

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar

a. Pengertian minat

Keberhasilan suatu pembelajaran karena adanya minat siswa yang tinggi. Minat secara etimologi mengandung arti usaha, perhatian, kesukaan atau keinginan untuk mempelajari dan mencari sesuatu (Matondang, 2018). Tingginya minat yang dimiliki siswa dapat mendorong siswa untuk aktif dalam kegiatan atau tugas dalam pelajaran. Sesuai dengan pendapat Mesra (2021) yang menyebutkan bahwa semakin tinggi minat siswa maka semakin berminat pula siswa dalam belajar atau saat pengerjaan tugas yang berkaitan dengan pembelajaran. Minat sendiri dapat diartikan bahwa seseorang memiliki keinginan untuk memahami, mengetahui lebih jauh, dan membuktikan lewat kegiatan belajar.

Pada proses belajar siswa harus memiliki minat atau rasa suka pada kegiatan belajar. Adanya minat ini mendorong siswa untuk lebih berpartisipasi dan memiliki perhatian lebih pada pembelajaran yang berlangsung (Ro'ifah, dkk., 2020). Minat dapat tumbuh karena adanya perhatian terhadap suatu objek sehingga menimbulkan rasa ingin tahu, keinginan untuk memahami lebih jauh dan dapat membuktikannya

(Mesra, 2021). Adanya minat belajar memotivasi siswa untuk tertarik mempelajari sesuatu sehingga mendorong siswa untuk aktif belajar dan menghasilkan manfaat yang baik. Seseorang yang berminat pada suatu hal maka akan aktif berkonsisten dan merasa senang dengan hal tersebut (Awe & Bengge, 2017).

Begitu pula proses guru dalam menyampaikan materi juga penentu minat belajar dan minat ini menjadi penentu tercapainya hasil belajar yang diinginkan.

Ro'ifah, dkk., (2020) menyatakan minat sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar terutama untuk para pendidik, minat belajar siswa menurun berdampak pada hasil belajar siswa. Dampak minat yang kuat menghasilkan usaha yang gigih dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi masalah atau tantangan. Oleh karena itu minat merupakan hal yang penting untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Dengan demikian minat merupakan dorongan untuk perhatian dan tertarik terhadap suatu kegiatan tanpa ada paksaan. Adanya minat yang tinggi maka keberhasilan terhadap proses dan hasil belajar siswa juga meningkat. Minat harus tumbuh dan melekat pada diri seorang siswa. Apabila minat belajar itu sudah melekat dalam diri maka motivasi untuk belajar selalu ada dan tidak merasa bosan. Melekatnya minat dalam diri siswa akan membuat fokus dalam mengerjakan sesuatu, lebih tertarik dan

bersemangat dalam melakukan suatu kegiatan.

b. Jenis-jenis dan indikator minat belajar siswa SD

Minat terbagi menjadi beberapa jenis menurut Rochajati (2020) seperti disajikan pada Tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1
Jenis-jenis minat

Minat Diekspresikan	Minat Diwujudkan	Minat Diinvestasikan
Seseorang yang mengungkapkan minatnya melalui sebuah kata tertentu.	Seseorang yang mengungkapkan minatnya dengan cara tindakan atau perbuatan misalnya, senang dan berperan aktif mengikuti berbagai kegiatan olahraga, pramuka dan sosial.	Seseorang yang menilai minatnya dapat diukur dengan menjawab pertanyaan atau kuis tertentu.

Berdasarkan jenis minat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa seseorang melakukan sesuatu yang disenangi pasti memiliki minat atau perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tersebut sehingga kegiatan yang diambil dapat terlaksana dengan baik.

Mengetahui apakah minat seseorang terdapat belajar itu tinggi atau tidak dapat diketahui melalui indikator minat itu sendiri, yang terbagi menjadi empat (Magdalena, dkk 2021) diuraikan berikut ini:

- 1) Timbulnya ketertarikan, artinya terdapat stimulus atau rangsangan yang mendorong siswa untuk tertarik ikut serta dalam suatu kegiatan.

- 2) Perasaan senang, artinya seseorang merasa senang dan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap pembelajaran tertentu dengan menunjukkan sikap aktif dan semangat.
- 3) Perhatian dalam belajar, dapat diartikan seseorang memusatkan konsentrasinya terhadap suatu objek. Jika memiliki minat terhadap suatu objek maka dengan sendirinya tanpa paksaan akan memperhatikan.
- 4) Keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran, jika siswa aktif dan semangat dalam pembelajaran maka hasil pembelajaran akan baik.

Indikator minat belajar menurut Kartini, (2007) antara lain: 1) Siswa memiliki perhatian yang lebih terhadap pembelajaran, 2) Bersikap positif, 3) Siswa merasa tertarik saat mengikuti pembelajaran, 4) Siswa merasa bersemangat dan senang dalam pembelajaran, 5) Terpenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan indikator minat belajar yang telah diuraikan, peneliti menggunakan empat indikator minat menurut Magdalena, dkk (2021) sebagai acuan dalam penelitian yang akan dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada materi IPA.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa SD

Minat timbul berkat adanya perhatian sehingga dapat diartikan minat merupakan sebab akibat dari adanya perhatian kaitannya dalam belajar. Terbentuknya minat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu dari internal

maupun eksternal. Menurut Syahputra dalam Mesra, dkk., (2021) faktor yang mempengaruhi minat siswa berupa faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan sesuatu berasal dari dalam diri yang membuat tertarik seperti rasa ingin tahu, motivasi dan perhatian. Faktor internal terdiri atas aspek jasmani dan psikologi diuraikan berikut ini:

1) Aspek jasmani

Kondisi yang sehat mendukung keberhasilan dalam belajar dan mempengaruhi minat belajar siswa. Lain halnya jika kondisi fisik tidak sehat akan mengganggu proses pembelajaran yang berakibat minat belajar siswa menurun.

2) Aspek psikologis

Aspek psikologi meliputi ketertarikan dalam belajar, kenyamanan dalam belajar, dan kemauan dalam belajar.

Selanjutnya faktor eksternal merupakan sesuatu yang berasal dari luar diri sehingga dapat menarik minat siswa. Aspek ini meliputi dukungan keluarga, suasana belajar dan fasilitas belajar (Syahputra dalam Mesra, dkk., 2021), diuraikan sebagai berikut:

1) Dukungan keluarga

Lingkungan keluarga mempengaruhi minat belajar siswa di sekolah. Siswa yang termotivasi dalam belajar karena mendapat dukungan orang tua. Apabila siswa ada kesulitan di sekolah maka orang tua juga bertugas untuk membimbing, sehingga dapat menumbuhkan motivasi

pada anak serta orang tua dapat mengetahui kemampuan anaknya dalam belajar.

2) Suasana belajar

Situasi pada proses pembelajaran berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Kondisi kelas yang tidak kondusif sangat mengganggu dalam pembelajaran. Oleh karena dalam proses belajar dibutuhkan kondisi kelas yang nyaman dan kondusif sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan lancar.

3) Fasilitas belajar

Fasilitas belajar diantaranya ketersediaan sarana prasarana yang memadai. Sarana dan prasarana menjadi penunjang kegiatan belajar berjalan dengan maksimal. Sarana dalam pembelajaran meliputi buku pelajaran, alat dan fasilitas disekolah. Sedangkan prasarana meliputi gedung sekolah, ruang belajar. Semua sarana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa.

Minat belajar berpengaruh terhadap lancarnya proses belajar mengajar. Terlaksananya faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa, baik faktor internal maupun eksternal mewujudkan keberhasilan dalam pembelajaran siswa sehingga sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran di Sekolah Dasar

a. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa Latin yang secara harfiah berarti pengantar atau perantara (Djamarah & Zain, 2014). Media mempunyai pengertian sebagai sarana penyalur informasi dari pemberi pesan kepada penerima. Menurut Marlina, dkk., (2021) bahwa media adalah sarana atau alat yang digunakan sebagai pembawa informasi atau pesan. Media secara luas dapat diartikan sebagai benda, peristiwa, atau manusia yang dapat membantu untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Proses pembelajaran penggunaan media sebagai alat bantu tidak dapat dipungkiri lagi. Hadirnya media dapat mewakili dari kurang mampunya guru dalam berkomunikasi melalui kalimat tertentu. Pemakaian bahan ajar pasti menemui kesukaran dan kerumitan dalam materi sehingga dengan adanya media menjadi pembantu guru dalam menyampaikan materi. Dengan demikian siswa akan lebih mudah memahami bahan ajar. Penggunaan media ini juga dapat memberikan antusias siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih termotivasi.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media berfungsi sebagai alat bantu dalam memberikan informasi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Artinya dalam proses pembelajaran pemakaian media dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang dirasa sulit dipahami oleh siswa.

b. Pengertian media pembelajaran

Media merupakan salah satu komponen dalam dunia pendidikan. Kata media diambil dari Bahasa Latin, bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar, yang berarti bahwa media sebagai sumber informasi dari sumber pemberi pesan kepada penerima pesan (Fikri & Madona, 2018). Media merupakan alat untuk penyampaian pesan baik berupa materi, ide, atau gagasan kepada penerima sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lengkap dan jelas. Senada dengan pendapat Miarso (dalam Marlina, 2021) bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran.

Media dibedakan menjadi dua jenis dalam artian sempit dan luas, dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Media dalam arti sempit dapat berupa foto, elektronik, grafik yang dapat digunakan untuk memperoleh serta menyampaikan pesan.
- 2) Media dalam arti luas adalah suatu kegiatan untuk menciptakan kondisi siswa dalam memperoleh keterampilan, pengetahuan dan sikap yang baru.

Pembelajaran berkaitan erat dengan suatu kegiatan belajar dan mengajar. Kegiatan pembelajaran memberikan pengaruh positif baik intelektual, spiritual, maupun sikap kepada siswa (Fitriyah, 2022). Adanya

pembelajaran merubah tingkah laku siswa yang disebabkan oleh pengalaman yang diperoleh. Media digunakan sebagai sarana untuk memudahkan dalam penyampaian pesan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Media ini menjadikan hubungan baik antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berjalan efektif.

Setiap pelajaran tentu terdapat materi yang memiliki tingkat kesukaran berbeda-beda. Hadirnya media dapat menjadi sarana guru untuk membantu apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui sebuah kalimat tertentu, sehingga siswa lebih mudah mencerna. Media pembelajaran merupakan sarana yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah memahami. Nurrita (2018) menyebutkan media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan lebih mudah untuk diterima atau dipahami dan tujuan pembelajaran dapat berjalan sesuai rancangan. Ini sejalan dengan pendapat Marlina, dkk., (2021) bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat untuk perantara menyampaikan materi pelajaran kepada siswa agar apa yang disampaikan oleh guru mudah untuk dipahami.

