

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Teori

##### 1. Media Pembelajaran

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Ujung akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang dipilih. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.<sup>1</sup>

Menurut Wina Sanjaya, media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam menyampaikan pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Media digunakan dalam bidang pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan.<sup>2</sup> Menurut Dina Indriana menjelaskan bahwa media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Depok: PT. Raja grafindo Persada, 2013). 145

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Beroentasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Prenada Media, 2011). h. 234

belajar dan mengajar. Sedangkan menurut AECT tahun 1979 mengartikan media sebagai bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>3</sup>

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, penelitian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.<sup>4</sup>

Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru.<sup>5</sup> Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan 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.

---

<sup>3</sup> Indriana Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Jakarta: Diva Press, 2011). h. 67

<sup>4</sup> Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).h.86

<sup>5</sup> Nasution S, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bina Aksara, 1990). h. 132

<sup>6</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran*, 2013. h. 145

## **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Arsyad, pemakaian media pembelajaran pada proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat yang baru dan keinginan, membangkitkan rangsangan kegiatan belajar dan membangkitkan motivasi, dan bahkan membawa pengaruh terhadap psikologis peserta didik. penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isis pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.<sup>7</sup>

Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena pendidik dapat menyampaikan materi kepada peserta didik lebih bermakna. Pendidik tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang disampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

### 1) Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

---

<sup>7</sup> Arsyad. h. 146

## 2) Fungsi minat

Media pembelajaran dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur *artistic* saja akan tetapi memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

## 3) Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menganalisis dan mencipta.

## 4) Fungsi penyamaan persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap peserta didik sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

## 5) Fungsi individualitas

Dengan latar belakang peserta didik yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan peserta didik maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>8</sup>

Dari pendapat di atas dapat dianalisis bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik untuk memperoleh pesan dan informasi yang disampaikan oleh pendidik,

---

<sup>8</sup> Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Beroentasi Standar Proses Pendidikan*. h. 70

sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

### **c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Kriteria media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Menurut Sudjana dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya meliputi kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran
- 2) Dukungan terhadap isi pengajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedianya waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran menurut Nur Azizah:<sup>9</sup>

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran.

Artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan dan berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pembelajaran.

---

<sup>9</sup> Nur Azizah, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Gambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi," *Skripsi, Program Sarjana, UIN Maulana Malik Ibrahim-Malang*, 2018, 19–21.

2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.

Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami pendidik.

3) Kemudahan memperoleh media.

Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh dan mudah dibuat oleh pendidik pada waktu mengajar.

Sedangkan menurut Musfiqon kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan yaitu:

- 1) Kesesuaian dengan tujuan
- 2) Ketepatan dalam penggunaan
- 3) Keadaan peserta didik
- 4) Biaya kecil
- 5) Keterampilan guru

#### **d. Langkah-langkah Pengembangan Media**

Arif Adiman, dkk memberikan urutan langkah-langkah yang harus diambil dalam pengembangan program media menjadi 6 (enam) langkah sebagai berikut:<sup>10</sup>

1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki peserta didik dengan apa yang diharapkan.

Setelah menganalisis kebutuhan siswa, maka juga perlu menganalisis karakteristik peserta didiknya, baik menyangkut kemampuan

---

<sup>10</sup> Zulkifli Rusby, "Upaya Guru Mengembangkan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran Fiqih," *Jurnal Al-Hikmah* Vol. 14, No. 1 (2017): 28–30.

pengetahuan atau ketrampilan yang dimiliki peserta didik sebelumnya.

Cara mengetahuinya dapat dilakukan dengan tes atau yang lainnya. Langkah ini dapat disederhanakan dengan cara menganalisa topik-topik materi ajar yang dipandang sulit dan memerlukan bantuan media. Pada langkah ini sekaligus pula dapat menentukan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, termasuk rangsangan indra mana yang diperlukan (audio, visual, gerak dan diam).

2) Merumuskan tujuan instruksional (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, yaitu:

a) tujuan instruksional harus berorientasi kepada peserta didik, artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku peserta didik yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan; b) tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur. Beberapa contoh dari kategori kata operasional adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.1 Kategori Kata Operasional**

<b>Kata Kerja Operasional</b>	<b>Kata Kerja Tidak Operasional</b>
-------------------------------	-------------------------------------

Memilih  
Membuat  
Menghitung  
Menentukan  
Menjelaskan  
Menguraikan  
Merumuskan  
Menyebutkan  
Menunjukkan

Menyukai  
Memahami  
Menghargai  
Mempercayai  
Dan lain-lain.

Sebuah tujuan pembelajaran hendaknya memiliki empat unsur pokok yang dapat kita akronimkan dalam ABCD (*Audience*, *Behavior*, *Condition*, dan *Degree*). Penjelasan dari masing-masing komponen tersebut sebagai berikut:

A = *Audience* adalah menyebutkan sasaran/audien yang dijadikan sasaran pembelajaran

B = *Behavior* adalah menyatakan perilaku spesifik yang diharapkan atau yang dapat dilakukan setelah pembelajaran berlangsung

C = *Condition* adalah menyebutkan kondisi yang bagaimana atau dimana sasaran dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau ketrampilannya

D = *Degree* adalah menyebutkan batasan tingkatan minimal yang diharapkan dapat dicapai.

3) Merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau ketrampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun dapat mencapai tujuan yang diharapkan dari proses belajar mengajar. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkan

dari yang sederhana sampai tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang kongkret kepada yang abstrak.

#### 4) Mengembangkan alat ukur keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan sebaiknya dikembangkan terlebih dahulu sebelum naskah program ditulis. Dan alat pengukur ini harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya dapat berupa tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku.

Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. Mislanya instrumen pengukuran tes, maka peserta didik nanti akan diminta mengerjakan materi tes tersebut.

Kemudian dilihat bagaimana hasilnya. Apakah peserta didik menunjukkan penguasaan materi yang baik atau tidak dari efek media yang digunakannya atau dari materi yang dipelajarinya melalui sajian media. Jika tidak maka dimanakah letak kekurangannya. Dengan demikian, maka siswa dimintai tanggapan tentang media tersebut, baik dari segi kemenarikan maupun efektifitas penyajiannya.

#### 5) Menulis naskah media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat

disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media.

Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media. Artinya menjadi penuntun kita dalam menyajikan gambar dan tulisan, karena naskah ini berisi urutan gambar dan tulisan yang perlu kreativitas.

#### 6) Mengadakan tes atau uji coba dan revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media yang dirancang dengan tujuan yang diharapkan dari program tersebut. Suatu program media yang dalam pembuatannya dianggap telah baik, tetapi bila program tersebut tidak menarik, atau sulit dipahami serta tidak merangsang proses belajar bagi peserta didik yang diinginkan, maka program semacam ini tentu tidak dikatakan baik.

Tes atau uji coba tersebut dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Jika semua langkah-langkah tersebut telah dilakukan dan telah dianggap tidak ada lagi yang perlu direvisi, maka langkah selanjutnya adalah media tersebut siap untuk ditampilkan. Akan tetapi bisa saja terjadi setelah dilakukan produksi ternyata setelah

disebarkan atau disajikan terdapat beberapa kekurangan dari aspek materi atau kualitas sajian mediannya (gambar atau tulisan) maka dalam kass seperti ini dapat pula dilakukan perbaikan (revisi) terhadap aspek yang dianggap kurang. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan kesempurnaan dari media yang dibuat, sehingga para penggunanya akan mudah menerima pesan-pesan yang disampaikan media tersebut.

## **2. Scrapbook**

### **a. Pengertian Scrapbook**

Scrapbook berasal dari kata *scrap* yang artinya sisa. Menurut Murjain menyatakan bahwa scrapbook merupakan suatu kegiatan seni menempel foto di media kertas dan menghiasnya menjadi karya yang kreatif. Dalam dunia pendidikan, penggunaan scrapbook sebagai media pembelajaran masih jarang digunakan. Adapun orang ternama yang suka membuat *Scrapbook*, disebut *Scrapbooker* yaitu Thomas Jefferson, Presiden Amerika Serikat ke-3, membuat *Scrapbook* yang berisi kumpulan puisi dan potongan artikel politik, pendidikan, pertanian dan lainnya. Selain itu ada Mark Twain, sastrawan yang terkenal dengan karyanya *Tom Sawyer* dan *Huckleberry Finn*. Mark Twain rajin sekali mengisi *Scrapbook* dan menciptakan buku yang lembarannya dilapisi lem supaya lebih mudah dalam menyusun *Scrapbook*.<sup>11</sup> Dari sejarah *Scrapbook* tersebut maka dapat disimpulkan

---

<sup>11</sup> Murjainah, "Pengembangan Digital Scrapbook Pembelajaran Geografi Dengan Kompetensi Dasar Menganalisis Kecenderungan Perubahan Lisofer Di Muka Bumi Di Kelas X SMA," *Skripsi: Universitas PGRI Palembang*, 2016. h. 48

jika *Scrapbook* itu tidak asal buku tempel, akan tetapi di dalamnya dapat ditulis maupun ditempel berbagai hal yang berharga bagi pemiliknya, maupun bagi orang lain.

*Scrapbook* merupakan album kenangan yang tidak hanya berisikan foto saja, melainkan terdapat catatan penting yang berhubungan dengan momen atau kejadian apa yang terdapat pada foto tersebut. *Scrapbook* juga sering disebut juga sebagai seni menempel foto pada kertas. Penggunaan *Scrapbook* sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan kesan nyata dan menarik bagi peserta didik.<sup>12</sup>

Scrapbook adalah media yang visual diam karena terdiri dari gambar dan tulisan. Sehingga media visual dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa, hal ini sesuai dengan pendapat Levie yang membaca kembali hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan stimulus kata atau stimulus verbal yang menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang baik seperti mengingat, mengenal kembali, dan menghubungkan fakta dan konsep.<sup>13</sup>

Dapat disimpulkan bahwa *Scrapbook* merupakan benda sejenis album untuk mengumpulkan dokumen penting berupa foto maupun catatan penting yang dirancang semenarik mungkin. Sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada anak Sekolah Dasar dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

---

<sup>12</sup> Pratiwi Meidiyanti, "Pengembangan Media Scrapbook Subtema Komponen Ekosistem Untuk Kelas V SD," *Skripsi*, 2017, h. 22.

<sup>13</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011). h. 09

## **b. Karakteristik Scrapbook**

Terdapat beberapa karakteristik *scrapbook* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, adalah sebagai berikut:<sup>14</sup>

- 1) 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.

