

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Mata Pelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merujuk pada disiplin ilmu yang memfokuskan pada kajian lingkungan alam dan segala unsur yang menyertainya. Secara substansial, ilmu ini mendalami berbagai fenomena, peristiwa, serta entitas yang ada dalam kawasan alam. Sains dapat diartikan sebagai pengetahuan objektif. Dikarenakan ilmu pengetahuan adalah refleksi terstruktur dari alam, maka ilmu pengetahuan tidak sekadar berhubungan akuisisi fakta, konsep, dan prinsip, tetapi juga menyangkut proses pengambilan kurikulum KTSP.

IPA adalah salah satu disiplin ilmu yang terutama mempelajari alam dan fenomena-fenomena yang terjadi di dalamnya (Sitiatava, 2013).

Hakikat IPA, yakni:

- a) IPA merupakan disiplin pengetahuan yang memperhatikan, menguraikan, dan mengkaji fenomena alam dalam semua dimensinya yang bersifat penagalam empiris.
- b) IPA berfungsi sbagai suatu proses atau metode serta hasil dari proses tersebut. Dengan menerapkan metode ilmiah yang melibatkan ketrampilan seperti observasi, merumuskan masalah, menyusun hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis data, serta mengevaluasi informasi untuk menarik kesimpulan

terhadap fenomena alam, akan dihasilkan produk-produk IPA, seperti fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi yang memiliki tingkat kebenaran yang pasti.

- c) IPA dapat dilihat sebagai alat praktis. Dengan pemahaman yang mendalam tentang pengetahuan dan produknya, IPA dapat digunakan untuk menjelaskan, memproses, memanfaatkan, meramalkan fenomena alam, serta memajukan disiplin ilmu dan teknologi lainnya.

Konsekuensi dari pemahaman esensi IPA dalam konteks pembelajaran (pembelajaran kreatif berbasis sains) membantu dalam pengidentifikasian atribut pembelajaran berbasis sains. Dalam konteks ini, Sitiatava (2013), memberikan panduan sebagai berikut :

- a) Diperlukan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan yang berbasis sains yang mencerminkan metode ilmiah dan keterampilan proses yang mengarah pada penemuan atau inkuiri terarah.
- b) Siswa perlu didorong untuk terlibat dalam aktivitas penelitian untuk mencari solusi bagi permasalahan dalam ranah ilmiah dan teknologi yang dihadapi oleh masyarakat.
- c) Diperlukan pelatihan bagi siswa dalam praktik belajar melalui *learning by doing* (belajar dengan berbuat sesuatu) kemudian merefleksikannya. Diharapkannya mereka untuk

secara aktif dalam mengembangkan kosnep, prinsip, dan generalisasi melalui langkah-langkah ilmiah yang mereka tempuh.

- d) Diperlukan bimbingan yang ditujukan untuk siswa dalam memahami batasan ilmiah, nilai-nilai, dan sikap yang dapat diperoleh melalui pembelajaran sains di masyarakat, sehingga mereka mampu membuat keputusan yang lebih baik.

Sains atau IPA merupakan disiplin ilmu yang mempelajari alam semesta melalui pegamatan yang cerman terhadap objek, dengan menerapkan prosedur tertentu, dan dijelaskan melalui penalaran untuk mencapai suatu kesimpulan (Susanto, 2013). Trianto (2014), IPA dapat didefinisikan sebagai sekumpulan konsep yang disusun secara sistematis, dimana penerapannya umumnya terfokus pada fenomena alam. Disiplin ini berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta memerlukan sikap yang ilmiah.

Usman Samatowa (2016), IPA didefinisikan sebagai terjemah dari *natural science* dalam bahasa inggris, yang berarti IPA. Berkaitan dengan fenomena ala atau terkait dengan dunia alam, konsep *science* mengacu pada pengetahuan ilmiah. Oleh karena itu, IPA atau sains dapat digambarkan sebagai studi tentang fenomena alam. Hal ini merupakan disiplin ilmu yang

memfokuskan diri pada pengkajian peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam alam.

Secara garis besar, materi yang diajarkan dalam IPA untuk SD/MI sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SD mencakup berbagai aspek berikut:

- a) Entitas hidup dan dinamika kehidupan, meliputi manusia, fauna, flora, dan hubungannya dengan lingkungan serta aspek kesehatan.
- b) Objek/materi karakteristiknya dan aplikasinya termasuk fase cair, padat, dan gas.
- c) Konsep energi beserta transformasinya, mencakup aspek gaya, suara, termal, magnetisme, listrik, optik, dan prinsip-prinsip dasar pesawat sederhana.
- d) Bumi serta alam semesta yang mencakup, permukaan bumi, atmosfer, sistem tata surya, dan objek-objek langit lainnya.

