yang dapat diketahui dari hasil belajarnya, dimana untuk mencapai hasil belajar tersebut dibutuhkan berbagai macam kondisi. Kemampuan hasil belajar terdiri dari lima macam yaitu :

- 1) Keterampilan elektual yaitu hasil belajar yang diperoleh dari sistem lingkungan sekolah.
- 2) Strategi kognitif, yaitu cara belajar melalui peningkatan kemampuan memecahkan masalah secara seluas-luasnya.
- 3) Informasi verbal, pengetahuan terhadap informasi dan fakta.
- 4) Keterampilan motorik yang merupakan keterampilan yang didapatkan di sekolah, seperti keterampilan mengetik, menulis dan menggunakan berbagai peralatan lainnya.
- 5) Nilai dan sikap. Hal ini memiliki hubungan dengan arah dan intensitas emosional yang dimiliki oleh setiap individu, dan bagaimana kecenderungannya memiliki sikap dan tingkah laku kepada orang lain, barang atau kejadian.

2.1.2.3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Syah (2017:132) menyatakan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu :

- 1) Faktor internal yaitu faktor yang bersal dari dalam diri siswa, seperti aspek psikologis dan aspek fisiologis. Aspek psikologis merupakan aspek yang

meliputi bakat, minat, kemampuan kognitif siswa dan motivasi, sedangkan aspek fisiologis yaitu aspek tentang keberadaan kondisi siswa.

- 2) Faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar siswa seperti faktor lingkungan sosial dan instrumental. Faktor lingkungan sosial yaitu faktor guru, staf administrasi dan teman sekelas yang dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. Faktor sosial juga dipengaruhi oleh masyarakat dalam lingkungannya, tetangga dan teman sepermainan di sekitar lingkungan tempat tinggal siswa. Lingkungan sosial yang paling besar mempengaruhi hasil belajar siswa adalah orangtua, pengelolaan keluarga, letak rumah tangga dan ketegangan keluarga. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh baik dan buruk terhadap kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa yang selanjutnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor lingkungan non sosial terdiri dari letak dan gedung sekolah, letak rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar yang digunakan, serta waktu belajar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar merupakan jenis pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran seperti kurikulum, fasilitas dan guru, program serta faktor lingkungan. Hasil belajar juga sangat dipengaruhi oleh faktor pendekatan belajar yang dilakukan, sehingga semakin baik cara belajar siswa maka hasil belajar yang diperoleh juga akan semakin baik.

Didasarkan pada pengertian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh tiga faktor diantaranya adalah faktor internal, eksternal dan pendekatan pembelajaran. Ketiga faktor tersebut saling mempengaruhi hasil belajar dalam suatu kegiatan proses belajar mengajar

2.1.3 Media Pembelajaran *Scrapbook*

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran *Scrapbook*

Scrapbook berasal dari kata “*scrap*” yang artinya sisa, potongan, atau guntingan dan “*book*” artinya buku. *Scrapbook* adalah suatu seni dalam merangkai foto atau gambar terkait suatu kejadian, materi pembelajaran atau lain sebagainya agar mudah diingat dan terlihat lebih menarik. *Scrapbook* dalam pembelajaran

dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar dalam kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik. Pembuatan *scrapbook* dalam kegiatan pembelajaran melibatkan seni dan teknik untuk menghias, menempel atau memodifikasi kertas dalam bentuk, warna serta pencampuran motif tertentu sehingga menghasilkan ekspresi dalam perwakilan penyampaian materi pembelajaran (Natalianti, 2014:23).

Scrapbook adalah suatu seni menghias atau menempel di atas kertas, dan menghiasnya menjadi karya kreatif menjadi suatu album. Seni menempel di media kertas ini jika di lihat dari hiasan yang kreatif dapat menarik untuk digunakan. Jadi, dengan menggunakan media *scrapbook* sebagai media dalam penyampaian pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

2.1.3.2 Cara Membuat Media Pembelajaran *Scrapbook*

Dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini menggunakan dua cara yaitu dengan digital dan manual. Untuk pembuatan secara manual bahan-bahan yang perlu disiapkan, yaitu *double tip*, gunting, gambar, lem dan karter. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang dibutuhkan kemudian di print. Pada dasarnya, pembuatan *scrapbook* tergantung pada pembuat itu sendiri. Karena konsep ide dari bentuk *scrapbook* berbeda-beda, sesuai dengan keinginan pembuat. *Scrapbook* juga cocok digunakan pada mata pelajaran apa saja, tergantung kreativitas sendiri (Novitasari, 2019:24).

