

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPA Secara Umum

Pada hakikatnya Ilmu Pengetahuan Alam merupakan suatu produk, proses, serta aplikasi. IPA sebagai produk adalah kumpulan pengetahuan serta kumpulan dari konsep yang tersusun sistematis. IPA sebagai proses adalah proses atau cara kerja yang digunakan untuk mempelajari suatu objek studi, menemukan, serta mengembangkan produk sains. Sedangkan IPA sebagai aplikasi atau sikap adalah teori IPA akan menciptakan suatu teknologi yang mampu memberikan keuntungan dan kemudahan dalam kehidupan.²⁰ Ilmu Pengetahuan Alam sendiri merupakan kumpulan dari pengetahuan-pengetahuan yang tersusun secara sistematis berupa fakta-fakta yang didapat dari berbagai gejala alam yang berkembang dari metode dan sikap ilmiah. Teori Taksonomi Bloom mengenai pembelajaran IPA memiliki tujuan dalam penerapan pembelajaran yaitu memberikan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Ilmu Pengetahuan Alam bukan hanya mempelajari kumpulan pengetahuan berupa fakta, konsep, serta prinsip saja melainkan juga berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis atau disebut juga sebagai suatu proses penemuan.²¹

²⁰ Putu Yulia AD, ddk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 2.

²¹ *Ibid.*, 4-5.

Ilmu Pengetahuan Alam diartikan sebagai pengetahuan yang diperoleh melalui pengumpulan data yaitu berupa eksperimen, pengamatan serta deduksi agar dapat menghasilkan suatu penjelasan tentang suatu gejala yang dapat dipercaya. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Alam terbentuk dari pengetahuan ilmiah yaitu pengetahuan yang sudah diuji kebenarannya melalui metode ilmiah dengan ciri yang objektif, metodik, sistematis, universal serta tentatif yang pokok bahasannya berkaitan dengan alam dan segala isinya. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan serta kompetensi sehingga peserta didik mampu menjelajahi serta dan memahami alam sekitar secara ilmiah serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.²²

2. Pembelajaran IPA SD/MI

Pembelajaran IPA di sekolah khususnya di jenjang sekolah dasar SD/MI diharapkan mampu menjadi sarana bagi setiap peserta didik agar dapat memperlajari diri sendiri serta alam sekitar. Pendidikan IPA lebih menekankan pada pemberian pengalaman langsung agar dapat mengembangkan kemampuan sehingga peserta didik mampu menjelajahi serta memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk mencari tahu dan melakukan sesuatu sehingga mampu membantu peserta didik dalam mendapatkan pemahaman lebih mendalam mengenai alam sekitar. Pendekatan yang diterapkan dalam penyajian pendidikan IPA di sekolah adalah memadukan antara pengalaman proses IPA serta

²² Ibid., 4-6.

pemahaman produk IPA ke dalam bentuk pengalaman langsung yang nantinya akan memberikan dampak pada sikap peserta didik.²³

Menurut Depdiknas pembelajaran IPA di sekolah memiliki beberapa fungsi yaitu: a) meningkatkan rasa ingin tahu serta kesadaran dalam berbagai jenis lingkungan alam serta buatan yang berhubungan dengan pemanfaatannya dalam kehidupan manusia, b) meningkatkan keterampilan proses dari peserta didik agar dapat memecahkan suatu masalah secara ilmiah, c) meningkatkan kemampuan untuk menerapkan IPA, teknologi, serta keterampilan yang berguna untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi, dan d) mengembangkan pengetahuan yang berkaitan dengan kemajuan IPTEK yang bermanfaat bagi kehidupan.²⁴

Pembelajaran IPA di jenjang SD/MI memiliki tiga komponen utama. Pertama, IPA sebagai proses misalnya: mengamati, menggolongkan, merancang, serta melakukan percobaan. Kedua, IPA sebagai produk misalnya: prinsip, hukum, serta teori. Ketiga, IPA sebagai sikap misalnya: rasa ingin tahu, objektif, serta sikap jujur.²⁵ Keterampilan proses dasar IPA dalam pembelajaran disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif peserta didik jenjang sekolah dasar yaitu terdiri dari mengamati, menggolongkan, mengukur, menyimpulkan, meramalkan, serta mengkomunikasikan.²⁶

Materi pembelajaran IPA yang diangkat dalam penelitian ini yaitu materi penggolongan hewa berdasarkan jenis makanannya. Materi

²³ Ibid., 6.

²⁴ Ibid., 7.

²⁵ Ibid., 8.