Berdasarkan uraian tersebut ditarik kesimpulan media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara untuk menyampaikan informasi yang dapat merangsang perhatian, pikiran dan perasaan siswa sehingga tujuan

pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi sehingga siswa mudah memahami.

c. Fungsi dan tujuan media pembelajaran

Fungsi dan tujuan media pembelajaran sangat bermanfaat, baik itu oleh siswa maupun guru untuk mendapat hasil tujuan pendidikan yang telah direncanakan. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran fungsi media pembelajaran (Sudjana dalam Djamarah & Aswan, 2014) adalah sebagai berikut:

- 1) Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran bukan sebagai fungsi tambahan namun memiliki fungsi sendiri sebagai sarana untuk menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien. Media pengajaran ini menjadi salah satu perantara sumber belajar serta meningkatkan kualitas proses.
- 2) Media belajar adalah bagian yang integral dari seluruh kondisi mengajar, yang mengandung pengertian bahwa media merupakan unsur yang harus dikembangkan oleh guru untuk mewujudkan pembelajaran yang kondusif.
- 3) Pemanfaatan media merupakan bagian yang integral dengan tujuan dan isi pembelajaran, yang artinya pemanfaatan media ini harus sejalan dengan tujuan dan isi materi pelajaran.

- 4) Media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, namun sebagai pelengkap proses belajar agar lebih menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar.
- 5) Peran utama pemanfaatan media ini untuk mempercepat proses belajar dan memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan, sehingga kualitas pemahaman siswa menjadi lebih baik.
- 6) Dengan menggunakan media pembelajaran hasil belajar siswa lebih lama untuk diingat sehingga bisa mendapat hasil yang tinggi.

Fikri & Madona (2018) juga menyebutkan fungsi dari media, yaitu:

- a) media pembelajaran dapat menangani keterbatasan waktu, jumlah, jarak dan ruang, misalnya dengan membuat duplikat objek sebenarnya dalam pembelajaran, b) membuat konsep abstrak menjadi konkret, c) membuat suasana belajar yang nyaman dan menarik tanpa ada penekanan yang menjadika minat siswa berkurang. Fungsi penggunaan media pada pengajaran bagi guru juga diuraikan oleh Purwasih & Fahmi (dalam Fitriyah, 2022) diantaranya sebagai berikut:

- 1) Media merupakan pedoman guru untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
- 2) Perencanaan pembelajaran dapat berjalan dengan baik.
- 3) Kualitas pemahaman siswa dan pembelajaran oleh guru mengalami kemajuan.
- 4) Guru dengan mudah menyampaikan isi dan konsep pelajaran.

- 5) Memudahkan guru dalam membuat kerangka sistematis dalam pelajaran sehingga terciptanya *self confidence* pada guru.

Manfaat media bagi siswa yaitu dapat memperlancar kegiatan belajar mengajar, meningkatkan proses dan hasil belajar siswa, meningkatkan perhatian siswa sehingga menciptakan motivasi atau semangat belajar, membuat variasi warna baru dalam pelajaran, memberikan kesempatan pada siswa berperan aktif untuk berpikir dan menganalisis.

Berdasarkan uraian, dapat disimpulkan fungsi media pengajaran sebagai sarana belajar antara guru dan siswa. Mempermudah guru dalam menyampaikan bahan ajar dan sebagai suatu inovasi yang dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam belajar sehingga pelajaran yang didapat lebih bermakna yang berdampak positif terhadap ingatan dan hasil belajar siswa.

Adapun tujuan penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memudahkan siswa memahami prinsip, konsep dan keterampilan.
Dengan media guru dapat memberikan dan menunjukkan contoh konkret dan keterampilan yang nantinya akan berguna bagi kehidupan
- 2) Memberikan pengalaman yang bervariasi dan berbeda untuk merangsang minat belajar siswa. Dengan adanya media guru tidak hanya memberikan penjelasan secara verbal namun dapat dilakukan dengan menyertakan video, gambar, suara, atau teks.

- 3) Menumbuhkan keterampilan dan sikap terhadap teknologi. Secara tidak langsung siswa akan ikut serta dalam penggunaan dan perkembangan teknologi sehingga bisa menanamkan sikap positif dan terampil pada siswa.
- 4) Menciptakan kondisi belajar yang selalu dikenang tidak mudah dilupakan siswa. Karena media belajar memberikan pengalaman secara langsung, sehingga hasil belajar dapat diingat lebih lama (Fikri & Madona 2018).

Adanya tujuan tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi, sehingga hasil belajar siswa lebih bermakna dan akan terus diingat oleh siswa.

d. Jenis-jenis media pembelajaran di SD

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa kelompok. Klasifikasi ini meliputi: jenisnya, daya liputnya, dan beserta cara pembuatan (Djamarah & Zain, 2018).

Tabel 2.2

Media Berdasarkan Jenisnya

Media Berdasarkan Jenisnya	Pengertian	Contoh
Media Auditif	Media yang penyampaiannya hanya dapat didengar.	Radio, rekaman suara, priringan hitam.
Media Visual	Media yang penyampaiannya hanya dapat dilihat.	Gambar atau lukisan, foto, cetakan, film.
Media Audiovisual	Media yang menggabungkan unsur suara dan juga gambar (dapat dilihat).	Film, cetak suara, rekaman.

Tabel 2.3
Media Berdasarkan Daya Liputnya

Media Berdasarkan Daya Liputnya	Pengertian	Contoh
Media dengan Daya Liput Luas dan Serentak	Pemanfaatan media ini tidak terbatas ruang dan waktu, dapat digunakan oleh siswa dengan jumlah banyak dengan waktu yang bersamaan.	Televisi, radio
Media dengan Daya Liput yang Terbatas oleh Ruang dan Tempat	Pemanfaatan media ini membutuhkan ruang dan waktu tertentu.	Film, video, film rangkai, sound slide.
Media untuk Pengajaran Individual	Pemanfaatan media ini untuk diri sendiri.	Pengajaran Komputer, modul

Tabel 2.4
Media Berdasarkan Bahan Pembuatan

Media Berdasarkan Bahan Pembuatan	Pengertian	Contoh
Media Sederhana	Media dengan alat dan bahan yang sederhana, mudah untuk didapatkan, dan juga relatif terjangkau.	Peta, <i>mind mapping</i> , simbol
Media Kompleks	Media dengan bahan yang sulit didapatkan, proses pembuatan yang sulit dan membutuhkan waktu yang lama, dan lumayan mahal.	Objek 3D

Beberapa pengelompokan media tersebut, terdapat 3 kategori jenis media pembelajaran menurut Rahma (2019) sebagai berikut:

1) Media Visual Diam

Merupakan media grafis dan cetak yang sering digunakan dalam proses pembelajaran dan tergolong media yang relatif murah.

Termasuk kategori media visual non proyeksi untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa. Informasi yang diberikan dalam bentuk gambar, tulisan, simbol yang mempunyai arti media grafis. Contoh dari media ini berupa gambar, poster, buku, bagan.

2) Media Display

a) Papan Tulis/*White Board*

Papan Tulis/*White Board* merupakan media yang menggunakan spidol atau kapur dengan penyajiannya berupa gambar dan tulisan.

b) Papan Flanel

Merupakan media visual (gambar) untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa yang gambarnya dapat dilepas pasang, sehingga dapat digunakan berkali-kali.

c) *Flip Chart*

Berupa lembar kertas yang tersusun rapi dan menarik berisikan materi pelajaran. Penggunaan *flip chart* ini membantu guru dalam menghemat waktu mengajar.

3) Gambar Mati yang Diproyeksikan

Informasi yang akan disampaikan diproyeksikan ke latar menggunakan proyektor sehingga gambar dan tulisan akan terlihat lebih besar. Seluruh siswa akan lebih jelas melihat materi yang disampaikan.

Sedangkan menurut Edgar Dale (dalam Rohani, 2019) bahwa penggunaan media pembelajaran lebih mudah diterima anak jika dimulai dari hal yang konkret ke abstrak, diantaranya: (1) didapat melalui pengalaman secara langsung dan memiliki tujuan, (2) pengalaman dengan tiruan, (3) pengalaman melalui dramatisasi, (4) pengalaman melalui demonstrasi seperti tarian, pakaian, (5) pengalaman melalui karya wisata, (6) pengalaman melalui pameran, (7) pengalaman melalui gambar nyata.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa media tergolong menjadi beberapa macam yaitu media visual, non visual, dan audio visual yang kesemuanya itu menjadi sarana untuk memudahkan penyampaian materi pelajaran. Artinya seluruh siswa akan lebih jelas melihat materi yang disampaikan.

e. Prinsip pemilihan dan penggunaan media pembelajaran

Setiap media pengajaran pastinya memiliki kemampuan dan keefektifitasan tersendiri, diharapkan seorang guru mempertimbangkan dalam memilih dan menggunakan media untuk nantinya dapat mempercepat dan memudahkan pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudirman (dalam Djamarah & Zain, 2014) prinsip pemilihan media pembelajaran dibagi menjadi tiga kategori yaitu diuraikan berikut ini:

1) Tujuan Pemilihan

Pemilihan media harus berdasarkan maksud dan tujuan pengajaran yang akan disampaikan, apakah pemilihan media ini sebagai informasi saja atau sekedar hiburan, apakah untuk pengajaran secara individu atau kelompok. Pemilihan media nantinya memiliki tujuan yang jelas untuk kelancaran pembelajaran.

2) Karakteristik Media Pembelajaran

Penggunaan media memiliki karakteristik tersendiri baik dari segi penggunaan, pembuatan, dan kemampuan. Apabila seorang guru kurang memahami karakteristik media yang dibuat maka nantinya akan kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Maka, guru harus memahami media yang akan digunakan, dibutuhkan keterampilan dalam pemilihan media dan jenis media.

3) Alternatif pemilihan

Pada penggunaan media, guru harus memperhatikan prinsip tersendiri agar media yang digunakan memiliki hasil yang maksimal. Menurut Sudjana (dalam Djamarah & Zain, 2014) terdapat beberapa prinsip penggunaan media diantaranya sebagai berikut:

- a) Pemilihan media yang tepat, artinya pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan bahan ajar yang akan disampaikan.

- b) Pemilihan media menyesuaikan dengan subjek, artinya disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan kematangan siswa.
- c) Pemilihan media memperhitungkan tempat, kondisi, waktu yang tepat, artinya menyesuaikan situasi kapan, dimana.waktu mengajar media itu digunakan. Karena tidak selama dalam pengajaran akan menggunakan media pasti ada waktu tertentu.
- d) Memilih media yang tepat, artinya metode yang digunakan harus sejalan dengan tujuan, waktu, dan sarana yang ada.

