

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media yang berisi gabungan antara interaktif, objek, penyaji yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Yang memungkinkan siswa berinteraksi dengan media tersebut, maka partisipasi siswa dalam proses pembelajaran lebih luas sehingga dapat memahami materi lebih bermakna, mudah, mendalam, efektif, dan efisien¹⁰. Diana Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik dan pendidik dalam proses belajar mengajar. penerapan media pembelajaran sangat diperlukan agar pembelajaran lebih menarik, terarah, dan siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Dalam penerapannya media pembelajaran mempunyai manfaat diantaranya seperti, siswa dapat belajar secara mandiri (Individu) sesuai dengan kemampuannya, siswa mendapatkan pengalaman belajar yang mengesankan¹¹. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat membantu atau menunjang proses pembelajaran secara efektif, mudah, mendalam, dan efisien. Sehingga media yang berisi gabungan diantaranya media interaktif, objektif, penyaji dll, itu dapat meningkatkan pemahaman, kreatifitas, minat, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

¹⁰ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siwa," *2018* 3, no. 1 (n.d.): 1–7.

¹¹ I Wayan Wiarta Ni Luh Putu Arie Gargita Dewi, "Media Pembelajaran MultiPly Cards Berorientasi Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Matematika Operasi Hitung," *2021* 5, no. 1 (n.d.): 14–109, <https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32173>.

2. Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan media sebagai alatbantu atau penunjang pembelajaran sebagai berikut:

- a. Mempermudah dalam proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi saat proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar
- d. Membantu meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran¹².

Adapun tujuan pembelajaran adalah untuk memfasilitasi komunikasi antaara satu sama lain dan pada saat proses pembelajaran¹³.

Selain itu komunikasi yang terjalin tanpa penggunaan media dan hanya mengandalkan verbal saja, menyebabkan daya ingat peserta didik dalam waktu 3 jam hanya sekitar 70%. Apabila menggunakan media visual tanpa komunikasi verbal daya ingat peserta didik meningkat menjadi 72%, sedangkan apabila dengan media visual dan komunikasi verbal daya ingat peserta didik mampu mencapai 85%.

3. Klasifikasi Media

Bentuk informasi yang digunakan yaitu kita dapat mengklasifikasikan media dalam lima kelompok besar diantaranya, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Untuk penyajian melalui bentuk dan cara penyajiannya, suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji yaitu:

- a. Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- b. Media proyek diam
- c. Media audio

¹² Achmad Setiawan Nunuk Suryani Aditin Putria, "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangan," 2018, n.d., 201.

¹³ Friendaha Yuanta, "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Social Pada Siswa Sekolah Dasar," 2019 1, no. 2 (n.d.): 93.

- e. Media audio visual diam
- f. Media audio visual gerak (film)
- g. Media televisi
- h. Multimedia
- d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang dapat mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang dirancang dan diciptakan oleh guru. Adapun Sanaky berpendapat bahwa media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan cara sebagai berikut:

- a) Menghadirkan objek sebenarnya
- b) Membuat tiruan dari objek sebenarnya
- c) Membuat konsep abstrak ke konsep yang lebih kongkret
- d) Menyamakan persepsi
- e) Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, serta jarak.
- f) Menyajikan ulang informasi secara konsisten
- g) Memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

e. Manfaat Media Bagi Pembelajaran

1) Manfaat media bagi guru

Membantu menarik perhatian dan memotivasi peserta didik untuk belajar, memiliki pedoman (arah, urutan pengajaran yang sistematis), membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran, membantu menyajikan materi lebih kongkret (materi yang abstrak seperti matematika, fisika dll), memiliki variasi metode dan media yang digunakan pada proses pembelajaran agar tidak monoton atau membosankan, menciptakan suasana

belajar yang menyenangkan tanpa tertekan sedikitpun, membangkitkan rasa percaya diri seorang pelajar.

2) Manfaat media bagi siswa

Menciptakan rasa ingin tahu untuk belajar, memotivasi peserta didik untuk belajar dikelas maupun secara individu, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan secara sistematis melalui media, menciptakan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga peserta didik lebih fokus pada saat pembelajaran berlangsung.

