

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS PENELITIAN

A. Kajian Pustaka

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Menurut *azhar arsyad (2013)*, media pembelajaran juga merupakan sarana untuk memberikan perangsang bagi anak supaya proses belajar mengajar terjadi. Rangsangan yang dimaksud ini adalah perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Safrina Junita & Munzir, 2020).

Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam *Junaidi (2019)* penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Sejalan dengan itu menurut *Zaini & Dewi (2017)*, Dengan media pembelajaran, siswa memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran dimana dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengalihkan perhatian siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pelajaran guna memudahkan siswa dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap sesuai tujuan pembelajaran.

b. Fungsi media pembelajaran

Berdasarkan dari segi sejarah perkembangan, maka fungsi media pembelajaran dapat di golongan menjadi 2 fungsi, yaitu:

1) Fungsi AVA (*Audiovisual Aids atau Teasbing Aids*)

Berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik dengan menggunakan alat bantu yang berupa gambar, benda dan menampilkan benda dan peristiwa yang ada di masa lampau dengan perantara gambar, video, film atau media lainnya sehingga siswa memperoleh gambaran nyata mengenai benda ataupun peristiwa yang dipelajari;

2) Fungsi komunikasi

Fungsi media dalam hal ini berada ditengah diantara 2 hal, yaitu menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) dan orang yang menerima (membaca, melihat dan mendengar) (*Wahid, 2018*).

c. Ciri-ciri media pembelajaran

1) Ciri fiksatif, ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang dapat digunakan setiap saat;

2) Ciri manipulatif transformasi, suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative.

Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut;

- 3) Ciri distributif, ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu;

d. Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat kita perhatikan sebagai berikut :

- 1) Dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru;
- 2) Melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit;
- 3) Kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton;
- 4) Segala alat indra dapat menafsirkan dan turut berdialog sehingga kelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain (*Azhar, n.d.*).

2. Media *Scrapbook*

a. Pengertian media *Scrapbook*

Scrapbook adalah kerajinan menempelkan gambar atau foto ke kertas, lalu menghiasinya untuk membuat karya kreatif (*Winingsih,*

2022). *Scrapbook* ini juga merupakan salah satu karya yang kreatif, berbentuk seperti buku dan memberikan kesan visual yang menarik dan spesial yang terdapat kumpulan foto serta hiasan. Saat ini *Scrapbook* banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kreatif yang disusun semenarik mungkin dan dilengkapi dengan gambar dan materi yang akan di ajarkan dengan menggunakan bahan-bahan yang mudah (Hasan *et al.*, 2022).

Media *Scrapbook* ini sangatlah menarik untuk diintegrasikan di dalam pembelajaran IPA hal ini disebabkan media tersebut bisa memperjelas secara lebih rinci dan memungkinkan untuk menarik perhatian siswa dan menumbuhkan minat belajarnya. Berdasarkan hal tersebut peneliti membuat suatu produk pengembangan media pembelajaran *Scrapbook* materi daur hidup hewan dikarenakan salah satu materi pembelajaran IPA di kelas IV memuat mengenai sistem pencernaan manusia. Sistem pencernaan manusia itu sendiri merupakan pembelajaran yang membahas mengenai bagaimana proses penyaluran makanan pada manusia. Pembelajaran ini sangat memerlukan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif. Hal ini dikarenakan materi yang sangat kompleks sehingga membutuhkan media pembelajaran yang nyata sehingga anak lebih mudah memahami dan memaknai pelajaran. Baik guru maupun siswa dapat memperoleh banyak manfaat dari media pelajaran, tetapi juga

ada keuntungan khusus untuk kelancaran siswa dalam memenuhi tujuan pembelajaran.