Pemilihan dan penggunaan media juga harus mempertimbangkan subjek yang akan diberikan, khususnya siswa sekolah dasar. Karakteristik siswa sekolah dasar yaitu pada perbedaan usia, kemampuan kognitif, bahasa, fisik dan psikis siswa. Terdapat beberapa poin karakteristik siswa menurut (Iskandarwassid & Dadang dalam Fikri & Madona, 2018) sebagai berikut:

- 1) Kondisi fisik dan kecakapan psikomotor

Menyangkut kondisi fisik dan psikomotorik disetiap siswa pasti berbeda. Tidak semua strategi pembelajaran cocok diterapkan disegala situasi oleh karena guru harus memperhatikan terlebih dahulu sebelum memberikan pengajaran.

- 2) Kematangan mental dan kecakapan intelektual

Strategi yang digunakan harus sesuai dengan tingkat kematangan intelektual dan mental siswa karena jika siswa sudah matang atau

siap, dengan strategi yang bagaimanapun siswa dengan mudah mengikuti pelajaran.

3) Jenis kelamin

Faktor yang tidak kalah penting dalam pemilihan media dan strategi yang akan dipakai yaitu jenis kelamin siswa. Nantinya ada perbedaan yang mencolok baik itu dari segi minat, kebiasaan dan cara belajar.

4) Umur

Terkait dengan perkembangan belajar siswa maka pemilihan strategi harus disesuaikan dengan umur siswa. Siswa dengan umur 7 tahun strategi pembelajaran akan berbeda dengan yang umur 15 tahun. Sehingga perlu adanya pertimbangan sebelum menggunakan strategi pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa jenis media sangat bervariasi dalam penggunaan media guru harus mengetahui terlebih dahulu karakteristik media maupun siswa yang dianggap cocok untuk pelajaran. Pemilihan media dapat berperan penting dalam meningkatkan keaktifan dan menumbuhkan minat belajar sehingga siswa mendapat banyak pengalaman dalam belajar.

3. Media *Scrapbook*

a. Pengertian media *scrapbook*

Pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif tentu

sangat berperan dalam proses belajar mengajar, salah satunya *scrapbook*. *Scrapbook* berasal dari kata “*scarp*” yang berarti barang sisa atau potongan dan “*book*” artinya buku (Fitriyah, 2022). *Scrapbook* adalah seni menempel kertas atau album menjadi karya yang kreatif dan menarik. Tapi tidak hanya menempel *scrapbook* ini juga menggabungkan harmonisasi bentuk, warna, dan motif yang akan memberikan kesan nyata dan menarik untuk pembelajaran siswa. Menurut Rahmawati, dkk., (2019) *scrapbook* merupakan buku yang berbeda dengan buku pada umumnya, yang mana buku tersebut berisi tempelan foto, gambar, atau tulisan pada media kertas dan dihias semenarik mungkin sehingga menjadi karya yang kreatif. Ciri-ciri inilah yang menjadi daya tarik *scrapbook* terhadap pembelajaran siswa. Ini sejalan dengan pendapat Veronica (2019) yang menjelaskan bahwa *scrapbook* adalah seni menghias dan menempel gambar atau foto pada kertas sehingga menjadi karya menarik dan kreatif. Penggunaan media yang tepat akan menarik antusias siswa dalam belajar sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru. Sesuai pendapat Rahmawati (2021) bahwa pembelajaran dengan media *scrapbook* dapat menghilangkan kejenuhan yang biasanya hanya menggunakan buku paket saja namun berkat adanya media kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat siswa melalui gambar menarik.

Scrapbook bukan hanya berisi tempelan gambar atau foto, namun terdapat penjelasan singkat mengenai materi yang disajikan. Karena *scrapbook* mencakup tulisan dan gambar maka termasuk ke dalam jenis media visual diam. Media visual ini selain membantu siswa memahami materi juga dapat mendorong siswa untuk melatih pemikiran kritis, dan penyajian materi lebih banyak menggunakan gambar dan tulisan singkat sehingga lebih mudah untuk diingat (Fitriyah, 2022). Isi materi yang ada di dalam *scrapbook* berupa penjelasan singkat dan gambar dibuat semenarik mungkin supaya merangsang siswa untuk berpikir kritis dan lebih mudah untuk dipahami.

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan media dua dimensi yang dihias dengan cara ditempel berupa gambar, foto, memorabilia, beserta tulisan atau penjelasan singkat yang dibuat semenarik mungkin diharapkan siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.

b. Karakteristik *Scrapbook*

Terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* menurut Muktadir, dkk., (2020) yaitu:

- 1) Tema harus menyesuaikan materi pembelajaran.
- 2) Tidak terlalu banyak hiasan sehingga fokus siswa lebih pada gambar tidak pada materi, karena tujuan utamanya sebagai media bukan untuk hiburan.

- 3) Bentuk fisik berupa buku.
- 4) Data yang dibuat pada *scrapbook* harus fokus pada materi yang diajarkan.

Empat karakteristik tersebut maka diharapkan bisa menjadi gambaran dalam pembuatan *scrapbook*. Selain itu agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan dan tujuan pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Scrapbook*

1) Kelebihan *Scrapbook*

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan media *scrapbook*, sebagai berikut:

- a) Bersifat realistis pada bahasan materi, dapat menyajikan objek yang nyata melalui sebuah foto atau gambar secara detail.
- b) *Scrapbook* disusun sekreatif dan semenarik mungkin, berisi foto, gambar, dan penjelasan terkait gambar.
- c) Pembuatan tergolong mudah, dengan memadumadankan warna dengan gambar dengan demikian dapat dibuat oleh semua golongan.
- d) Alat dan bahan untuk pembuatan *scrapbook* mudah dicari. Pembuatan media ini dapat menggunakan barang bekas, namun juga bisa menggunakan album jadi yang nantinya tinggal menempel gambar.

- e) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. Objek yang sulit dilihat secara langsung dan membutuhkan waktu yang lama dapat diatasi dengan penggunaan *scrapbook*.
- f) Didesain sesuai keinginan, tanpa ada ketentuan atau syarat tertentu dalam mendesain *scrapbook* sehingga bebas berkreasi sesuai dengan materi bahasan (Cholifah & Fauzi, 2021).

Sependapat dengan Nurdiana & Murjainah (2017), kelebihan media *scrapbook* adalah sebagai berikut:

- a) Alat dan bahan pembuatan media *scrapbook* mudah didapat, tanpa menggunakan peralatan yang khusus.
- b) Media *scrapbook* mencerminkan kekreatifitasan dan keunikan peneliti.
- c) Penggunaan media *scrapbook* bisa mengatasi keterbatasan pengamatan siswa.
- d) Penggunaan media *scrapbook* bisa mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
- e) Mempunyai sifat realistik dan konkrit yang memperlihatkan materi ajar.

Adanya kelebihan penggunaan media *scrapbook*, yang lebih menarik, bisa didesain sesuai kemauan, serta bahan yang mudah ditemui. Artinya media *scrapbook* dapat menjadi alternatif guru untuk menambah variasi media pembelajaran.

2) Kekurangan *Scrapbook*

Setiap kelebihan pasti ada kekurangan, sama halnya dengan media *scrapbook* yang terdapat kekurangan (Lukmanulhakim & Uswatun, 2019) diantaranya sebagai berikut:

- a) Gambar kurang kompleks sehingga kurang efektif. Apalagi jika siswa hanya terfokus pada desain yang berlebihan dan terlalu kompleks tidak pada poin materi, semakin membuat pembelajaran tidak efektif.
- b) Membutuhkan waktu yang lama. Proses pembuatan media *scrapbook* relatif lama tergantung dari kerumitan pembuatan. Media *scrapbook* akan lama pembuatannya jika tingkat kerumitan semakin tinggi.

Adapun menurut Nurdiana & Murjainah (2017) kekurangan media *scrapbook* antara lain berikut ini:

- a) Gambar pada *scrapbook* yang terlalu kompleks sehingga kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- b) Sumber yang terbatas, keterampilan, serta kejelian untuk dapat memanfaatkannya.
- c) Membutuhkan waktu pembuatan yang lama.
- d) Menekankan pada indera mata saja, karena berupa gambar dan tulisan.

Kekurangan *scrapbook* bisa menjadi bahan evaluasi untuk pembuat

media. Dalam mendesain produk *scrapbook* tidak berlebihan dan jangan terlalu kompleks sehingga tidak menghilangkan tujuan awal pembelajaran dan pembelajaran tetap berjalan efektif.

4. Teori Belajar IPA

a. Hakikat IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu ilmu yang memiliki cakupan sangat luas berisikan hasil pengamatan dan observasi dari suatu gejala alam atau peristiwa yang terjadi. Munculnya ilmu IPA menumbuhkan minat manusia untuk menggali pengetahuannya guna mendapatkan informasi tentang fenomena alam yang tak pernah ada habisnya. Proses belajar IPA harus memberikan dampak yang positif kepada siswa untuk memberikan pengalaman nyata, mengembangkan konsep IPA, dan mengenalkan sains yang telah ada (Sari & Mintohari, 2018). IPA berkaitan erat dengan penemuan tentang alam sekitar sehingga dapat dikatakan IPA bukan saja berisi kumpulan teori, fakta, konsep ataupun prinsip namun karena adanya proses eksperimen dan observasi yang dilakukan oleh ilmuwan. IPA sebagai proses untuk mengamati obyek studi, menemukan dan mengembangkan produk sains, dan mengaplikasikan teori sehingga IPA akan melahirkan teknologi yang dapat memberi kemudahan bagi kehidupan (Awe & Benge, 2017).

Pengetahuan IPA disusun secara sistematis dan teratur dalam membahas gejala alam yang ada berdasarkan hasil kumpulan eksperimen

dan observasi. IPA tidak berdiri sendiri, sebab semua gejala alam yang terjadi memiliki hubungan satu sama yang lain dan membentuk satu kesatuan yang utuh (Kumala, 2016). Contoh sederhana yang membuktikan bahwa IPA merupakan ilmu dari gejala alam adalah jatuhnya buah kelapa dari pohonnya, atau disebut sebagai gaya gravitasi. Gejala jatuhnya buah kelapa yang selalu ke bawah menjadi pertanyaan besar oleh Newton, sehingga dilakukan percobaan. Percobaan tersebut tidak hanya satu atau dua kali namun berulang kali dengan prosedur yang tepat, menggunakan metode ilmiah. Hasil dari percobaan tersebut muncul suatu konsep pengetahuan tentang gaya gravitasi. Hal ini membuktikan bahwa IPA merupakan ilmu yang berisikan kumpulan hasil pengamatan bentuk teori, fakta, konsep ataupun prinsip untuk mengetahui fenomena alam yang sedang terjadi. Pendapat tersebut sejalan dengan Nugraha (2020) yang menyebutkan bahwa produk IPA adalah disiplin ilmu dari sekumpulan konsep, teori, fakta dan prinsip melalui proses panjang dengan langkah yang tersusun secara sistematis untuk memahami suatu gejala alam dan fenomena yang sedang terjadi. Berdasarkan uraian pengertian IPA diatas, maka hakikat IPA terbagi menjadi beberapa unsur diantaranya dijelaskan Nugraha (2020) sebagai berikut:

- 1) Proses, yang artinya penyelesaian masalah dengan menggunakan metode ilmiah, yang tersusun atas beberapa langkah yaitu: menyusun hipotesis, merancang eksperimen, evaluasi, pengukuran dan menarik

simpulan.