2.1.3.3 Karakteristik Media Pembelajaran *Scrapbook*

Terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* yang bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Bentuknya buku
- 2) Tema harus selaras terhadap tujuan pembelajarannya
- 3) Materi/data yang dipakai pada *scrapbook* harus memfokuskan mengenai bahasan materi yang akan diajarkan
- 4) Sebisa mungkin mengurangi hiasan yang tidak diperlukan, karena tujuannya adalah sebagai media pembelajaran (Saputra, 2020: 48).

2.1.3.4 Kelebihan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Kelebihan dari media pembelajaran *scrapbook* yaitu:

- 1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar dan catatan penting dan lain sebagainya dengan beberapa hiasan, sehingga tampilannya akan terlihat indah dan menarik.
- 2) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok bahasan, dengan *scrapbook* kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, media *scrapbook* dapat menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.
- 4) Mudah dibuat, dimana hanya perlu menyusun dan memadupandakan antara gambar, catatan dan hiasan sedemikian rupa.
- 5) Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapatkan karena bisa menggunakan barang-barang yang tidak terpakai.
- 6) Dapat didesain sesuai dengan keinginan si pembuat (Payuk, 2019:30).

2.1.3.5 Kelemahan Media Pembelajaran *Scrapbook*

Kelemahan dari media pembelajaran *scrapbook* yaitu:

- 1) Waktu yang digunakan dalam membuat *scrapbook* cukup memakan waktu yang lama.
- 2) Hati-hati dalam menggunakan *scrapbook* karena dapat merusak hiasan.
- 3) Hiasan yang berlebihan dapat merusak perhatian siswa (Payuk, 2019:31).

2.1.4 Hakikat Mata Pelajaran IPAS

2.1.4.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan atau sains yang semula berasal dari bahasa inggris “*science*” yang berarti saya tahu. “*Science*” terdiri dari *natural science* (Ilmu Pengetahuan Alam). Ilhami (2023: 6) menyatakan: “Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistemis tentang gejala- gejala alam”. Menurut Pratiwi (2021:2) menyatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah kumpulan pengetahuan berupa teori-teori mengenai peristiwa-peristiwa yang

terjadi di alam dan telah diuji kebenarannya, melalui proses metode ilmiah dari pengamatan, studi, dan pengalaman disertai sikap ilmiah di dalamnya”.

Nelly dan Yasinta (2019:268) menyatakan Ilmu Pengetahuan Alam Adalah Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam adalah untuk mencari tahu memahami alam semesta secara sistematis dan mengembangkan pemahaman ilmu pengetahuan tentang sikap ilmiah, peristiwa-peristiwa di alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang telah diuji kebenarannya.

2.1.4.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) bertujuan agar siswa memiliki konsep ilmu alam, sehingga akan diperoleh pengetahuan untuk terbentuknya sikap dan perilaku menjaga keteraturan alam. Pratiwi (2021:9) menyatakan bahwa IPAS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam cipta-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPAS, lingkungannya, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya

sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan.

2.1.5. Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Makanannya

Hewan di alam bebas mempunyai jenis makanan tersendiri. Jenis makanan hewan yang dipelajari adalah makanan yang tersedia dialam. Sumber makanan hewandikelompokan kedalam 2 macam, yaitu tumbuhan dan hewan (Ningsih, 2018:9). Makanan hewan bersumber dari hewan dan makanan tumbuhan bersumber dari tumbuhan dan beberapa jenis lainnya. Perbedaan jenis makanan pada hewan menyebabkan ada penggolongan hewan. Berikut ini adalah sumber-sumber makanan hewan (Sulaiman, 2016:16):

- a. Sumber makanan dari tumbuhan

Tumbuhan merupakan sumber makanan yang sangat penting untuk hewan. Bagian-bagian tumbuhan yang menjadi bagian dari hewan yaitu: daun, buah, bunga, umbi, dan akar. Setiap hewan pemakan tumbuhan seperti kambing: kambing memakan daun, monyet memakan buah-buahan, dan panda memakan pucuk bambu.