B. Media Flash Card

1. Pengertian Media Flash Card

Media Flash card merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis visual yang termasuk kedalam media grafis. Media grafis sendiri merupakan media visual yang dapat menyampaikan materi atau informasi melalui simbol-simbol visual. Media flash card dapat digunakan sebagai alat bantu untuk komunikasi yang lebih efektif dalam proses pembelajaran. *Flash Card* (kartu kilat) merupakan media pembelajaran yang berbentuk kartu bergambar yang ukurannya sepadan dengan *postcard* (18 x 24 cm, 20 x 25 cm, 25 x 30 cm) bisa dibuat sesuai kebutuhan pembelajaran. media ini visual yang bisa digunakan dalam kelas besar maupun kelas kecil secara individual. Berupa gambaran tangan atau foto yang ditempel pada lembaran-lembaran kartu dan berupa tulisan kosa kata, untuk topik yang dimuat dalam media *Flash Card* yang berhubungan dengan alam sekitar (lingkungan sekolah, binatang, tumbuh-tumbuhan) atau menyesuaikan dengan materi yang dipilih¹⁴. media *Flashcard* jika dilihat dari bentuknya termasuk media grafis atau media dua dimensi yaitu, media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, sebagai alat untuk

¹⁴ Ida Latifatul Umroh, "Pengaruh Penggunaan Media Flash Card Terhadap Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab (Study Eksperimen Terhadap Siswa Kelas 1 SD Negeri Tlogorejo Sukodadi Lamongan)."

mengkomunikasikan pesan-pesan pendidikan atau untuk mengungkapkan fakta melalui kata, angka, symbol atau lambang¹⁵. *Flashcard* adalah suatu kartu permainan yang dilakukan dengan cara menunjukkan gambar secara cepat karena untuk memicu otak agar dapat menerima informasi yang terdapat pada kartu tersebut, dan sangat efektif untuk membantu proses belajar membaca, menulis, mengenal angka dan mengenal huruf.

Berdasarkan definisi *Flashcard* menurut para ahli di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media *Flashcard* bentuk kartu ukurannya sepadan dengan *Postcard* (18 x 24 cm, 20 x 25 cm, 25 x 30 cm) atau bisa dibuat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sudah seharusnya dilaksanakan perbaikan terhadap proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran seperti media *Flashcard* ini, selain itu dapat dijadikan solusi dalam mengatasi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran dengan harapan dapat membantu siswa meningkatkan minat belajarnya, media dapat membantu guru untuk menyampaikan maksud dan tujuan dari materi yang diajarkan. Setiap media pembelajaran dipastikan mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Dan kelebihannya itu difungsikan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Flash Card* adalah salah satu media pembelajaran bahasa yang sering digunakan oleh guru. Disamping tidak membutuhkan biaya banyak, media ini dirasa cukup efektif jika digunakan dalam mengajarkan kosa kata bahasa serta pengenalan gambar-gambar tertentu. Kemerarikan pada media flashcard ini terdapat pada sisi gambar yang dapat meringkas materi, dan strategi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Karena pada sekolah tersebut tidak pernah menggunakan media maka peneliti mengembangkan media kartu untuk menunjang proses pembelajaran, media *flashcard*

¹⁵ Budi Febriyanto, "Penggunaan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar."

menjadi suatu hal yang baru digunakan oleh peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang nyata pada waktu proses pembelajaran berlangsung.

2. Kelebihan Media Flash card

- a) Mudah dibawa kemana-mana, dengan ukuran yang tidak terlalu besar media ini bisa dibawa kemana-mana dan bisa digunakan dimana saja serta tidak membutuhkan ruangan yang luas dalam menggunakannya.
- b) Praktis, sebab media ini tidak membutuhkan listrik dalam penggunaannya. Dan guru hanya memastikan bahwa posisi gambar tidak terbalik agar siswa tidak kebingungan
- c) Mudah diingat, tujuan dari pengajaran kosa kata adalah bagaimana siswa bisa menghafal kosa kata yang diajarkan guru dan mengingatnya dalam jangka panjang, sehingga dibutuhkan alat/media yang mempermudah siswa dalam mengingat kosa kata. Dan karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek sehingga mudah diingat, dan siswa akan lebih mudah mengingat kosa kata yang disertakan dengan gambarnya.
- d) Menyenangkan, karena penggunaan media ini dengan permainan maka dapat membuat siswa senang.

