

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar secara umum didefinisikan sebagai proses perubahan perilaku atau kemampuan seseorang yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman atau latihan. Belajar tidak hanya berarti mendapatkan lebih banyak pengetahuan, tetapi juga mengubah sikap, keterampilan, kebiasaan, dan pemahaman.

Amral & Asmar (2020:9) menyatakan “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar di sekolah dan lingkungannya. Lutfiandi & Hartanto (dalam Azeti,2019 halaman 10-17) berpendapat bahwa “Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Miftahul Huda menyatakan bahwa “Belajar adalah hal yang diperlukan manusia sepanjang hidupnya, mulai dari lahir hingga akhir hayat. Menurut Slameto (2020), belajar merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan definisi para ahli dan dukungan dari jurnal ilmiah terbaru, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan dalam diri seseorang dalam hal pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perilaku. Perubahan ini terjadi sebagai akibat dari pengalaman, interaksi dengan lingkungan, dan penerapan teori pembelajaran yang relevan. Berbagai komponen kognitif, afektif, dan psikomotorik berkontribusi pada proses yang selalu berubah.

2.1.2 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Tujuan utamanya adalah terjadinya perubahan perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap pada peserta didik sebagai hasil dari proses tersebut.

Haizatal Faizah & Rahmat Kamal (2024) membahas bahwa “Pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik aktif mengembangkan potensi diri seperti aspek spiritual, pengendalian diri, akhlak, serta keterampilan hidup. Menurut Trianto (2021), pembelajaran merupakan proses yang diatur sedemikian rupa untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar dengan baik.

Berdasarkan pembahasan dari Haizatal Faizah & Rahmat Kamal (Jurnal Basicedu, 2024), pembelajaran dipahami sebagai suatu proses yang disusun secara sadar dan terencana guna menciptakan suasana belajar yang mendukung peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi diri, baik dari aspek spiritual, pengendalian diri, akhlak, maupun keterampilan hidup. Intinya, pembelajaran adalah suatu upaya sistematis untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dengan dukungan media, sumber belajar, dan strategi yang terarah.

2.1.3 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses penyampaian pengetahuan, keterampilan, nilai, atau informasi dari pendidik (guru) kepada peserta didik dengan tujuan membantu mereka belajar dan berkembang. Mengajar bukan hanya sekadar mentransfer informasi, tetapi juga menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memahami, mengolah, dan menerapkan apa yang dipelajari dalam kehidupan nyata.

Menurut Sagala (2020), mengajar adalah proses mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar. Menurut Dra.

Ahmad Rohani (2021:58) menyatakan bahwa mengajar merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi siswa dalam proses belajar, di mana guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan potensi diri mereka melalui interaksi dan bimbingan. Lubis, Mhd.Syahdan (2021) mengajar didefinisikan sebagai usaha guru membimbing, mengarahkan, atau mengorganisir belajar, rangkaian kegiatan menyampaikan bahan pelajaran agar siswa menerima, memahami, menanggapi, menguasai dan mengembangkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar bukan sekadar aktivitas penyampaian materi, tetapi merupakan suatu proses yang kompleks yang melibatkan pengaturan dan penciptaan lingkungan yang kondusif untuk belajar. Mengajar diartikan sebagai upaya guru untuk memfasilitasi dan membimbing siswa dalam mengembangkan potensi diri mereka melalui interaksi yang efektif.

2.1.4 Pengertian Hasil Belajar

Perubahan yang dialami siswa setelah proses pembelajaran disebut sebagai hasil belajar. Pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) adalah beberapa contoh perubahan ini. Dengan kata lain, hasil belajar menunjukkan sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran selama proses pendidikan. Menurut beberapa ahli, hasil belajar adalah sebagai berikut: Menurut Gagne, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah mengalami proses belajar.

Wulandari (2021) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar – mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotorik”. Mustakim (2020) menyatakan bahwa hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Sudjana (2021) menyatakan hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai akibat dari proses belajar yang dialami siswa.