- 2) Sikap, yang artinya memiliki sikap rasa ingin tahu yang tinggi terhadap makhluk hidup, fenomena, serta permasalahan terbaru yang dapat diselesaikan dengan langkah yang tepat.
- 3) Produk, yang artinya dalam IPA berisi pengetahuan faktual, pengetahuan konsep, pengetahuan teori, prinsip dan hukum.
- 4) Aplikasi, yang artinya menerapkan metode ilmiah IPA dalam kehidupan.

Empat unsur ini adalah target dalam pembelajaran IPA yang harus dicapai guna melatih pengetahuan dan pemahaman serta membiasakan untuk berpikir ilmiah sehingga dalam mengkaji suatu fenomena dapat terstruktur. Berdasarkan uraian maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu ilmu pengetahuan yang diperoleh dari hasil analisis dan eksperimen yang terstruktur mengenai fenomena atau gejala alam yang terjadi. Sedangkan hakikat IPA sendiri adalah serangkaian proses untuk mendapatkan pengetahuan dengan metode ilmiah mengenai alam dan fenomenanya. Kedua aspek ini menjadi pendukung dalam proses maupun mengembangkan pengetahuan baru.

b. Teori Belajar IPA

Pembelajaran IPA terdapat teori belajar diantara sebagai berikut:

1) Teori belajar Behaviorisme

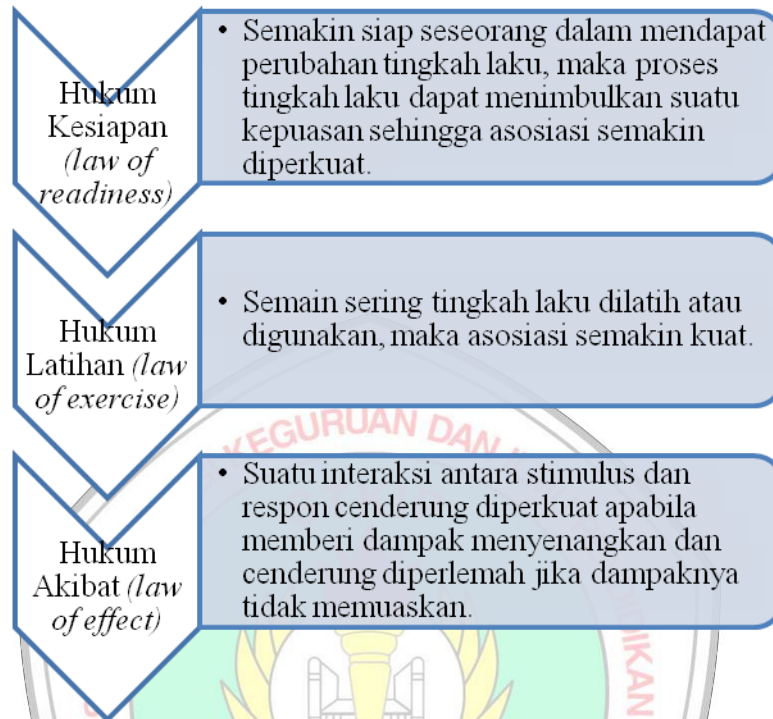
Aliran teori belajar ini beranggapan sebagai bentuk perubahan

perilaku siswa. Seseorang dikatakan belajar jika sudah menunjukkan adanya perubahan dalam perilakunya. Dalam teori ini menganggap siswa bersifat pasif dan sesuatu yang didapat bergantung pada stimulus. Menurut Nahar (2016) teori behaviorisme adalah input berupa stimulus dan output berupa respons. Aliran teori ini tidak mementingkan perasaan, emosi, mental, maupun minat siswa hanya pada perubahan yang tampak berupa respon dari stimulus yang diberikan. Tingkah laku siswa dianggap sebagai hasil belajar dan reaksi akibat rangsangan yang diberikan guru. Hasilnya dari penerapan teori ini membentuk perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan nantinya bisa membuahkan hasil positif namun jika ternyata mendapat hasil negatif maka dilakukan evaluasi sesuai perilaku yang diperbuat. Adapun tokoh-tokoh penting dalam teori tingkah laku atau behaviorisme diantaranya sebagai berikut:

a. Edward Lee Thorndike

Thorndike (1874-1949) merupakan salah satu tokoh pendiri teori behaviorisme. Teori ini terjadi antara peristiwa stimulus dan respon. Stimulus merupakan suatu rangsangan dalam kegiatan belajar mengajar berupa tindakan, gagasan, sensasi, atau hal-hal lain yang dapat ditangkap melalui panca indera. Sementara respon ialah tanggapannya terhadap stimulus yang diberikan ketika belajar. Menurut Thorndike, hubungan antara stimulus dan respon

menganut beberapa hukum dalam belajar (Asfar, dkk., 2019).



Gambar 2.1
Hukum Belajar Thorndike

Teori Thorndike disimpulkan bahwa stimulus respon dalam bentuk pertanyaan dan jawaban akan mudah diingat oleh siswa. Adanya proses pengulangan dalam bentuk latihan pada materi semakin menguatkan konsep ingatan siswa namun jika latihan tersebut tidak diberikan maka konsep materi siswa akan berkurang bahkan hilang.

b. Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936)

Teori belajar ini mengemukakan adanya *Classic Conditioning*

(pengkondisian klasik). Pavlov menyebutkan bahwa adanya pengkondisian, yang mana perangsang asli dipasangkan dengan stimulus secara berulang sehingga mendapatkan reaksi yang diinginkan. Siswa dapat dikondisikan dengan cara merubah stimulus asli dengan stimulus yang sesuai untuk memperoleh pengulangan reaksi yang diharapkan, sedangkan siswa tidak sadar bahwa ternyata dikondisikan di luar dirinya (Nahar, 2016). Perubahan tingkah laku positif tersebut disebabkan oleh stimulus yang tepat.

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa teori pengkondisian klasik ialah perubahan tingkah laku karena adanya syarat atau kondisi yang menyebabkan reaksi. Artinya, individu mau belajar karena diberikan syarat tertentu. Proses belajar dalam teori ini dilakukan dengan latihan secara *continue* sehingga menjadi suatu kebiasaan yang baik.

c. Burrhus Frederic Skinner (1904-1990)

Teori belajar yang dikemukakan oleh Skinner lebih komprehensif dibanding teori sebelumnya. Skinner menyebutkan stimulus dan respon yang terjadi akibat interaksi dengan lingkungan sehingga menyebabkan perubahan tingkah laku. Pemahaman terhadap tingkah laku seseorang harus terlebih dahulu memahami hubungan stimulusnya serta mengetahui konsekuensi

dari respon yang didapat (Asfar, dkk., 2019). Proses pembelajaran ini pemberian penguatan merupakan hal yang utama. Penguatan ini terdiri atas penguatan positif dan negatif. Penguatan dikatakan positif jika pemberian penguatan dapat meningkatkan tingkah laku dalam pengulangan perilakunya. Sebaliknya penguatan negatif terbentuk akibat perilaku yang kurang baik. Sebagai contoh, penguatan positif ketika guru memberikan hadiah berupa poin ketika siswa bisa menjawab pertanyaan sehingga siswa menjadi senang. Sebaliknya penguatan negatif ketika guru memberikan teguran atau hukuman yang akan berakibat buruk pada siswa.

Mengacu uraian tersebut disimpulkan bahwa penting adanya peran penting guru dalam proses belajar siswa. Penguatan positif dan negatif dapat mendorong perilaku siswa untuk membedakan mana yang harus dilakukan dan mana yang tidak dilakukan sehingga dapat terciptanya pembelajaran yang efektif.

2) Teori Belajar Kognitif

Teori ini memiliki kedudukan penting dalam sebuah pembelajaran. Teori kognitif berkaitan dengan kesiapan anak dalam belajar dan tahapan perkembangan intelektual terhadap kesesuaian umur yang mempengaruhi individu dalam menerima pengetahuan. Tahapan perkembangan intelektual ini berisikan ciri-ciri dalam mengkonstruksikan ilmu pengetahuan (Wuryastuti, 2008). Tokoh yang

mengemukakan teori ini diantaranya:

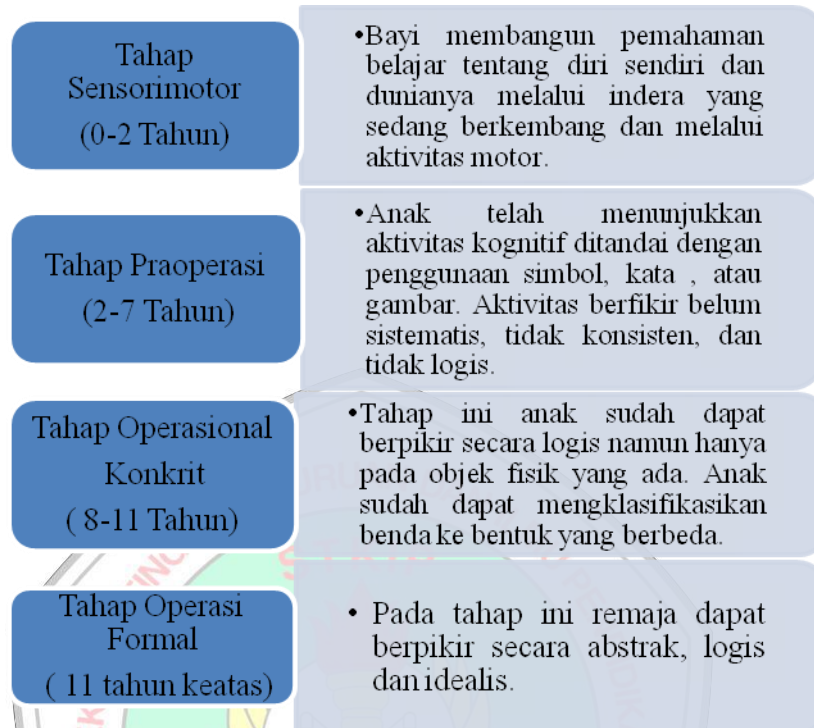
a) Jan Piaget (1927-1980)

Teori ini menitik beratkan pada belajar kognitif. Piaget berpendapat belajar merupakan proses mental tidak hanya perubahan perilaku. Perubahan perilaku ini bukan karena respon namun adanya dorongan mental yang dikendali otak. Sedangkan tingkah laku yang terjadi diperoleh akibat pemahaman dari belajar. Perkembangan kognitif seseorang melibatkan proses intelektual diantaranya dikemukakan Kumala (2016) sebagai berikut:

- 1) Skemata, artinya kumpulan konsep yang digunakan individu untuk berinteraksi, sehingga mampu membangun pandangan yang menyeluruh terhadap peristiwa yang dialami.
- 2) Asimilasi, artinya penyerapan pengetahuan baru terhadap peristiwa yang telah dialami ke dalam skema yang ada.
- 3) Akomodasi, artinya menyesuaikan pengetahuan baru dengan lingkungannya.
- 4) Equilibrasi, artinya menyeimbangkan antara kognisi dan pengalaman di lingkungan.