Berdasarkan beberapa karakteristik *Scrapbook* di atas, maka diharapkan dapat menjadi gambaran atau catatan dalam pembuatan media *Scrapbook* agar sesuai dengan tujuan pemanfaatan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

## **c. Kelebihan dan Kelemahan Media Scrapbook**

Menurut Yukeu Haryanve kelebihan yang dimiliki oleh media scrapbook diantaranya yaitu:

- 1) *Scrapbook* mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatnya
- 2) Media *Scrapbook* mengatasi keterbatasan pengamatan kita mengenai hal-hal yang sulit ditangkap oleh panca indra
- 3) Bahan pembuatan *Scrapbook* mudah ditemukan dan bahan yang digunakan pun aman.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Maita Damayanti and Ulhaq Zuhdi, "Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar," *JPGSD* Vol. 05, No.3 (2017): 805.

<sup>15</sup> Haryanue, "Efektifitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi."h. 19

Sedangkan menurut Maita Damayanti kelebihan dari media scrapbook diantaranya adalah:

- 1) Bersifat realistis dalam menunjukkan pokok bahasan, dengan *Scrapbook* kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlibat nyata melalui gambar dan foto. Dengan demikian kita dapat lebih mudah mengetahui dan mengingatnya dengan baik.
- 2) Menarik, karena *Scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, dan catatan penting dalam bentuk hiasan, sehingga tampilannya indah dan menarik
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.<sup>16</sup>

Selain itu, media *Scrapbook* ini juga memiliki kelemahan dalam penggunaannya, yakni:

- 1) Pembuatan media *Scrapbook* memerlukan waktu yang relatif lama
- 2) Menekankan pada penggunaan indera penglihatan
- 3) Keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.<sup>17</sup>

### **3. Minat Belajar**

#### **a. Pengertian Minat**

Setiap individu mempunyai kecenderungan fundamental untuk berhubungan dengan sesuatu yang berada dalam lingkungan. Apabila sesuatu itu memberikan kesenangan kepada dirinya, kemudian ia akan berminat terhadap sesuatu itu. Minat sendiri timbul apabila individu

---

<sup>16</sup> Damayanti and Zuhdi, "Pengaruh Media Scrapbook (Buku Tempel) Terhadap Hasil Belajar."h. 802

<sup>17</sup> Haryanue, "Efektifitas Penggunaan Media Scrapbook Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi." h. 24

tertarik kepada sesuatu, karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasakan bahwa sesuatu yang akan dipelajari dirasakan berarti bagi dirinya dan akan berminat untuk mempelajarinya.

Secara bahasa, minat berarti perasaan yang menyatakan bahwa suatu aktivitas, pelajaran atau objek itu berharga atau berarti bagi individu.<sup>18</sup> Sedangkan menurut istilah di bawah ini peneliti mengemukakan beberapa pendapat ahli psikologi mengenai pengertian minat.

Menurut W.S Winkel bahwa minat diartikan sebagai kecenderungan subjek yang menetap, untuk merasa tertarik pada bidang studi atau pokok bahasa tertentu dan merasa senang untuk mempelajari materi itu.<sup>19</sup> Jadi menurut pendapatnya, kecenderungan dan kesadaran subjek yang sudah menetap dalam dirinya akan menyebabkan timbulnya minat dan merasa senang mempelajari materi yang diberikan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Alisuf sabri, mengatakan bahwa minat adalah suatu kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara terus menerus. Minat ini erat kaitannya dengan perasaan senang, karena dapat dikatakan minat itu terjadi karena sikap senang kepada sesuatu. Orang yang berminat terhadap sesuatu berarti ia sikapnya senang terhadap sesuatu. Seperti siswa yang berminat terhadap pelajaran akan tampak terus tekun belajar.<sup>20</sup>

Selanjutnya menurut H.C Whiterington minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang atau situasi yang bersangkutan

---

<sup>18</sup> J.P Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, Cet. 1 (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014). h.60

<sup>19</sup> W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran* (Jakarta: Grasindo, 1996). h. 188

<sup>20</sup> Yeti Budiarti, "Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2017. h. 27

dengan dirinya. Minat itu akan timbul, jika suatu objek yang dihadapi seseorang bagi kebutuhan hidupnya.<sup>21</sup>

Jadi, dari beberapa teori diatas, penulis mencoba memakai pernyataan seseorang yang bernama Alisuf Sabri karena beliau menyatakan bahwa minat itu muncul akibat adanya kecenderungan dan mengingat terhadap sesuatu secara terus menerus. Minat pun berkaitan erat dengan adanya perasaan senang terhadap sesuatu. Oleh karena itu, jika seseorang mempunyai perasaan senang terhadap sesuatu maka seseorang tersebut akan mempunyai minat untuk memperoleh sesuatu dengan usaha agar keinginnannya dapat tercapai.

