

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTKA**

#### **2.1 Kerangka Teoristis**

##### **2.1.1 Pengertian Pembelajaran**

(Slameto, 2023) mendefinisikan pembelajaran sebagai proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Interaksi ini menciptakan dinamika yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah yang efektif serta kolaborasi dalam proses pembelajaran. Lingkungan belajar dalam pandangan ini tidak hanya terbatas pada ruang kelas secara fisik, tetapi juga mencakup suasana emosional dan sosial yang mendukung terciptanya proses belajar yang kondusif. Dengan adanya interaksi yang positif, peserta didik memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi kognitif, afektif, dan psikomotor secara optimal.

Menurut (Hadiyanto, 2024), pembelajaran merupakan proses yang melibatkan aktivitas peserta didik secara sadar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Aktivitas belajar harus dirancang secara efektif dan efisien agar siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara mental dan emosional. Keterlibatan aktif ini memungkinkan peserta didik membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari. Dengan demikian, pembelajaran yang baik menuntut adanya perencanaan yang matang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

(Nurhadi, 2025) memandang pembelajaran sebagai proses pembentukan dan pengembangan kemampuan peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar berperan penting dalam memfasilitasi perubahan perilaku yang bersifat permanen dan bermakna. Pembelajaran yang efektif harus memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar mereka dapat mengaitkan konsep yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari. Melalui proses ini, siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam berbagai konteks nyata.

Selanjutnya, (Uno, 2023) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi yang saling berkaitan. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara komponen-komponen tersebut. Apabila salah satu komponen tidak dirancang dengan baik, maka proses pembelajaran tidak akan berjalan secara optimal. Oleh karena itu, pendidik dituntut untuk mampu merancang pembelajaran secara sistematis dan terintegrasi agar dapat memenuhi kebutuhan belajar peserta didik.

Menurut (Sanjaya, 2024), pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Pengalaman belajar yang bermakna terjadi ketika siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan mampu menghubungkan pengetahuan baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Dalam konteks ini, peran guru tidak hanya sebagai penyampai informasi, tetapi sebagai fasilitator yang membimbing dan mengarahkan proses belajar siswa. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*).

(Sudjana, 2023) menjelaskan bahwa tujuan utama pembelajaran adalah terjadinya perubahan perilaku pada peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar. Perubahan perilaku tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk mencapai perubahan tersebut, pembelajaran harus dirancang secara terencana, sistematis, dan berkelanjutan. Evaluasi pembelajaran juga menjadi bagian penting untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan sebagai dasar untuk perbaikan proses pembelajaran selanjutnya.

(Arends, 2024) menekankan bahwa pembelajaran merupakan proses sosial yang melibatkan interaksi antarindividu dalam suatu komunitas belajar. Melalui interaksi sosial, peserta didik belajar untuk bekerja sama, menghargai perbedaan, dan mengembangkan keterampilan sosial yang penting bagi kehidupan bermasyarakat. Pembelajaran yang dirancang dengan memperhatikan aspek sosial dan emosional akan membantu siswa berkembang secara holistik. Oleh karena itu, pendidik perlu menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, aman, dan mendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

### 2.1.2 Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS pada tingkat sekolah dasar, terutama kelas III, merupakan integrasi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial yang dirancang untuk mengembangkan pengetahuan kognitif dan keterampilan sosial siswa secara terpadu. Dalam konteks ini, IPAS membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial di lingkungan sekitar melalui pendekatan yang menyeluruh, bukan sekedar penghafalan fakta. Menurut penelitian oleh Sahla Sabilah, Warsito, dan Ahmad Arif Fadilah (2025), penerapan metode inkuiri dalam pembelajaran IPAS di SDN Kembangan Utara 01 signifikan meningkatkan pemahaman konsep siswa dibanding metode konvensional (hlm. 1–12).

Proses pembelajaran IPAS di kelas III SD perlu dirancang secara sistematis dan berorientasi pada aktivitas siswa sehingga terlibat aktif dalam memahami isi materi. Dalam studi oleh Septian Zuhri Kuncoro, Imaniar Purbasari, dan Sekar Dwi Ardianti (2025) dijelaskan bahwa proses pembelajaran IPAS mencakup tahapan observasi, perumusan pertanyaan, investigasi, analisis data, dan penyajian hasil temuan oleh siswa—proses yang melatih keterampilan berpikir ilmiah secara langsung (hlm. 1–10).