- b. Tujuan media *Scrapbook* dapat mempermudah pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dan mempermudah guru menyajikan informasi karena besar kemungkinan pembelajaran bersifat individual serta pemberian informasi yang lebih luas kepada peserta didik melindungi informasi yang disampaikan (Hasan *et al.*, 2022).
- c. Manfaat media *Scrapbook* yaitu media dapat meningkatkan produktivitas belajar pada peserta didik sebagai alat bantu dalam mengefektifkan dan mengefisienkan waktu pembelajaran (Hasan *et al.*, 2022).
- d. Kelebihan dan kekurangan *Scrapbook*
Penggunaan media *Scrapbook* tentunya terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan, antara lain:

- 1) Kelebihan

- a) Menarik

Karena dibuat dari macam-macam catatan berharga seperti gambar cetak, foto dan lain sebagainya, dengan ditambah berbagai hiasan;

- b) Bersifat realistis

Karena bisa menampilkan suatu objek yang bersifat nyata dengan perantara gambar cetak dan foto;

c) Mudah dalam pembuatan

Cara menciptakan Scrapbook tidaklah sesulit yang dipikirkan, hanya saja kita memerlukan kreatifitas dan juga ide;

d) Bahan-bahan mudah didapatkan;

e) Design dalam *Scrapbook* dibuat atas kebutuhan pembuatnya;

2) Kekurangan

a) Dalam pembuatannya perlu waktu yang relatif cukup lama, tergantung dari seberapa kerumitan yang digunakan oleh pembuat;

b) Gambar yang kompleks tidak efisien terhadap proses belajar (Hasan *et al.*, 2022).

e. Karakteristik pembuatan *Scrapbook* itu terdapat beberapa karakteristik yang diperhatikan menjadi acuan :

1) *Scrapbook* berbentuk buku;

2) Tema harus sesuai dengan tujuan pembelajaran;

3) Data yang dimasukkan dalam scrapbook harus fokus pada pokok pembahasan atau materi yang diajarkan;

4) Tidak terlalu banyak hiasan karena tujuan utamanya adalah sebagai media pembelajaran (Damayanti dalam Hasan *et al.*, 2022).

f. Cara membuat media *Scrapbook* yaitu dengan cara manual. Untuk bahan-bahan pembuatan dengan cara manual perlu disiapkan yaitu doubletief, gunting, gambar, lem, dan carter. Pembuatan *Scrapbook* ini

tergantung dari ide dan konsep dari keinginan pembuatan karena bentuknya berbeda-beda. Adapun cara yang dilakukan penelitian untuk membuat *Scrapbook*, yaitu :

- 1) Mengidentifikasi materi yang terdapat di dalam buku siswa dan guru;
 - 2) Menentukan arah pengembangan untuk memperdalam dan memperluas materi yang akan dibahas;
 - 3) Menentukan tujuan pembelajaran, kompetensi dasar, kompetensi inti;
 - 4) Membuat peta konsep di media tersebut;
 - 5) Menentukan desain;
 - 6) Menentukan isi materi yang akan di tempelkan di media;
 - 7) Menentukan foto sesuai dengan materi yang dibahas dan ukuran foto yang sesuai;
 - 8) Mencetak foto sebagai background maupun yang akan digunakan sebagai materi;
 - 9) Menghias kertas yang akan digunakan untuk menempel;
 - 10) Menempelkan lembaran foto yang sudah di tempel dan di hias diatas karton yang sudah di potong sesuai dengan ukuran;
 - 11) Menghias pinggir kertas dengan menyatukan setiap halaman dengan spiral (Winingsih, 2022).
- g. Struktur isi media *Scrapbook* yaitu dengan adanya kata pengantar, kompetensi dasar dan kompetensi inti, indikator, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi, uji kompetensi, daftar pustaka.

Dari struktur isi media *Scrapbook* diatas nantinya seperti buku, (

ada pendahuluan, isi, penutup) hanya saja penyajian isinya jauh lebih singkat dari pada sebuah buku.

B. Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang berjudul “ pengembangan media scrapbook dengan penerapan pendekatan kontekstual dan muatan pembelajaran ipa kelas V SD”. Dengan nama peneliti “ aulia fatwa amalina”. Tujuan penelitian yang dikembangkan yaitu peneliti mengembangkan media scrapbook dengan penerapan kontekstual pada muatan pembelajaran IPA kelas V SD.
2. Penelitian yang berjudul “ pengembangan media pembelajaran scrapbook Berbasis konteks budaya banten pada mata pelajaran ipa di sd. Dengan nama peneliti “ ida rosidah “. Tujuan penelitian yang dikembangkan yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa scrapbook bagi siswa kelas II setelah proses pembelajaran dengan menggunakan scrapbook.
3. Penelitian yang berjudul “pengembangan media scrapbook pada materi struktur tumbuhan untuk siswa kelas IV SDN Gresik. Dengan nama peneliti “ tiwi ardila “. Tujuan penelitian yang dikembangkan yaitu peneliti mengembangkan media untuk mengetahui proses pembuatan dan kelayakan media scrapbook pada materi struktur tumbuhan, selain itu juga untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
4. Penelitian yang berjudul “ pengembangan media scrapbook berbasis picture and picture berorientasi wawasan kebangsaan”. Tujuan penelitian yang dikembangkan yaitu menghasilkan media scrapbook berbasis picture

