

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah sebuah proses yang selalu berubah yang ditandai oleh modifikasi perilaku yang cukup stabil sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu definisi dasar mengatakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang mengharuskan individu untuk menggunakan pikiran dan fisik dengan serius, melibatkan upaya yang disengaja untuk memahami, menginternalisasi, dan menerapkan pengetahuan serta keterampilan baru, yang akhirnya membawa perubahan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ada 4 ciri-ciri dalam yaitu : perubahan, bersifat, permanen, adanya usaha, dan perubahan karena proses belajar.

Menurut Ernest R.Hilgard dalam (Ma'rifah Setiawati et al., 2020) Belajar adalah sebuah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan tertentu, yang kemudian menghasilkan perubahan yang berbeda dari perubahan lain. Ciri dari perubahan ini biasanya bersifat tetap dan tidak akan kembali seperti semula. Sedangkan menurut Winkel Belajar adalah segala bentuk kegiatan mental atau psikologis yang terjadi melalui interaksi aktif dengan lingkungan, yang membawa dampak pada perubahan dalam cara kita memahami. Dalam konteks ini, Burton berpendapat bahwa materi ajar hanya berfungsi sebagai pemicu, sementara tujuan dari pembelajaran adalah sasaran pengajaran yang dipahami oleh siswa. Sedangkan, menurut Moh. Surya (1981:32) dalam (Ma'rifah Setiawati et al., 2018) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan perilaku yang baru secara menyeluruh, sebagai hasil dari pengalaman individu tersebut dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Kemudian, Menurut Hamalik dalam (Muhammad Ilham Qalit et al., 2025) Belajar merupakan perubahan atau penguatan perilaku melalui pengalaman.

Belajar adalah sebuah proses, sebuah aktivitas dan bukanlah sebuah hasil atau sasaran. Belajar bukan sekadar menghafal, tetapi mencakup lebih dari itu, yaitu merasakan.

Dapat disimpulkan bahwa belajar adalah tidak hanya sebatas aktivitas seperti membaca, mendengarkan, menulis, serta mengerjakan tugas dan ujian, tetapi juga mencakup perubahan perilaku yang dihasilkan dari kegiatan belajar. Dalam proses belajar, terdapat interaksi yang aktif dengan lingkungan, dan perubahan tersebut bersifat tetap.

### **2.1.2 Pengertian Hasil Belajar**

Hasil pembelajaran adalah perubahan yang membuat seseorang beralih dalam perilaku dan sikapnya. Selain itu, hasil pembelajaran juga merupakan pencapaian dari proses pendidikan siswa yang sejalan dengan sasaran pengajaran. Sasaran pengajaran itu menjadi hasil pembelajaran yang diharapkan dapat diraih oleh siswa melalui aktivitas belajar mereka. Oleh sebab itu, evaluasi hasil pembelajaran sebagai sarana untuk menilai hasil belajar harus dapat mengukur apa yang telah dipelajari selama proses pengajaran, sesuai dengan tujuan instruksional yang terdapat dalam kurikulum yang berlaku, karena tujuan pengajaran yang diharapkan dapat dimiliki oleh siswa setelah mereka menyelesaikan pengalaman belajar.

Menurut Nugaraha (2020) dalam (Andri et al., 2023) hasil belajar adalah kemampuan yang dikuasai oleh setiap siswa dalam proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai cerminan dari kemampuan siswa selama kegiatan belajar, yang umumnya terlihat melalui perkembangan perilaku, keterampilan, dan kebiasaan siswa saat terlibat dalam proses belajar. Selain itu, hasil belajar yang dicapai siswa menjadi bukti keberhasilan mereka dalam berpartisipasi secara aktif dan baik dalam proses atau kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamdan dan Khader (Hamna dan Windar, 2022) dalam (Motoh, 2022) hasil belajar menjadi tolok ukur untuk menilai dan melaporkan capaian akademis siswa, serta merupakan elemen penting dalam merancang pembelajaran

yang lebih efektif di masa depan, yang sesuai antara materi yang akan dipelajari siswa dan metode penilaian yang akan digunakan. Sebagai hasil akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar yang dinilai dapat menunjukkan pengetahuan yang telah diperoleh siswa serta kemampuan yang telah mereka kembangkan. Menurut Sudjana (Utomo, 2017) dalam (Motoh, 2022) “hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran.” Nasution (Bustan), berpendapat bahwa hasil belajar mencerminkan perubahan yang dialami individu yang belajar, tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam pengembangan keterampilan dan sikap dalam diri individu yang belajar.