#### **b. Fungsi Minat**

Minat mempunyai pengaruh yang cukup besar dalam belajar peserta didik karena apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat peserta didik, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, sebab tidak ada daya tarik baginya. Sedangkan jika pelajaran itu menarik maka peserta didik akan mudah mempelajari dan mengingat, karena minat dapat menambah kegiatan belajar peserta didik.<sup>22</sup>

Menurut Abu Akhmadi dan Widodo Suprayono minat dapat menjadi motivasi yang kuat bagi seseorang untuk berhubungan secara aktif. Dengan demikian minat dapat dijadikan alat pendorong peserta didik untuk melakukan sesuatu sehingga dapat meningkatkan keaktifan pada

---

<sup>21</sup> H.C Whiterington, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Aksara baru, 1978). h. 124

<sup>22</sup> Daryanto, *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif Dan Inovatif* (Jakarta: AV Publisher, 2009). h. 59

saat proses pembelajaran.<sup>23</sup> Sedangkan menurut Whiterington minat mempunyai fungsi yaitu dapat mengarahkan seseorang untuk mencapai tujuan hidup seseorang.<sup>24</sup>

Berdasarkan uraian di atas, dengan mengetahui fungsi minat dalam pembelajaran maka peserta didik akan cenderung memiliki arah yang jelas dan dorongan yang kuat untuk mencapai tujuan yang di inginkan. Misalnya peserta didik yang memiliki minat dalam pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan peserta didik yang sikapnya hanya menerima pelajaran, pastinya mereka hanya tergerak untuk mau belajar akan tetapi sulit untuk tekun belajar karena tidak ada dorongan. Maka penting sekali apabila fungsi minat ini dapat dipahami peserta didik sehingga dapat mengarahkan lebih jelas keputusan yang akan diambil terhadap tujuan hidupnya serta memotivasi yang kat untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai.

### **c. Macam-macam Minat**

Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu:

#### **1) Minat intrinsik**

Minat intrinsik adalah minat yang berhubungan langsung dengan aktivitas sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasar. Misalnya, seseorang melakukan kegiatan belajar, karena pengetahuan seseorang atau karena senang membaca, bukan karena ingin mendapat pujian penghargaan.

---

<sup>23</sup> Abu Akhmadi and Widodo Suprayono, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004). h.102

<sup>24</sup> Whiterington, *Psikologi Pendidikan*. h.128

## 2) Minat entrinsik

Minat entrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuan sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas.<sup>25</sup>

### **d. Faktor yang Mempengaruhi Minat**

Minat sebagai salah satu pendorong dalam proses belajar tidak muncul dengan sendirinya, akan tetapi banyak faktor yang menimbulkan minat peserta didik terhadap beberapa mata pelajaran yang diajarkan oleh pendidik bidang studi. secara garis besar faktor-faktor yang mempengaruhi minat dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu yang bersumber dari dalam diri (faktor internal) maupun yang berasal dari luar (faktor eksternal). faktor internal meliputi niat, rajin, motivasi dan perhatian. faktor eksternal meliputi keluarga, pendidik dan fasilitas sekolah, teman sepergaulan, media massa. Penjelasan secara rinci sebagai berikut:

#### 1) Faktor Internal

- a) Niat, niat merupakan titik sentral yang pokok dari segala bentuk perbuatan seseorang.
- b) Rajin dan kesungguhan dalam belajar seseorang akan memperoleh sesuatu yang dikehendaki dengan cara maksimal dalam menuntut ilmu tentunya dibutuhkan kesungguhan belajar yang matang dan ketekunan yang intensif pada diri seseorang.

---

<sup>25</sup> Abdul Rahman Saleh, *Psikologi Satu Pengantar Dalam Persepsi Islam* (Jakarta: Kencana Penada Media Group, 2003). h. 265

- c) Motivasi, motivasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi minat seseorang karena adanya dorongan yang timbul dalam diri seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan.
  - d) Perhatian, minat timbul bila ada perhatian, karena perhatian itu merupakan pengarah tenaga jiwa yang ditunjukkan kepada suatu objek yang akan menimbulkan perasaan suka.
  - e) Sikap terhadap pendidik dan pelajaran, sikap positif dan perasaan senang terhadap pendidik dan pelajaran tertentu akan membangkitkan dan mengembangkan minat siswa, sebaliknya sikap memandag mata pelajaran terlalu sulit atau mudah akan memperlemah minat belajar peserta didik.<sup>26</sup>
- 2) Faktor eksternal
- a) Keluarga, adanya perhatian dukungan dan bimbingan dari keluarga khususnya orang tua akan memberikan motivasi yang sangat baik, bagi perkembangan minat anak.
  - b) Pendidik dan fasilitas sekolah, faktor guru merupakan faktor penting pada proses belajar mengajar, cara guru menyajikan pelajaran di kelas dan penguasaan materi pelajaran yang tidak membuat peserta didik menjadi malas, akan mempengaruhi minat belajar peserta didik. demikian pula sarana dan fasilitas yang kurang mendukung seperti buku pelajaran, ruang kelas,

---

<sup>26</sup> Rahman Saleh. h. 268

laboratorium yang tidak lengkap dapat mempengaruhi minat siswa begitu juga sebaliknya.