Berdasarkan pendapat Wulandari (2021), Mustakim (2020), dan Sudjana (2021) dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan atau perubahan tingkah laku yang dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta diukur melalui penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum sebagai indikator pencapaian tujuan pendidikan.

2.1.5 Hasil Belajar IPAS

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap setelah melalui proses pembelajaran. Bloom (dalam Dimiyati & Mudjiono, 2013) membagi hasil belajar ke dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa hasil belajar tidak hanya diukur dari capaian nilai akademik, tetapi juga dari kemampuan siswa menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari (Mayuni, 2021).

2. Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka menekankan keterpaduan antara konsep alam dan sosial. Tujuan pembelajaran IPAS bukan hanya memahami konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan proses sains dan sikap peduli lingkungan. Penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran inkuiri mampu meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar (Suryani & Andayani, 2020).

3. Model dan Media untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS

Berbagai strategi pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar IPAS. Misalnya, penelitian Mayuni (2021) menemukan bahwa penerapan model *discovery learning* mampu meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas V SD secara signifikan. Selain itu, pengembangan modul

pembelajaran berbasis etnosains juga efektif meningkatkan literasi sains dan pemahaman konsep siswa kelas IV SD (Wulandari, 2021).

4. Project-Based Learning (PjBL) dalam Pembelajaran IPAS

Model *project-based learning* terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Penelitian tindakan kelas oleh Kurniawan (2023) menunjukkan bahwa penerapan PJBL pada siswa kelas IV SD mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus keterampilan kolaborasi. Hal ini sejalan dengan tujuan IPAS untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan bekerja sama.

5. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan minat belajar, serta faktor eksternal seperti metode mengajar dan media pembelajaran yang digunakan guru. Studi terbaru mengungkap bahwa pembelajaran menggunakan LKPD multirepresentasi dapat meminimalkan miskonsepsi dan meningkatkan pemahaman konsep siswa SD dalam pembelajaran IPA (Sari, 2022).

2.1.6 Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Pada saat belajar mengajar didalam kelas guru harus menggunakan media pembelajaran agar siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Afifah & Fitriawanati (dalam Akmalia M.A, dkk.,2023) dengan menggunakan media pembelajaran akan ada interaksi antara guru dengan siswa dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.

Menurut Aqib (dalam Atika, dk., 2023) media pembelajaran merupakan perantara segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas

pembelajaran. Penerapan media pembelajaran secara inovatif dapat mempercepat dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat terwujud dengan baik menurut Kurniawan & Nita (dalam Atika, dkk., 2023). Media pembelajaran menurut *Association Of Education Communication Technology* (AECT) dalam Iin Syarifatul Inayah (2023), memberikan sebuah definisi media pembelajaran merupakan segala sesuatu bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyampaian pesan.

Dari pendapat ahli di atas, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara komunikasi guru dan siswa untuk mempermudah pembelajaran.

2.1.6.1 Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat bermanfaat sebagai alat penyampai materi Pelajaran, proses pembelajaran lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik menurut Wahid (dalam Akmalia M.A., dkk. 2023). Media pembelajaran sangat berperan penting dalam meningkatkan kualitas Pendidikan, termasuk untuk meningkatkan kualitas pendidikan Matematika. Afifah & Fitriawanawati (2021) menyatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran akan timbul interaksi antara guru dan siswa dengan menggunakan alat bantu berupa media pembelajaran.

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat diantaranya yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa
2. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa
3. Metode yang dipakai dalam proses belajar mengajar akan lebih bervariasi, sehingga siswa tidak mudah bosan
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar

Selain manfaat praktis dari media pembelajaran juga memiliki manfaat praktis.

Manfaat praktis dari media pembelajaran ialah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi
2. Media Pembelajaran dapat meningkatkan mengarahkan perhatian siswa
3. Media Pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan Indera, ruang dan waktu
4. Media Pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa – peristiwa di lingkungan mereka.

