BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara umum media diketahui sebagai perantara dari suatu informasi untuk diterima oleh penerima. Istilah media berasal dari latin dan merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang berarti perantara atau pengantar. Asosiasi komunikasi dan teknologi pendidikan (*Association For Educational Communications And Technology/ AECT 1979*) mengemukakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran untuk proses penyampaian informasi.[1]

Media digunakan sebagai sarana yang mempersentasikan dan menggambarkan dunia dengan komunikasi secara tidak langsung. Sebagaimana telah dijelaskan oleh UNESCO (2006) bahwa media memberikan berbagai alternatif pilihan bagi pengajar untuk dapat menyajikan materi yang tidak dapat diakses secara langsung. Media merupakan segala bentuk dan saluran penyampaian pesan/informasi dari sumber pesan ke penerima yang dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap yang sesuai dengan tujuan informasi yang disampaikan.

[1] Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 2

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Istilah media pembelajaran, dalam berbagai literature sering diartkan dengan media *for learning* dan dikaitkan dengan media education. Namun, secara konsep keduanya memiliki perbedaan yang mendasar. Secara sederhana media menitik beratkan pada pembelajaran menggunakan media dan instrument/ alat yang digunakan sebagai media penyampaian materi ajar, sedangkan media education lebih kepada belajar dan pembelajaran tentang media sebagai media ajar.

Dengan demikian dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media penbelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran. Media juga merupakan segala bentuk dan sarana penyampaian informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran.[2]

2. Landasan Media Pembelajaran

Supaya proses belajar dapat berhasil dengan baik, siswa diajak untuk menggunakan semua alat indra.[3] Disini guru menyiapkan media pembelajaran agar siswa mudah memahami materi pembelajaran.

---

[2] Ibid, hal. 3-5

[3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 8

Berikut beberapa landasan penggunaan media sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:

a. Landasan Empiris

Media telah berpengaruh pada hasil dan proses belajar. Menurut hasil penelitian collons et al (2007) menunjukkan bahwa penggunaan media audio dan video berpengaruh terhadap peserta didik. Hasil penelitian lain oleh Remus et al (2008) menunjukkan pengaruh media terhadap pengambilan keputusan siswa. Media teks ternyata lebih efektif dibandingkan media audio. Jenis media memberikan pengaruh yang berbeda kepada peserta didik.[4]

Pemanfaatan media dalam pembelajaran telah banyak dilakukan oleh para pendidik. Hal ini didukung oleh kemajuan teknologi komunikasi dan informasi. Pemilihan dan penggunaan media hendaknya didasarkan pada kesukaan atau kesenangan pengajar, tetapi dilandaskan pada kecocokan media itu dengan karakteristik peserta didik, disamping kriteria lain, seperti kepraktisan dan kemudahan memperolehnya, kualitas teknis penggunaan.

b. Landasan Psikologis

Penggunaan media pembelajaran merupakan alasan atau rasionalitas penggunaan media pembelajaran ditinjau dari kondisi belajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi. Upaya yang dapat

[4] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi Jakarta, 2012), hal. 18-19

dilakukan dalam kegiatan pembelajaran adalah menyediakan rangsangan dan informasi yang ditata dan diorganisasikan dengan cara yang bermacam-macam, agar peserta didik yang memiliki kondisi dan karakteristik yang berbeda-beda dapat memperoleh pengalaman belajar harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik.[5]

Perilaku belajar peserta didik yang kompleks dan unik ini menuntut layanan dan perlakuan pembelajaran yang kompleks dan unik pula untuk setiap peserta didik. Perubahan perilaku sebagai akibat dari belajar dapat dikelompokkan dalam 3 aspek, yaitu: afektif, kognitif dan psikomotorik. Setiap aspek menuntut penggunaan media pembelajaran yang berbeda.

c. Landasan Teknologis

Tidak dapat dipungkiri bahwa kehadiran produk-produk teknologi telah memberikan dampak yang luar biasa terhadap peserta didik. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi komunikasi dan informasi sangat membantu para guru dan peserta didik dalam memperoleh informasi. Dalam pembelajaran berbagai media interaktif telah diproduksi dan diaplikasikan oleh banyak sekolah dan institusi pendidikan. media internetpun menyediakan materi pembelajaran yang tak terbatas dan dapat diakses kapan dan dimana saja saja sesuai keperluan.