- c) Teman sepergaulan, sesuai dengan masa perkembangan siswa yang senang membuat kelompok dan banyak bergaul dengan kelompok yang diminati, teman pergaulan yang ada di sekelilingnya berpengaruh terhadap minat belajar anak. Sebaliknya bila teman bergaul dengan anak yang tidak bersekolah atau malas sekolah maka minat belajar anak akan berkurang atau malas.
- d) Media massa, kemajuan teknologi seperti Smartphone, Televisi dan media cetak lainnya seperti buku bacaan, majalah, dan surat kabar, semuanya itu dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Jika siswa menggunakan media tersebut untuk membantu proses belajar mengajar maka akan berkembang, tetapi bila waktu belajarnya dipakai untuk bermain smartphone atau digunakan untuk yang lain yang tidak semestinya tentunya akan berdampak negatif.<sup>27</sup>

Selain faktor eksternal dan internal pengembangan variasi mengajar merupakan upaya terencana dengan berbagai komponen yang mampu mempengaruhi minat belajar. Variasi adalah salah satu cara yang membuat peserta didik tetap konsentrasi dan termotivasi, sehingga kegiatan pembelajaran senantiasa berjalan dengan dinamis. Ada tiga

---

<sup>27</sup> Budiarti, "Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." h. 29

variasi dalam penggunaan media, yaitu media pandang, media dengar, dan media taktil:<sup>28</sup>

1) Variasi Media Pandang

Penggunaan media pandang dapat diartikan sebagai penggunaan alat dan bahan ajaran khusus untuk berkomunikasi seperti buku, majalah, peta, globe, dan lain-lain.

2) Variasi Media Dengar

Variasi dalam media dengan memerlukan kombinasi dengan media pandang dan media taktil. Media dengar yang dapat dipaki diantaranya pembicaraan anak didik, rekaman bunyi suara, wawancara, yang memiliki relevansi dengan pelajaran.

3) Variasi Media Taktil

Media taktil adalah media yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menyentuh dan memanipulasi benda atau bahan ajar dalam bentuk model.

**e. Konsep Media Pembelajaran Dalam Minat Peserta Didik**

Menurut Oemar Harmalik 1994 adalah: Pertama, Media pembelajaran Identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan dapat diamti melalui panca indera. Kedua, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. Ketiga, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan peserta didik. Keempat, Media

---

<sup>28</sup> Maryani Leni, “Minat Belajar Siswa Dengan Variasi Penggunaan Media Pembelajaran (Survey Pada Siswa Jurusan Akutansi Di SMK Negeri 3 Bandung),” *Jurna; PETIK* Volume 05 Nomor 1 (2019): 63.

pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Kelima, Media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Keenam, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. Ketujuh, Karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”.<sup>29</sup>

Secara didaktis psikologis media pembelajaran sangat membantu perkembangan psikologis anak dalam hal belajar. Dikatakan demikian sebab secara psikologis alat bantu mengajar berupa media pembelajaran sangat memudahkan peserta didik dalam hal belajar karena media dapat membuat hal-hal yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Rusyan 1993 yakni prinsipnya media yaitu dipakai dalam proses pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi yang lebih efektif dan efisien.<sup>30</sup>

Terkait dengan efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran Depdikbud (1992:79) menegaskan bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik, mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur, sistematis, dan untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri peserta didik. Disamping itu, penggunaan media pembelajaran sangat penting karena dapat menyingkat waktu. Artinya, pembelajaran dengan

---

<sup>29</sup> Oemar Harmalik, *Media Pendidikan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, n.d.).

<sup>30</sup> Tabrani Rusyan, *Proses Belajar-Mengajar Yang Efektif Tingkat Pendidikan Dasar* (Bandung: Bina Budaya, 1993).

menggunakan media dapat menyederhanakan masalah terutama dalam menyampaikan hal-hal yang baru dan asing bagi peserta didik. Dari beberapa hal yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar.<sup>31</sup>

Salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar adalah pemanfaatan media pembelajaran. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan peserta didik, yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar, media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran adalah 1) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran dan kegiatan kelompok); 2) Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran kertas); 3) Media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, dan *slide*); 4) Media berbasis audio-visual (video, film, *program silde tape*, dan televisi); 5) Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, dan video interaktif).<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Depdikbud, *Materi Latihan Kerja Guru PMPSLTP* (Jakarta: Penerbit Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 1992).

<sup>32</sup> Leni, "Minat Belajar Siswa Dengan Variasi Penggunaan Media Pembelajaran (Survey Pada Siswa Jurusan Akutansi Di SMK Negeri 3 Bandung)."

## **4. Pembelajaran IPA**

### **a. Pengertian Pembelajaran IPA**

Hakikat IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen penting berupa konsep, prinsip dan teori yang berlaku secara universal. Menurut Puspitsari IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang kejadian bersifat kebendaan dan pada umumnya didasarkan atas hasil observasi, eksperimen dan induksi.<sup>33</sup> Menurut Sri Sulistyorini standar isi IPA SD/MI berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.<sup>34</sup>

Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah interaksi antara komponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang berbentuk kompetensi yang telah ditetapkan.

### **b. Tujuan Pembelajaran IPA**

Tujuan pembelajaran IPA menurut Trianto adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengetahuan pada peserta didik tentang dunia tempat hidup dan bagaimana bersikap

---

<sup>33</sup> Puspita, *Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas III Melalui Penerapan Metode Guide Inquiry* (Surakarta: Skripsi: Universitas Negeri Surabaya, 2018). h. 48

<sup>34</sup> Sri Sulistyorini, *Model Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Dan Penerapannya Dalam KTSP*. (Yogyakarta: Global Pustaka Ilmu, 2007). h. 31

- 2) Memberikan ketrampilan untuk melakukan pengamatan
- 3) Mendidik peserta didik untuk mengenal, mengetahui cara serta menghargai para ilmuwan penemunya
- 4) menggunakan dan menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan permasalahan.<sup>35</sup>

### **c. Fungsi Pembelajaran IPA**

Fungsi pembelajaran IPA menurut Trianto adalah:

- 1) Menanamkan keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa
- 2) Mengembangkan ketrampilan, sikap dan nilai ilmiah
- 3) Mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi
- 4) Menguasai konsep sains untuk bekal hidup dimasyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.<sup>36</sup>

## **5. Materi Organ Gerak pada Hewan**

Tema yang dibahas dalam penelitian ini adalah materi organ gerak hewan yang bersumber dari buku Tematik kelas V SD Kurikulum 2013 yang memiliki Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar dan Indikator, sebagai berikut:

### **a. Kompetensi Inti**

Memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan

---

<sup>35</sup> Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasi Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(Ktsp)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010).h.138

<sup>36</sup> Trianto. h.142

Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.