Media *flash card* memiliki beberapa kelebihan diantaranya, mudah dibawa kemana-mana, praktis, mudah diingat, dan menyenangkan yang memungkinkan media flash card dijadikan media yang cocok untuk kegiatan pembelajaran membaca permulaan, karena media tersebut sangat praktis dan juga menyenangkan. Perbedaan media *flashcard* (kartu ganda) ini dengan media flashcard yang lain, dapat disimpulkan bahwa karakteristik *flashcard* (kartu ganda) merupakan kartu kombinasi antara tulisan dan gambar yang berhubungan dengan materi sistem pernapasan pada manusia. Pada kartu ini terdapat dua kartu

diantaranya yang pertama berupa kartu gambar, dan kartu yang berupa tulisan (teks) penjelasan gambar.

3. Cara menggunakan Flash card

Langkah-langkah penggunaan media flashcard sebagai berikut¹⁶:

- a) Guru memperlihatkan kepada siswa kartu flashcard yang berupa gambar dan tulisan (teks) yang akan dikenalkan
- b) Guru mengucapkan beberapa kata yang diperlihatkannya dan siswa menirukannya secara berulang-ulang sesuai prosedur
- c) Guru membentuk kelompok dengan cara "Hompimpah" untuk mencari pasangan kartunya sesuai perintah
- d) Pemain harus mengumpulkan 2 set kartu yang terdiri dari gambar beserta tulisan penjelasan yang benar dan tepat
- e) Pemain yang lebih dahulu mengumpulkan 2 set kartu menjadi pemenangnya
- f) apabila pemain tidak menemukan kartu yang sesuai untuk dipasangkan, maka dilanjutkan oleh pemain selanjutnya
- g) pemain yang sudah menemukan pasangan kartunya mengucapkan secara lantang dan menjelaskan isi kartu tersebut.

Guru dapat mengajak siswa melakukan permainan sederhana ini sesuai peraturan yang diberikan, misalnya siswa dibagi menjadi dua kelompok (A) dan (B). Kelompok (A) bertugas memperlihatkan kata dan kelompok (B) bertugas memperlihatkan gambar yang mengacu pada kata itu dan sebaliknya. Dengan penggunaan permainan sederhana akan lebih memberi kesan yang menarik terhadap siswa dan mereka akan lebih bisa cepat menghafal kosa kata. Penggunaan media *Flash card* dalam minat belajar dilakukan seperti yang telah dijelaskan diatas, dan

¹⁶ Mia Zultrianti Sari Yani Fitriani Irfan Fauzi, "Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19," 2020 6, no. 2 (n.d.): 165–75.

penggunaan media *Flash card* dapat melalui permainan dengan menggunakan model pendekatan pembelajaran *Index Card Match* (mencari pasangan), strategi pembelajaran ini merupakan model pembelajaran berkelompok sehingga peserta didik menjadi lebih semangat dalam meningkatkan minat belajarnya dan bisa memahami materi pembelajaran secara maksimal.

Model pembelajaran *Index Card Match* adalah metode mencari pasangan kartu yang cukup menyenangkan digunakan untuk mengulang kembali materi pembelajaran yang telah diberikan oleh pendidik sebelumnya¹⁷. Model pembelajaran *Index Card Match* merupakan suatu cara belajar agar siswa lebih lama untuk mengingat materi pelajaran yang dipelajari dengan teknik mencari pasangan kartu yang merupakan jawaban, soal konsep tau topik dalam suasana yang menyenangkan¹⁸. Prinsip-prinsip yang digunakan dalam model ini adalah sebagai berikut : 1) memahami sifat peserta didik, 2) mengenal peserta didik secara perorangan, 3) memanfaatkan perilaku peserta didik dalam berorganisasi pada proses pembelajaran, 4) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah, 5) menciptakan ruang kelas sebagai lingkungan belajar yang menarik, 6) memanfaatkan lingkungan sebagai tempat belajar, 7) memberikan umpan balik (*flashback*). Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *Index Card Match* (ICM) ini dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dengan aktif dan mudah mengingat materi pelajaran secara menyeluruh.

Adapun gambar-gambar yang terdapat pada media *flashcard* (kartu ganda) dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:

Gambar 2. 1 Media Flashcard

¹⁷ Agus Suprijono, "Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi PAIKEM," 2013th ed. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, n.d.).

¹⁸ Silberman, Melvin L., "Active Learning Strategi Pembelajaran Aktif.," 2007th ed. (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, n.d.).