2.1.6.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata dan konkret. Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting dalam terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat penyampaian informasi agar pembelajaran menjadi mudah untuk dipahami oleh siswa. Selain itu media juga harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu siswa.

Menurut Kemp & Dayton (Zainiyati H.S. 2017:68) media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama yakni:

1. Memotivasi minat dan Tindakan

Media pembelajaran dapat di realisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah menumbuhkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.

2. Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapkan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang.

3. Tujuan pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik

dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.1.7 Pengertian Media Cerita Bergambar

Media cerita bergambar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan antara unsur narasi (cerita) dan visual (gambar) untuk menyampaikan informasi, pesan moral, atau materi pelajaran dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, khususnya oleh anak-anak. Media ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan karena kemampuannya dalam menarik perhatian siswa dan meningkatkan daya ingat serta pemahaman terhadap isi cerita atau materi.

Menurut Farodhy dan Utami (2021), media cerita bergambar merupakan gabungan antara unsur narasi (cerita) dan elemen visual (gambar) yang saling berkaitan serta disusun sedemikian rupa agar menjadi satu kesatuan media pembelajaran yang utuh dan saling mendukung dalam menyampaikan isi cerita.

Radeva et al. (2023) juga menegaskan bahwa media cerita bergambar efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, serta merangsang daya imajinasi dan kreativitas anak. Hal ini sangat relevan terutama untuk peserta didik usia dini atau anak-anak sekolah dasar, yang memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual.

Selanjutnya, Khomsiyatun dan Samiaji (2022) menyatakan bahwa media cerita bergambar berorientasi pada penguatan literasi dasar. Melalui cerita bergambar, siswa tidak hanya memahami isi bacaan, tetapi juga belajar mengaitkan antara gambar dan teks untuk membentuk pemahaman menyeluruh terhadap sebuah cerita.

Dapat disimpulkan bahwa media cerita bergambar adalah salah satu media yang efektif dan menyenangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran, terutama pada tingkat pendidikan anak usia dini dan sekolah dasar. Media ini membantu guru menyampaikan materi secara kontekstual dan menarik, serta mendukung perkembangan bahasa, kognitif, dan sosial emosional anak.

2.1.7.1 Manfaat Media Cerita Bergambar

Media cerita bergambar memiliki berbagai manfaat dalam proses pembelajaran, khususnya bagi peserta didik usia dini dan sekolah dasar. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mempermudah pemahaman materi karena menggabungkan unsur teks dan gambar secara harmonis. Beberapa manfaat media cerita bergambar antara lain:

1. Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar

Media cerita bergambar mampu menarik perhatian siswa karena penyajian materi yang lebih menarik dibandingkan dengan media teks biasa. Gambar yang berwarna dan cerita yang menyenangkan dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran (Farodhy & Utami, 2021).

2. Mempermudah Pemahaman Materi

Dengan bantuan gambar yang mendukung alur cerita, siswa lebih mudah memahami isi pesan yang disampaikan. Visualisasi cerita membantu siswa mengaitkan teks dengan pengalaman atau pengetahuan yang sudah mereka miliki, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (Radeva et al., 2023).

3. Menumbuhkan Daya Imajinasi dan Kreativitas

Media cerita bergambar mendorong siswa untuk berimajinasi dan mengembangkan cerita berdasarkan gambar yang mereka lihat. Ini sangat penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan ekspresif siswa, terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan seni.

4. Meningkatkan Kemampuan Literasi

Menurut Khomsiyatun dan Samiaji (2022), penggunaan media cerita bergambar sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar siswa. Anak-anak belajar mengenali kata, memahami struktur kalimat, serta mengaitkan antara kata dan gambar. Hal ini mendukung perkembangan kemampuan membaca dan menulis sejak dini.

5. Mendukung Pembelajaran Yang Menyenangkan

Media cerita bergambar menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat secara emosional dalam proses belajar. Ini mendukung terciptanya pembelajaran yang humanis dan ramah anak.