Berdasarkan proses perkembangan skemata tersebut, Piaget juga mengelompokkan empat tahapan perkembangan kognitif dan kesesuaian usia dalam memperoleh pengetahuan (Dewi, dkk.,

2021).



Gambar 2.2

Tahapan perkembangan kognitif Jean Piaget

Keempat tahapan tersebut, Piaget mempercayai semua anak pasti mengalami tahapan-tahapan itu walaupun terkadang dilalui pada usia yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Dewi (2021), setiap orang pasti melewati empat tahapan, meskipun dengan kecepatan yang tak sama, misalkan pada usia 6 tahun anak sudah pada tahapan operasional konkret, namun ada juga di usia 8 tahun masih berada pada tahapan pra-operasional. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan ataupun logika baru dapat diterima ketika otak sudah cukup matang.

Berdasarkan uraian tersebut teori Piaget membentuk siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman yang didapat. Siswa bukanlah sebagai subjek yang pasif tinggal menerima informasi namun dapat mengkonstruksikan pikirannya sehingga terbentuknya pengetahuan baru. Untuk mendapatkan pengetahuan setiap anak memiliki tahap yang berbeda tergantung dari kesiapan otak untuk menerima logika baru.

b) Ausubel

Ausubel yang memiliki nama lengkap David Paulus Ausubel merupakan salah satu pakar teori kognitif. Ausubel menekankan pada teori belajar bermakna. Belajar bermakna memiliki arti bahwa bahan ajar harus sesuai dengan kemampuan dan struktur kognitif siswa. Bahan ajar harus berkaitan dengan konsep yang dimiliki siswa dengan demikian intelektual dan emosional siswa terlibat dalam pembelajaran sehingga mudah menyerap pengetahuan (Dewi, 2021).

Ausubel membagi belajar menjadi dua jenis sebagaimana gambar berikut ini:

Belajar Bermakna (<i>Meaningfull Learning</i>)	Belajar Menghafal (<i>Rote Learning</i>)
<ul style="list-style-type: none"> • Pelajaran disusun sesuai struktur kognitif sehingga siswa mampu menghubungkan antara informasi baru dengan struktur kognitifnya. 	<ul style="list-style-type: none"> • Informasi terbaru dengan struktur kognitif yang belum ada maka perlu dipelajari dengan cara menghafal.

Gambar 2.3

Teori Belajar Ausubel

Teori ini dapat disimpulkan bahwa Ausubel menekankan pada belajar bermakna. Antara bahan pelajaran dan struktur kognitif harus sesuai supaya siswa dapat menyerap informasi baru.

3) Teori Belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme merupakan suatu pendekatan tentang intelektual dan kognitif, bahwa kognitif (pembelajaran) hasil konstruksi mental. Teori pembelajaran konstruktivisme dalam psikologi menjelaskan bagaimana orang belajar dan memperoleh pengetahuan (Sugrah, 2019). Siswa belajar membangun pengetahuan dari proses pengalaman yang bervariasi. Teori ini menjadikan siswa aktif mengetahui dan membangun pengetahuan yang dibuat oleh pengalamannya. Ketika mendapat pengalaman baru maka akan ada pembaharuan yang sesuai dengan informasi terbaru, dan nantinya membangun sendiri interpretasi terhadap kenyataan. Perkembangan teori ini menekankan

siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya berdasarkan skema pengetahuan dari proses asimilasi dan akomodasi.

Adanya teori konstruktivisme ini membangun siswa yang mandiri, peka, tanggung jawab dalam memutuskan masalah melalui proses belajar sehingga membentuk jati diri mereka. Guru tetap memiliki peran untuk mengarahkan namun yang menjadi peran utama yaitu siswa. Beberapa tokoh dalam teori konstruktivisme adalah Piaget dan Vygotsky. Teori Piaget sama halnya dengan teori belajar kognitif yang menyebutkan bahwa siswa belajar dari pengalaman baru untuk membangun pengetahuannya. Adapun teori konstruktivisme menurut Vygotsky, bahwa siswa akan lebih mudah dalam memahami materi ataupun konsep yang menurutnya sulit apabila dilakukan dalam bentuk diskusi dengan teman. Terdapat dua implikasi teori Vygotsky pada pendidikan yaitu (1) membentuk model pembelajaran kooperatif antar kelompok siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa saling bekerja sama untuk mengerjakan soal maupun memecahkan masalah sulit dengan menggunakan strategi yang efektif, (2) Pembelajaran dengan model perancangan, dengan model ini siswa merasa memiliki tanggung jawab dalam pembelajarannya (Kumala, 2016). Teori ini menginginkan siswa untuk mencari sendiri pengalamannya lewat indra sehingga memperoleh pengetahuan bermakna.

Berdasarkan teori ini disimpulkan teori konstruktivisme membentuk siswa untuk aktif mencari pengalaman, membangun pengetahuan, memecahkan masalah dengan pemikiran pribadi siswa maupun bentuk diskusi untuk menambah ilmu pengetahuan. Siswa belajar dari pengalaman baru untuk membangun pengetahuannya sehingga membentuk pengetahuan yang bermakna.

5. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD)

a. Pengertian IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu yang mengkaji gejala alam baik benda mati atau yang hidup. IPA berisikan kumpulan pengetahuan yang disusun secara sistematis berisikan gejala dan fenomena alam melalui sikap ilmiah dan metode ilmiah. IPA bukan hanya kumpulan konsep atau fakta namun suatu proses penemuan. Pengetahuan dalam IPA diperoleh melalui observasi, eksperimen, dan deduksi dari suatu gejala alam yang sedang terjadi (Dewi, dkk., 2021). Adanya pembelajaran IPA tidak hanya memberikan manfaat dalam kepekaan dilingkungan sekitar namun dapat melatih pengetahuan siswa untuk memecahkan masalah (Wedyawati & Lisa, 2019). Pembelajaran IPA menekankan pengalaman secara langsung, dengan pengamatan terhadap alam sekitar, mengenal teknologi melalui perancangan dan pembuatan alat sederhana guna mengembangkan kompetensi agar lebih memahami dan peka terhadap alam sekitar.

Hal ini juga harus menjadi perhatian khususnya pembelajaran IPA di tingkat sekolah dasar, bahwa pembelajaran IPA harus memberikan pengalaman langsung pada siswa dengan metode pengamatan ataupun eksperimen. Kegiatan pembelajaran IPA di SD seharusnya memberikan ruang untuk siswa merancang sesuatu secara mandiri (Putra, dkk., 2017). Tujuan tersebut diharapkan mampu membentuk siswa bersikap ilmiah, karena siswa diajarkan berkarya secara mandiri dan bermakna. Sikap ilmiah yang perlu dikuasai siswa diantaranya: kritis, kreatif, mengedepankan bukti, luwes, teliti, terbuka dan memiliki kepekaan dengan lingkungan sekitar (Kumala, 2016). Proses pembelajaran dalam IPA menuntun siswa untuk memahami fenomena alam dengan metode ilmiah, pemecahan masalah dan meniru ilmuwan dalam menemukan fenomena baru. Hal ini mengandung arti pembelajaran IPA menggunakan metode keterampilan proses dasar IPA. Menurut Amin (dalam Kumala, dkk 2006) keterampilan dasar IPA terbagi menjadi beberapa bagian, diuraikan lebih lanjut sebagai berikut:

- 1) Mengamati, proses untuk mengamati berbagai kejadian dan karakteristiknya menggunakan inderanya, contoh dalam bentuk catatan.
- 2) Mengklasifikasi, proses mengelompokkan kejadian dan objek sesuai perbedaan dan persamaanya, contohnya bentuk tabel, grafik, diagram dan daftar.

- 3) Mengukur, proses membedakan kuantitas standar dengan yang belum diketahui, contoh satuan panjang dan waktu.
- 4) Meramalkan, sesuatu yang belum didemonstrasikan (tidak dispekulasikan) mengingat keyakinan bahwa yang akan terjadi bergantung pada informasi dan pemahaman, persepsi dan tujuan yang telah diperoleh.
- 5) Mengkomunikasikan, menyampaikan informasi secara lisan atau tertulis menggunakan tabel atau laporan.
- 6) Menyimpulkan, membuat kesimpulan berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan.

Dari uraian tersebut disimpulkan pembelajaran IPA berkaitan dengan pengetahuan tentang fakta gejala alam yang diperoleh melalui metode dan sikap ilmiah. Keterampilan dasar ini menjadi faktor penting dalam pembelajaran IPA untuk memberikan pengalaman belajar, mengembangkan kemampuan melalui berpikir dan bersikap ilmiah sehingga nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

b. Tujuan pembelajaran IPA di SD

Pembelajaran IPA menjadi salah satu pondasi awal siswa untuk menambah keterampilan, pengetahuan dan bersikap ilmiah. Pendidikan IPA mengarahkan siswa pada pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi tentang alam sekitar secara ilmiah sehingga membentuk pembelajaran bermakna pada siswa. Kegiatan pembelajaran

IPA di sekolah dasar harus memiliki kesesuaian dengan hakikat IPA diantaranya sikap, proses, produk dan aplikasi. Hal ini juga sesuai dengan tujuan pelajaran IPA khusus di sekolah dasar menurut Mulyasa (dalam Dewi, 2021) adalah sebagai berikut:

- 1) Memiliki keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa atas ciptaannya dan keindahan terhadap alam semesta.
- 2) Membangun pemahaman dan pengetahuan konsep IPA sehingga dapat bermanfaat dalam kehidupan.
- 3) Rasa ingin tahu yang tinggi terhadap IPA, teknologi lingkungan, dan masyarakat.
- 4) Terampil untuk memecahkan masalah dan menyelidiki alam sekitar.
- 5) Berperan serta dalam memelihara dan melestarikan lingkungan.
- 6) Mendapat pengetahuan dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi.