**b. Kompetensi Dasar**

Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan.

**c. Indikator Pencapaian**

Menyebutkan organ gerak hewan serta fungsinya. Menyebutkan organ gerak manusia serta fungsinya.<sup>37</sup>

**d. Pengertian Organ Gerak pada Hewan**

Menurut jenisnya, hewan dibagi menjadi dua yaitu hewan yang bertulang belakang (Vertebrata) dan hewan yang tidak memiliki tulang belakang (Avertebrata). Sistem gerak yang terdapat pada vertebrata dan avertebrata memiliki fungsi yang sama yaitu berhubungan dengan bentuk rangka dan tubuh hewan, walaupun hewan tersebut berpindah tempat dengan cara yang berbeda satu sama lain.

1) Vertebrata

Hewan vertebrata merupakan hewan yang memiliki tulang belakang, Sistem gerak hewan tersebut berfungsi untuk berpindah tempat. Gerak pada hewan vertebrata dan hewan avertebrata melibatkan kerangka dan tubuh hewan tersebut. Gerak pada hewan vertebrata disebabkan oleh kontraksi otot yang menggerakkan tulang. Rangka hewan vertebrata pada dasarnya mirip dengan rangka manusia. Bentuk rangka pada setiap hewan disesuaikan dengan fungsi, tempat hidup, dan cara hidupnya. Kelompok hewan

---

<sup>37</sup> Maryanto, *Buku Tematik Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kurikulum 2013 (Tema 1)*.

vertebrata dikelompokkan lagi menjadi pisces, amfibi, reptilia, aves, dan mamalia.

## 2) Avertebrata

Hewan avertebrata merupakan hewan yang tidak memiliki tulang belakang, hewan avertebrata juga bergerak. Gerakan yang dilakukan hewan avertebrata juga dilakukan untuk berpindah tempat. Hewan avertebrata dapat digolongkan menjadi beberapa filum seperti protozoa, porifera, platuhelminthes, annehda, vermes, antropoda, mollusca, dan coelenterata.

## **B. Penelitian yang Relevan**

### **1. Penelitian tentang Media Pembelajaran**

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan, yang pertama ada penelitian dari Ardian Asyhari tentang Buletin pada pembelajaran IPA Terpadu di SMP Negeri 7 Bandar Lampung, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran IPA yaitu Buletin dalam bentuk buku saku. Berdasarkan penilaian ahli media dan respon peserta didik SMP 7 Negeri bandar Lampung, penelitian ini telah berhasil mengembangkan media buletin IPA yang mempunyai kualitas Sangat Baik (SB) dengan skor 86,56%. Berdasarkan penilaian tersebut, maka media Buletin IPA ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Ardian Asyhari, "Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin Dalam Bentuk Buku Saku Untuk Pembelajaran IPA Terpadu," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi* Vol. 05, No. 01 (2016): 1–13.

Selanjutnya penelitian pengembangan media pembelajaran juga dikembangkan oleh Anggit Grahito Wicaksono, penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengembangkan produk media berupa komik pada pembelajaran IPA yang disebut Komsa (Komik Sains) rangka untuk peserta didik kelas IV SD Negeri Pajang I Surakarta yang telah dirancang agar pembelajaran tidak monoton, membosankan serta lebih inovatif dengan cara menyajikan materi lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik dalam wujud media pembelajaran visual yang mudah dipahami, digunakan dan diterapkan pada peserta didik.<sup>39</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut terkait dengan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual dapat digunakan dan diterapkan untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas.

## **2. Penelitian tentang *Scrapbook***

Sebelumnya telah ada beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan media *Scrapbook* sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran IPA. Pertama penelitian yang dilakukan oleh Setyo Wahyu Wardhani tentang pengembangan media *Scrapbook* pada materi pengelompokkan hewan untuk siswa kelas III sekolah dasar, dengan tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Scrapbook* yang praktis dan valid. Berdasarkan analisis data penelitian kevalidan media diperoleh sebanyak 91,96% yang termasuk dalam kategori “Sangat layak” dan persentase dari rata-rata hasil validasi ahli materi sebanyak 90,38%.

---

<sup>39</sup> Anggit Grahito Wicaksono, “Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran* Vol. 10, No. 02 (2020): 1–12.

Sehingga, media *Scrapbook* dinyatakan valid untuk digunakan pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. Selain itu kepraktisan media berdasarkan angket respon yang diberikan kepada guru memperoleh persentase sebanyak 96,05% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dan angket respon siswa memperoleh persentase sebesar 96,66% dengan kategori “Sangat Baik” sehingga media *Scrapbook* dinyatakan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran IPA Sekolah Dasar.