2.1.7.2 Langkah – Langkah Media Cerita Bergambar

Dalam pelaksanaannya, penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran dapat dilakukan melalui beberapa tahapan berikut:

1. Perencanaan Pembelajaran

Tahap awal ini melibatkan identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan materi yang sesuai (misalnya cerpen yang relevan), dan perancangan media cerita bergambar yang akan digunakan. Guru perlu memastikan bahwa media yang disiapkan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa serta relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

2. Pemilihan atau Pembuatan Cerita Bergambar

Guru dapat memilih cerita bergambar yang sudah tersedia atau membuat sendiri sesuai dengan konteks dan kebutuhan pembelajaran. Cerita tersebut harus memiliki alur yang jelas, bahasa yang mudah dipahami, dan ilustrasi yang mendukung pemahaman isi cerita.

3. Penyajian Media Cerita Bergambar

Pada tahap ini, guru menyajikan cerita bergambar di hadapan siswa, baik melalui media cetak, proyektor, papan tulis interaktif, atau perangkat digital lainnya. Penyajian dapat dilakukan dengan membacakan cerita sambil menunjukkan gambar, atau siswa diberi kesempatan membaca secara mandiri.

4. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah cerita selesai disajikan, guru mengarahkan diskusi dengan siswa terkait isi cerita, alur, tokoh, latar, dan pesan moral. Guru juga dapat

memberikan pertanyaan terbuka untuk merangsang pemikiran kritis dan mendorong siswa untuk mengungkapkan pendapat mereka terhadap cerita yang telah dibaca.

5. Kegiatan Lanjutan

Untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa, guru dapat memberikan tugas lanjutan seperti membuat ringkasan cerita, menggambarkan kembali tokoh atau adegan, menulis ulang cerita dengan versi sendiri, atau membuat cerita bergambar baru.

6. Evaluasi Pembelajaran

Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa baik melalui tes lisan, tulisan, maupun penilaian terhadap produk yang dihasilkan siswa (seperti cerita atau ilustrasi). Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana penggunaan media cerita bergambar efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.7.3 Kelebihan Dan Kekurangan Media Cerita Bergambar

1. Kelebihan Media Cerita Bergambar yaitu:

- a. Termasuk media yang inovatif dan menarik bagi peserta didik karenamenyuguhkan kombinasi teks dan gambar yang menggugah minat belajar.
- b. Dibuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh, terjangkau, serta fleksibel untuk digunakan kapan pun dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Dibuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh, terjangkau, serta fleksibel untuk digunakan kapan pun dalam kegiatan belajar mengajar.
- d. Dibuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh, terjangkau, serta fleksibel untuk digunakan kapan pun dalam kegiatan belajar mengajar.

- e. Dibuat dari bahan-bahan sederhana yang mudah diperoleh, terjangkau, serta fleksibel untuk digunakan kapan pun dalam kegiatan belajar mengajar.
- f. Desain dan tampilannya yang visual membuat anak-anak lebih antusias belajar menggunakan media ini.
- g. Dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, memperluas wawasan, serta membuat informasi yang dipelajari lebih mudah diingat.

2. Kekurangan Media Cerita Bergambar yaitu:

- a. Media ini umumnya berbentuk cetak atau dua dimensi, sehingga mudah rusak bila tidak dirawat dengan baik.
- b. Proses pembuatan cerita bergambar membutuhkan ketelitian dan kreativitas tinggi agar hasilnya efektif sebagai media pembelajaran.
- c. Guru harus memiliki keterampilan dan ide kreatif dalam menyusun cerita serta menyajikannya dengan tampilan visual yang menarik.
- d. Beberapa siswa bisa terlalu fokus pada gambar tanpa memahami isi cerita, sehingga perhatian mereka perlu terus diarahkan.
- e. Guru perlu mengelola waktu dan perhatian secara seimbang kepada seluruh siswa agar pembelajaran tetap berjalan kondusif dan terarah.