Dapat disimpulkan bahwa Hasil pembelajaran merupakan kemampuan yang didapatkan siswa setelah menjalani proses belajar, yang terlihat dari perubahan pengetahuan, keahlian, dan sikap. Hasil pembelajaran berfungsi sebagai ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan instruksional serta berperan sebagai landasan untuk evaluasi dan perbaikan proses belajar di masa yang akan datang.

### **2.1.3 Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

#### Faktor Internal

1. Faktor fisiologis, Secara umum, keadaan fisiologis seperti kesehatan yang baik, tidak merasa lelah atau capek, serta tidak mengalami cacat fisik, dapat memengaruhi cara siswa menerima materi pelajaran.
2. Faktor psikologis, Setiap individu, dalam hal ini siswa, mempunyai kondisi psikologis yang bervariasi, yang tentunya memengaruhi hasil belajar mereka. Beberapa aspek psikologis yang berperan meliputi kecerdasan (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kemampuan kognitif, dan daya nalar siswa.

#### Faktor eksternal

1. Faktor lingkungan. Faktor yang berkaitan dengan lingkungan dapat berdampak pada hasil belajar. Aspek lingkungan ini mencakup kondisi fisik dan sosial. Lingkungan alami seperti suhu, kelembapan, dan

faktor lainnya. Belajar di siang hari di ruangan yang minim sirkulasi udara akan memberikan pengaruh yang besar dan akan sangat berbeda dibandingkan dengan pembelajaran di pagi hari ketika kondisi masih segar dan ruangnya cukup untuk bernapas dengan baik.

2. Faktor keluarga, termasuk cara didik orang tua, interaksi antara anggota keluarga, suasana dalam rumah, dan kondisi ekonomi keluarga.
3. Faktor sekolah, mencakup metode pengajaran, kurikulum yang digunakan, hubungan antara guru dan siswa, disiplin di sekolah, waktu belajar, standar materi pelajaran, kondisi bangunan sekolah, cara belajar, dan tugas yang diberikan.
4. Faktor masyarakat, seperti interaksi siswa dalam komunitas, pengaruh media yang dapat memberi dampak positif maupun negatif, pengaruh pergaulan teman sebaya dan lingkungan kehidupan masyarakat di sekitar siswa juga mempengaruhi proses belajar siswa.

#### **2.1.4 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang secara langsung berarti tengah, penghubung, atau alat pengantar. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai penghubung. Dalam konteks pembelajaran, media sering dimaknai sebagai perangkat grafis, fotografis, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, mengolah, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Media dapat juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dirasakan yang berfungsi sebagai penghubung atau alat untuk proses komunikasi dalam pendidikan (Tarbiyah, n.d.)

Media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan yang berkaitan dengan model pembelajaran langsung, di mana guru berperan sebagai sumber informasi. Dalam konteks ini, guru perlu memanfaatkan berbagai jenis media yang sesuai. Media pembelajaran berfungsi sebagai fasilitas dalam proses belajar mengajar. Apa pun yang dapat dipakai untuk mendorong

pikiran, emosi, perhatian, serta kemampuan atau keterampilan siswa dengan tujuan memfasilitasi proses pembelajaran (Angely et al., 2023).

Sementara itu, menurut (Zahwa dan Syafi'i, 2022) dalam (Nailatil Karomah et al., 2024) Media belajar merupakan sejumlah alat yang dipakai untuk menyampaikan pesan atau informasi selama proses pembelajaran, yang mendukung pengajaran guru serta berperan sebagai jembatan antara sumber belajar dan siswa yang menerima informasi. Apabila media ini dibuat dan dikembangkan dengan tepat, fungsinya dapat beroperasi secara efektif, bahkan tanpa adanya guru.

Dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran sebenarnya adalah alat yang berfungsi untuk menghubungkan dalam kegiatan pendidikan. Media berfungsi tidak hanya sebagai pengantar informasi dari pengajar ke peserta didik, tetapi juga sebagai pembantu yang dapat memicu pemikiran, perasaan, perhatian, serta keterampilan siswa dalam proses belajar. Jika media pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan baik, media itu bisa beroperasi secara maksimal bahkan dapat mengambil alih peran guru dalam menyampaikan informasi, sehingga proses belajar masih bisa terjadi baik secara mandiri maupun terarah.