[5] *Ibid*, hal 20-23

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa adalah sebagai berikut:[6]

- Manfaat media pembelajaran bagi guru adalah:
  a.) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar
  b.) Memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis
  c.) Membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran.
  d.) Membantu menyajikan materi lebih kongkrit, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika dll.
  e.) Memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan.
  f.) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
  g.) Membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematik dan mudah disampaikan.
  h.) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.
- Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah:
  a.) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar
  b.) Memotivasi siswa untuk belajar baik dikelas maupun mandiri

[6] Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran* . . . , hal 14-15

c.) Memudahkan siswa memahami materi pembelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media

d.) Memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih focus pada pembelajaran.

e.) Memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui media yang disajikan.

4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak beragam jenis dan format media sudah dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, namun pada dasarnya media dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:[7]

a. Media berbasis visual

Media visual merupakan media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Dengan media ini, pengalaman belajar peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya. Beberapa contoh media visual, seperti: (a) media cetak seperti buku, modul, jurnal, peta, gambar dan poster, (b) model dan prototype seperti globe bumi dan (c) media realitas alam sekitar.

b. Media berbasis audio

Media audio merupakan jenis media yang digunakan dalam prosespembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapat adalah

[7] Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media* . . . , hal. 44-45

dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran. Menurut (Munadi, 2008) media audio hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Pesan dan informasi yang diterimanya adalah berupa pesan verbal seperti bahasa lisan, kata-kata dan lain-lain. Sedangkan pesan nonverbal adalah dalam bentuk music, bunyi tiruan seperti suara ayam. Contoh media audio yang umum digunakan adalah tape recorder, radio, CD player.

c. Media berbasis audio-visual

Media audio-visual merupakan media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Contoh media audio-visual, seperti: film, video, program TV.

d. Multimedia

Multimedia merupakan media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indra penglihatan dan pendengaran melalui media teks, visual diam, visual gerak dan audio serta media interaktif berbasis computer dan teknologi komunikasi dan informasi.

B. Tinjauan Tentang Media *Scrapbook*

1. Pengertian Media Scrapbook

Scrapbook berasal dari dua kata yaitu *scrap* (barang sisa) dan *book* (buku atau lembaran).[8] *Scrapbook* merupakan seni dan teknik menghias album foto atau pribadi, agar penampilannya menjadi lebih indah. *Scrapbook* tidak hanya sekedar menempel kertas bergambar, tetapi juga menungkan ekspresi dengan harmonitas warna, motif serta bentuk. Seni *scrapbook* ditemukan di Inggris pada abad ke-15 yang berasal dari kata *scrap* artinya barang sisa, awalnya untuk mengkompilasi resep masakan, puisi dan kata-kata indah. Dalam perkembanganya, media dan material *scrapbook* menjadi lebih bervariasi.[9] Media pembelajaran *scrapbook* merupakan hasil *handmade* yang terbuat dari kertas. Penggunaan media ini efektif karena dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.[10]

Dalam penelitian ini, penulis memodifikasi *scrapbook* yang didefinisikan yang awalnya hanya seni menempel foto atau gambar pada media kertas menjadi *scrapbook* yang tidak hanya berupa tempelan gambar pada kertas, tetapi penulis memodifikasi dengan menambahkan beberapa keterangan atau materi yang bisa dibuka dan

---

[8] Ruang Baca, "Pengertian Media Pembelajaran *Scrapbook*" dalam *https://www.ruangbaca.net/2019/05/pengertian-media-pembelajaran-scrapbook.html*, diakses pada 31 Oktober 2019

[9] Iva Hardiana, *Terampil Membuat 50 Kreasi Scrapbook Cantik Pada Frame*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2015), hal. 4

[10] Paratiwi Meidiyanti, *Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk kelas V Sekolah Dasar*, (Malang: Skripsi diterbitkan, 2017), hal. 22

ditutup dengan daya kreafif dan imajinasi penulis. Keterangan ini berisi materi yang dapat membangun konsep pengetahuan siswa, selain itu penulis mendesain ukuran lebih besar dari buku temple pada umumnya.

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen maupun tulisan. Namun dengan adanya sisi menarik dari *scrapbook* bisa digunakan sebagai media belajar yang berbentuk media visual diam yang berisi gambar-gambar dan diberi keterangan atau materi. Sehingga hal ini memudahkan siswa untuk mengingat, mengenal kembali dan menghubungkan fakta dan konsep.