2.1.7.4 Cara Pembuatan Media Cerita Bergambar

Media cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran visual yang disusun melalui tahapan yang terencana agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Pembuatan media cerita bergambar harus memperhatikan kesesuaian materi, bahasa, dan tampilan visual agar pesan pembelajaran dapat tersampaikan secara efektif. Adapun langkah-langkah pembuatan media cerita bergambar dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tahap awal dalam pembuatan media cerita bergambar adalah menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini disesuaikan dengan capaian pembelajaran (CP) dan materi IPAS kelas IV, khususnya materi bagian-bagian tumbuhan. Dengan tujuan yang jelas, media yang dibuat dapat lebih terarah dan relevan dengan kebutuhan siswa.

2. Menentukan Materi Cerita

Materi yang dimasukkan ke dalam cerita bergambar disesuaikan dengan topik pembelajaran, yaitu bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya. Materi disusun secara sederhana, sistematis, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV sekolah dasar. Pemilihan materi juga memperhatikan penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa.

3. Menyusun Alur Cerita

Alur cerita disusun secara runtut, mulai dari pengenalan tokoh, permasalahan, hingga penyelesaian cerita. Cerita dirancang mengandung unsur edukatif yang menyampaikan informasi tentang bagian-bagian tumbuhan secara tidak langsung melalui narasi. Tokoh dalam cerita dapat berupa anak-anak, hewan, atau tumbuhan yang dipersonifikasikan agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

4. Membuat Ilustrasi Gambar

Ilustrasi gambar dibuat sesuai dengan alur cerita dan materi pembelajaran. Gambar harus jelas, menarik, dan mampu merepresentasikan konsep yang disampaikan, seperti bentuk akar, batang, daun, bunga, dan buah. Pemilihan warna yang cerah dan proporsional bertujuan untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa.

5. Menggabungkan Teks dan Gambar

Setelah teks cerita dan gambar selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah menggabungkan keduanya menjadi satu kesatuan media cerita bergambar. Penempatan teks disesuaikan dengan gambar agar mudah dibaca dan tidak menutupi ilustrasi. Kalimat disusun singkat, jelas, dan komunikatif sehingga siswa dapat memahami isi cerita dengan baik.

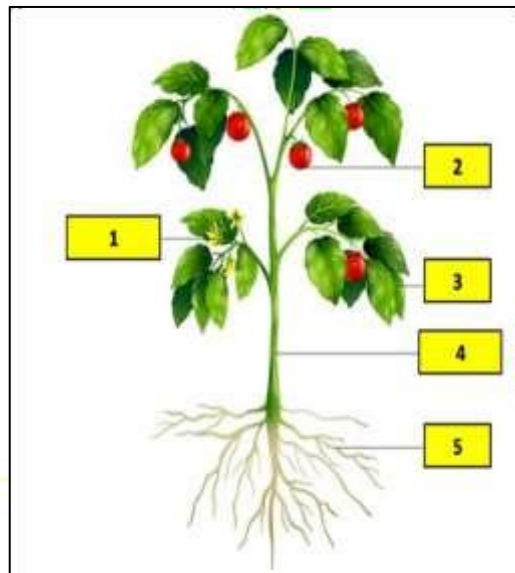
6. Media Siap Digunakan

Setelah melalui tahap revisi, media cerita bergambar siap digunakan dalam pembelajaran IPAS sebagai alat bantu untuk menjelaskan materi bagian-bagian tumbuhan. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman konsep, dan hasil belajar siswa.

2.1.7.5 Langkah-Langkah penggunaan Media Cerita Bergambar

Sebelum peneliti membagikan media cerita bergambar peneliti terlebih dahulu membentuk 5 kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 3 siswa dan ada satu kelompok 4 siswa. Setelah peneliti membentuk kelompok terlebih dahulu peneliti menunjukkan gambar bagian-bagian tumbuhan dan bertanya kepada siswa, dan setelah peneliti selesai menunjukkan gambar bagian-bagian tumbuhan peneliti langsung membagikan kertas yang berisi cerita tentang Petualangan Lili dan Tumbuhan Ajaib. Setelah peneliti membagikan cerita tersebut peneliti menyuruh siswa membaca cerita tersebut dan setelah selesai membaca, peneliti menyuruh setiap perwakilan perkelompok untuk maju ke depan dan membacakan cerita tersebut.

