

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kajian Pustaka

1. Konsep Media Pembelajaran *Scrapbook*

a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa latin yang artinya “*medium*”, secara harfiah berarti perantara atau pengirim pesan. Menurut (Khadijah:2016: 124) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian anak usia dini sedemikian rupa poses belajar terjadi.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang berperan penting dalam proses belajar dan mengajar. Menurut Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan ini, menurut Zaini (2017:2) dengan media pmbelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa, agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya

proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar diantaranya penyeragaman dalam penyampaian materi pelajaran agar siswa tidak merasa bosan dikarenakan dengan menggunakan media ataupun metode yang sama, menjadikan proses pembelajaran lebih menarik dan efektif, dapat mengefisiensi waktu dan tenaga seperti pembelajaran tentang mempelajari karakteristik dari hewan maka tidak perlu jauh-jauh untuk datang ke kebun binatang, dapat menumbuhkan sikap positif siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Haryadi, 2021).

Suatu media pembelajaran memiliki tingkatan atau ukuran kualitas yang tinggi jika dapat memenuhi beberapa kriteria antara lain: *useful* (berguna), *efficient* (efisien), *effective* (efektif), *satisfying* (memuaskan), *learnable* (mudah dipelajari), dan *accessible* (mudah diakses) (Asnawi, 2018). Media pembelajaran yang efektif ditentukan bukan oleh biaya, keterjangkauan, atau frekuensi penggunaan media yang digunakan, tetapi tergantung karakteristik media dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif biasanya diidentifikasi dan diukur oleh sebagian prestasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang berbasis buku tempel ini akan meningkatkan minat siswa yang melihatnya, karena media tersebut dikemas berupa buku dimana gambar dan tulisannya timbul, dan terdapat pola-pola yang bisa dimainkan (Mufidah & Sulaikho, 2020:3).

2. *Scrapbook*

a. Pengertian *Scrapbook*

Scrapbook atau media tempel, berasal dari baha inggris, “*scrap*” yang berarti sisa, carik, guntingan, atau potongan. Sedangkan “*book*” berarti buku atau lembaran. *Scrapbook* biasanya digunakan untuk membuat album kenangan yang memuat bukan hanya foto akan tetapi terbentuk kliping atau catatan penting yang berhubungan dengan moment penting Wardhani (2018:2). Secara garis besarnya *scrapbook* menunjukkan kepada satu cabang seni yaitu kreativitas menempel foto dengan menggunakan media kertas dan menghiasnya menjadi sebuah karya kreatif Bua (2020:3).

Melalui penggunaan media *scrapbook* yang dikemas dalam bentuk buku dengan memadukan berbagai potongan gambar juga penjelasan diharapkan dapat menarik perhatian dan keaktifan siswa. Penelitian tentang media *scrapbook* yang menunjukkan hasil relevan juga dilakukan oleh Rosiha, (2015) dalam jurnal Madrasah Ibtidaiyah dengan hasil menunjukkan bahwa media pembelajaran *scrapbook* memperoleh nilai pada kriteria sangat layak. Respon siswa pada kategori sangat baik. Penelitian lain juga menunjukkan hasil yang relevan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Darmayanti (2017), yang membahas tentang pengaruh media *scrapbook* terhadap hasil belajar siswa.

Media *Scrapbook* merupakan media dalam bentuk sekumpulan gambar, foto, cerita, serangkaian catatan yang disusun secara menarik yang disajikan dalam buku tempel atau album. Selain itu, Lia menyatakan bahwa media

scrapbook adalah media dalam bentuk rangkaian foto atau gambar yang sering dihubungkan dengan suatu momen atau tema tertentu Aulisia (2019:2).

Menurut Rahmawanti et al (2020) *Scrapbook* adalah buku yang berbeda dengan buku lainnya, pada buku ini terdapat seni menempel foto atau di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif.

b. Cara membuat *scrapbook*

Dalam pembuatan media pembelajaran *scrapbook* ini menggunakan dua cara yaitu dengan digital dan manual, Rosiha (2018). Untuk pembuatan secara manual bahan-bahan yang perlu disisipkan, yaitu double tip, gunting, gambar, lem, dan karter. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain backgraound dan gambar yang dibutuhkan kemudian diprint. 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

c. Karakteristik Media Pembelajaran *Scrapbook*

Muktadir dkk (2020:4) mengatakan bahwa, terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, yaitu:

- 1) Berbentuk buku.
- 2) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran
- 3) Data yang dimasukkan dalam *scrapbook* harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan.

