

BAB II

KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Latin *Medius*, yang berarti “tengah”, atau “pengantar” adalah tempat kata media pertama kali muncul. Media dalam Bahasa Arab, yaitu: *wasaaaila*, yang berarti menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Sugianto (2019) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima guna membangkitkan minat, kekhawatiran, dan perhatian siswa serta memperlancar pembelajaran. Khadijah (dalam Wulandari et al. 2023) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang 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 sehingga proses belajar terjadi. Media adalah bentuk yang menengahi atau menyebarkan konten pendidikan. Pembelajaran dapat terjadi secara langsung maupun tidak langsung dengan bantuan lingkungan belajar. Menurut Kristanto (2016) Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Menurut Wahid (dalam Wulandari et al., 2023), secara historis media pendidikan—yang kini dikenal sebagai media pembelajaran—memiliki dua peran utama. Pertama, peran sebagai alat bantu audio visual (AVA/Audio Visual Aids atau Teaching Aids) yang bertujuan untuk memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Kedua, peran sebagai sarana komunikasi, yang menjembatani antara pihak yang membuat atau menulis media (komunikator) dengan pihak penerima informasi (audiens), yakni mereka yang membaca, melihat, atau mendengarkan media tersebut. Berdasarkan penjabaran ini, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pendukung proses belajar yang membantu dalam penyampaian informasi serta pesan, sekaligus mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran demi tercapainya tujuan instruksional.

Menurut Hamalik dalam Hasnida, media pembelajaran menjadi jembatan antara guru dan siswa dalam pembelajaran, maka dapat dipahami bahwa pembelajaran sangat penting bagi media pembelajaran dalam hal-hal berikut:

1. Tujuan pembelajaran menentukan arah yang hendak dicapai oleh media pembelajaran.
2. Tujuan pembelajaran menentukan alat atau media pembelajaran yang akan digunakan.
3. Tujuan pembelajaran menentukan teknik penilaian terhadap penggunaan media pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran dibagi menjadi tiga jenis yaitu, media audio, media visual, dan media audio visual (Susanti, dkk 2017).

- a. Media Audio adalah segala bentuk media yang hanya menggunakan suara. Radio dan *tape recorder* termasuk dalam kategori media ini.
- b. Media Visual adalah bentuk ekspresi yang hanya mengandalkan penglihatan. Kategori visual ini terdiri dari gambar, foto, dan benda diam lainnya.
- c. Media Audio Visual adalah bentuk media yang menggabungkan aspek suara dan visual. Video, audio, demonstrasi langsung, dan televisi adalah beberapa contoh media audio.

2. Scrapbook

a. Definisi Scrapbook

Scrapbook atau media tempel, berasal dari bahasa 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 klipng 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.

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 Solikhah (2023) dalam jurnal pendidikan dasar 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 kumpulan gambar, foto, cerita, serangkaian catatan yang disusun secara menarik yang disajikan dalam bentuk 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 Ausilia (2019:2).

Menurut Rahmawati 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. Karakteristik Media Pembelajaran *Scrapbook*

Mutakhir 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 materi yang diajarkan.
- 4) Tidak perlu banyak hiasan, karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran.

c. Tujuan penggunaan Media *Scrapbook*

Adapun tujuan pembuatan media *scrapbook* Darmawan (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 penting dalam hidup seseorang, seperti keluarga dan teman-teman, dengan menampilkan foto-foto bersama dan kenangan.

- 5) Menceritakan Kisah, *scrapbook* bisa menjadi cara untuk menceritakan kisah hidup seseorang atau kelompok, baik melalui gambar, teks, atau bahan-bahan lainya seperti surat, kartu pos, atau tiket.

d. Manfaat Media *Scrapbook*

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

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

e. Cara Membuat *Scrapbook*

Menurut Rosiha (2018), pembuatan media pembelajaran dalam bentuk *scrapbook* dapat dilakukan dengan dua metode, yakni secara manual dan digital. Untuk metode manual, diperlukan beberapa perlengkapan seperti gunting, lem, double tape, gambar, serta cutter. Sementara itu, metode digital dilakukan dengan merancang latar belakang (background) dan elemen gambar secara digital, lalu mencetak hasil desain tersebut. Secara umum, proses pembuatan *scrapbook* sangat bergantung pada kreativitas masing-masing individu. Desain dan konsep *scrapbook* bisa beragam sesuai dengan preferensi pembuatnya, dan media

ini dapat diterapkan dalam berbagai mata pelajaran, menyesuaikan dengan tingkat kreativitas yang dimiliki.

f. Langkah-langkah penggunaan Media Scrapbook

Menurut Zousa 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.

g. Kelebihan dan Kekurangan Media Scrapbook

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

- 1) Menarik, *scrapbook* disusun dari berbagai foto atau gambar dan catatan penting.