and picture berorientasi wawasan kebangsaan valid, praktis, dan efektif pada anak umur 6-8 tahun di SD. Penelitian ini menggunakan model pengembangan borg & gall.

5. Penelitian yang berjudul “ pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Dengan nama peneliti “ setyo wahyu wardhani “. Tujuan penelitian yang dikembangkan yaitu untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan dari pengembangan media scrapbook pada materi pengelompokan hewan untuk siswa kelas III SD.

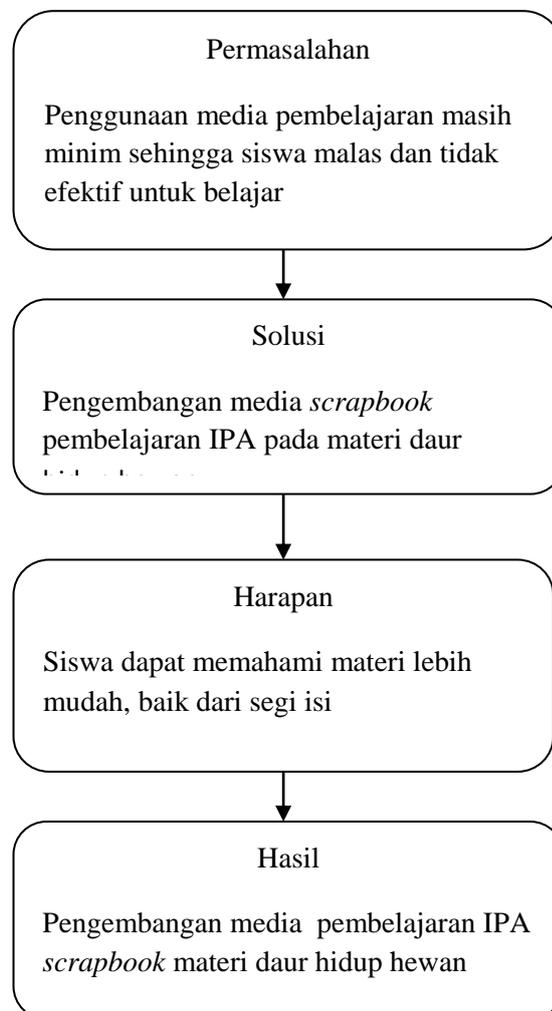
Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu dapat berfungsi sebagai sumber kreativitas yang nantinya dapat membantu peneliti dalam melakukan sebuah penelitian, selain itu juga memudahkan kita dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk menyusun sebuah penelitian dari segi teori dan konsep.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini berlatar belakang dari proses pembelajaran IPA di sekolah dasar SDN 03 Ngunut. Dikemukakan bahwa media pembelajaran *Scrapbook* adalah unsur yang sangat penting. Proses pembelajaran sangat berfokus kepada metode buku, LKS, serta sumber belajar yang terbatas hanya dengan buku cetak. Hal ini membuat pembelajaran terkesan monoton. Untuk membuat kelas menjadi menyenangkan yaitu salah satunya dapat dilakukan dengan cara membuat inovasi pada media pembelajaran. Untuk membuat ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran salah satu bentuk inovasi yang dapat dikembangkan adalah dengan media *Scrapbook*. *Scrapbook* adalah

salah satu media pembelajaran dalam bentuk buku dan dilengkapi dengan gambar serta penjelasan dari materi daur hidup hewan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam. Peneliti berusaha mengembangkan media pengembangan *Scrapbook* sebagai media yang digunakan guru maupun siswa. Selain itu materi yang diangkat yaitu tentang daur hidup hewan.

Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini sebagai berikut :



Gambar 2.1 kerangka berpikir