Tujuan ini dapat mengembangkan pengetahuan siswa bukan hanya sekedar mengetahui tapi juga menguasai kemampuan ilmiah. Kemampuan ini bisa dilakukan melalui proses identifikasi, memprediksi, perancangan dan melakukan eksperimen. Sehingga secara perlahan dapat membentuk sikap ilmiah pada diri siswa.

c. Ruang lingkup materi pembelajaran IPA di SD

Ilmu Pengetahuan Alam yang menjadi bahan kajian di sekolah dasar yang mengandung informasi tentang alam beserta isinya, antara lain:

mahluk hidup, manusia, tumbuh-tumbuhan, hewan, dan benda-benda yang berhubungan dengan pertumbuhan atau perkembangan mahluk hidup dan alam. Menurut Dewi (2021) aspek-aspek dalam bahan ajar IPA meliputi hal-hal berikut ini:

- 1) Makhluk hidup dan kehidupan, meliputi: manusia, tumbuhan, hewan dan lingkungan.
- 2) Benda, meliputi: sifat, perubahan, dan kegunaannya.
- 3) Perubahan energi, meliputi: panas, magnet, listrik dan cahaya.
- 4) Alam semesta, meliputi: bumi, tata surya dan tanah.
- 5) Kesehatan, meliputi: penyakit, makanan dan cara pencegahan.

Adapun ruang lingkup IPA yang dibahas di kelas IV sekolah dasar diantaranya (Dewi, 2021): 1) rangka manusia; 2) alat indera; 3) bagian tumbuhan dan fungsinya; 4) penggolongan hewan; 5) daur hidup hewan; 6) hubungan makhluk hidup dan lingkungan; 7) sifat dan perubahan wujud benda; 8) gaya; 9) energi; 10) bumi; 11) lingkungan; 12) SDA.

Pernyataan tersebut diambil kesimpulan bahwa pembelajaran IPA berkaitan erat dengan interaksi alam sekitar yang dapat membantu siswa memahami materi dengan proses pengalaman secara langsung. Pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi sarana bagi siswa mengenal diri, sifat, dan perspektif masa mendatang yang nantinya akan diaplikasikan dalam kehidupan.

6) Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA SD

Scrapbook adalah seni menempel kertas atau album menjadi karya yang kreatif dan menarik. Tapi tidak hanya menempel, *scrapbook* juga menggabungkan harmonisasi bentuk, warna, dan motif yang akan memberikan kesan nyata dan menarik untuk pembelajaran siswa. *Scrapbook* adalah seni menghias dan menempel gambar atau foto pada kertas sehingga menjadi karya menarik dan kreatif (Veronica, 2019). Penggunaan media *scrapbook* diharapkan menarik antusias siswa dalam belajar sehingga siswa mudah memahami materi yang disampaikan guru. Pembelajaran dengan media *scrapbook* dapat menghilangkan kejenuhan, yang biasanya hanya menggunakan buku paket namun berkat adanya media pembelajaran kegiatan belajar mengajar dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan semangat siswa melalui gambar menarik (Rahmawati, 2021).

Adanya media *scrapbook*, siswa diharapkan mampu memahami materi IPA yang telah disajikan. Pembuatan media *scrapbook* dinilai menarik dan inovatif dalam pembelajaran karena siswa bisa memperluas pengetahuan serta wawasan sehingga menumbuhkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran. Pengembangan media *scrapbook* dapat memperjelas dan menarik minat siswa terhadap materi IPA karena berisikan materi yang disertai gambar dan penjelasan singkat didesain dengan semenarik mungkin tanpa menghilangkan tujuan awal dari pembelajaran sehingga pembelajaran tetap berjalan efektif.

7) Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook*

a. Model-model pengembangan media pembelajaran

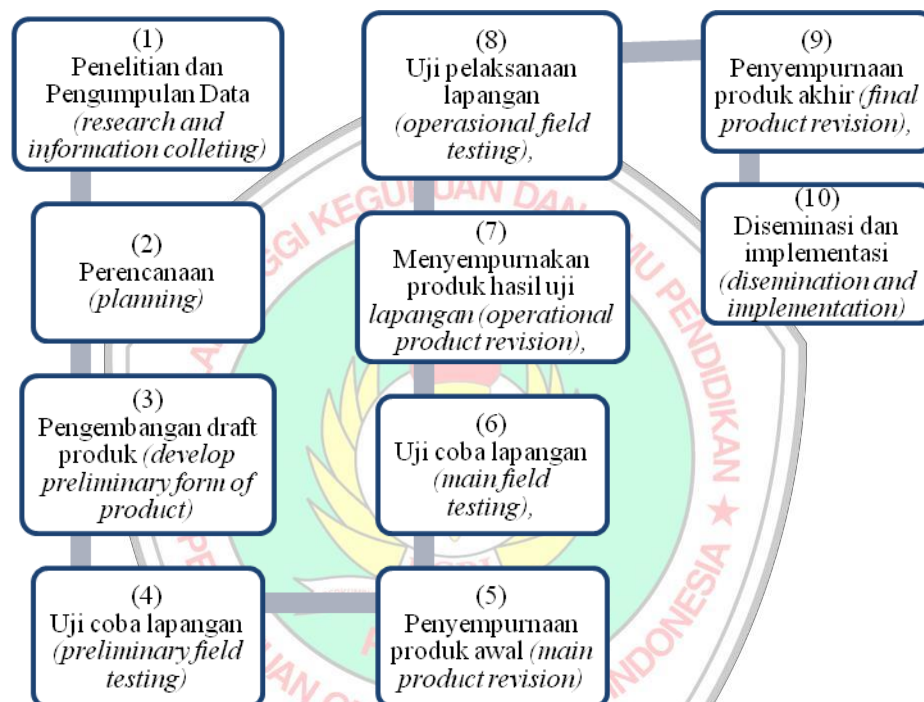
Penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) adalah metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang telah dibuat dan nantinya akan dikembangkan di dunia pendidikan. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (Dalam Efendi & Hendriyani, 2016) adalah : “...a process used to develop and validate educational product...which consist of studying research finding pertinent to the product to be developed, developing the product based on these findings, field testing it in the setting where it will be used eventually, and revising it to correct the deficiencies found in the field-testing stage.”

Dapat disimpulkan dari definisi tersebut bahwa penelitian pengembangan adalah salah satu proses yang digunakan dalam mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Langkah yang dilakukan terdiri dari analisis hasil penelitian yang berkaitan dengan produk yang dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan hasil temuan, uji coba lapangan, dan revisi untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap uji coba lapangan.

Menurut Amalia et al., (dalam Maydiantoro, 2021) terdapat beberapa model penelitian sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development*, meliputi: *Borg & Gall*, *Borg & Gall* modifikasi Sugiyono, *4D*, *ADDIE* yang diuraikan berikut ini:

1) Model Pengembangan Borg dan Gall

Model pengembangan menurut Borg & Gall (1983) memakai alur *waterfall* (air terjun) pada tahapannya. Tahapan pada model Borg & Gall relatif panjang sebab terdapat 10 tahapan pelaksanaan:



Gambar 2.4

Model Pengembangan Borg & Gall (1983)

Lebih rincinya tahapan pelaksanaan model pengembangan menurut Borg & Gall (1983), sebagai berikut :

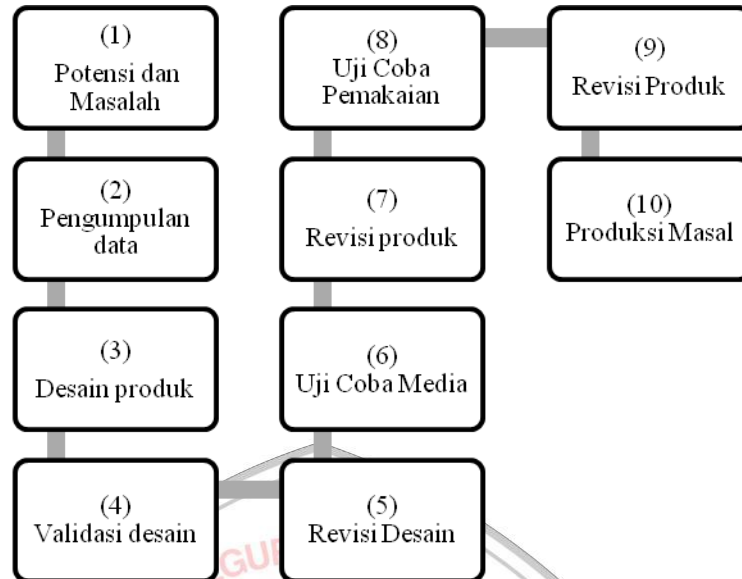
- 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), melalui survey, studi awal, atau pun studi literatur untuk mengetahui permasalahan yang akan dikaji.
- 2) Perencanaan (*planning*), membuat rumusan yang berkaitan dengan permasalahan, untuk rencana atau tujuan yang akan dicapai dalam tahapan.
- 3) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), mendesain produk awal yang akan diuji coba, mempersiapkan komponen pendukung, buku petunjuk, dan mengevaluasi kelayakan alat pendukung.
- 4) Uji coba lapangan (*preliminary field testing*), uji coba lapangan awal dalam skala yang terbatas. Melibatkan sebanyak 6 – 12 subjek.
- 5) Penyempurnaan produk awal (*main product revision*), Perbaikan terhadap produk awal yang telah diuji cobakan.
- 6) Uji coba lapangan (*main field testing*), Uji coba produk yang dilakukan dengan skala banyak atau seluruh siswa yang di teliti.
- 7) Menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), menyempurnakan produk model operasional hasil uji coba skala banyak, sehingga desain produk sudah siap divalidasi.
- 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.

- 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).
- 10) Diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*), produk/model yang dikembangkan disebarluaskan dan menerapkannya di lapangan (Hamdani dalam Maydiantoro, 2021).

Kelebihan dari model Borg & Gall salah satunya mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi dan mendorong proses inovasi produk yang tiada henti, sedangkan untuk kelemahan dari model ini yaitu membutuhkan proses pembuatan yang relatif panjang, karena prosedur pembuatan relatif kompleks dan memerlukan dana yang cukup besar. Model penelitian Borg & Gall melalui proses atau langkahnya menghasilkan nilai validasi yang tinggi.

2) Model Pengembangan Borg & Gall Modifikasi Sugiyono (2019)

Prosedur penelitian pengembangan Borg & Gall yang ditempuh peneliti bertujuan untuk mengembangkan, menemukan, dan memvalidasi produk yang sedang dikembangkan. Penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk termasuk dalam metode penelitian dan pengembangan (Haryati 2012). Produk yang dihasilkan nantinya dapat bermanfaat dalam dunia pendidikan dan relevan terhadap kebutuhan. Langkah- langkah dalam pengembangan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2.5
Langkah Pengembangan Borg & Gall (2019)

3) Model Pengembangan 4D

Terdapat empat tahapan model pengembangan 4D menurut Thiagarajan (dalam Maydiantoro, 2021).



Gambar 2.6
Model Pengembangan 4D

Lebih rincinya tahapan pengembangan 4D yaitu:

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini adalah tahap analisis kebutuhan. Dalam pengembangan produk pengembang perlu mengacu kepada syarat pengembangan, menganalisa dan mengumpulkan informasi sejauh mana pengembangan perlu dilakukan.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Langkah yang harus dilalui pada tahap ini meliputi: (1) menyusun standar tes, (2) memilih media, (3) pemilihan format, (4) rancangan awal.

3) Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan untuk menghasilkan sebuah produk pengembangan. Tahap ini terdiri dari dua langkah yaitu penilaian ahli yang disertai revisi dan uji coba pengembangan.

4) Tahap *Disseminate* (Penyebarluasan)

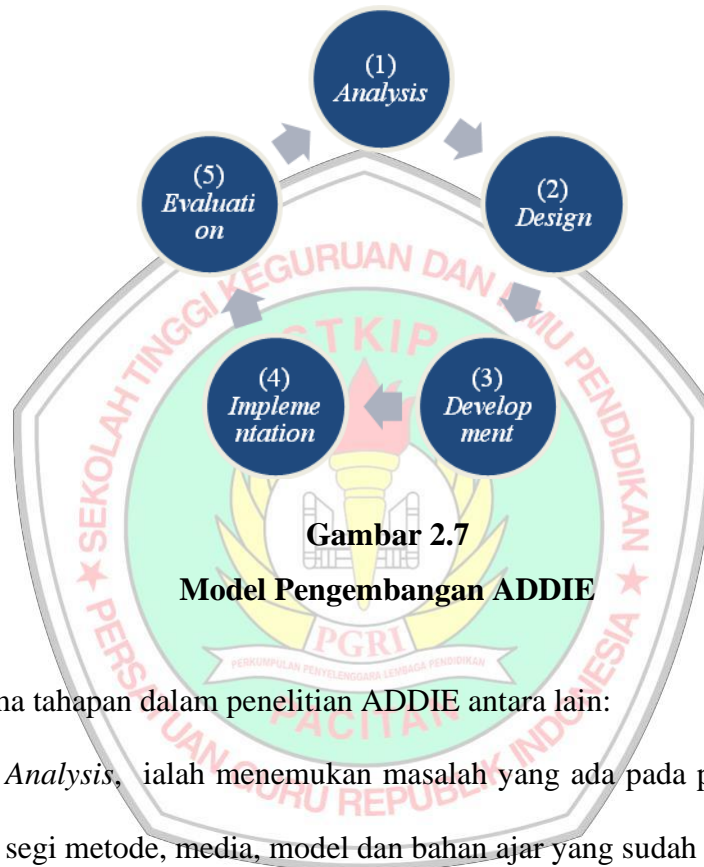
Tahap akhir dalam model ini adalah penyebarluasan produk mulai dari pengemasan akhir, difusi, dan adopsi adalah yang paling penting meskipun paling sering diabaikan.

Kelebihan yang didapat dalam model pengembangan 4D adalah waktu yang dibutuhkan tidak terlalu lama, sebab tahapan tidak terlalu kompleks. Sedangkan kelemahannya hanya sampai tahapan penyebaran, tidak ada evaluasi dari media yang dikembangkan untuk mengetahui hasil produk

yang telah diujikan.

4) Model Pengembangan ADDIE

Model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 proses tahapan dalam pengembangan media (Dick, dkk., dalam Maydiantoro, 2021).



Gambar 2.7
Model Pengembangan ADDIE

Lima tahapan dalam penelitian ADDIE antara lain:

- 1) *Analysis*, ialah menemukan masalah yang ada pada produk baik dari segi metode, media, model dan bahan ajar yang sudah tidak relevan.
- 2) *Design*, ialah proses untuk merancang produk yang akan dibuat sesuai dengan masalah yang ditemukan.
- 3) *Development*, ialah merealisasikan kerangka konseptual yang telah disusun sebelumnya untuk siap diterapkan.

- 4) *Implementation*, ialah penerapan produk untuk mendapat umpan balik terhadap produk yang dibuat. Dengan cara menanyakan sesuatu yang ada kaitannya dengan tujuan awal pengembangan produk.
- 5) *Evaluation*, ialah umpan balik terhadap produk yang telah diuji cobakan dan nantinya akan direvisi untuk mendapat kesempurnaan produk (Maydiantoro, 2021).

b. Karakteristik pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi bagian tumbuhan

IPA berkaitan erat dengan penemuan tentang alam sekitar, dapat dikatakan IPA bukan saja berisi kumpulan teori, fakta, konsep ataupun prinsip namun karena adanya proses eksperimen dan observasi yang dilakukan oleh ilmuwan. Keterampilan dasar ini menjadi faktor penting dalam pembelajaran IPA untuk memberikan pengalaman belajar, mengembangkan kemampuan melalui berpikir dan bersikap ilmiah sehingga nantinya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan media pembelajaran *scrapbook* materi bagian tumbuhan memiliki karakteristik diantaranya: 1) Bentuk fisik berupa buku, 2) Berisikan pelajaran IPA materi bagian-bagian tumbuhan dengan isi berupa gambar dan fungsi bagian tumbuhan, 3) Isi materi dalam *scrapbook* bagian tumbuhan antara lain, macam daun beserta fungsinya, macam batang beserta fungsinya, bunga beserta fungsinya, buah beserta fungsinya, biji beserta fungsinya, macam akar beserta fungsinya, dan latihan soal.

A. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang dianggap relevan oleh peneliti yang masih berkaitan dengan judul penelitian ini untuk dijadikan sebagai bahan acuan diuraikan sebagai berikut:

1. Widiyanto (2015) dengan judul penelitian "*The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students' Ability in Writing Recount Text a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015 / 2016 Academic Year*". Penelitian ini menggunakan desain *true* eksperimen dan jenisnya adalah *pre-test post-test control* dan *experimental group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Gubug tahun pelajaran 2015/2016. Bahwa penggunaan *Scrapbook* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis teks recount. Ada peningkatan yang signifikan kemampuan siswa dalam menulis teks recount setelah diajar dengan menggunakan *Scrapbook*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Veronica, et al., (2019) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Taman Sari 01 Pati". Pengembangan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan hasil validasi media diperoleh sebanyak 69,64%, dan validasi materi diperoleh hasil 94,64% sehingga dikatakan sangat layak digunakan. Untuk respon guru sebesar 69,23% dan respon siswa sebesar 94,23% dengan kriteria "Sangat Baik". Hasil penelitian pengembangan media *scrapbook* pembelajaran tematik,

terbukti valid dan dapat diterima siswa terbukti dengan semangat siswa dan respon siswa.

3. Penelitian mengenai pengembangan *scrapbook* dilakukan oleh Amalina, (2020) berhasil mengembangkan media *scrapbook* IPA dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”, dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil ahli materi dengan nilai sebesar 85% dan validasi ahli media dengan nilai 86% menunjukkan kategori “Sangat Layak Digunakan dan Efektif” dan hasil respon siswa terhadap media menunjukkan kategori nilai 89,83% dengan kategori “Sangat Baik”. Hal ini membuktikan pemanfaatan media berhasil menjadikan siswa tertarik dan materi pelajaran lebih cepat dipahami siswa sehingga kualitas dalam pembelajaran menjadi lebih baik adanya penggunaan media yaitu *scrapbook*.
4. Penelitian pengembangan *scrapbook* dilakukan oleh Fauziyah (2020) telah membuktikan keefektifitasan *scrapbook* pada pembelajaran, yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Vertebrata di Kelas X MA NU Hasyim Asy’ari 3 Kudus”, dengan model penelitian Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh Sugiyono. Menunjukkan kualitas *scrapbook* oleh ahli materi 91% dan oleh ahli media 84% dengan kategori sangat layak digunakan. Sehingga media *scrapbook* memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati, dkk (2021) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sains Big *Scrapbook* Tema 7 Subtema 3 pada Siswa Kelas IV SD Patra Dharma Tarakan” menggunakan model ADDIE. Hasil validasi yang diperoleh dari ahli media mencapai 84%, validasi ahli materi mencapai 100%, dan validasi ahli praktisi mencapai 94%. dan ketertarikan siswa terhadap media sebesar 93,2%. Berdasarkan hasil tersebut maka, media Big *Scrapbook* tema 7 subtema 3 indah nya persatuan dan kesatuan di negeriku untuk siswa kelas IV SD Patra Dharma Tarakan sangat layak untuk digunakan.
6. Wusqo (2021) dengan judul penelitian “*The Effectiveness of Digital Science Scrapbook on Students’ Science Visual Literacy*” membuktikan *scrapbook* sains digital efektif untuk melatih literasi visual sains. Penelitian ini menggunakan desain *quasi-experimental one group pretest-posttest design*. Populasinya adalah siswa sekolah menengah pertama.
7. Putri (2021) dengan judul “*The Effectiveness of Scrapbook on Learning Outcomes of 10th Grade Students Public Senior High School 6 Pontianak on Protista Subject*”. Hasil penelitian diperoleh $< Z$ tabel dengan nilai $-2,74 < -1,96$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, dimana terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media *scrapbook* dan siswa yang dibelajarkan menggunakan media gambar. Sehingga *scrapbook* efektif dan layak digunakan dalam proses belajar mengajar. Bentuk penelitian ini adalah *Quasi Experimental*

Design dengan desain penelitian *Non Ekuivalen Control Group Design*. Sampel penelitian ini adalah kelas X MIA 2 (kelas kontrol) dan X MIA 3 (kelas eksperimen).

8. Fitriyah (2022) dengan judul “Pengembangan Media *Scrapbook* untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita FPB dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Karanggede” yang berhasil mengembangkan media *scrapbook* dengan hasil sebesar 4,46 oleh ahli materi dan ahli media sebesar 4,37 sehingga dinyatakan sangat valid, serta hasil angket respon guru sebesar 88,32% dan hasil angket respon siswa sebesar 97,96% dengan kategori “Sangat baik”. Dengan menggunakan model pengembangan Borg & Gall. Sehingga media *scrapbook* telah teruji kevalidan dan keefektifannya dalam pembelajaran matematika materi soal cerita FBP dan KPK.
9. Penelitian dengan judul “*E-Scrapbook: The Needs of HOTS Oriented Digital Learning Media in Elementary Schools*” oleh Antara & Dewantara (2022) merupakan penelitian deskriptif dengan melakukan analisis kebutuhan. Media *E-Scrapbook* membantu siswa menggali dan memahami konsep dasar materi yang diajarkan oleh guru serta merangsang rasa ingin tahu siswa. *E-Scrapbook* berisi soal-soal berbasis HOTS yang memiliki peran penting untuk diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran.
10. Penelitian yang dilakukan Hasanah, dkk., (2022) dengan judul “*The use of Learning Media Digital Scrapbook Theory Text Explanation Class VIII*”

menunjukkan bahwa bahan ajar dengan menggunakan media *scrapbook* terbukti layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil validasi media mendapat skor 87,50% dan validasi ahli materi memperoleh skor 91,16%. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang dikemukakan oleh Borg dan Gall.