Model pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPAS siswa kelas III SD. Carly Dekrista (2024) melalui penelitiannya menemukan bahwa Problem Based Learning signifikan mendukung keterlibatan aktif siswa serta pemahaman konsep IPAS yang lebih mendalam dibanding pembelajaran tradisional. Hasil ini memperkuat pentingnya penggunaan model pembelajaran yang menstimulus berpikir kritis siswa dalam menghadapi kasus nyata di lingkungan mereka (hlm. 4682–4691). (JBasic).

Pemanfaatan teknologi dalam materi IPAS juga menunjukkan dampak positif terhadap pembelajaran siswa. Narulita, Sari, dan Fatayan (2025) mengembangkan modul pembelajaran IPAS berbasis Augmented Reality dengan konten ecoliteracy, yang membantu siswa memahami konsep lingkungan secara lebih konkret dan menyenangkan. Penggunaan teknologi ini sangat penting untuk kelas III SD yang cenderung belajar melalui sensasi visual dan pengalaman konkret. Implementasi pembelajaran IPAS sesuai Kurikulum Merdeka juga memerlukan strategi

pengelolaan sumber belajar yang efektif. Devi Anggi Friani (2025) dalam studinya menunjukkan bahwa pengelolaan sumber daya pendidikan di SD, termasuk media pembelajaran dan bahan ajar yang kontekstual, mendukung guru dalam menerapkan pendekatan yang lebih aktif dan kreatif. Hal tersebut secara langsung meningkatkan kualitas proses belajar siswa kelas III dalam materi IPAS yang kompleks.

Meskipun banyak inovasi, pelaksanaan pembelajaran IPAS di kelas III SD menghadapi berbagai tantangan, termasuk penggunaan metode pembelajaran yang masih dominan bersifat guru-sentris. Penelitian terkait menyatakan bahwa inovasi model dan media pembelajaran harus terus dikembangkan untuk merangsang keterlibatan siswa secara aktif dan kontekstual. Solusi seperti centering learning around inquiry, problem solving, and technology integration menjadi peluang penting untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS secara menyeluruh dan bermakna.

### **2.1.3 Pengertian Media**

Menurut (Arsyad 2022), media pembelajaran didefinisikan sebagai segala bentuk alat atau bahan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Dalam konteks ini, media pembelajaran mencakup berbagai jenis sumber daya, seperti buku, alat peraga, dan teknologi digital, yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media yang tepat tidak hanya memudahkan pemahaman siswa tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Oleh karena itu, pemilihan media yang sesuai sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

(Sadiman et al.2023) menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dalam pengertian ini, media tidak hanya terbatas pada bentuk fisik, tetapi juga mencakup elemen-elemen yang dapat mempengaruhi psikologi siswa. Dengan merangsang berbagai aspek kognitif dan emosional, media yang digunakan dalam

pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mendukung siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memilih media yang dapat menarik minat siswa dan relevan dengan materi yang diajarkan.

Heinich, Molenda, dan Russell dalam (Nugroho 2024) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik berupa gambar, audio, video, maupun media digital. Definisi ini menekankan pentingnya variasi media dalam pembelajaran, di mana setiap jenis media memiliki keunggulan masing-masing dalam membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Misalnya, media visual seperti gambar dan video dapat menyajikan informasi secara lebih konkret dan menarik, sedangkan media audio dapat meningkatkan pemahaman melalui pendengaran. Dengan memanfaatkan berbagai jenis media, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan mendalam, sehingga siswa tidak hanya memahami materi secara teoritis tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam konteks nyata.

#### **2.1.4 Media Gambar Dalam Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Gambar**

Media gambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi secara konkret melalui representasi visual. Media ini berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Menurut Sadiman yang dikutip oleh Hasan (2021), media gambar termasuk media pembelajaran yang paling banyak digunakan karena bersifat sederhana, mudah diperoleh, dan mampu memperjelas pesan pembelajaran. Penggunaan gambar dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan realitas yang dapat diamati secara langsung, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Hasan, 2021, hlm. 45–46, *Jurnal Edukasi Pembelajaran Dasar*).