- 4) Tidak terlalu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

d. Tujuan Penggunaan Media *Scrapbook*

Adapun tujuan pembuatan media *scrapbook* Dermawan (2020) yaitu:

- 1) Merekam kenangan, *Scrapbook* adalah cara yang bagus untuk menyimpan kenangan-kenangan dari peristiwa-peristiwa penting dalam hidup, seperti liburan, pernikahan, kelahiran, dan ulang tahun.
- 2) Mengabadikan perkembangan, *Scrapbook* dapat digunakan untuk melacak perkembangan seseorang atau kelompok dari waktu ke waktu, seperti pertumbuhan anak-anak, pencapaian akademik, atau pencapaian dalam karir.
- 3) Mengungkapkan kreativitas, Membuat *scrapbook* adalah bentuk seni yang memungkinkan seseorang mengekspresikan kreativitas mereka melalui desain, tata letak, dan dekorasi halaman.
- 4) Menghargai hubungan, *Scrapbook* dapat menjadi cara untuk menghargai hubungan dengan orang-orang yang penting dalam hidup seseorang, seperti keluarga dan teman-teman, dengan menampilkan foto-foto bersama dan kenangan bersama.
- 5) Menceritakan kisah, *Scrapbook* bisa menjadi cara untuk menceritakan kisah hidup seseorang atau kelompok, baik melalui gambar, teks, atau bahan-bahan lainnya seperti surat, kartu pos, atau tiket.

e. Manfaat Media *Scrapbook*

Menurut Fauziyah Dkk., (2020:4) penggunaan media *scrapbook* memberikan manfaat bagi peserta didik dalam proses belajar, diantaranya:

- 1) Pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- 3) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan lain-lain.

f. Kelebihan dan Kekurangan Meda *Scrapbook*

Menurut Damayanti (2017) terdapat beberapa kelebihan media *scrapbook*, yaitu:

- 1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto atau gambar, dan catatan penting.
- 2) Bersifat realistik dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan scrapbook, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar tau foto.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- 4) Mudah dibuat, hanya dengan menyusun antar gambar, catatan, dan hiasan sedemikian rupa.
- 5) Bahan yang digunakan untuk membuat *scrapbook* mudah didapat.
- 6) Dapat dibuat dan didesain sesuai keinginan.

Adapun beberapa kekurangan media *scrapbook* diantaranya, yaitu:

- 1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk membuat *scrapbook*, tergantung dari kerumitan penyusunannya.
- 2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, penggunaan gambar yang terlalu kompleks dan berlebihan akan berdampak pada kurangnya pemasukan perhatian pada pokok bahasan atau materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif (Fauziah, 2021:3).

g. Langkah-langkah Penggunaan *Scrapbook* dalam Pembelajaran

Menurut Souza et al (2020) langkah-langkah penggunaan media *scrapbook* dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Awali dengan memperkenalkan media *scrapbook* kepada siswa dan menjelaskan manfaatnya dalam proses belajar.
- 2) Buat konten yang relevan dan menarik untuk subjek yang sedang dipelajari. Konten dapat berupa gambar, video, ataupun audio yang terkait dengan materi pelajaran.
- 3) Gunakan *scrapbook* dalam kegiatan belajar yang berbeda seperti diskusi, atau kegiatan dalam kelas
- 4) Pastikan siswa dapat berinteraksi dengan *scrapbook* secara efektif
- 5) Melakukan evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media *scrapbook*
- 6) Penutup

3. Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pebelajaran intrakurikuler yang beragam dimana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Menurut Dermawan dan Winataputra (2020), Kurikulum Merdeka berusaha untuk memperkuat kemandirian siswa dan memfasilitasi pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan menenkankan pada pemberdayaan dan pengembangan keterampilan abad ke-21. Selain itu, menurut pendapat Riyanto (2019), Kurikulum Merdeka bertujuan untuk membebaskan siswa dari belenggu kurikulum yang terlalu teoritis dan mempromosikan pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan kehidupan nyata.