Selanjutnya penelitian pengembangan media *Scrapbook* juga dikembangkan oleh Indah Veronica penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan produk media *Scrapbook* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil penelitian tersebut Berdasarkan angket yang diberikan diperoleh rata-rata persentase keseluruhan sebesar 92%, hasil posttest di SDN Galgahombo menunjukkan nilai terendah yang diperoleh siswa yaitu 80 dan nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 100 dengan jumlah soal yang dikerjakan sebanyak 20 butir.

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, peneliti mengetahui bahwa media scrapbook valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran serta penggunaan media Scrapbook dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya dalam pelajaran IPA.

### **3. Penelitian tentang Minat Belajar**

Penelitian terdahulu yang juga pernah dilakukan oleh Kadek Bisma Sudarmika dengan penelitian yang mengembangkan media Ular Tangga inovatif untuk meningkatkan minat belajar pada mata pelajaran Tematik

kelas IV di SD 3 Kaliuntu. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa media ular tangga inovatif terbukti meningkatkan minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Tematik yang ditunjukkan dari hasil uji-t mendapatkan hasil rata-rata pretest minat belajar peserta didik yaitu 25,7 artinya terdapat efektivitas dalam pemanfaatan media visual Ular Tangga terhadap minat belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Tematik.<sup>40</sup>

Selanjutnya penelitian yang berkaitan dengan minat belajar peserta didik yaitu penelitian yang pertama dari Nopem Kusumaningtyas dalam penelitiannya yang mengembangkan media Cergam untuk meningkatkan minat belajar peserta didik Sekolah Dasar di SDN Kamplok III Singosari pada pelajaran matematika. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Cergam Matematika dapat meningkatkan minat belajar yang ditunjukkan dengan skor 36,3 artinya media Cergam menunjukkan aspek kemanfaatan, tampilan dan sajian.<sup>41</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut terkait dengan minat belajar, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat bagi peserta didik Sekolah Dasar untuk meningkatkan minat belajar.

#### **4. Penelitian tentang Pembelajaran IPA**

Penelitian terdahulu pernah dilakukan oleh Joko Kuswanto dengan mengembangkan Modul interaktif IPA untuk menciptakan minat belajar

---

<sup>40</sup> Kadek Bisma Sudamika, "Pengembangan Media Ular Tangga Inovatif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal EDUTECH UPG* Vol. 06, No. 01 (2018): 20–29.

<sup>41</sup> Nopem Kusumaningtyas, "Pengembangan Media Cergam Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Pada Siswa Sekolah Dasar Di Daerah Tertinggal," *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi Dan Sosial Budaya* Vo. 23, No. 01 (2017): 74–78.

siswa dalam pembelajaran IPA pada kelas VIII. Berdasarkan penelitian tersebut, diperoleh hasil bahwa Modul Interaktif IPA dikembangkan sesuai dengan kurikulum mata pelajaran IPA kelas VIII dengan hasil respon peserta didik mendapat skor 83% dengan kategori dapat menciptakan minat belajar dan untuk validasi ahli media mendapat persentase sebesar 80% dengan kualifikasi baik.<sup>42</sup>

Penelitian terdahulu juga pernah dilakukan oleh Wahyu Estiani, dengan mengembangkan media permainan Kartu UNO untuk meningkatkan pemahaman konsep dan karakter peserta didik pada pembelajaran IPA di SMPN 22 Semarang. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan media permainan UNO efektif dilaksanakan di kelas yang di dapat dari validasi ahli materi dengan skor 94,2% dan ahli media mendapat skor 90,8% dengan kategori Sangat Baik (SB). Sehingga media permainan Kartu UNO dapat mengembangkan karakter siswa.<sup>43</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai belajar IPA dengan menggunakan media pembelajaran yang unik dan menarik. Sehingga dapat menciptakan minat belajar, pengembangan karakter peserta didik, dan pemahaman konsep IPA.

## **5. Penelitian tentang Organ Gerak Hewan**

Penelitian berkaitan dengan Tema Organ Gerak Hewan yang pernah dilakukan oleh Nur Laila Afifah dengan mengembangkan media Buku

---

<sup>42</sup> Joko Kuswanto, "Pengembangan Modul Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Kelas VIII," *Jurnal Media Indonesia* Vo. 15, No. 02 (2019): 51–55.

<sup>43</sup> Wahyu Estiani, "Pengembangan Media Permainan Kartu UNO Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Karakter Siswa Kelas VIII Tema Optik," *Unnes Science Education Journal* Vol. 04 No. 01 (2018): 711–19.