Selain itu, media gambar memiliki peran penting dalam meningkatkan daya tarik pembelajaran di kelas. Lisdayanti (2014) menjelaskan bahwa media gambar merupakan tiruan dari benda, orang, atau pemandangan yang dituangkan dalam bentuk visual dua dimensi dan digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran.

Melalui gambar, siswa dapat memperoleh gambaran yang lebih nyata tentang materi yang dipelajari, sehingga memudahkan pemahaman dan mengurangi verbalisme. Media gambar juga dapat digunakan sebagai sarana komunikasi yang efektif antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Lisdayanti, 2014, hlm. 150–160, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(3)).

Media gambar juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Menurut Pratiwi dan Suryani (2022), penggunaan media gambar dalam pembelajaran mampu menarik perhatian siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi disajikan secara visual dan tidak hanya bersifat verbal. Hal ini berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar mereka (Pratiwi & Suryani, 2022, hlm. 32–40, *Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*).

Lebih lanjut, penggunaan media gambar sangat relevan diterapkan dalam pembelajaran tematik dan kontekstual di sekolah dasar. Rahmawati (2023) menyatakan bahwa media gambar membantu guru dalam menyajikan materi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa SD yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dengan melihat gambar, siswa lebih mudah memahami konsep, mengingat informasi, serta mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, media gambar menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif dan direkomendasikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar (Rahmawati, 2023, hlm. 88–95, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran SD*).

### **2.1.5. Keunggulan Media Gambar**

#### **a. meningkatkan pemahaman**

Meningkatkan pemahaman dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan metode diskusi aktif. Contohnya, Regita Alifia (Astari2022 9(2)30-45) dalam penelitiannya tentang peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media papan perkalian pintar.

- a. Strategi Pembelajaran Interaktif: Menggunakan metode diskusi, tanya jawab, dan simulasi agar siswa aktif terlibat dalam proses belajar.
- b. Penggunaan Media Pembelajaran: Media visual, audio, dan teknologi digital dapat membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami.
- c. Kontekstualisasi Materi: Mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata agar siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik.
- d. Evaluasi dan Umpan Balik: Memberikan latihan soal dan umpan balik yang konstruktif untuk mengukur dan memperbaiki pemahaman siswa secara berkelanjutan.

### **b. Menarik Minat Siswa**

Meningkatkan pemahaman dapat dilakukan melalui berbagai strategi pembelajaran yang interaktif dan kontekstual, seperti penggunaan media pembelajaran yang menarik dan metode diskusi aktif. Contohnya, Regita Alifia (Astari2022 9(2)30-45) dalam penelitiannya tentang peningkatan pemahaman siswa pada pembelajaran matematika menggunakan media papan perkalian pintar. Strategi Pembelajaran Interaktif: Menggunakan metode diskusi, tanya jawab, dan simulasi agar siswa aktif terlibat dalam proses belajar.

- a. Penggunaan Media Pembelajaran: Media visual, audio, dan teknologi digital dapat membantu memperjelas konsep yang sulit dipahami.
- b. Kontekstualisasi Materi: Mengaitkan materi pelajaran dengan situasi nyata agar siswa lebih mudah menghubungkan teori dengan praktik.
- c. Evaluasi dan Umpan Balik: Memberikan latihan soal dan umpan balik yang konstruktif untuk mengukur dan memperbaiki pemahaman siswa secara berkelanjutan.

### **2.1.6 Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Slameto 2023), hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa dalam menguasai materi pelajaran yang telah diajarkan. Hasil belajar ini dapat berupa pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi.

Selain itu, (Huda 2022) menyatakan bahwa hasil belajar mencerminkan efektivitas proses pembelajaran yang berlangsung. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai. Oleh karena itu, hasil belajar tidak hanya dilihat dari nilai atau skor ujian, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut (Nurhadi 2024), hasil belajar adalah indikator utama dalam menilai keberhasilan pendidikan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga mampu memahami, menganalisis, dan mengaplikasikan pengetahuan secara efektif. Dengan demikian, hasil belajar menjadi dasar bagi guru untuk melakukan perbaikan dan pengembangan metode pembelajaran selanjutnya.