C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah keinginan atau kebutuhan yang timbul dari partisipasi siswa dan pengalaman belajar seseorang yang diciptakan dengan rasa aman, nyaman dalam proses belajar mengajar sehingga hasil belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa, dan guru harus bisa menciptakan suatu kondisi tersebut agar siswa selalu butuh dan ingin terus belajar¹⁹. Minat belajar adalah suatu kesukaan dalam kegiatan atau aktivitas untuk mendukung kelancaran suatu kegiatan belajar. Minat belajar bisa timbul apabila ada perhatian, kenyamanan dan kesenangan dalam proses pembelajaran, selain itu ada juga faktor yang mempengaruhi minat belajar

¹⁹ Dani Firmansyah, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Maret 2015* 3 (n.d.): 34-41. *Jurnal Pendidikan Unsika* (2015) 3: 34-41.

diantaranya, motivasi, fasilitas (sarana dan prasarana), dan teman pergaulan²⁰. Berdasarkan kedua pernyataan tersebut diatas dapat dikatakan bahwa minat belajar adalah suatu keinginan atau kesukaan dalam kegiatan maupun aktivitas yang timbul dari partisipasi siswa dan pengalaman belajar siswa, sehingga minat belajar dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Selain itu pembelajaran dapat berjalan dengan lancar apabila ada faktor pendukung²¹.

Minat belajar memiliki indikator sebagai berikut rasa suka atau senang terhadap suatu pembelajaran maupun kondisi, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa di suruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Adanya kebutuhan fisik, adanya kebutuhan rasa aman, adanya kebutuhan kecintaan dan penerimaan hubungan dengan orang lain, karena minat ditumbuh kembangkan melalui belajar, sebab melalui belajar seseorang dapat menganalisis informasi-informasi tentang berbagai kehidupan, pekerjaan, memperoleh kemampuan berbahasa, menulis, menggambar, berhitung, dan penting untuk guru dalam menciptakan suasana tertentu supaya siswa selalu butuh dan selalu ingin terus belajar²². Pada *Taxonomy Bloom* dilakukan revisi, dimana ranah kognitif ini dibagi menjadi dua dimensi yakni dimensi kognitif proses dan dimensi pengetahuan. 1) dimensi kognitif proses dibagi menjadi enam bagian yakni mengingat, memahami, aplikasi, analisis, menilai dan mencipta; 2) dimensi pengetahuan dibagi menjadi empat bagian yakni pengetahuan faktual, pengetahuan konseptual, pengetahuan prosedural dan pengetahuan metakognisi.

²⁰ Ahmad Fadillah, "Analisis Belajar Dan Bakat Terhadap Belajar Matematika Siswa," *Agustus 2016* 1 (n.d.): 113–22. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* (2016) 1: 113-122.

²¹ Ahmad Fadillah, "Analisis Minat Belajar Dan Bakat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *2016* 1, no. 2 (n.d.): 113–22, <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>.

²² Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta) 2013: 1-11.

Berdasarkan beberapa pemaparan definisi minat belajar, dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan suatu faktor pendorong peserta didik dalam belajar yang didasari pada ketertarikan, rasa senang, partisipasi, dan keinginan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu minat belajar juga merupakan aspek pembangun motivasi, fenomena yang terbentuk akibat interaksi sosial, dan keterlibatan peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

2. Fungsi Minat Belajar

Minat berfungsi sebagai pendorong keinginan seseorang, penguat hasrat dan sebagai penggerak dalam berbuat atau melakukan yang berasal dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dengan tujuan dan tingkah laku sehari-hari. Hal ini sesuai dengan Sadirman yang menyatakan fungsi minat belajar sebagai berikut:

- a) Mendorong manusia untuk berbuat, yaitu sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai
- c) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang serasi untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa fungsi pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa minat dapat memotivasi siswa untuk mengoptimalkan dan giat dalam belajar, karena suatu keberhasilan belajar tergantung pada minat seseorang. Proses belajar akan terhambat apabila peserta didik kurang berminat untuk belajar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi Minat Belajar

Munculnya ketertarikan siswa dalam belajar akan menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar diantaranya sebagai berikut:

a) Faktor dari dalam diri siswa (internal)

Faktor dalam diri siswa merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yang muncul dari dirinya sendiri. Adapun faktor yang ada di dalam diri siswa adalah:

1) Aspek jasmani yaitu kondisi fisik atau kesehatan siswa (individu). Kondisi fisik yang baik maka sangat membantu keberhasilan belajar dan dapat mengurangi minat belajar. Apabila sudah menyangkut masalah kesehatan fisik maka penglihatan dan pendengaran secara otomatis dapat mengurangi minat belajar.