### **2.1.5 Pengertian Media *Flipbook***

Menurut Mulyadi (2016: 298) dalam (Rahayu et al., 2021), *Flipbook* diartikan sebagai media yang mirip dengan buku, di mana setiap halaman memiliki animasi atau elemen yang bergerak. *Flipbook* dapat menyertakan teks, animasi, gambar, memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang interaktif dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, serta lebih efektif dalam merangsang daya ingat siswa sehingga dapat meningkatkan pencapaian belajar mereka. Buku flip yang disertai dengan animasi, gambar, bisa menjadi sarana belajar yang menarik bagi para siswa.

Media pembelajaran *Flipbook* merupakan sarana atau fasilitas yang dirancang untuk mendorong siswa agar dapat membaca buku di mana saja dan kapan saja, sekaligus mendukung pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran tanpa terikat pada buku fisik (Saputra et al., 2024). Kemudian menurut (Narestuti

et al. , 2021) dalam (Meilinda et al., 2024) *Flipbook* adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa yang bentuknya mirip dengan buku.

Definisi lainnya menyebutkan bahwa *Flipbook* merupakan lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Dapat disimpulkan bahwa *Flipbook* sebagai media pembelajaran inovasi dalam bahan ajar yang mirip dengan buku, namun dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif, seperti teks, gambar, animasi. *Flipbook* tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membaca, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi, memperkuat daya ingat, serta membantu siswa dalam memahami materi kapan saja dan di mana saja. Dengan penampilan yang menarik dan fleksibel, *Flipbook* dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi sekaligus menjadi sumber belajar yang efektif untuk siswa.

#### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipbook***

##### **1. Kelebihan media *Flipbook***

Menurut Juliani & Ibrahim dalam (Meilinda et al., 2024b) *Flipbook* memiliki beberapa kelebihan yaitu mampu menyajikan materi pembelajaran dengan singkat dan jelas, dapat meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. Dari segi tampilan dan variasi yang berbeda dari ilustrasi yang disajikan, *Flipbook* dapat mendorong semangat dan motivasi belajar siswa. Pembuatan materi ini sederhana dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

##### **2. Kekurangan media *Flipbook***

Menurut (Literasiologi Literasi Kita Indonesia et al., n.d.) media *Flipbook* ini adalah penggunaannya bisa dilakukan di sekolah yang telah mempunyai fasilitas yang cukup serta diperlukan keterampilan yang baik dari para guru dan siswa.

### 2.1.7 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial

Seiring dengan kemajuan waktu, ada sejumlah masalah yang tidak dapat diselesaikan hanya dengan menggunakan satu jenis disiplin ilmu. Diperlukan penerapan beberapa disiplin ilmu, salah satunya yang kini banyak digunakan adalah kombinasi antara ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial, yang dikenal sebagai ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS). Materi IPAS pada hakikatnya mengharapkan supaya siswa dapat memahami materi dengan baik dan juga dapat menerapkan atau mengimplementasikan pemahaman tersebut dalam bentuk suatu proyek atau karya untuk memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi pada kehidupan sehari-hari (Astuti, 2022) dalam (Nadhifah et al., n.d.)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan, IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah kombinasi dari dua bidang ilmu yang dibuat untuk mendukung siswa dalam memahami topik dan menerapkannya dalam bentuk proyek atau karya nyata. Dengan pembelajaran IPAS, diharapkan siswa dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari menggunakan pengetahuan yang telah mereka pelajari.

### 2.1.8 Materi Pembelajaran

#### a. Wujud benda dan Sifatnya

##### 1. Benda Padat

Disekitar kita banyak ditemukan benda padat. Ada buku, pensil, kapur tulis, penghapus, dan lain sebagainya. Bahkan, pakaian yang sekarang kita pakai adalah benda padat.

##### 2. Benda Cair

Setiap hari kita mandi dengan air. Air adalah benda cair antara lain minyak, kecap, sirup, dan sebagainya.

##### 3. Benda Gas

Benda gas tidak dapat kita lihat. Akan tetapi, benda gas dapat kita rasakan. Coba kipaslah wajahmu dengan buku. Bisakah kamu merasakan udara

yang berembusan diwajahmu? Udara yang kamu rasakan itu adalah benda gas.