Trianto (2014), mengungkapkan bahwa proses pembelajaran IPA lebih menitikberatkan pada pendekatan keterampilan proses, dengan tujuan agar siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori, serta sikap ilmiah mereka sendiri, yang pada akhirnya

dapat mempengaruhi kualitas proses dan hasil pendidikan secara positif.

Pembelajaran IPA adalah pendekatan pengajaran sains yang menekankan situasi alami dan dunia nyata bagi siswa, serta mendorong mereka untuk menghubungkan berbagai cabang sains dan mengintegrasikan pengetahuan yang mereka miliki dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ilmu pengetahuan alam melibatkan langsung siswa, sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya oleh (Permadi & Saini, 2017), yang menekankan bahwa guru-guru IPA membutuhkan alat peraga dan praktik sebagai bagian integral dari pengajaran mereka. Oleh karena itu, dalam konteks pembelajaran IPA, penggunaan media pembelajaran sangatlah penting.

2. *Media Strip Story*

a. *Pengertian Media Strip Story*

Strip Story adalah alat yang terdiri dari potongan kertas yang mengandung kata-kata atau kalimat. Alat ini awalnya dibuat oleh Prof. RE Gibson, kemudian disempurnakan oleh Mary An dan John Boyd di *Tesol Newsletter* dan diuraikan oleh Carol Lamelin dengan pengalaman praktis di lapangan dalam majalah yang sama (Azhar Arsyad, 2019). *Strip story* adalah evolusi dari media visual.

Media *Strip story* adalah kartu yang berisi fragmen cerita, setiap siswa diminta untuk merangkai fragmen cerita tersebut menjadi sebuah cerita yang utuh (Madzkur, 2019). *Strip Story* yang merupakan potongan-potongan kertas, seringkali digunakan dalam pengajaran bahasa asing, seperti bahasa Arab. Media ini sangat simpel dan dapat dibuat dengan mudah, tanpa memerlukan keahlian khusus untuk menggunakannya (Azhar Arsyad, 2019).

Salah satu media yang membantu siswa adalah penggunaan gambar *strip story* atau *e-picture strip story* sebagai metode untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Selain itu, gambar strip cerita juga memiliki banyak manfaat seperti membuat siswa berpikir lebih kritis dan aktif selama mengajar dan belajar memproses pikiran (Herdiawan, 2020).

E-picture strip story sangat bergantung pada teknologi, sehingga gambar atau materi yang akan diajarkan guru semua akan ditampilkan melalui slide. Hal ini membuat lebih mudah dijalankan karena guru tidak perlu melakukan apa pun semuanya dengan cara tradisional seperti mencetak gambar, dan membagikannya kepada siswa, sehingga waktu dapat berjalan lebih efisien (Megawati, n.d.,2015).

Media *strip story* adalah sarana pembelajaran yang menggunakan alat bantu berupa ilustrasi atau teks yang

divisualisasikan atau ditampilkan secara jelas kepada siswa. (Meilawati et al., 2022).

Strip Story adalah fragmen kertas yang umumnya digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Selain terjangkau dan mudah diproduksi, media *Strip Story* simpel dan tidak membutuhkan keterampilan khusus (Learning, 2023).

b. Kelebihan

Media *strip story* (Apriliyani & Gazali, n.d. 2019) adalah

- a) Anak didik tidak merasa bosan dalam proses belajar.
- b) Efisiensi biaya dalam pengadaan materi pembelajaran.
- c) Tidak memerlukan banyak usaha untuk dibuat.

c. Kekurangan

- a) Anak yang belum cakap dalam membaca dan menulis akan menghadapi kesulitan.
- b) Tidak begitu menarik untuk diterapkan dalam kelas dengan jumlah siswa yang sedikit.

3. Motivasi Belajar

Keberhasilan siswa dipengaruhi oleh tingkat motivasinya. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai ketika seseorang memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar (Rahman, 2021).

Motivasi belajar timbul akibat dorongan yang tumbuh dari dalam untuk sukses dan pencapaian, serta dorongan dari kebutuhan

belajar dan impian. Faktor eksternal seperti penghargaan, lingkungan yang mendukung, dan aktivitas menarik juga berperan. Hal ini semua menggerakkan siswa dalam mengubah perilaku mereka saat belajar (Hidayah & Hermansyah, 2016).