2) Aspek psikologi (kejiwaan)

Untuk faktor psikologi yaitu perhatian, pengamatan, imajinasi, reaksi, ingatan, penalaran, bakat, dan motivasi. Pada penjelasan dibawah ini tidak menggambarkan keseluruhan faktor psikologi, tetapi hanya sebagian diantara yang sangat berkaitan erat dengan minat belajar.

b) Faktor dari luar (Eksternal)

Faktor-faktor yang mempengaruhi dari luar peserta didik sebagai berikut:

1) Keluarga

Keluarga memiliki peran utama dalam menjaga anak-anak tertarik untuk belajar. Seperti yang telah diketahui, ini adalah sebuah keluarga. Lembaga pendidikan yang pertama untuk anak-anak. Cara orang tua mengajar dapat mempengaruhi minat belajar anaknya. Orang tua harus selalu siap ketika anaknya membutuhkan bantuan, terutama pada topik yang sulit dipahami oleh anak. Orang tua juga harus memperhatikan perlengkapan belajar yang diperlukan anak-anaknya. Artinya orang tua harus memperhatikan perkembangan belajar anaknya setiap hari, suasana rumah harus mendukung

belajar anaknya, dan ketertiban dan ketentraman rumah harus tetap terjaga. Tujuannya adalah agar anak merasa nyaman, dan tenang. Sehingga mudah untuk berkonsentrasi pada materi yang akan dipelajari.

2) Sekolah

Untuk Faktor dari dalam sekolah diantaranya metode pengajaran, kurikulum, sarana dan prasarana pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, teman, guru, hubungan siswa dengan staf sekolah, dan aktivitas antar kurikulum. Pengetahuan dan pengalaman yang diberikan oleh sekolah harus dilaksanakan dengan proses pendidikan yang baik atau semestinya. Pendidik secara teratur menyelenggarakan pendidikan dan memperhatikan kondisi siswa. Dengan cara ini, anak ditempatkan dalam situasi belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan.

3) Lingkungan masyarakat

Lingkungan masyarakat meliputi hubungan dengan teman, kegiatan masyarakat, dan lingkungan tempat mereka tinggal. Kegiatan akademik akan lebih baik jika diimbangi dengan kegiatan ekstrakurikuler. Banyak kegiatan di komunitas. Dapat merangsang minat belajar anak. Misalnya kegiatan remaja, anak-anak dapat belajar mengatur diri di dalamnya. Namun, orang tua harus memperhatikan aktivitas anaknya di sekolah, di luar rumah atau di sekolah. Aktivitas yang berlebihan mengurangi semangatnya untuk mengikuti pelajaran sekolah.

4. Indikator Minat Belajar

Indikator minat belajar antara lain: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar

sebagai berikut: ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan.²³

- a. Ketertarikan siswa, yaitu berkaitan dengan gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.
- b. Perhatian siswa, yaitu konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. peserta didik yang memiliki minat pada objek tertentu, akan memperhatikan objek tersebut.
- c. Motivasi belajar siswa, yaitu suatu faktor yang mendorong untuk melakukan atau bertindak dengan efektif dan reaksi-reaksi usaha untuk mencapai tujuan tertentu.
- d. Pengetahuan siswa, yaitu suatu faktor yang berperan penting terhadap kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pemecahan masalah yang tinggi akan menimbulkan pemahaman siswa pada saat proses pembelajaran.

D. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam)

Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala – gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia²⁴. Pada prinsipnya mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam²⁵. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berkaitan

²³ A. Sobandi Siti Nurhasanah, “Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa,” 2016 1, no. 1 (Agustus): 128–35.

²⁴ Samatowa Usman, “Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” 2011th ed. (Jakarta: PT Indeks, n.d.). (Jakarta: PT. Indeks) 2011.

²⁵ Depdiknas Suyitno, “Pembelajaran IPA,” 2002nd ed. (Jakarta: Depdikbud, n.d.). (Jakarta: Depdikbud) 2002.

dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta–fakta, konsep–konsep atau prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan²⁶. Menyatakan bahwa IPA berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penugasan semata atau kumpulan sistematis, selain itu IPA juga bukan hanya pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses menemukan, menerapkan, serta untuk membantu siswa dalam memperoleh pemahaman yang lebih luas tentang lingkungan alam²⁷.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa IPA bukan hanya sekedar teori tetapi menekankan pada proses dimana kita perlu menemukan konsep dan menggabungkannya dengan pengalaman nyata yang telah dijalani, dan membuatnya dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia

a. Organ Pernapasan Manusia

Organ pernapasan manusia terdiri dari beberapa macam. Macam-macam nama organ di bawah ini sebagai berikut:²⁸

a) Rongga Hidung

Udara pertama kali akan masuk ke dalam rongga hidung. Di dalam hidung terdapat rambut hidung dan selaput lendir. Rambut hidung berfungsi sebagai penyaring kotoran yang masuk bersama udara. Sedangkan selaput lendir

²⁶ BSNP, “Standart Kompetensi Mata Pelajaran IPA SD/MI,” 2006th ed. (Jakarta: Dirjen, n.d.). (Jakarta: Dirjen) 2006.