### **2.1.7 Media Pembelajaran**

Media pembelajaran telah didefinisikan oleh berbagai ahli dengan sudut pandang komunikasi sebagai dasar utamanya. Secara etimologis, kata "media" berasal dari bahasa Latin "medium", yang berarti "antara", dan dalam konteks komunikasi, medium berfungsi sebagai perantara dalam penyampaian pesan dari komunikator ke komunikan (Buku Media Pembelajaran, hlm. 5). Heinich dan kawan-kawan (1986) menjelaskan bahwa medium adalah sesuatu yang membawa informasi antara sumber (source) dan penerima (receiver), sehingga berperan sebagai saluran pesan dalam proses pembelajaran (Heinich et al., 1986 dalam Buku Media Pembelajaran, hlm. 5). Definisi serupa dikemukakan oleh Kemp dan Dayton (1986), yang melihat media sebagai alat transfer yang mentransmisikan pesan dari pengirim ke penerima, memfasilitasi pertukaran informasi antara guru dan siswa (Kemp & Dayton, 1986 dalam Buku Media Pembelajaran, hlm. 5–6).

Beberapa ahli lain menekankan aspek motivasi dan stimulasi dalam definisi media. Gagné (1970) mendefinisikan media sebagai komponen lingkungan yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong interaksi aktif dengan materi (Gagné, 1970 dalam Buku Media Pembelajaran, hlm. 6). Sementara itu, Briggs (1970) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang menyajikan pesan

dan merangsang siswa untuk belajar, mencakup alat visual, audio, maupun digital (Briggs, 1970 dalam Buku Media Pembelajaran, hlm. 6). Arief S. Sadiman (1990) lebih lanjut menjelaskan bahwa media adalah segala sesuatu yang menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, Arief S., 1990 dalam Buku Media Pembelajaran, hlm. 6).

Konsep media pembelajaran secara umum mencakup dua unsur utama: software (pesan atau informasi) dan hardware (perangkat fisik). Misalnya, model tubuh manusia dapat menjadi media jika mengandung informasi yang dapat dipelajari (Buku Media Pembelajaran, hlm. 6). Pendekatan ini diperkuat oleh Sujana (1990), yang menyebut alat peraga sebagai alat untuk memperjelas materi dan mencegah verbalisme, serta Hamalik (1994), yang mendefinisikan alat bantu belajar sebagai segala alat yang membuat proses belajar lebih efisien dan efektif (Sujana, 1990; Hamalik, 1994 dalam Buku Media Pembelajaran, hlm. 6). Dengan demikian, definisi-definisi ini menunjukkan bahwa media bukan hanya sebagai perantara, tetapi juga sebagai stimulator aktif dalam pendidikan.

## **2.1.8 Materi Pembelajaran Bagian Tubuh Hewan Dan Fungsinya**

### **a. Bagian Tubuh Burung dan Fungsinya**

Pada burung, bagian tubuh utama meliputi paruh, sayap, kaki, bulu, dan mata, yang semuanya diadaptasi untuk kehidupan aerial dan pencarian makanan. Menurut ahli ornitologi Putut S. Retno (dalam \*Biologi Hewan\*, 2022), paruh burung berfungsi sebagai alat makan dan manipulasi, misalnya paruh elang yang tajam untuk merobek mangsa, sementara sayap berfungsi untuk terbang dan menjaga keseimbangan, didukung oleh struktur tulang ringan yang mengurangi berat badan. (BSKAP, 2024) menjelaskan bahwa bulu burung berfungsi untuk isolasi termal, aerodinamika saat terbang, dan kamuflase, sedangkan kaki berfungsi untuk berjalan, mendarat, atau menangkap makanan, seperti kaki burung kolibri yang kecil untuk hinggap di bunga. Mata burung, menurut penelitian terbaru oleh (National Audubon Society 2023), memiliki fungsi penglihatan tajam untuk mendeteksi mangsa dari jarak jauh, yang mendukung adaptasi burung sebagai predator atau pemangsa nektar.