- 2) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan *scrapbook*, kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau 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 dengan 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 pemusatan perhatian pada pokok bahasan atau materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak akan berlangsung secara efektif (Fauziah,2013:3)

3. Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar merupakan pengalaman yang telah didapatkan siswa setelah siswa menerima pembelajaran. Sesuai dengan

pernyataan Ferbryananda (2019) bahwa hasil belajar adalah pengalaman yang didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan skor yang diperoleh dari satu tes hasil belajar yang diadakan setelah selesai mengikuti suatu program pembelajaran.

b. Indikator Hasil Belajar

Menurut Ricardo (2017) indikator hasil belajar ada 3 ranah, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, 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) Kognitif, memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- 2) Afektif, berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.

- 3) Psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

c. Aspek-Aspek Hasil Belajar

Pada dasarnya sebuah perubahan yang timbul pada siswa merupakan salah satu cara mengetahui hasil belajar siswa tersebut. Perubahan menurut (Nafiah,2018) yaitu perubahan dari sisi wawasan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik).

1) Hasil belajar dengan aspek kognitif

Aspek kognitif adalah suatu sudut pandang yang membahas tentang pengetahuan dalam proses pembelajaran. Aspek kognitif merupakan sebuah pencapaian belajar siswa yang dibuktikan dengan kemampuannya dan pemahamannya terhadap apa yang dipelajarinya. Aspek kognitif ini memunculkan sebuah peralihan pada siswa yang sebelumnya belum tahu menjadi tahu, dan yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa.

2) Hasil belajar dengan aspek afektif

Aspek afektif merupakan suatu perubahan sikap siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perubahan sikap siswa ini menyangkut pada nilai dan sikap yang diperlihatkan dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan sikap

sangat menentukan perbuatan atau perilaku yang akan di perlihatkan siswa atau dilakukan siswa di lingkungannya tempat berada.

3) Hasil belajar dengan aspek psikomotrik

Aspek psikomotorik yaitu suatu aspek yang membahas tentang suatu perubahan dari segi keterampilan (*skill*) pada siswa setelah mengikuti pembelajaran. Keterampilan ini diperlihatkan secara nyata oleh siswa dalam kehidupannya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berdasarkan pendapat Slameto (dalam Maslam, 2015) yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor berikut:

1) Faktor Internal seperti jasmaniah atau fisik dan psikologis.

Jasmaniah atau fisik seperti sehat atau cacat fisik, kesehatan bisa berdampak besar pada prestasi siswa disekolah, saat tubuh terganggu maka berkurang pula kenyamanan belajar sedangkan psikologis berkaitan dengan kecerdasan, atensi, minat, talenta, corak, kedewasaan serta kewaspadaan dan kelelahan.

- 2) Faktor Eksternal seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keluarga merupakan tempat pertama anak mendapatkan pendidikan serta sebagai tempat mempelajari banyak hal, orang tua memegang peran penting dalam keluarga. Anak yang mendapatkan perhatian orang tua berpengaruh terhadap perkembangan siswa, keharmonisan dalam keluarga dan suasana rumah, kondisi ekonomi serta budaya mempengaruhi prestasi akademik anak. Sekolah yang mempengaruhi hasil belajar siswa salah satunya yaitu lingkungan sekolah, diantaranya yaitu cara mengajar, disiplin sekolah, kurikulum, keadaan gedung, alat pelajaran, hubungan siswa dan guru sesama siswa, waktu sekolah, dan cara pembelajaran. Masyarakat yaitu lingkungan masyarakat, teman sepermainan bisa memberikan dampak pada hasil belajar siswa.

4. Konsep 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 keduanya merupakan pengembangan keterampilan inkuiri atau berpikir ilmiah (Angraena, 2022). IPAS pada jenjang MI/SD ditujukan untuk mengembangkan kemampuan 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 serta terintegrasi ketika mempelajari

lingkungan sekitar, sehingga mereka akan terbiasa melakukan kegiatan inkuiri 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 (Angraena, 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 kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya.