Kurikulum Merdeka adalah konsep kurikulum yang bertujuan untuk memberikan kebebasan lebih kepada sekolah dalam mengembangkan dan mengimplementasikan kurikulum sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa serta kondisi lingkungan sekolah. Konsep ini bertujuan untuk memberikan ruang yang lebih besar bagi inovasi dan kreativitas dalam pendidikan. Adapun tujuan kurikulum merdeka yaitu:

- a. Memberikan kebebasan kepada sekolah dalam merancang kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi lingkungan sekolah.
- b. Meningkatkan relevansi kurikulum dengan kebutuhan dan tuntutan zaman serta dunia kerja.
- c. Mendorong inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajaran.

- d. Menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan kompetensi sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.

4. IPAS

a. Defenisi IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang tujuannya untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran ini adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SD.

Mata pelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS dengan dasar bahwa IPA dan IPS merupakan pengembangan keterampilan inkuiiri/berpikir ilmiah (Anggraena 2022). IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan literasi dasar. Hal ini menjadi dasar bagi penyiapan siswa dalam mempelajari IPA dan IPS yang lebih kompleks di jenjang SMP. Siswa melihat fenomena alam dan sosial secara terintegrasi ketika mempelajari lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan inkuiiri misalnya mengobservasi dan mengeksplorasi. Hal ini sangat penting sebagai pondasi bagi mereka untuk mempelajari konsep lebih dalam lagi pada mata pelajaran IPA dan IPS pada jenjang SMP, (Anggraena 2022).

Alasan perubahan mata pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS yaitu: 1) siswa MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistic terkait lingkungan alam dan sosial, 3) penguatan profil pelajar Pancasila (Astuti, 2022). IPAS bertujuan untuk menetapkan perkembangan koperasi yang penting bagi seluruh peserta didik saat

ini dan di mass depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya.

b. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Lewat pembelajaran IPAS, diharapkan siswa mampu berkembang sesuai profil pelajaran pancasila (Hermanto, 2022):

- 1) Siswa akan terdorong semangatnya untuk mempelajari fenomena disekitar manusia dan lingkungan alam serta keterkaitan dengan kehidupan manusia.
Bijak dalam menjaga, mengelolah Sumber Daya Alam serta melesarikan lingkungan alam sekitar.
- 2) Memahami diri sendiri serta lingkungan tempat tinggalnya sehingga mampu mencari makna perubahan hidup manusia dan masyarakat setiap waktu.
- 3) Melakukan aksi nyata untuk merancang rumusan hingga penyelesaikan suatu masalah.

c. Karakteristik IPAS

Karakteristik IPAS menurut (Hermanto, 2022) yaitu:

- 1) Dinamis, setiap zaman ilmu pengetahuan mengalami perubahan karena itu sangat dibutuhkan pengkajian.
- 2) Pendekatan holistik, penggunaan sudut pandang yang luas terhadap disiplin ilmu lainnya sangat diperlukan dalam mendapatkan pengetahuan baru.

5. Hasil Belajar

Hasil belajar ialah pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Febryananda (2019) bahwa hasil belajar adalah pengusaan yang didapat seorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman.

a. Indikator Hasil Belajar

Menurut Ricardo (2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
- 2) Ranah Afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
- 3) Ranah Psikomotorik, meliputi, *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement.*

Adapun indikator hasil belajar menurut Ricardo (2017) adalah:

- 1) Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
- 3) Ranah psikomotorik, ketrampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

6. Materi Tumbuhan Sumber Kidupan di Bumi

Tumbuhan berperan sebagai sumber makanan bagi manusia dan hewan. Juga berperan penting dalam ketersediaan udara yang kita hirup untuk bernapas. Bisa dibilang tumbuhan sangat penting keberadaannya di Bumi.

a. Bagian Tubuh Tumbuhan

Seperti manusia yang mempunyai tangan dan kaki, tumbuhan juga memiliki anggota tubuhnya. Setiap anggota tubuh memiliki fungsinya masing-masing yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan umbuhan untuk bertahan hidup.