2. Cara Membuat *Scrapbook*

Pembuatan media *scrapbook* menggunakan dua cara yakni dengan manual dan digital. Pembuatan secara manual bahan-bahan yang digunakan, yaitu: double tip, gambar, lem, gunting, karter, pensil, dan penggaris. Sedangkan pembuatan secara digital yaitu membuat desain background dan gambar yang digunakan.

Beberapa Langkah-langkah membuat media *scrapbook*:[11]

1.) Membuat desain awal, dengan menentukan tema atau materi yang digunakan.

[11] Inda Wulan Dian Syafitri, *Efektivitas Penggunaan Media Scrapbook Terhadap Aktivitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Madrasah Aliyah Swasta Muhamadiyah 01 Medan*, (Medan: Skripsi diterbitkan, 2019), hal. 16-17

2.) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar hias.
3.) Mengunting kertas karton dengan ukuran yang telah ditentukan.
4.) Mengunting kertas hiasan dengan bentuk hiasan yang di inginkan.
5.) Menentukan tampilan sampul dan isi buku dengan menghias dengan aksesoris scrapbook yang berisi materi pembelajaran.
6.) Mencari variasi gambar disetiap lembar kertas dan mengontraskan warna agar mudah dipahami peserta didik.
7.) Memasukkan atau menempelkan hiasan dan kertas yang telah digunting ke sampul masing-masing lembar buku.
8.) Menghias buku scrapbook semenarik mungkin sehingga menarik digunakan dan materi yang dijelaskan tersaipaikan dengan baik.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media *Scrapbook*

Dalam proses pembelajaran penggunaan media scrapbook sebagai berikut:

1. Guru melakukan apersepsi dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran, dan kompetensi dasar.
2. Guru menjelaskan semua materi rantai makanan dan jaring-jaring makanan menggunakan media *scrapbook*, dalam penyampaian setiap materi terdapat di lembar-lembar yang berbeda.
3. Guru memberi kesempatan bertanya kepada siswa yang belum memahami materi.

4. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok, kemudian guru memberikan soal pada setiap kelompok.
5. Siwa diperintahkan untuk berdiskusi mengerjakan soal yang telah diberikan guru, setelah selesai diskusi guru menugaskan setiap kelompok menempelkan karya hasil diskusi ke media *scrapbook.*
6. Setelah diskusi selesai, guru memberikan soal-soal tes secara individu untuk mengevaluasi hasil belajar.

C. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi

Kata motivasi berasal dari kata "motif", yang berarti segala sesuatu yang mendorong seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu. Dalam kamus besar bahasa Indonesia motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakuakn suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Menurut Mc. Donald dalam Andi Setiawan, motivasi merupakan suatu perubahan yang terjadi didalam diri pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor pengerak.[12]

Motivasi menurut Suryadi Suryabrata dalam Djali. Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang

[12] Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2015), hal. 29-30

mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara itu Gates dan kawan-kawan mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu.[13]

Dari beberapa pengertian motivasi diatas maka dapat disimpulkan bahwa motivasi merupakan keadaan yang dimiliki seseorang melibatkan kondisi fsiologis dan psikologis mendorong untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai suatu tujuan yang diinginkannya. Motivasi adalah salah satu prasyarat yang amat penting dalam belajar., gedung dibuat, guru disediakan, alat belajar lengkap, dengan harapan supaya siswa masuk sekolah dengan bersemangat[14]

Bila dikaitkan dengan belajar mengajar, siswa akan berusaha untuk selalu mendekati hal-hal yang menyenangkan. Bagi guru, ini merupakan prinsip penting, yaitu menimbulkan suasana berkeinginan untuk belajar. Hubungan antara motivasi dengan harapan dan nilai, oleh Atkinson dirumuskan sebagai berikut: (motivasi = harapan x nilai). Hal ini berarti jika salah satu diantara kedua faktor diatas tidak ada (harapan atau nilai tidak ada), maka tidak akan ada motivasi pada diri seseorang.