**Gambar 2.1 Burung Elang**

Fungsi keseluruhan bagian tubuh burung mencerminkan evolusi untuk mobilitas tinggi, di mana sistem pernapasan efisien dengan kantung udara memungkinkan penerbangan berkelanjutan. Ahli biologi Indonesia, (Dr.DewiMelda 2023), menambahkan bahwa pembelajaran ini di IPAS bertujuan membangun kesadaran siswa tentang konservasi burung endemik seperti burung cendrawasih, di mana pemahaman fungsi sayap dan paruh membantu siswa mengidentifikasi ancaman habitat. Pada tahun ajaran 2024/2025, pendekatan tematik Kurikulum Merdeka mendorong siswa untuk menggambar dan mendiskusikan bagaimana bagian-bagian ini saling mendukung, seperti bulu yang melindungi dari dingin saat migrasi, sehingga mengintegrasikan pengetahuan alam dengan nilai lingkungan.

#### **b. Bagian Tubuh Ikan dan Fungsinya**

Bagian tubuh ikan mencakup sirip, insang, sisik, mulut, dan ekor, yang dirancang untuk kehidupan akuatik dengan efisiensi gerak di air. Menurut ahli iktiologi Nelson et al. (dalam \*Fishes of the World\*, edisi ke-5, 2023), insang berfungsi sebagai organ respirasi untuk menyerap oksigen dari air melalui pertukaran gas, sementara sirip dorsal dan anal berfungsi untuk stabilitas dan manuver saat berenang. Dalam modul IPAS Kelas 2 SD Kurikulum Merdeka (Kemendikbudristek, 2024), sisik dijelaskan berfungsi sebagai pelindung kulit dari predator dan abrasi, serta mengurangi gesekan air untuk pergerakan cepat, seperti

pada ikan tuna yang sisiknya halus mendukung kecepatan hingga 70 km/jam. Mulut ikan,



**Gambar 2.2 Ikan**

Menurut penelitian FAO (Food and Agriculture Organization, 2024), berfungsi untuk menangkap makanan, dengan variasi seperti mulut bawah pada ikan paras yang menyedot plankton dari dasar laut.

Ekor ikan berfungsi sebagai penggerak utama untuk propulsif, di mana bentuknya yang bifurkasi pada ikan hiu meningkatkan efisiensi berenang jarak jauh. Dr. Ani Mardiasuti (2022, dalam \*Ekologi Perikanan Indonesia\*) menekankan bahwa pemahaman fungsi ini dalam pembelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025 membantu siswa menganalisis adaptasi ikan air tawar seperti nila terhadap polusi, di mana insang yang sensitif menjadi indikator kualitas air. Pendekatan inkuiri di kurikulum ini mendorong observasi langsung, seperti mengamati sirip ikan mas untuk memahami keseimbangan, sehingga siswa dapat menghubungkannya dengan isu konservasi perikanan berkelanjutan.

### **c. Bagian Tubuh Ayam dan Fungsinya**

Ayam, sebagai jenis burung domestik, memiliki bagian tubuh seperti paruh, kaki bersisik, sayap, ekor, dan jengger, yang mendukung kehidupan darat dan pencarian makanan di lingkungan peternakan. Menurut ahli peternakan unggas Bell dan (Williams 2023), paruh ayam berfungsi untuk mematuk dan mengupas biji-bijian, sementara kaki bersisik berfungsi untuk bergerak, menggaruk tanah mencari makanan, dan bertelur. jengger dan pial ayam dijelaskan berfungsi sebagai

termoregulator untuk mengatur suhu tubuh melalui aliran darah, terutama pada ayam jantan yang jenggernya lebih besar untuk menarik pasangan. Sayap ayam, meskipun tidak untuk terbang jauh, berfungsi untuk keseimbangan saat berlari dan perlindungan anak ayam, sedangkan ekor berfungsi untuk komunikasi dan penyeimbang gerak.