2.1.8 Materi IPAS Bagian-Bagian Tumbuhan



Gambar 2.1 Bagian Bagian Tumbuhan

Sumber: <https://share.google/images/NpIbdgPLI3Svh0J7D>

a. Tumbuhan

Tumbuhan adalah makhluk hidup (organisme) yang termasuk dalam kerajaan Plantae. Tumbuhan memiliki ciri khas yaitu mampu membuat makanannya sendiri melalui proses fotosintesis dengan bantuan cahaya matahari, karbon dioksida, dan air.

Ciri-ciri umum tumbuhan:

1. Memiliki klorofil (zat hijau daun) untuk fotosintesis.
2. Multiseluler (tersusun dari banyak sel).
3. Selnya memiliki dinding sel dari selulosa.
4. Berkembang biak secara generatif (seksual) maupun vegetatif (aseksual).
5. Tidak bisa berpindah tempat (bersifat autotrof dan sesil).

Contoh tumbuhan:

1. Tumbuhan berbunga: mawar, anggrek, mangga.
2. Tumbuhan tidak berbunga: lumut, paku-pakuan.

3. Tumbuhan berkayu: jati, beringin.
4. Tumbuhan tidak berkayu: bayam, kangkung.

b. Bunga

Bunga adalah bagian dari tumbuhan yang berfungsi sebagai alat reproduksi (perkembangbiakan) secara generatif atau seksual. Bunga biasanya memiliki bentuk, warna, dan aroma yang menarik untuk menarik hewan penyerbuk seperti lebah atau kupu-kupu. Dalam proses reproduksi, bunga membantu menghasilkan biji, yang nantinya akan tumbuh menjadi tumbuhan baru.



Gambar 2.2Bagian-Bagian Bunga

Sumber : <https://share.google/images/vvInDs5JiHB5yrPCu>

Bagian-bagian bunga:

1. Kelopak (sepal) – melindungi bunga saat masih kuncup.
2. Mahkota (petal) – bagian berwarna-warni untuk menarik penyerbuk.
3. Benang sari (stamen) – alat kelamin jantan, menghasilkan serbuk sari.
4. Putik (pistil) – alat kelamin betina, tempat terjadinya pembuahan.

Jenis-jenis bunga:

1. Bunga sempurna: memiliki benang sari dan putik dalam satu bunga (contoh: bunga sepatu).
2. Bunga tidak sempurna: hanya memiliki salah satu (benang sari atau putik) (contoh: bunga jagung jantan dan betina)

c. Buah

Buah adalah bagian dari tumbuhan yang berasal dari perkembangan ovarium (bakal buah) setelah terjadi pembuahan pada bunga. Buah berfungsi sebagai pelindung biji dan juga membantu penyebaran biji ke tempat lain agar tumbuhan bisa berkembang biak.



Gambar 2.3 Buah

Sumber : <https://share.google/images/kw4dAbAFqDhjlGHHf>

Fungsi utama buah:

1. Melindungi biji dari kerusakan atau gangguan luar.
2. Membantu penyebaran biji, baik oleh hewan, angin, air, atau manusia.
3. Menyimpan cadangan makanan, terutama pada buah berdaging.

Jenis-jenis buah (berdasarkan asal pembentukannya):

1. Buah sejati berasal dari ovarium saja.
Contoh: mangga, apel, tomat.
2. Buah semu terbentuk dari bagian bunga lain selain ovarium, misalnya dari dasar bunga.
Contoh: jambu, apel, arbei.
3. Buah tunggal berasal dari satu bunga dengan satu ovarium.
Contoh: alpukat.
4. Buah majemuk berasal dari banyak ovarium dalam satu bunga.
Contoh: nanas.

d. Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang biasanya berwarna hijau dan tumbuh pada batang atau ranting. Daun berfungsi utama sebagai tempat fotosintesis, yaitu proses pembuatan makanan bagi tumbuhan dengan bantuan sinar matahari, air, dan karbon dioksida.