²⁷ Sri Sulistyorini, “Pembelajaran IPA Sekolah Dasar,” 2007th ed. (Jakarta: Tiara Wacana, n.d.), 37. (Jakarta: Tiara Wacana) 2007: 37.

²⁸ Heny Kusumawati, “Udara Bersih Bagi Kesehatan,” 2017th ed. (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, n.d.), Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

berfungsi untuk menyaring kotoran dan kuman yang masuk ke dalam rongga hidung. Selaput lendir juga berfungsi menjaga kelembapan hidung.

b) Laring (Pangkal Tenggorokkan)

Pangkal tenggorokkan laring terdiri atas epiglotis dan tulang rawan. Kemudian pada pangkal tenggorokkan terdapat pita suara. Pita suara adalah organ yang berfungsi untuk memberikan warna suara. Pada laki-laki, ukuran pita suaranya lebih besar dibanding perempuan. Hal ini menyebabkan nada suara laki-laki menjadi lebih rendah dan lebih besar. Epiglotis akan menutupi saluran pernapasan saat makan, kemudian membuka kembali saat makanan sudah melewati laring. Jika kamu makan sambil berbicara, maka kemungkinan besar dapat tersedak karena epiglotis tidak tertutup sempurna.

c) Trakea (Tenggorokkan)

Trakea adalah saluran pernapasan yang tersusun atas tulang-tulang rawan berbentuk cincin. Trakea berfungsi sebagai tempat lewatnya udara menuju paru-paru atau sebaliknya.

d) Bronkus

Trakea akan mengalami percabangan menuju paru-paru kiri dan kanan. Cabang tersebut adalah bronkus. Bronkus berfungsi untuk menyalurkan udara dari trakea menuju paru-paru.

e) Bronkiolus

Bronkus akan bercabang menjadi bronkiolus menuju paru-paru kanan dan kiri. Bronkus paru-paru kanan bercabang tiga dan bronkus kiri bercabang

dua. Bronkus akan bercabang lagi menjadi gelembung-gelembung kecil disebut alveolus.

f) Alveolus (Paru-Paru)

Paru-paru terletak di dalam rongga dada di atas diafragma. Diafragma adalah sekat antara rongga dada dan rongga perut. Manusia memiliki sepasang paru-paru yakni paru-paru kanan dan paru-paru kiri. Di dalam paru-paru tersebut terdapat bola-bola kecil berisi udara yang disebut alveolus. Di dalam alveolus terjadi pertukaran gas antara oksigen (O₂) dengan karbon dioksida (CO₂). Oksigen akan dibawa oleh darah dan diedarkan ke seluruh jaringan tubuh untuk membantu proses pembakaran sari-sari makanan. Proses tersebut dinamakan oksidasi. Proses oksidasi akan menghasilkan energi yang digunakan untuk melakukan kegiatan. Sisa proses oksidasi berupa karbon dioksida dan uap air akan dibawa oleh darah masuk ke alveolus kemudian dilepaskan keluar melalui hidung.

E. Kerangka Berfikir

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran *Flash Card* yang dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV MI Gresik dengan adanya solusi yaitu mengembangkan media pembelajaran *Flash Card*. Penggunaan media *Flash Card* merupakan salah satu factor pendukung yang sangat penting untuk penunjang semangat belajar sudah seharusnya media ini dimanfaatkan keberadaannya dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan menjadi tolak ukur apakah pembelajaran yang dilaksanakan dapat berhasil dan sesuai dengan yang diharapkan.

Media *Flash Card* ini akan dirancang semenarik mungkin sehingga peserta didik dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan serta dapat diakses kapan dan dimana

saja. Untuk itu, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar peserta didik, maka peserta didik dapat semangat dalam proses belajar pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam). Agar penelitian ini dapat berjalan sesuai target, maka dibuatlah oleh peneliti kerangka berfikir yang dalam penjabarannya diuraikan secara lengkap pada gambar 2 dibawah ini.

Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir Penelitian