B. Tujuan Mata Pelajaran IPAS

Melalui pembelajaran IPAS, diharapkan peserta didik dapat berkembang sejalan dengan nilai-nilai dalam profil pelajar Pancasila (Hermanto, 2022), yaitu:

1. Siswa termotivasi untuk memahami berbagai fenomena yang terjadi di sekitar manusia dan lingkungan alam, serta kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Mereka juga diharapkan mampu bersikap bijaksana dalam mengelola sumber daya alam dan menjaga kelestarian lingkungan.
2. Mampu mengenali diri sendiri serta lingkungan tempat tinggalnya, sehingga dapat memahami makna dari berbagai perubahan yang terjadi dalam kehidupan manusia dan masyarakat dari waktu ke waktu.

3. Mampu mengambil tindakan nyata dengan merancang solusi dan menyelesaikan suatu permasalahan secara mandiri.

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.

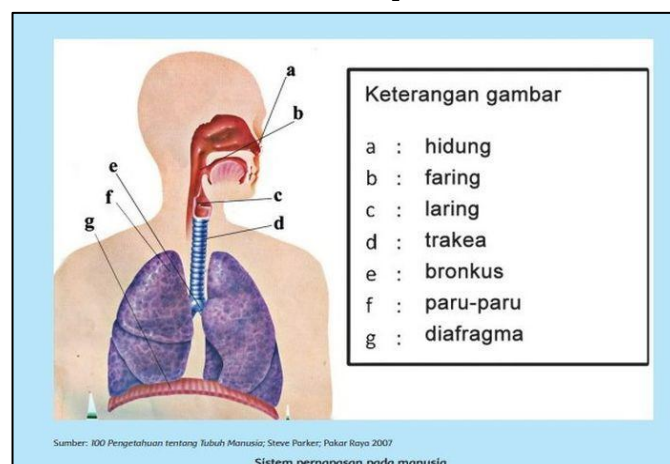
5. Materi Sistem Pernapasan Manusia

Materi sistem pernapasan dalam buku Kemendikbud Ristek oleh Amalia dkk (2021) membahas tentang:

a. Pengertian Sistem Pernapasan

Sistem pernapasan adalah sistem dalam tubuh manusia yang berfungsi untuk mengambil oksigen dari udara dan mengeluarkan karbon dioksida. Proses ini penting untuk menghasilkan energi bagi tubuh.

Gambar 2.1 Sistem Pernapasan Pada Manusia

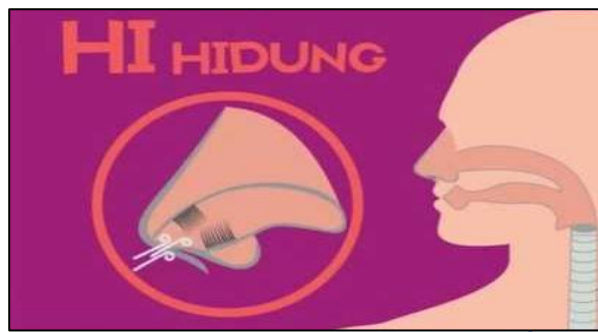


Sumber: <https://asetta.grid.id/crop/0x0:0x0/700x0/photo/2022/08/2/sistempernapasanjp-20220822073907.jpg>

b. Organ-organ Pernapasan Manusia

- 1) Hidung, Tempat masuknya udara. Hidung memiliki bulu-bulu halus dan lendir yang berfungsi menyaring kotoran dari udara yang masuk.

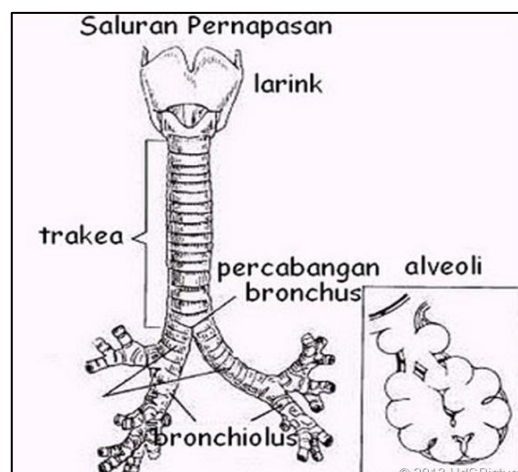
Gambar 2.2 Hidung



Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/-RI7576bus4/hqdefault.jpg>

- 2) Tenggorokan (Trakea), Saluran yang menghubungkan hidung dengan paru-paru. Tenggorokan juga membantu menyaring udara.