- b. Sumber makanan dari hewan

Beberapa jenis hewan merupakan sumbermakanan bagi hewan lain adalah hewan pemakan tumbuhan. Ada juga hewan pemakan daging yang dimakan oleh daging lain.

- 1) Hewan memakan daging hewan lainnya
- 2) Hewan memakan telur hewan lain
- 3) Hewan memakan ikan (Setianingsih, 2016:12).

Berdasarkan jenis makanannya ini, hewan dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu hewan omnivora, hewan herbivora, dan hewan karnivora. Hewan pemakan tumbuhan dan daging disebut omnivora, hewan pemakan tumbuhan disebut herbivora, dan hewan pemakan daging disebut karnivora (Sulaiman, 2016:18).

a. Hewan Pemakan Tumbuhan (Herbivora)

Hewan pemakan tumbuhan disebut herbivora, hewan herbivora ada yang berukuran besar. Tetapi ada hewan herbivora yang berukuran kecil. Hewan herbivora yang tubuhnya besar, contohnya: sapi, gajah, dan kuda. Hewan herbivora yang tubuhnya kecil, contohnya kupu-kupu dan belalang.

Hewan yang termasuk dalam jenis herbivora yaitu:

- 1). Bangsa burung, misalnya burung nuri, kakatua, burung beo, merpati, dan sebagainya.
- 2). Bangsa mamalia (hewan menyusui) misalnya kuda, sapi, kerbau, kambing, kelici, kijang, dan sebagainya.

Ciri-ciri herbivora sebagai berikut:

- 1). Tidak memiliki gigi taring
- 2). Memiliki gigi graham yang permukaannya bergelombang. Gigi ini berfungsi untuk mengunyah makanan hingga lumat dan lembut.



Gambar 2. 1 Hewan Herbivora

Sumber: <https://images.app.goo.gl/cYimKFzchYcNKA3b7>

b. Hewan Pemakan Daging (Karnivora)

Karnivora adalah hewan yang makanannya berupa daging. Contoh hewan karnivora adalah kucing, harimau, serigala, dan buaya. Hewan karnivora memiliki kuku yang kokoh dan tajam. Kuku tersebut berfungsi untuk mencengkram mangsanya. Ciri-ciri karnivora yaitu:

- a. Hewan ini memiliki taring yang berguna untuk merobek daging hewan yang dimangsanya.
- b. Kakinya memiliki cakar yang berguna untuk mencengkram mangsanya.
- c. Mempunyai indra penglihatan, penciuman dan pendengaran yang baik.
- d. Memiliki racun (bisa) dan gigi taring yang kuat seperti ular.
- e. Mempunyai gigi taring dan gigi geraham yang tajam. Gigi taring yang besar. Gigi gerahamnya pun tajam yang berguna untuk mengunyah daging dan tulang.



Gambar 2. 2 Hewan Karnivora

Sumber: <https://images.app.goo.gl/qxZQRGkXNd83jgETA>

c. Omnivora

Hewan pemakan segala disebut omnivora. Hewan omnivora memakan tumbuhan dan pemakan daging. Hewan yang termasuk kelompok ini adalah ayam, bebek, beruang, gorila dan monyet. Susunan gigi hewan omnivora terdiri atas gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham. Ketiga gigi tersebut berkembang dengan baik karena disesuaikan dengan jenis makannyannya. Gigi seri digunakan untuk memotong. Jika memakan daging hewan lain, maka gigi yang banyak digunakan gigi taring, yaitu untuk mengerat. Jika memakan sayuran, maka gigi yang digunakan adalah gigi geraham, yaitu untuk melumat. Ketiga jenis gigi tersebut berfungsi dengan baik saat makanan berada didalam mulut (Setianingsih, 2016:22).