1) Batang

Batang adalah tempat tumbuhnya cabang atau ranting. Batang tumbuhan letaknya di atas tanah. Fungsi batang, yaitu mengangkut air dan nutrisi dari akar ke daun, serta sebagai tempat cadangan makanan.

Ada beberapa jenis tumbuhan yang batangnya memiliki kambium. Kambium adalah lapisan jaringan yang berfungsi dalam pertumbuhan sekunder tumbuhan. Nah, tumbuhan yang batangnya memiliki kambium, biasanya akan tumbuh lebih tinggi, banyak cabang, dan besar. Contohnya, pohon rambutan, apel, mangga, jambu, dan masih banyak lagi.

2) Akar

Akar adalah bagian yang penting bagi tumbuhan. Fungsinya adalah untuk mengangkut unsur hara serta dapat menyimpannya dalam bentuk cadangan makanan sebelum akhirnya disalurkan ke bagian tanaman lain. Jika akar dipotong, maka tumbuhan tidak bisa mengambil nutrisi dari dalam tanah dan akan mati. Ada

2 jenis akar pada umbuhan yaitu akar serabut dan akar tunggang. Akar serabut adalah akar yang terdiri dari banyak cabang kecil yang tumbuh secara horizontal dan dangkal di dalam tanah, sedangkan akar tunggang adalah akar yang dapat tumbuh sangat dalam dan kuat, memberikan stabilitas yang baik pada tumbuhan yang memiliki akar utama dari pangkal batang.

3) Daun

Daun adalah bagian tumbuhan yang tumbuh dari ranting. Biasanya, daun akan berwarna hijau karena mengandung klorofil, yaitu zat warna hijau tumbuhan. Daun terdiri dari tiga bagian, di antaranya pelepas, tangkai, dan helai daun. Daun memiliki fungsi yang sangat penting bagi tumbuhan, loh, yaitu sebagai tempat terjadinya proses fotosintesis.

Daun juga memiliki bentuk yang bermacam-macam. Ada yang menyirip, sejajar, melengkung, ataupun menjari:

- a) Contoh tumbuhan dengan daun menyirip: daun mangga, daun jambu, daun rambutan.
- b) Contoh tumbuhan dengan daun sejajar: rumput, padi, daun kelapa, daun jagung, daun tebu.
- c) Contoh tumbuhan dengan daun melengkung: daun sereh, daun genjer, daun gadung.
- d) Contoh tumbuhan dengan daun menjari: daun singkong, daun pepaya, daun jarak, daun kapas.

4) Bunga

Bunga adalah bagian tumbuhan yang akan menjadi buah, biasanya warnanya elok dan memiliki bau yang harum. Fungsinya adalah tempat terjadinya penyerbukan, sebagai alat perkembangbiakan tumbuhan, dan sebagai penghasil buji.

5) Buah

Buah adalah organ pada tumbuhan yang merupakan perkembangan dari bakal buah (ovarium) yang memiliki fungsi sebagai tempat penyimpanan cadangan makanan dan sebagai tempat biji.

6) Biji

Biji adalah cikal bakal tanaman baru. Artinya, semua tanaman bisa tumbuh dari biji. Berdasarkan jumlah kepingnya, biji dibedakan menjadi dua jenis, yaitu biji berkeping satu (monokotil) dan biji berkeping dua (dikotil).

Ciri-ciri tumbuhan monokotil dan dikotil yaitu:

a) Monokotil, ciri-cirinya yaitu:

- (1) Memiliki biji tunggal (berkeping satu)
- (2) Memiliki akar serabut
- (3) Memiliki batang yang tidak bercabang dan beruas-ruas
- (4) Batang tidak mengandung cambium
- (5) Memiliki daun sejajar

b) Dikotil, ciri-cirinya yaitu:

- (1) Memiliki biji berkeping dua
- (2) Memiliki akar tunggang

(3) Memiliki batang bercabang

(4) Batang mengandung cambium

(5) Memiliki daun berbentuk oval (melengkung, menyirip) dan menjari

b. Manfaat Bagian Tumbuhan Bagi Manusia

1) Sebagai sumber bahan pangan

2) Sebagai bahan perabot rumah, jembatan, dermaga, kapal, layang-layang, dan masih banyak lagi.