Gambar 2.3 Tenggorokan



Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/ea/5c/52/ea5c52dd2184e7c74bb9a1cfa0718778.jpg>

- 3) Paru-paru, Organ utama dalam pernapasan yang berfungsi untuk pertukaran gas, yaitu oksigen dan karbon dioksida

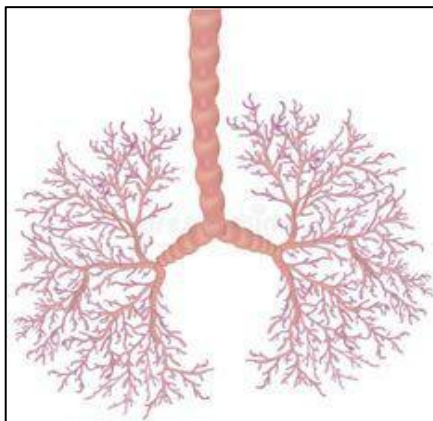
Gambar 2.4 Paru-Paru



Sumber: <https://i.pinimg.com/236x/7c/be/2c/7cbe2c934c8feae8b7516df30d2ae584.jpg>

- 4) Bronkus dan Bronkiolus, Saluran yang membawa udara dari trakea ke paru-paru.

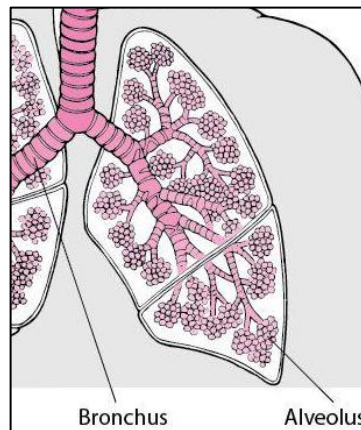
Gambar 2.5 Bronkus



Sumber: <https://i.pinimg.com/236x/62/f9/5f/62f95f771c8ed736eb82030b0fafa170.jpg>

- 5) Alveolus, Kantung-kantung kecil dalam paru-paru tempat terjadinya pertukaran gas antara oksigen dan karbon dioksida.

Gambar 2.6 Alveolus

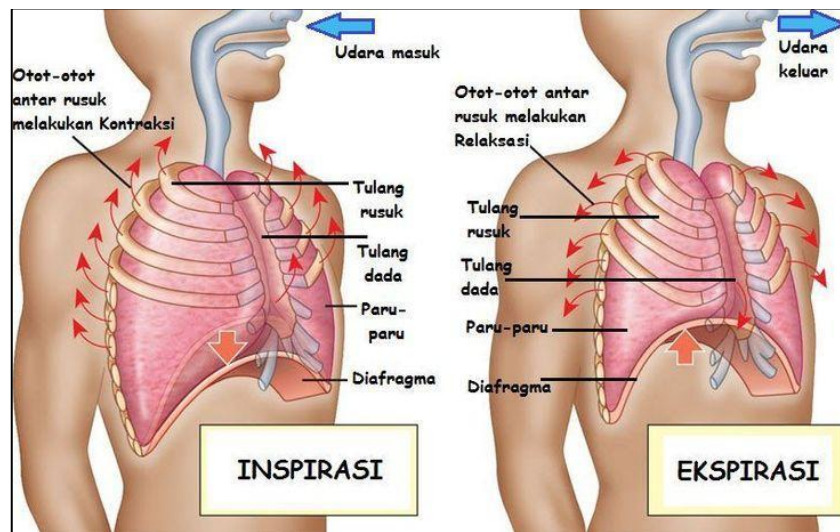


Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/67/7a/c1/677ac167654e919234a1270486e57797.jpg>

c. Proses pernapasan

- 1) Menghirup udara (inspirasi): Proses masuknya oksigen dari udara ke dalam paru-paru.
- 2) Menghembuskan udara (ekspirasi): Proses pengeluaran karbon dioksida dari paru-paru keluar tubuh.