Motivasi merupakan perubahan energi dalam individu yang dicirikan oleh munculnya perasaan dan respons untuk mencapai tujuan. Hal ini menandakan adanya perubahan energi yang dapat disadari atau tidak dalam diri seseorang saat motivasi muncul (Tâm et al., 2016).

Motivasi individu adalah faktor kunci dalam menentukan kesuksesan dalam proses pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran daring di mana motivasi intrinsik memiliki dampak yang sangat besar (Baber, 2020). Motivasi merupakan pendorong seseorang untuk mencapai tujuannya. Dalam proses belajar, motivasi sangat penting karena tanpa motivasi yang cukup seseorang tidak mungkin aktif dalam pembelajaran (Sutikno, 2019).

Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016) bahwa motivasi adalah proses transformasi energi dalam diri individu yang tercermin melalui timbulnya perasaan dan respons untuk meraih tujuan tertentu. Dengan kata lain, motivasi muncul ketika terjadi perubahan energi yang bisa atau tidak disadari oleh individu.

Menurut Hamzah (2014), terdapat beberapa fungsi dalam mendorong motivasi dalam proses belajar-mengajar, yang mencakup:

- 1) Menemukan faktor-faktor yang bisa meningkatkan proses belajar. Motivasi bisa berperan penting dalam meningkatkan pembelajaran ketika seorang anak menghadapi masalah yang memerlukan pemecahan dengan memanfaatkan pengalaman masa lalu. Sebagai contoh, ketika seorang anak ingin memahami materi sains tentang tumbuhan hijau dapat membantu dengan memperhatikan lingkungan sekitar.
- 2) Menyatakan dengan jelas tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah kunci dalam memperjelas arah belajar. Motivasi memainkan peran penting dalam menggarisbawahi tujuan pembelajaran sehingga siswa memahami maknanya. Pengetahuan akan tujuan pembelajaran dapat menarik minat siswa karena dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.
- 3) Apabila seorang anak telah termotivasi dalam belajar, tingkat ketekunannya dalam mempelajari setiap materi akan tinggi, karena dia berharap untuk meraih hasil yang memuaskan.

Hamzah (2014), menerangkan terkait tiga tanda motivasi awal merujuk pada motivasi bawaan dalam siswa, sementara yang lainnya lebih terkait dengan motivasi yang dipengaruhi oleh faktor luar, seperti:

- 1) Terdapat keinginan dan dorongan untuk mencapai kesuksesan.
- 2) Kehadiran intensif dan keperluan saat proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Keberadaan aspirasi atau tujuan untuk masa yang akan datang.
- 4) Penghargaan dalam proses pembelajaran menjadi faktor yang signifikan.
- 5) Terdapat aktivitas yang menarik saat proses pembelajaran.
- 6) Ketersediaan suasana belajar yang mendukung, memfasilitasi siswa untuk belajar secara efektif.

Menurut Sardiman (2018) meskipun motivasi yang dimiliki oleh setiap siswa memiliki perbedaan, namun terdapat indikator-indikator tertentu yang dapat mengklasifikasikan motivasi belajar, yaitu:

- 1) Gigih dalam menghadapi tugas (mampu bekerja secara konsisten dalam jangka waktu yang panjang, tanpa henti sampai selesai).
- 2) Ketekunan dalam menghadapi tantangan tanpa mudah menyerah tidak membutuhkan dorongan eksternal untuk mencapai prestasi yang optimal, serta tidak cepat merasa puas dalam pencapaian yang sudah ada.

- 3) Memerlihatkan ketertarikan terhadap berbagai macam persoalan.
- 4) Lebih memilih untuk bekerja secara independen.
- 5) Merasa cepat jenuh dengan tugas-tugas yang monoton (seperti aktivitas mekanis yang berulang tanpa henti), sehingga kurang produktif.
- 6) Mampu meneguhkan keyakinannya (apabila sudah yakin pada suatu hal).
- 7) Sulit untuk melepaskan keyakinan tersebut.
- 8) Merasa bahagia saat menemukan dan menyelesaikan berbagai permasalahan dan tantangan.