Benda gas memiliki beberapa sifat, yaitu :

- a. Bentuk dan volumenya tidak tetap
- b. Jarak antarpartikelnya sangat berjauhan
- c. Menekan ke segala arah, dan
- d. Mengisi seluruhnya ruangan yang ditempati

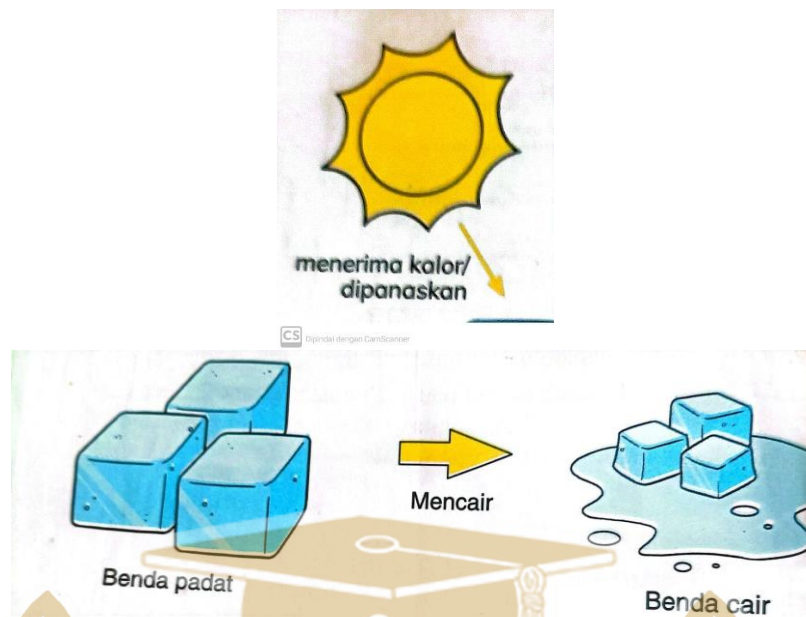
#### **b. Perubahan Wujud Benda**

Kalian tentu pernah makan es krim bukan ? jika tidak segera dimakan begitu dikeluarkan dari lemari es apa yang akan terjadi? Ya, es krim akan mencair. Tahukah kalian apa itu mencair? Seperti namanya, mencair adalah perubahan wujud benda dari semula padat menjadi cair.

Selain mencair ternyata masih ada beberapa jenis perubahan wujud benda lain. Ada membeku, menguap, mengembun, menyublim, dan mengkristal.

##### **a. Mencair**

Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi cair. Contohnya jika es batu diletakkan diudara terbuka, es batu akan meleleh dan berubah menjadi air. Perubahan es batu yang semula keras menjadi cair itu disebut mencair. Mencair disebut juga meleleh atau melebur. Proses mencair terjadi dengan bantuan panas/kalor.



**Gambar 2.1 Perubahan Wujud Benda Mencair**

b. Membeku

Membeku adalah proses perubahan wujud benda dari cair menjadi padat. Jadi, membeku adalah kebalikan dari mencair. Contohnya, ketika kamu memasukkan air ke dalam freezer, maka air akan membeku. Di dalam freezer, air mengalami pendinginan yang membuatnya menjadi es batu.

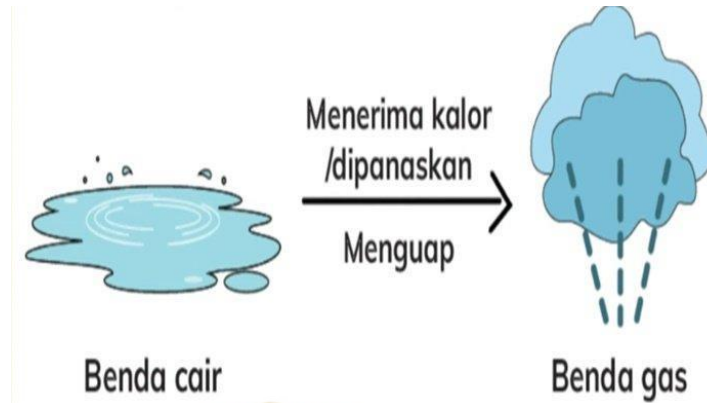


**Gambar 2.2 Perubahan Wujud Benda Membeku**

c. Menguap

Pernahkan kamu melihat ketika ibumu merebus pir? Ketika air mendidih, dari mulut cerek keluar asap putih, bukan? Asap putih itu adalah uap air. Uap air termasuk benda berwujud gas. Jadi, ketika merebus air, terjadi perubahan

wujud benda dari air menjadi gas. Menguap adalah perubahan wujud benda dari air menjadi gas. Perubahan wujud ini terjadi karena proses pemanasan.



**Gambar 2.3 Perubahan Wujud Benda Menguap**

d. Mengembun

Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas menjadi cair disebabkan karena adanya pendinginan atau penurunan suhu contohnya : pada saat pagi hari yang dingin uap air pada tumbuhan menjadi air.