Menurut Mc Celland dalam Ahmad Susanto, motivasi belajar merupakan usaha yang tinggi ditunjukkan seseorang untuk mencapai

---

[13] Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 101

[14] Sri Esti Wuryani Djiwandono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2004), hal. 329

keberhasilan dalam belajar.[15] Berkaitan dengan hubungan antara motivasi berprestasi dengan prestasi belajar siswa, Burner mengemukakan bahwa siswa dengan tingkat motivasi berprestasi tinggi cenderung untuk menjadi lebih pintar sewaktu mereka menjadi dewasa. Motivasi berprestasi dapat diartikan dorongan untuk mengerjakan suatu tugas dengan sebaik-baiknya berdasarkan standar keunggulan.[16]

2. Teori-teori Motivasi

Beberapa teori-teori motivasi yang dapat membuat seseorang menjadi termotivasi melakukan sesuatu, yaitu:[17]

a. Teori *Insting*

Teori *Insting* menjelaskan bahwa setiap tindakan diri manusia diasumsikan seperti tingkah jenis binatang. Tindakan manusia itu dikatakan selalu berkaitan dengan insting atau pembawaan. Dalam memberikan respons terhadap adanya kebutuhan seolah-olah tanpa dipelajari. Tokoh teori ini adalah Mc. Dougall.

b. Teori *Fisiologis*

Teori *Fisiologis* merupakan semua tindakan manusia berakar pada usaha memenuhi keputusan dan kebutuhan organic atau kebutuhan untuk kepentingan fisik. Atau disebut kebutuhan primer, seperti

---

[15] Ahmad Susanto, Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori dan Aplikasinya, (Jakarta: Prenamedia Group, 2018), hal. 44

[16] Djali, *Psikologi Pendidikan* . . . , hal. 105-107

[17] Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016), hal. 82

kebutuhan tentang makanan, minuman, udara dan lain-lain yang diperlukan untuk kepentingan tubuh seseorang. Dari teori inilah muncul perjuangan untuk mempertahankan hidup (*struggle for survival*).

c. Teori *Psikoanalitik*

Teori *Psikoanalitik* mirip teori *Insting*, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia. Bahwa setiap tindakan manusia dipengaruhi oleh adanya unsur pribadi manusia yakni *id* dan *ego*. Tokoh teori ini adalah Freud.

3. Bentuk-bentuk Motivasi Di Sekolah

Kegiatan belajar mengajar peranan motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan, dengan motivasi, pelajar dapat mengembangkan aktivitas dan inisiatif, dapat mengarahkan dan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar disekolah, seperti:[18]

a. Memberi angka

Angka dalam hal ini sebagai simbol dari nilai kegiatan belajarnya. Banyak siswa belajar, yang utama justru untuk mencapai angka/ nilai yang baik. Sehingga siswa biasanya yang dikejar adalah nilai

[18] *Ibid*, hal. 94

ulangan atau nilai-nilai pada raport angkanya baik-baik. Angka-angka yang baik bagi siswa merupakan motivasi yang sangat kuat.

b. Hadiah

Hadiah dapat juga dikatakan sebagai motivasi, tetapi tidak selalu demikian. Karena hadiah untuk suatu pekerjaan, mungkin tidak akan menarik lagi bagi seseorang yang tidak senang dan tidak berbakat untuk sesuatu pekerjaan tersebut.

c. Saingan/kompetensi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa. Persaingan, baik persaingan individual maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Persaingan ini digunakan untuk meningkatkan kegiatan belajar siswa.

d. Ego-involvement

Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Seseorang akan berusaha dengan segenap tenaga untuk mencapai prestasi yang baik dengan menjaga harga dirinya.[19] Penyelesaian tugas dengan baik adalah symbol kebanggan dan harga diri, begitu juga untuk siswa si subjek belajar.

[19] *Ibid*, hal. 94

e. Memberi ulangan

Siswa akan menjadi giat belajar kalau mengetahui aka nada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi. Tetapi harus diingat oleh guru, adalah jangan terlalu sering memberikan ulangan karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.

f. Mengetahuai hasil

Mengetahui hasil pekerjaan dapat menimbulakan kemajuan, akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

Bila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang sangat baik.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negative tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak menjadi alat motivasi.[20] Oleh karena itu guru harus memahami prinsi-prinsip pemberian hukuman.