Jika seseorang menunjukkan ciri-ciri seperti yang telah disebutkan, hal itu menandakan bahwa mereka memiliki tingkat motivasi belajar yang tinggi. Ciri-ciri motivasi belajar tersebut sangatlah krusial untuk mendukung proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

- 1) Penelitian yang telah dilakukan oleh (Guru et al., 2023) dengan judul Pengembangan Media *Puzzle* Berbasis *Strip Story* Pada Materi Peristiwa Seputar Proklamasi Kemerdekaan Kelas V SD tujuan pengembangan *media puzzle* berbasis *strip story* adalah untuk meningkatkan pemahaman dan memupuk minat belajar siswa. Studi ini adalah *Research and Development* yang menerapkan model

ADDIE dalam pembuatan *media puzzle* berbasis cerita gambar tentang peristiwa terkait proklamasi kemerdekaan, yang dimaksudkan untuk pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar. Dari data yang disusun berdasarkan hasil validasi materi, terdapat persentase sebesar 84%, sementara hasil validasi media mencapai persentase 98%. Penggunaan media pembelajaran berbasis *puzzle strip story* sangat efektif dan layak digunakan. Hasil penilaian angket siswa dalam uji coba mendapatkan persentase sebesar 98,22% dan hasil penilaian angket guru memperoleh persentase sebesar 98% sehingga media *puzzle* berbasis *strip story* dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan proses pembelajaran

- 2) Penelitian lainnya dilakukan oleh (Hijriyah et al., 2022) dengan judul Pengembangan Media *Strip Story* Bergambar Terhadap Pembelajaran Mahârah Al-Kitâbah Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *strip story* bergambar terhadap pembelajaran menulis dan untuk mengetahui kelayakan media melalui pendapat para ahli serta mengetahui efektifitas penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti. Metode penelitian dari penelitian ini ialah metode pengembangan (R&D) dengan model pengembangan Hannafin and Peck dengan tiga fase,

yaitu: analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket, tes, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini berupa produk media *strip story* bergambar untuk pembelajaran menulis. Analisis validitas materi 94%, sedangkan validitas media pembelajaran 95,83%. Keduanya masuk dalam kategori layak digunakan. Adapun efektivitas penggunaan media dapat dilihat dari nilai pre-test sebesar 69,42 dan posttest sebesar 88,57 yang mengalami peningkatan sebesar 19,143. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *strip story* bergambar yang dikembangkan layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran menulis.

- 3) Penelitian oleh (Rokhaniatun, 2023), berjudul Penerapan Media *Strip Story* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VI yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) melalui media *strip story* materi indahny saling menghormati pada siswa kelas VI. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan tahapan penelitian yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Peningkatan hasil belajar dapat diketahui melalui hasil evaluasi pada setiap siklus. Pada siklus I, ketuntasan siswa 70,83% atau 17 siswa yang tuntas

dengan rata-rata hasil belajar 70,6 dan pada siklus II jumlah ketuntasan belajar meningkat menjadi 91,67% atau 22 siswa dengan rata-rata hasil belajar 83,33.

- 4) Penelitian lainnya oleh (Pasungku, 2022), dalam judul penelitiannya, implementasi media *strip story* telah berhasil mempengaruhi hasil belajar mata pelajaran IPS di antara siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Batulaccu Makassar. Penggunaan media *strip story* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS siswa kelas V UPT SPF SD Negeri Batulaccu Makassar terlihat dari peningkatan nilai rata-rata posttest setelah diberikan perlakuan. Data lainnya yang mendukung penelitian ini dikatakan berhasil yakni pada uji hipotesis yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima maka t -hitung $>$ t -tabel. Penggunaan media *strip story* pada pembelajaran IPS di kelas V UPT SPF SD Negeri Batulaccu Makassar membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran IPS dan membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.
- 5) Penelitian selanjutnya (Yulied, 2022), dalam skripsi berjudul Penggunaan Media Strip Story Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Smpn 5 Kota Solok Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa, nilai rata-rata kelas eksperimen test 84.09

sedangkan, pada kelas kontrol test 75.25 dengan selisih test 8.84. Sementara itu, meninjau persentase ketuntasan belajar secara klasikal, kelas eksperimen mencapai 81.25% ketuntasan, sementara kelas kontrol hanya mencapai 45.16%, menunjukkan selisih yang signifikan sebesar 36.09%. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa hipotesis H1 diterima yaitu “Penggunaan Media Strip Story dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP N 5 Kota Solok.”

Dapat disimpulkan dari penelitian-penelitian tersebut bahwa penggunaa media *strip story* memiliki pengaruh yang signifikan dan terbukti sangat efektif dalam menyampaikan materi, serta mendorong pemahaman yang baik pada siswa. Adapun kesamaan dalam penelitian yaitu sama sama menggunakan jenis penelitian *Reseacrh and Development* (R n D). Perbedaan dengan penelitian ini adalah pada jenis pelajaran dan subjek penelitian.