Gambar 2.7 Proses pernapasan Manusia



Sumber: <https://i.pinimg.com/736x/43/6a/e1/436ae1b8ac41c242145b984913495fa4.jpg>

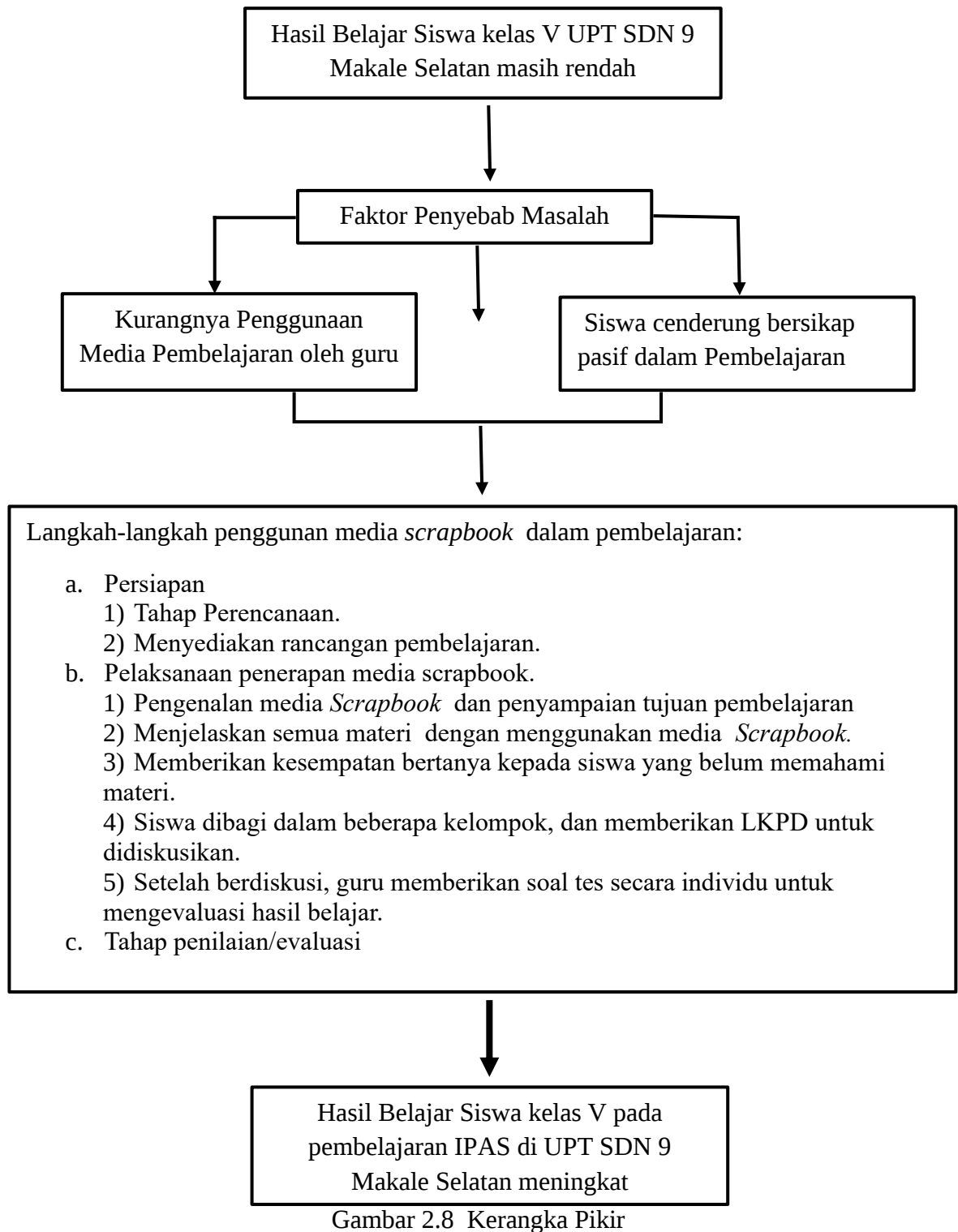
d. Fungsi Sistem Pernapasan

- 1) Mengambil oksigen untuk dibawa oleh darah ke seluruh tubuh.
- 2) Mengeluarkan karbon dioksida dari darah ke luar tubuh sebagai hasil sisa pembakaran dalam sel.

B. Kerangka Pikir

Pada kondisi awal terdapat beberapa siswa yang mengalami hasil belajar yang rendah khususnya dalam pembelajaran IPAS. Hal ini terjadi karena proses pembelajaran lebih bersifat pasif, dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa kurang aktif.

Berdasarkan masalah tersebut akan diberikan salah satu solusi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan 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 pembelajaran.



C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah jika media pembelajaran *scrapbook* diterapkan dengan baik maka hasil belajar siswa kelas V pada pembelajaran IPAS di UPT SDN 9 Makale Selatan meningkat.