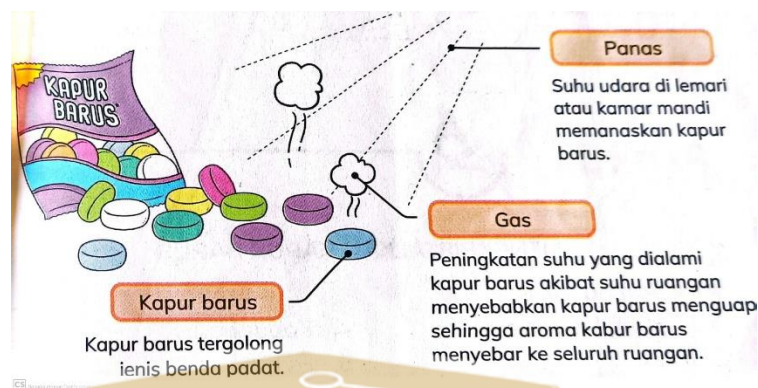


**Gambar 2.4 Perubahan Wujud Benda Mengembun**

e. Menyublim

Pernahkan kamu melihat kapur barus yang diletakkan orang tuamu di lemari baju atau di kamar mandi? Jika kamu perhatikan, kapur barus tersebut lama-kelamaan semakin mengecil hingga akhirnya hilang. Tahukah kamu apa yang terjadi?

Hilangnya kapur barus terjadi karena peristiwa yang disebut penyubliman. Jadi, menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat menjadi gas. Perubahan ini disebabkan oleh peningkatansuhu yang dialami benda tersebut.



**Gambar 2.5 Perubahan Wujud Benda Menyublin**

f. Mengkristal

Mengkristal adalah kebalikan dari menyubli, yaitu perubahan wujud benda dari gas menjo padat. Contoh perubahan wujud ini dapat kalio amati pada lubang knalpot. Lubang knalpot yan, awalnya bersih lama-kelamaan akan berwarna hitam. Kerak hitam pada knalpot tersebut terbentuk, karena gas CO, yang dikeluarkan, knelpot berubah menjadi padat.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di tingkat dasar bertujuan untuk memberikan siswa pengetahuan yang faktual, konseptual, dan prosedural terkait dengan fenomena alam dan kehidupan sosial di sekitarnya. Namun, dalam implementasinya, siswa kelas IV sering menemukan kesulitan dalam memahami konsep IPAS akibat materi yang bersifat abstrak dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Hal ini berpengaruh pada rendahnya motivasi, minimnya perhatian, dan hasil belajar yang belum maksimal.

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di abad 21. Salah satu

inovasi yang relevan adalah penerapan media *Flipbook*. *Flipbook* adalah media flip yang berupa buku interaktif yang menampilkan teks, gambar, animasi. *Flipbook* dapat menarik perhatian siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata, serta memungkinkan pembelajaran dilakukan kapan saja dan di mana saja.

Dalam konteks pembelajaran IPAS, *Flipbook* berfungsi untuk menyajikan materi yang rumit dengan cara yang sederhana melalui interaktivitas. Ini mendorong partisipasi aktif siswa, meningkatkan minat mereka, serta memudahkan pemahaman konsep. Peningkatan motivasi dan keterlibatan dalam belajar akan langsung berpengaruh pada perbaikan hasil belajar siswa.

### 2.3 Definisi Operasional

1. Belajar adalah tidak hanya sebatas aktivitas seperti membaca, mendengarkan, menulis, serta mengerjakan tugas dan ujian, tetapi juga mencakup perubahan perilaku yang dihasilkan dari kegiatan belajar.
2. Hasil belajar merupakan kemampuan yang didapatkan siswa setelah menjalani proses belajar, yang terlihat dari perubahan pengetahuan, keahlian, dan sikap.
3. Media pembelajaran sebenarnya adalah alat yang berfungsi untuk menghubungkan dalam kegiatan pendidikan.
4. *Flipbook* adalah media pembelajaran adalah inovasi dalam bahan ajar yang mirip dengan buku, namun dilengkapi dengan berbagai elemen interaktif, seperti teks, gambar, animasi.
5. IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) adalah kombinasi dari dua bidang ilmu yang dibuat untuk mendukung siswa dalam memahami topik dan menerapkannya dalam bentuk proyek atau karya nyata.
6. Perubahan wujud benda adalah suatu kejadian saat benda mengalami transisi dari satu keadaan ke keadaan lain disebabkan oleh pengaruh panas atau dingin.

#### 2.4 Hipotesis penelitian

Hipotesis dari penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan antara penggunaan media *Flipbook* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SD Negeri 060972 Medan Tuntungan T.P 2025/2026.