[20] *Ibid,* hal. 95

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesenjangan, ada maksud untuk belajar. Hal ini akan lebih baik, bila dibandingkan segala sesuatu keinginan yang tanpa maksud. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga hasilnya tetntu akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi sanagt erat hubungannya dengan minat. Motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok.

k. Tujuan yang diakui

Tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa merupakan motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai, karena dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.[21]

D. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan

[21] *Ibid*, hal. 95

belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu. Menurut Purwanto, hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.[22] Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.[23]

Berdasarkan uraian diatas, dapat sisimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang harus dicapai oleh peserta didik. Peserta didik harus menunjukkan setiap kemampuannya dalam mengikuti proses pembelajaran dalam waktu tertentu. hasil belajar dapat mencerminkan sebagai nilai yang menentukan berhasil atau tidaknya dalam proses pembelajaran. Hasil belajar harus mencakup tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu:[24]

a. Faktor Internal

Faktor Internal merupakan faktor yang berasal dari individu yang belajar, meliputi aspek fisiologi dan aspek psikologi. Aspek fisiologi individu seperti kondisi umum jasmani yang dapat

[22] Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

[23] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 23

[24] Muhibbin Syah, et all, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 132

mempengaruhi semangat dan intensitas subjek belajar, sedangkan aspek psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, sikap, minat, dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar individu, meliputi: aspek lingkungan social antara lain: (1) lingkungan belajar subjek belajar, seperti: guru, asisten, staf administrasi, teman sekelas, keluarga subjek belajar, tetangga dan masyarakat, (2) sedangkan aspek lingkungan non social antara lain: sarana dan prasarana belajar, kurikulum, administrasi, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan oleh subjek belajar.

c. Faktor Pendekatan Belajar

Pendekatan belajar dapat dipahami sebagai segala cara atau strategi yang digunakan subjek belajar dalam menunjang efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran materi tertentu.[25]

E. Tinjauan Tentang muatan IPA

1. Definisi muatan IPA

Ilmu pengetahuan alam, atau sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, disingkat menjadi IPA. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Sains atau IPA adalah usaha

[25] *Ibid*, hal. 133-139

dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Dari kesimpulan hakikat IPA diatas, dapat dipahami bahwa pembelajaran sains merupakan pembelajaran berdasarkan pada prinsip-prinsip, proses yang mana dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh karena itu, pembelajaran IPA di sekolah dasar dilakukan dengan penyelidikan sederhana. Dengan pembelajaran yang demikian dapat menumbuhkan sikap ilmiah siswa yang diindikasikan dengan merumuskan masalah, menarik kesimpulan, sehingga mampu berfikir kritis melalui pembelajaran IPA.[26]

2. Tujuan Pembelajaran muatan IPA

Adapun tujuan pembelajaran sains atau IPA disekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), dijelaskan sebagai berikut:[27]

a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

[26] Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 165-167

[27] Ibid, hal. 171-172

c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

3. Ruang Lingkup Muatan IPA

IPA adalah salah satu materi ajar yang memiliki cakupan sangat luas. Untuk mempelajarinya harus memperhatikan tingkatannya. Menurut Mulyasa, ruang lingkup bahan kajian IPA untuk MI/SD meliputi aspek-aspek beriku:[28]

a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
b. Benda/ materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas.

[28] Birawan Cahyo Saputro, Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Cahaya dengan Metode Inquiri Pada Kelas V Semester II SD Negri Sumogawe 04, (dalam jurnal: 2017), hal.928

c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit.

F. Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu dalam penelitian ilmiah dijadikan sebagai bahan rujukan untuk memperkuat teori dann memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan. Adapun kajian penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Irren Syahriyanti dalam skripsinya "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI Akutansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016" hasil dari penelitian tersebut adalah memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif. Dapat dilihat dari selisih persentase rata-rata pencapaian indicator hasil belajar kognitif siswa sebagai berikut, pada posttest pertama dan posttest kedua adalah sebesar 4,58%. Sedangkan selisih posttest kedua dengan posttest ketiga sebesar 10,42%.[29]
2. Fati Rahmawati dalam skripsinya "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD" hasil dari penelitian tersebut dengan menggunakan media *scrapbook* di kelas eksperimen diperoleh dengan nilai rata-rata 48,68, pembelajaran

[29] Irren Syahriyanti, "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI Akutansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016", (Lampung: Skripsi diterbitkan, 2016)

menulis puisi tanpa menggunakan media *scrapbook* di kelas kontrol diperoleh dengan nilai rata-rata 45,75. Dapat diketahui bahwa siswa dengan menggunnakan media *scrapbook* lebih tinggi disbanding rata-rata ketrampilan menulis puisi pada siswa yang diajarkan dengan pembelajaran konvensional.[30]