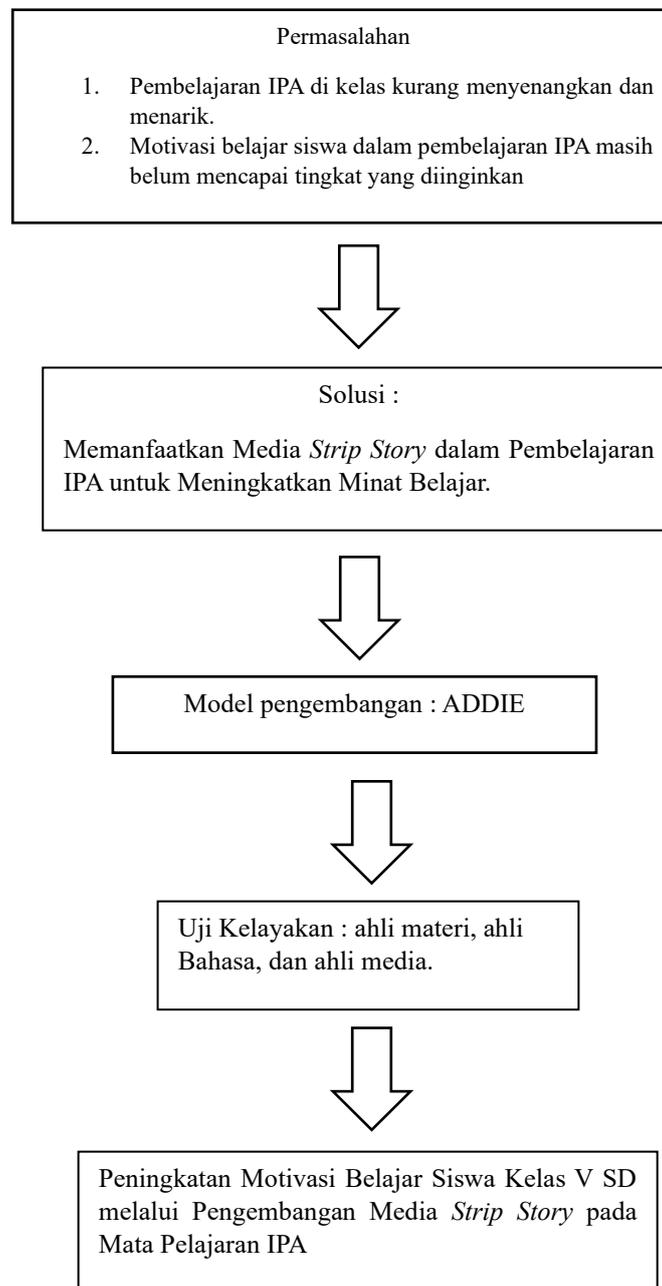
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan sebuah pedoman yang digunakan sebagai acuan peneliti dalam melakukan penyusunan sebuah karya tulis ilmiah. Berdasarkan hasil pengamatan awal di sekolah dasar didapatkan beberapa permasalahan seperti yang terjadi di kelas V pada pembelajaran IPA. Dalam pembelajaran IPA BAB 2

Harmoni dan Ekosistem Topik A yang membahas tentang interaksi makanan dan rantai makanan, siswa kurang bersemangat karena mereka merasa materi tersebut terlalu banyak diperlukan membaca, sehingga mereka jenuh dengan banyaknya tulisan. Masalah selanjutnya kurangnya variasi media pembelajaran dalam menyampaikan materi tersebut.

Untuk mengatasi masalah diatas muncul, sebuah ide untuk menggunakan media yang lebih unik, yaitu media pembelajaran *strip story* yang merupakan pengajaran menggunakan media yang melibatkan gambar aatau tulisan yang disajikan dengan jelas kepada siswa untuk memperjelas konsep atau materi yang diajarkan (Meilawati et al., 2022) .

Dalam pengembangan media pembelajaran *strip story* dapat digunakan pendekatan pengembangan ADDIE, yang meliputi beberapa tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Evaluation* (penilaian).



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis

Dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan dan menguji hipotesis-hipotesis sebagai berikut:

- 1) Media *strip story* pada pembelajaran IPA layak digunakan untuk siswa kelas V SD.
- 2) Meningkatkan motivasi belajar melalui pemanfaatan Media *Strip Story* dalam pembelajaran IPA.