Gambar 2.4 Daun

Sumber : <https://share.google/images/MoVVO0taxVt3Zbyb6>

Fungsi daun:

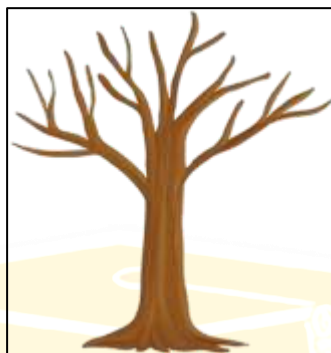
1. Fotosintesis – menghasilkan makanan (glukosa) untuk tumbuhan.
2. Respirasi – tempat pertukaran gas (oksigen dan karbon dioksida).
3. Transpirasi – penguapan air dari permukaan daun, membantu penyerapan air dari akar.
4. Penyimpanan cadangan makanan (pada beberapa jenis daun, misalnya daun bawang).

Ciri-ciri umum daun:

1. Berwarna hijau (karena mengandung klorofil).
2. Berbentuk tipis dan lebar.
3. Terdiri dari helaian daun, tangkai daun, dan kadang pelepah daun.
4. Pola tulang daun bisa menyirip, menjari, atau melengkung.

e. Batang

Batang adalah bagian utama dari tumbuhan yang tumbuh ke atas dan berfungsi sebagai penopang bagi daun, bunga, dan buah. Selain itu, batang juga berperan penting dalam mengangkut air dan zat makanan dari akar ke seluruh bagian tumbuhan, serta hasil fotosintesis dari daun ke bagian lain.



Gambar 2.5 Batang

Sumber : <https://share.google/images/AZljHyOfMppbJchFE>

Fungsi batang:

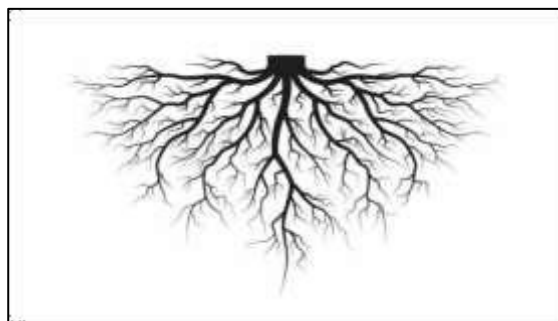
1. Menopang tumbuhan agar bisa berdiri tegak.
2. Mengangkut air dan mineral dari akar ke daun (melalui pembuluh xilem).
3. Mengangkut hasil fotosintesis dari daun ke seluruh bagian tubuh tumbuhan (melalui pembuluh floem).
4. Menyimpan cadangan makanan (pada beberapa jenis tumbuhan seperti sagu atau tebu).
5. Tempat tumbuhnya daun, bunga, dan buah.

Jenis batang berdasarkan sifatnya:

1. Batang lunak (herbaceus) – batang lembut dan tidak berkayu (contoh: bayam, kangkung).
2. Batang berkayu (lignosus) – keras dan kuat, biasanya dimiliki tumbuhan besar (contoh: pohon jati, mangga).
3. Batang basah (succulent) – menyimpan banyak air, seperti pada kaktus.

f. Akar

Akar adalah bagian tumbuhan yang biasanya berada di dalam tanah dan berfungsi untuk menyerap air dan mineral, menopang tumbuhan, serta pada beberapa tumbuhan, juga menyimpan cadangan makanan.



Gambar 2.6 Akar

Sumber : <https://share.google/images/tDkw9dFXwPjFib4xN>

Fungsi utama akar:

1. Menyerap air dan zat hara (mineral) dari dalam tanah.
2. Menopang dan mengokohkan tumbuhan agar tidak mudah roboh.
3. Menyimpan cadangan makanan (misalnya pada wortel, singkong, ubi).
4. Membantu pernapasan (pada akar khusus seperti akar napas di tumbuhan bakau).