Gambar 2. 3 Hewan Omnivora

Sumber: <https://images.app.goo.gl/ZphapXFM1Nv3wvPk6>

2.2 Kajian Peneliti Terdahulu

Penelitian ini dilakukan tidak terlepas dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang pernah dilakukan sebagai bahan perbandingan dan kajian. Berikut kajian beberapa penelitian terdahulu :

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul Penelitian	Hasil
1.	Sari dkk., (2020)	Pengaruh Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu	Terdapat pengaruh penggunaan media <i>scrapbook</i> pada pembelajaran Tematik terhadap hasil belajar pengetahuan Bahasa Indonesia siswa kelas IV SD gugus X Kota Bengkulu. Pengaruh terlihat dari nilai rata-rata <i>posttest</i> antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol yaitu kelas eksperimen sebesar 85,00 dan kelas kontrol

			sebesar 66,95. Hal ini terjadi karena perbedaan perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dimana kelas eksperimen menggunakan media <i>scrapbook</i> sedangkan kelas kontrol tanpa menggunakan media <i>scrapbook</i> pada proses pembelajaran. Nilai t_{hitung} 4,51 $> t_{tabel}$ 2,02.
2.	Rahmawanti dkk., (2019)	Pengaruh Media <i>Scrapbook</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Larutan Penyangga.	Ada pengaruh signifikan media <i>scrapbook</i> terhadap hasil belajar siswa, dengan perolehan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,34 $>$ 2,007). Hasil uji <i>N-Gain</i> menunjukkan bahwa rata-rata <i>N-Gain</i> kelas kontrol 0,7124 sedangkan kelas eksperimen 0,776. Hal ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media <i>scrapbook</i> .
3.	Purwatiningsih dkk., (2020)	Efektivitas Penggunaan Media <i>Scrapbook</i> terhadap Hasil Belajar	Penggunaan media <i>scrapbook</i> terhadap hasil belajar tematik siswa SD lebih efektif dari model pembelajaran

		Tematik Siswa SD 02 Pangongangan	konvensional dengan nilai t_{hitung} sebesar 5,5569) > t_{tabel} (2,074).
4.	Yugiarti dkk., (2022)	Pengaruh Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> terhadap Pemahaman Materi Bangun Datar Kelas III di SDN 01 Manisrejo.	Kelompok kontrol memperoleh rata-rata skor <i>pretest</i> 69,17 dan <i>posttest</i> 69,37 sedangkan kelompok eksperimen memperoleh rata-rata skor <i>pretest</i> 62,92 dan <i>posttest</i> 75. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media pembelajaran <i>scrapbook</i> yang digunakan berpengaruh terhadap pemahaman materi bangun datar peserta didik kelas III di SDN 01 Manisrejo.

2.3 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah alur logis atau pola pikir yang menggambarkan hubungan antar konsep atau variabel dalam sebuah penelitian. Ini merupakan penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini didasarkan pada pemikiran bahwa media pembelajaran *scrapbook* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Pada kondisi awal, pembelajaran di kelas III SD Negeri 064023 Medan masih menggunakan *direct instruction*, yang mungkin kurang efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penerapan media pembelajaran *scrapbook* dapat mengubah situasi ini. Melalui media pembelajaran *scrapbook*, yang membuat peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan. Dengan demikian, diharapkan bahwa setelah diterapkannya media pembelajaran *scrapbook*, peserta didik akan

menunjukkan peningkatan hasil belajar peserta didik khususnya mata pelajaran IPAS pada materi materi penggolongan hewan berdasarkan makanannya.

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2021) uji hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian, yang mana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Berdasarkan kajian penelitian dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah hipotesis alternative (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) sebagai berikut:

H_o : Tidak ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 064023 Medan T.A 2024/2025.

H_a : Ada pengaruh signifikan pada penggunaan media pembelajaran *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas III SD Negeri 064023 T.A 2024/2025.