**Gambar 2.3 Ayam**

Fungsi bagian tubuh ayam juga mencakup sistem pencernaan dengan tembolok untuk menyimpan makanan sementara, yang memungkinkan ayam makan secara efisien di habitat terbatas. (Prof. Dr. Sumiati 2023) menyatakan bahwa dalam pembelajaran IPAS tahun ajaran 2024/2025, konsep ini dikaitkan dengan peternakan berkelanjutan, di mana siswa belajar bagaimana kaki ayam yang kuat mendukung produktivitas telur dan daging, sambil memahami risiko penyakit seperti flu burung. Kurikulum ini mengintegrasikan proyek sederhana, seperti mengobservasi ayam kampung untuk menganalisis adaptasi domestikasi, sehingga membentuk pemahaman holistik tentang peran hewan dalam masyarakat.

## **2.2 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian ini didasarkan pada hubungan sinergis antara teori pembelajaran IPAS, media pembelajaran gambar, dan pendekatan inovatif terhadap hasil belajar siswa. pembelajaran IPAS disekolah dasar, khususnya kelas III Sd, memerlukan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik perkembangan social dan kognitif siswa. Menurut (Santrock 2020), siswa pada usia ini berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka belajar melalui pengalaman langsung dan

visualisasi. Oleh karena itu, media pembelajaran gambar yang relevan dan menarik sangat penting untuk membantu siswa membangun pemahaman tentang konsep-konsep IPAS secara aktif dan bermakna. media gambar dipilih sebagai media pembelajaran karena sesuai dengan kebutuhan siswa kelas III sd yang masih membutuhkan visualisasi konkret untuk memahami materi IPAS. Media gambar efektif dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dalam IPAS, seperti interaksi social, lingkungan alam, dan budaya, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut secara lebih jelas dan terstruktur. Penggunaan media ini juga sejalan multisensory yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (mayer,2021)

Pendekatan inovatif dalam pembelajaran, seperti pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran kooperatif, diintegrasikan untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. (Ryan & Deci2020 25(1)54-67) menjelaskan bahwa motivasi intrinsik yang muncul dari rasa ingin tahu dan kepuasan belajar akan memperkuat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media gambar tidak hanya berperan sebagai alat bantu pemahaman konsep, tetapi juga sebagai stimulus motivasi yang mendorong siswa untuk aktif belajar dan berprestasi dalam IPAS (Huang et al.,2022 15(2)78-89). Secara keseluruhan, kerangka berpikir ini menghubungkan penggunaan media gambar dengan pendekatan inovatif sebagai media pembelajaran konkret dengan peningkatan pemahaman konsep IPAS, yang kemudian berkontribusi pada peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas III SD Bunga Tanjung, Kecamatan Tanjung Morawa. Hubungan ini didukung oleh teori perkembangan kognitif, teori konstruktivisme, serta hasil penelitian empiris terbaru yang menegaskan efektivitas media konkret dan pendekatan inovatif dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

### **2.3 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, hipotesis yang diajukan adalah :

- a. Hipotesis Nol ( $H_0$ ): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar dengan pendekatan inovatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Bunga Tanjung.

b. Hipotesis Alternatif ( $H_1$ ): Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar dengan pendekatan inovatif terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Bunga Tanjung.

#### **2.4 Definisi Operasional**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi operasional dari permasalahan tersebut.

1. Media Gambar adalah alat bantu visual yang digunakan dalam proses pembelajaran, berupa gambar, ilustrasi, atau foto yang relevan dengan materi IPS. Media ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman konsep dan meningkatkan minat belajar siswa.
2. Pendekatan Inovatif adalah metode pembelajaran yang menggunakan teknik-teknik baru dan kreatif, seperti pembelajaran berbasis proyek, permainan edukatif, dan teknologi informasi untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. Hasil Belajar IPS adalah pencapaian yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran IPS, yang diukur melalui penilaian kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar ini mencakup kemampuan siswa dalam memahami, menganalisis, dan menerapkan konsep-konsep IPS.
4. Siswa Kelas 3 Bunga Tanjung adalah peserta didik yang berada di tingkat kelas 3 di sekolah dasar Bunga Tanjung, yang merupakan subjek dalam penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan di SD Bunga Tanjung Kec.Tanjung Morawa.