3) Sebagai bahan pembuat obat-obatan, seperti minyak kayu putih dan jamu tradisional.

c. Fotosintesis, Proses Paling Penting di Bumi

Manusia dan hewan akan mencari makanan jika merasakan lapar.

Hewan akan bergerak mencari mangsa. Manusia akan memasak atau pergi membeli kebutuhannya. Lalu bagaimana dengan tumbuhan? Mahkluk hidup ini tidak berpindah-pindah tempat seperti kita. Tidak juga memiliki mulut. Namun, sama seperti semua makhluk hidup lainnya, tumbuhan juga membutuhkan makanan. Caranya melalui proses fotosintesis.

Fotosintesis adalah proses pengubahan senyawa air (H_2O) dan karbon dioksida (CO_2) dibantu oleh cahaya matahari yang diserap oleh klorofil sehingga menghasilkan senyawa glukosa ($C_6H_{12}O_6$).

Bagaimana cara proses fotosintesis pada tumbuhan?

Proses fotosintesis terjadi ketika klorofil daun menangkap sinar matahari dan menggunakan untuk mengubah air dan karbon dioksida menjadi gula dan oksigen.

d. Perkembang Biakan Tumbuhan

1) Proses penyerbukan

Penyerbukan dimulai saat serbuk sari mendarat di kepala putik dan membentuk tabung serbuk sari yang menghubungkan kepala putik dengan ovarium. Sel sperma kemudian ditransmisikan melalui tabung tersebut ke ovarium.

Selanjutnya, pembuahan terjadi ketika sel sperma mencapai indung telur. Setelah itu, beni dilepaskan dari tanaman induk dapat tumbuh menjadi tanaman baru. Dengan penyerbukan ini, siklus reproduksi tumbuhan dapat terus berlanjut.

Bunga sempurna dan Tidak Sempurna

Benang sari dan putik adalah alat perkembang biakan tumbuhan. Benang sari dan putik bisa terletak dalam 1 bunga yang sama. Ini dinamakan bunga sempurna. Namun, ada bunga yang benang sari dan putik terpisah dalam bunga yang berbeda. Ini disebut bunga tidak sempurna.

a) Bunga sempurna, bagian-bagiannya yaitu:

- (1) Serbuk sari
- (2) Kepala putik
- (3) Tangkai putik
- (4) Bakal biji
- (5) Mahkota
- (6) Kelopak
- (7) Dasar bunga
- (8) Tangkai bunga

b) Bunga tidak sempurna, bagian-bagiannya yaitu:

- (1)Kepala putik
- (2)Tangkai putik
- (3) Bakal biji
- (4)Serbuk sari
- (5)Kepala sari
- (6)Tangkai sari

2) Penyebaran biji

a) Mengapa perlu penyebaran biji

Artinya, tumbuhan perlu menyebarkan bijinya untuk meningkatkan kelangsungan hidup spesiesnya. Biji yang tersebar jauh dari induknya lalu tumbuh di tempat lain dapat terhindarkan dari penyakit yang dapat ditularkan oleh induknya.

b) Bagaimana cara biji menyebar?

- (1)Anemokori adalah penyebaran biji dengan bantuan dari angin
- (2)Hidrokori adalah proses penyebaran biji dengan bantuan air.
- (3)Zookori adalah proses penyebaran biji dengan bantuan hewan
- (4)Antropokori adalah penyebaran biji dengan bantuan manusia
- (5)Gravitasi.