²⁶ Ibid., 13.

penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya terdapat pada kelas V tema 5 ekosistem subtema 1 komponen ekosistem. Berdasarkan jenis makanannya pada hewan dibedakan menjadi tiga golongan yang terdiri dari hewan herbivora, hewan karnivora, dan hewan omnivora. Hewan herbivora merupakan kelompok hewan pemakan tumbuhan, hewan ini memiliki ciri dengan susunan gigi seri dan gigi geraham dan tidak memiliki gigi taring. Gigi seri digunakan untuk memotong makanan sedangkan gigi geraham digunakan untuk menghaluskan makanan. Hewan karnivora adalah kelompok hewan pemakan daging atau memakan hewan lain. Hewan karnivora memiliki gigi taring yang kuat dan tajam yang berguna untuk merobek serta mengoyak mangsa. Hewan omnivora merupakan kelompok hewan pemakan tumbuhan dan hewan atau disebut pemakan segala. Hewan omnivora memiliki susunan gigi seri, gigi geraham dan gigi taring. Gigi seri dan taring digunakan untuk memakan makanan berupa daging, sedangkan gigi seri dan gigi geraham digunakan untuk memakan makanan yang berasal dari tumbuhan.²⁷

3. Teori Belajar

Menurut Teori Belajar Kognitif Jean Piaget karakteristik anak usia sekolah dasar dengan kisaran usia 7-12 tahun masuk pada tahap operasional konkret, tahapan ini merupakan tahap dimana peserta didik akan melakukan tindakan penyelesaian masalah dengan baik jika mereka dihadapkan dengan objek yang konkret atau nyata.²⁸ Jean Piaget juga menyatakan bahwa

²⁷ Diana Puspa Karitas, *Tema 5 Ekosistem Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 : Buku Guru SD/MI Kelas V*, (Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud, 2016), 14.

²⁸ Leny Marinda, "Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya pada Anak Usia Sekolah Dasar", *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, Vol 13, No 1, (2020), 124.

perkembangan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret akan membutuhkan pengalaman serta benda atau objek secara langsung. Pengalaman secara langsung akan memberikan peranan yang amat penting sebagai pendorong laju perkembangan kognitifnya. Melalui pengalaman secara langsung peserta didik akan mendapatkan pembelajaran yang lebih bermakna dan dapat memahami lebih mendalam, ini dikarenakan peserta didik akan mengalami sendiri apa yang akan mereka pelajari. Model belajar yang berdasarkan pengalaman langsung juga akan memperkuat daya ingat peserta didik.²⁹

Berdasarkan Teori Belajar Kognitif Jean Piaget ini sangat erat kaitannya dengan pembelajaran IPA yang ada disekolah. Pembelajaran IPA di sekolah khususnya jenjang sekolah dasar menekankan pada pemberian pengalaman langsung pada peserta didik melalui penggunaan serta proses pengembangan keterampilan proses serta sikap ilmiah.³⁰ Pemberian pengalaman langsung berarti menyajikan pembelajaran yang konkret atau nyata sehingga dengan objek yang konkret tersebut peserta didik akan berperan aktif, lebih memahami dan lebih mendalami pembelajaran IPA yang disampaikan di sekolah.

4. Penelitian Pengembangan

Penelitian merupakan suatu proses serta rangkaian langkah-langkah yang dilakukan secara sistematis dan terencana untuk mendapatkan pemecahan terhadap suatu masalah atau mendapatkan suatu jawaban atas

²⁹ Putu Yulia AD, ddk, *Teori dan Aplikasi Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 16.

³⁰ Ibid.

pertanyaan tertentu.³¹ Menurut Richey and Klein pengembangan merupakan proses penerjemahan dari spesifikasi desain ke dalam bentuk secara fisik atau nyata yang berkaitan dengan desain belajar sistematis, pengembangan ini dilaksanakan dengan maksud untuk membuat serta mengkreasikan produk pembelajaran yang baru atau meningkatkan pengembangan produk pengembangan yang sudah ada. Untuk menciptakan atau mengembangkan suatu produk pembelajaran agar memiliki keefektifan serta kevalidan dalam penggunaannya maka dibutuhkan suatu penelitian. Borg and Gall juga mengemukakan bahwa penelitian pengembangan merupakan proses yang diperuntukan untuk mengembangkan serta memvalidasi suatu produk pendidikan. Suatu proses mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggung jawabkan hal ini juga bisa disebut dengan penelitian pengembangan.³²

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses kajian secara sistematis yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang akan digunakan dalam pendidikan. Produk yang dihasilkan melalui penelitian pengembangan di bidang pendidikan diharapkan mampu meningkatkan mutu pendidikan itu sendiri. Produk-produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan bidang pendidikan sangat banyak salah satu produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran.³³

³¹ Andi Ibrahim, dkk, *Metodologi Penelitian* (Makassar: Gunadarma Ilmu, 2018), 151.

³² Ibid. 152-153.

³³ Ibid., 154.