3. Ahmad Nur Ghofir Mahbuddin dalam skripsinya "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas V MI Nasyrul Ulum Bocek Malang" hasil dari penelitian tersebut diperoleh respon siswa dengan pembelajaran menggunakan media *scrapboo*k sangat baik sekali. Berdasarkan uji hipotesis dengan independent sample T-test bahwa H_1 diterima, maka adanya perbedaan ketrampilan berbicara siswa dengan menggunakan media *scrapbook* dalam proses pembelajaran.[31]

Tabel 2.1

Penelitian yang relevan

No	Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Irren Syahriyanti: Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas XI Akutansi di SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016.	1. Sama-sama menggunakan media *scrapbook* 2. Sama-sama meneliti hasil belajar peserta didik.	1. Subyek lokasi penelitian. 2. Materi pelajaran dan mata pelajaran.

[30] Fanti Rahmawati, " pengaruh media *Scrapbook* terhadap ketrampilan menulis puisi siswa kelas V SD", (Tangerang: Skripsi diterbitkan, 2018)

[31] Ahmad Nur Ghofir M, "Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas V MI Nasyrul Ulum Bocek Malang", (Malang: Skripsi diterbitkan, 2018)

2.	Fati Rahmawati: Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Ketrampilan Menulis Puisi Siswa Kelas V SD.	1. Sama-sama menggunakan media *scrapbook*	1. Subyek lokasi penelitian. 2. Materi dan mata pelajaran yang berbeda. 3. Output yang diteliti
3.	Ahmad Nur Ghofir Mahbuddin: Pengaruh Media *Scrapbook* Terhadap Ketrampilan Berbicara Siswa Kelas V MI Nasyrul Ulum Bocek Malang.	1. Sama-sama mengunakan media *scrapbook*	1. Subyek lokasi penelitian berbeda 2. Materi dan mata pelajaran berbeda 3. Output yang diteliti

Beberapa penjelasan dari tabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *scrapbook* untuk memudahkan guru dalam memberikan penjelasan pada siswa. Sedangkan perbedaanya terdapat pada tahun ajaran, jenjang pendidikan dan lokasi penelitian serta jumlah variabel.

G. Kerangka Berfikir

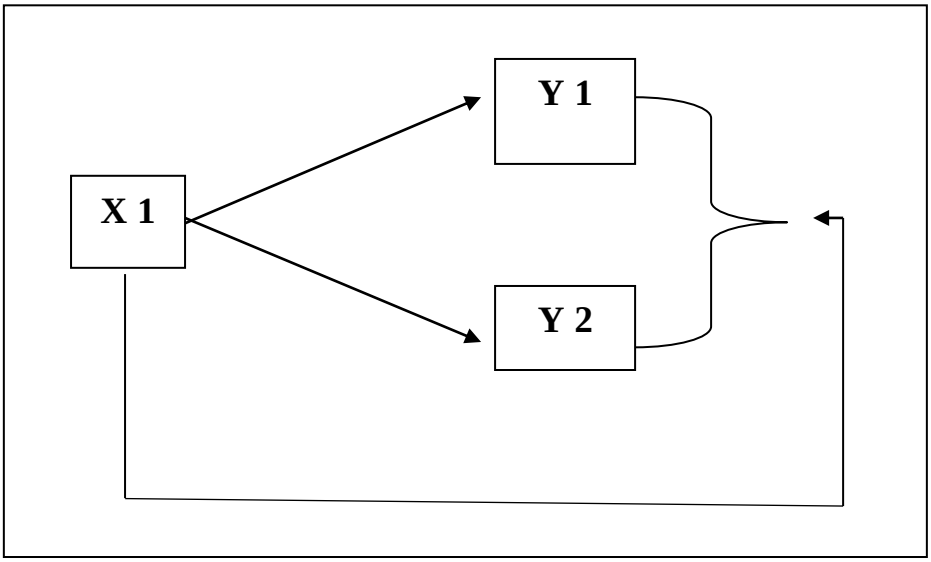
Keraangka berfikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian.[32] Kerangka berfikir adalah sistesa tentang hubungan antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah didiskripsikan. Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini bahwa variabel bebas

[32] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung:Alfabeta, 2015), hal. 60

(media *scrapbook*) Memiliki pengaruh positif terhadap variabel terikat (motivasi dan hasil belajar).

Gambar: 2.1

Kerangka Berfikir Penelitian



Keterangan:

X_1 : Media *scrapbook*

Y_1 : Motivasi Belajar

Y_2 : Hasil Belajar

→ : Pengaruh antar variabel