Jenis akar:

1. Akar tunggang – akar utama besar dan kuat, bercabang ke samping.
Contoh: mangga, jambu, wortel.
2. Akar serabut – akar kecil-kecil seperti serabut, tidak ada akar utama.
Contoh: padi, jagung, rumput.

Bagian-bagian akar:

1. Rambut akar – menyerap air dan mineral.
2. Tudung akar – melindungi ujung akar saat menembus tanah.
3. Leher akar – bagian peralihan antara akar dan batang.

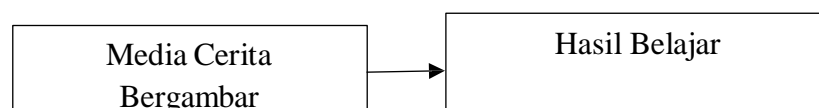
2.2 Kerangka Berfikir

Belajar pada dasarnya merupakan proses perubahan dalam diri individu melalui pengalaman, latihan, dan interaksi dengan lingkungan. ini menghasilkan perubahan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku atau kemampuan yang diperoleh siswa setelah menjalani proses belajar.

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Kehadiran media membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas sekaligus menarik perhatian siswa. Salah satu jenis media yang dapat digunakan adalah media cerita bergambar. Media ini memadukan teks dengan ilustrasi sehingga memudahkan siswa memahami konsep melalui alur cerita yang sederhana dan menarik. Dengan pendekatan visual dan naratif, cerita bergambar membantu siswa mengaitkan materi pelajaran dengan pengalaman sehari-hari, serta mempermudah pemahaman konsep dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks. Oleh karena itu, penggunaan media cerita bergambar dapat meningkatkan efektivitas penyampaian pesan dalam pembelajaran dan mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih optimal.

Yang digunakan pada SD Negeri 067243 Medan Selayang Kompetensi pembelajaran IPAS diarahkan kedalam empat aspek yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Pembelajaran biasanya menggunakan media konvensional, pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa mengalami kejenuhan yang berakibat kurangnya minat belajar.

Penggunaan media cerita bergambar dapat dijadikan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran membaca pemahaman karena media cerita bergambar merupakan perantara yang bisa mengkomunikasikan kenyataan serta ide secara kuat dan jelas dengan kombinasi antara pengungkapan kata-kata dan gambar. Penjabaran melalui penerapan diatas dapat digambarkan bentuk bagan sebagai berikut:



2.3 Defenisi Operasional

1. Pengaruh merupakan reaksi atau dampak yang timbul dari suatu tindakan atau kondisi terhadap individu, yang mengarah pada perubahan dalam pengetahuan, sikap, atau perilaku. Pengaruh dalam konteks penelitian ini mengacu pada dampak penggunaan media pembelajaran yang pintar terhadap pemahaman siswa.
2. Belajar merupakan proses perubahan dalam diri individu yang terjadi melalui interaksi dengan lingkungan, melibatkan penguasaan pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Belajar dapat diukur melalui peningkatan kemampuan individu dalam pemahaman konsep, praktik, dan perilaku setelah berpartisipasi dalam pemahaman konsep, praktik, dan perilaku setelah berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran.
3. Hasil belajar merupakan kemampuan atau perilaku yang diperoleh siswa setelah menjalani proses belajar.
4. Mengajar ialah proses interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai melalui berbagai metode pengajaran.
5. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang dirancang untuk mencapai kompetensi tertentu.
6. Media pembelajaran merupakan alat atau sumber yang digunakan oleh pendidik untuk memfasilitasi penyampaian materi pembelajaran.
7. Media cerita bergambar adalah salah satu jenis media pembelajaran berbentuk narasi atau cerita pendek yang dilengkapi dengan gambar ilustrasi guna memperjelas alur cerita serta membantu peserta didik memahami materi secara visual dan verbal

2.4 Hipotesis Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:99): “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Berdasarkan kerangka teoritis dan kerangka berpikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 067243 Medan Selayang Tahun Pelajaran 2025/2026.