Saku berbasis literasi pada peserta didik kelas V SD. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa analisis data angket minat belajar peserta didik diperoleh data bahwa sebanyak 89% berada pada kategori Sangat Tinggi (ST) artinya terdapat 16 siswa yang memiliki minat sangat tinggi terhadap Buku Saku berbasis literasi Sains dan sebanyak 11% berada pada kategori Tinggi (T) artinya terdapat 2 siswa yang memiliki minat tinggi terhadap Buku Saku berbasis literasi Sains yang dihasilkan.<sup>44</sup>

Penelitian terdahulu juga dilakukan oleh Rizan Dwi Almaji dengan mengembangkan E-Modul berbasis literasi Sains materi Organ Gerak Hewan kelas V SD. Berdasarkan penelitian tersebut menunjukkan hasil bahwa E-Modul berbasis literasi dalam penelitian ini layak digunakan oleh peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini dibuktikan dengan hasil respon atau tanggapan peserta didik terhadap E-Modul berbasis literasi memperoleh skor 97,08% dengan kategori “Sangat Layak” serta penilaian yang dilakukan oleh guru didapat hasil skor 96,6% dengan kategori “Sangat Layak”.<sup>45</sup>

Berdasarkan kedua penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih menyukai belajar IPA materi Organ Gerak Hewan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

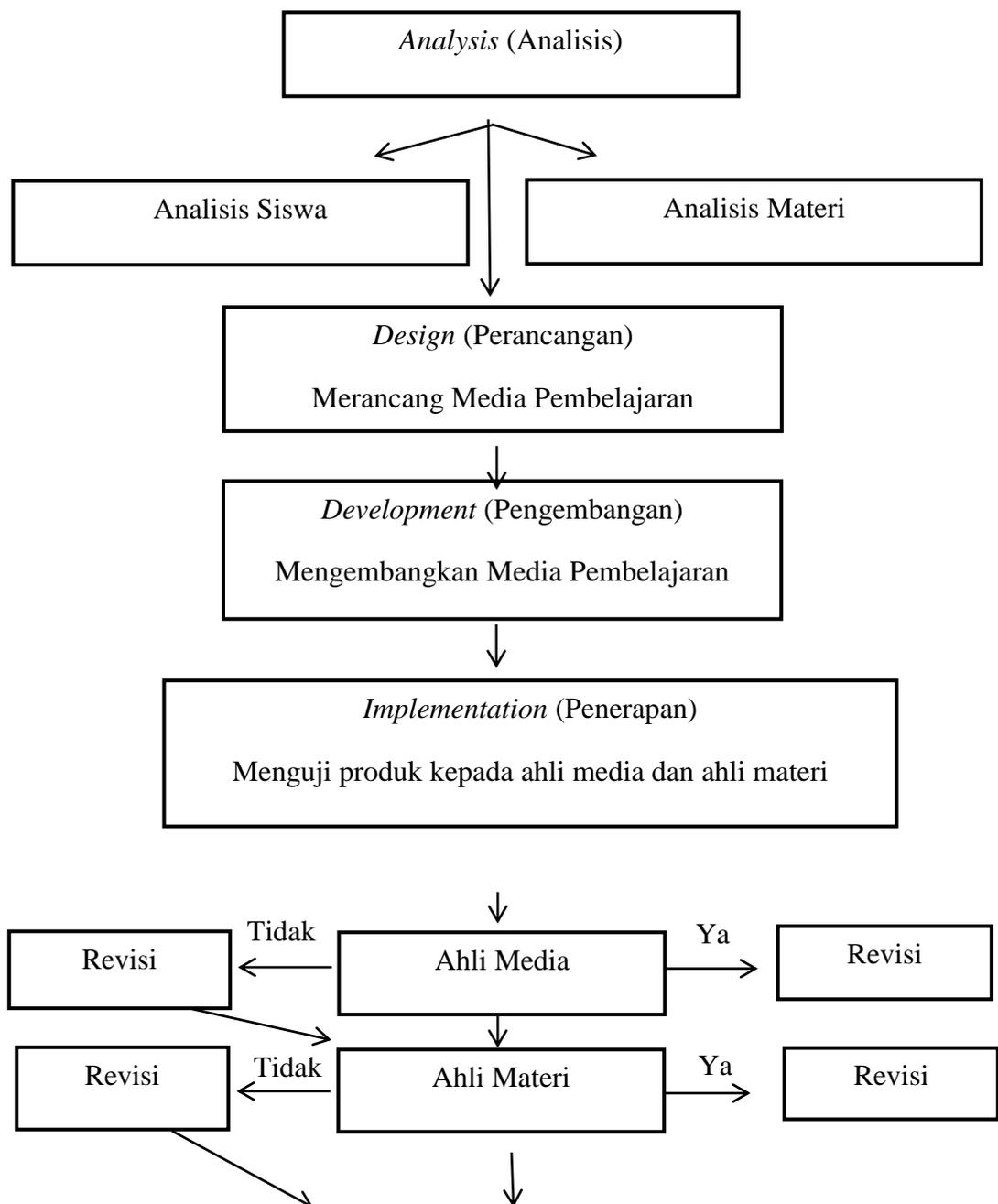
---

<sup>44</sup> Nur Laila Afifah, “Pengembangan Buku Saku Berbasis Sains Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tema Organ Gerak Hewan Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Journal for Lesson and Learning Studies* Vol. 03 No. 03 (2020): 448–53.

<sup>45</sup> Rizan Dwi Almaji, “Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V SD,” *Jurnal FUNDADIKDAS* Vol. 01 No. 01 (2018): 28–34.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah dan pandangan teoritis yang telah dikemukakan bahwa media pembelajaran scrapbook merupakan unsur yang sangat penting. Penggunaan media scrapbook pada pembelajaran IPA dalam suatu sekolah dapat mempermudah alat pembelajaran IPA di kelas serta meningkatkan minat belajar peserta didik.



*Evaluation* (Evaluasi)

Uji Coba perorangan dan kelompok sedang peserta didik  
kelas V MIN 2 Kota Kediri

**Bagan 2.1 Kerangka Berfikir**