Telah diuraikan dari ke sepuluh peneliti tersebut, untuk memudahkan dalam mencari perbedaan dan persamaan penelitian yang relevan yang disajikan dalam bentuk tabel seperti dibawah ini.

Tabel 2.5
Perbandingan Penelitian Relevan

Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
<p>Widiyanto (2015) <i>"The Effectiveness of Scrapbook as A Media to Improve Students' Ability in Writing Recount Text a Case of The Eighth Grade Students of SMP N 2 Gubug in the 2015 / 2016 Academic Year"</i></p>	<p>a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i></p>	<p>a. Penelitian ini menggunakan desain <i>true</i> eksperimen dan jenisnya adalah <i>pre-test post-test control</i> dan <i>experimental group design</i>. b. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 2 Gubug c. Peningkatan kemampuan siswa dalam menulis teks recount.</p>
<p>Veronica, et al., (2019) <i>"Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook pada Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD N Taman Sari 01 Pati"</i></p>	<p>a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i> b. Diterapkan di tingkat Sekolah Dasar.</p>	<p>a. Penerapan lingkup pelajaran tematik b. Untuk meningkatkan motivasi dan keberhasilan belajar siswa c. Menggunakan model pengembangan ADDIE</p>

Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
Amalina, (2020) “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> dengan Penerapan Pendekatan Kontekstual pada Muatan Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar”	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i> b. Penerapan lingkup pelajaran IPA c. Diterapkan di tingkat Sekolah Dasar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa b. Menggunakan model pengembangan ADDIE c. Untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa
Fauziah (2020) “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Scrapbook</i> untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Materi Vertebrata di Kelas X MA NU Hasyim Asy’ari 3 Kudus”	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i> b. Penerapan lingkup pelajaran IPA 	<ul style="list-style-type: none"> a. Diterapkan di tingkat SMA. b. Menggunakan model pengembangan ADDIE
Rahmawati, dkk (2021) “Pengembangan Media Pembelajaran Sains Big <i>Scrapbook</i> Tema 7 Subtema 3 pada Siswa Kelas IV SD Patra Dharma Tarakan”	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i>. b. Penerapan lingkup pelajaran IPA c. Diterapkan di tingkat Sekolah Dasar. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Untuk meningkatkan pemahaman b. Menggunakan model pengembangan ADDIE
Wusqo (2021) “ <i>The Effectiveness of Digital Science Scrapbook on Students’ Science Visual Literacy</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i>. a. Penerapan lingkup pelajaran IPA 	<ul style="list-style-type: none"> a. Untuk melatih literasi visual sains. b. Penelitian ini menggunakan desain <i>quasi-experimental one group pretest-posttest design</i>. c. Populasinya adalah siswa sekolah menengah pertama.
Putri (2021) “ <i>The Effectiveness of Scrapbook on Learning Outcomes of 10th Grade Students Public Senior High School 6 Pontianak on Protista Subject</i> ”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian ini adalah <i>Quasi Experimental Design</i> dengan desain penelitian <i>Non Ekuivalen Control Group Design</i>. b. Populasinya adalah siswa sekolah menengah pertama.

Penelitian Relevan	Persamaan	Perbedaan
Fitriyah (2022) “Pengembangan Media <i>Scrapbook</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita FPB dan KPK untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Karanggede”.	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i>. b. Diterapkan di tingkat Sekolah Dasar. c. Menggunakan model pengembangan Borg & Gall. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penerapan lingkup pelajaran Matematika. b. Untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan soal cerita
Antara & Dewantara, (2022) “ <i>E-Scrapbook: The Needs of HOTS Oriented Digital Learning Media in Elementary Schools</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i>. b. Diterapkan di tingkat Sekolah Dasar. c. Membantu siswa menggali dan memahami konsep dasar materi yang diajarkan oleh guru serta merangsang rasa ingin tahu siswa. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Penelitian deskriptif dengan melakukan analisis kebutuhan
Hasanah, dkk., (2022) dengan judul “ <i>The use of Learning Media Digital Scrapbook Theory Text Explanation Class VIII</i> ”	<ul style="list-style-type: none"> a. Menggunakan media <i>Scrapbook</i>. b. Model (R&D) Borg dan Gall. 	<ul style="list-style-type: none"> a. Diterapkan di tingkat Sekolah Menengah Pertama.

B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran IPA di sekolah dasar menjadi sarana bagi siswa mengenal diri, sifat, dan perspektif masa mendatang yang nantinya akan diaplikasikan dalam kehidupan. Pembelajaran IPA berkaitan erat dengan interaksi alam sekitar yang dapat membantu siswa memahami materi dengan proses pengalaman secara langsung. Teori Piaget yang menyebutkan bahwa siswa belajar dari pengalaman

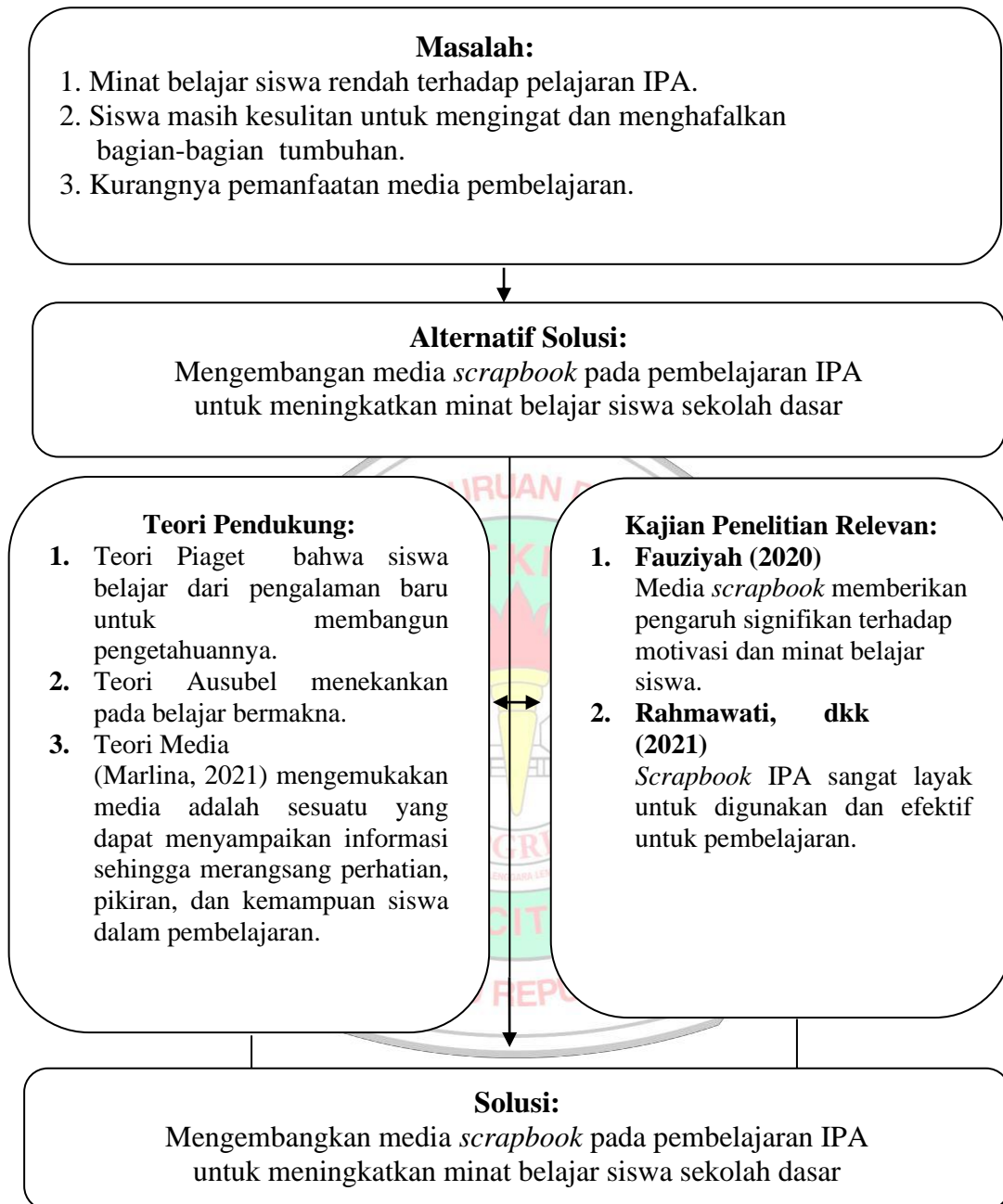
baru untuk membangun pengetahuannya. Perkembangan teori ini menekankan siswa untuk secara aktif membangun pengetahuan dan pemahamannya berdasarkan skema pengetahuan dari proses asimilasi dan akomodasi. Pembelajaran IPA mengarahkan siswa pada pengalaman langsung dalam mengembangkan kompetensi tentang alam sekitar secara ilmiah sehingga membentuk pembelajaran bermakna pada siswa. Ausubel menekankan pada belajar bermakna. Antara bahan pelajaran dan struktur kognitif harus sesuai, supaya siswa dapat menyerap informasi baru.

Namun, masih banyak ditemukan siswa yang memiliki minat belajar rendah terhadap pelajaran IPA, salah satunya pada materi bagian-bagian tumbuhan. Siswa masih kesulitan untuk mengingat dan menghafalkan bagian-bagian tumbuhan. Faktor ini juga dipicu oleh kurang pemanfaatan media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa sehingga tidak jarang siswa merasa bosan dan tidak tertarik terhadap pelajaran IPA. Perlu adanya media pembelajaran yang mendukung proses belajar sehingga siswa merasa tertarik dan antusias terhadap pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan informasi sehingga dapat merangsang perhatian, pikiran, dan kemampuan siswa dalam pembelajaran (Miarso dalam Marlina, 2021).

Salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu *scrapbook* yang berguna untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran IPA agar lebih aktif dalam pembelajaran, membantu guru dalam sistem pengajaran, dan memudahkan siswa memahami materi

pelajaran khususnya pelajaran IPA. Media *scrapbook* bukan hanya berisi tempelan gambar atau foto, namun terdapat penjelasan singkat mengenai materi yang disajikan sehingga membantu siswa memahami materi dan dapat mendorong siswa untuk melatih pemikiran kritis, karena penyajian materi lebih banyak menggunakan gambar dan tulisan singkat sehingga lebih mudah untuk diingat. Produk pengembangan pada penelitian ini yaitu media *scrapbook* IPA pada materi bagian-bagian tumbuhan yang bertujuan untuk menarik minat dan antusias dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan ingatan siswa pada materi yang diajarkan.





Gambar 2.8
Kerangka Berpikir

D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan penelitian relevan, berikut pertanyaan penelitian yang digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian pengembangan yang akan dilakukan.

1. Bagaimanakah prosedur dalam pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media *scrapbook* untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa Sekolah Dasar?
3. Bagaimana peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media *scrapbook* hasil pengembangan?