c) Cangkok

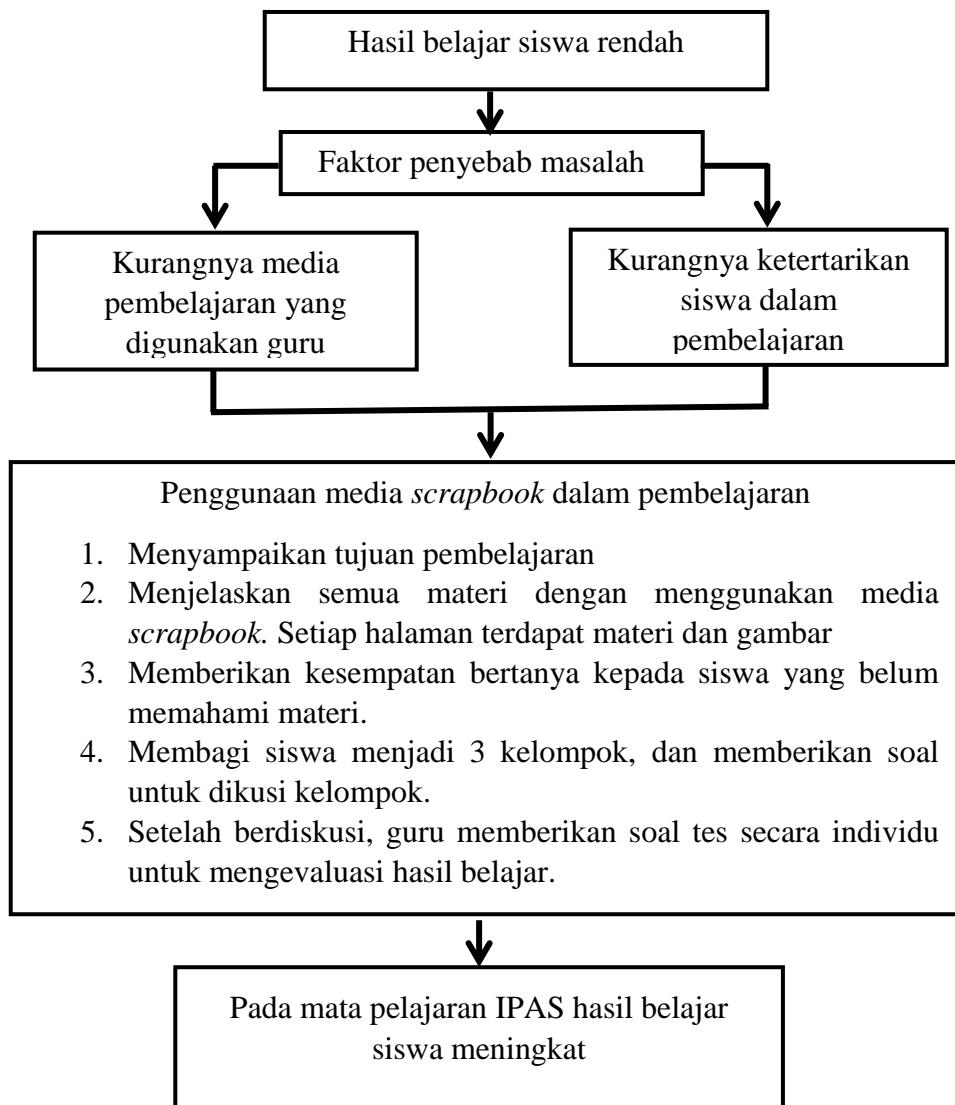
Cangkok adalah Teknik yang digunakan untuk menggabungkan bagian dari satu tanaman dengan tanaman lainnya. Sehingga keduanya dapat tumbuh dan berkembang sebagai satu kesatuan. Teknik ini digunakan untuk menghasilkan

tanaman baru dengan sifat-sifat tertentu. Sedangkan, stek adalah Teknik perbanyak vegetative.

B.Kerangka Pikir

Rendahnya hasil belajar IPAS disebabkan karena siswa lebih banyak belajar secara pasif, terlalu malas untuk bertanya, hanya menuliskan materi, karena guru kurang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi sehingga proses pembelajaran menjadi pasif, siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa hanya diam mendengarkan dan mencatat pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa di kelas sangat penting untuk menyediakan pernagkat pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran yang berkelanjutan.

Peneliti ingin memberikan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti memilih media *scrapbook* sebagai usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang dapat dilihat, diraba dan dirasakan oleh panca indera manusia. Media pembelajaran membantu untuk menyampaikan pembelajaran agar lebih mudah ditangkap oleh siswa, sehingga pembelajaran lebih terwujud, terarah, dan lebih mudah untuk mencapai tujuan pemebelajaran



C.Hipotesis

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah jika media pembelajaran *scrapbook* diterapkan dengan baik maka hasil belajar siswa kelas IV di UPT SDN 01 Makale meningkat.