5. Media Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs (1975) media merupakan komponen dari sumber belajar dalam bentuk fisik yang berisikan materi pembelajaran yang bersifat instruksional yang ada dilingkungan peserta didik yang keberadaannya mampu merangsang peserta didik untuk belajar. Media dalam bentuk fisik tersebut terdiri dari buku, kaset, video, recorder, film, foto, gambar, grafik, televisi, serta komputer. Sedangkan menurut AECT (*Asociation of Education Communication Tecnology*, 1997) memberi batasan mengenai pengertian media bahwasannya media merupakan semua bentuk yang dapat dipergunakan dalam penyampaian pesan atau informasi, dan apabila dalam penyampaian pesan atau informasi tersebut memiliki tujuan untuk pembelajaran maka media itu bisa disebut dengan media pembelajaran.³⁴ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan ataupun informasi pembelajaran dari pendidik ke peserta didik dengan tujuan untuk merangsang minat peserta didik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta lebih efektif.

Menurut Pujiastutik (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yang dapat dikatakan efektif jika media tersebut memehui beberapa kriteria yaitu mampu memberikan pengaruh, perubahan serta dapat membawa hasil. Efektifitas penggunaan media pembelajaran juga harus sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, semakin banyak tujuan yang telah dicapai maka semakin efektif pula media pembelajaran yang digunakan. Menurut Lutfiyah (2019)

³⁴ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 1-2.

terdapat kriteria efektifitas penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu : (a) aktivitas peserta didik saat mengikuti proses pembelajaran, (b) hasil belajar yang telah memenuhi ketuntasan, (c) respon peserta didik memenuhi nilai standar.³⁵

Selain itu, Menurut Sanjaya (2013) mengemukakan bahwa terdapat prinsip pemilihan atau penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar media yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Adapun prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yaitu sebagai berikut: a) pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, b) pemilihan media disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, c) pemilihan media disesuaikan dengan gaya belajar dari pendidik dan peserta didik, d) pemilihan media disesuaikan dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia, e) pemilihan media disesuaikan dengan materi pembelajaran, f) pemilihan media dalam pembelajaran harus efektif dan efisien.³⁶

Media pembelajaran memiliki fungsi-fungsi dalam proses kegiatan pembelajaran. Menurut Derek Rowntree menyatakan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu: a) mampu membangkitkan motivasi dari peserta didik dalam menerima informasi, b) menumbuhkan respon peserta didik dalam menanggapi apa yang disampaikan pendidik melalui media, c)

³⁵ Titi Ulang Darti, Skripsi: *Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia flash terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 42 Blukumba*, (Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022), 11-12.

³⁶ Marlina, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021), 12-13.

memberikan umpan balik lebih cepat, dan d) merangsang peserta didik untuk mengadakan latihan pembelajaran. Sedangkan Kemp & Dayton (1985) menyatakan bahwa terdapat tiga fungsi utama dari media pembelajaran yaitu memotivasi minat serta tindakan, menyampaikan informasi, dan memberikan instruksi. Fungsi media pembelajaran juga dikemukakan oleh Harry C. Mc. Kown yaitu: a) mampu merubah situasi belajar peserta didik dari yang abstrak menjadi lebih praktis serta konkret, b) menumbuhkan motivasi peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran, dan c) memperjelas isi materi pembelajaran serta mendorong peserta didik untuk memiliki rasa ingin tahu pada isi pembelajaran.³⁷

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan secara garis besar bahwa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai sarana atau alat untuk menunjang serta mempermudah pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik sehingga hasil belajar yang dicapai akan lebih maksimal. Agar fungsi media pembelajaran dapat tercipta dengan baik maka perlu memperhatikan hal-hal atau prinsip pemilihan media sebelum media itu diterapkan dalam proses pembelajaran.

6. Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi)

Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) merupakan salah satu pengembangan inovasi dari media 3 dimensi model benda tiruan taman satwa dimana media ini digunakan untuk menggantikan atau memperjelas benda yang sebenarnya. Menurut Jahja dan Faradiba (2022) model benda

³⁷ Rodhatul Jennah, *Media Pembelajaran* (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), 20-21.

tiruan 3 dimensi digunakan untuk menggantikan benda yang sebenarnya, penggunaan media ini sangat diperlukan apabila benda sebenarnya tidak bisa dijangkau, sulit diamati, serta tidak bisa dibawa masuk kedalam kelas saat kegiatan pembelajaran.³⁸ Media 3 dimensi memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Dalam proses pembelajaran media 3 dimensi benda tiruan tentu sangat dibutuhkan untuk memberikan pengalaman langsung dan konkret atau nyata kepada peserta didik. Media 3 dimensi memiliki manfaat untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menyenangkan karena dengan media 3 dimensi peserta didik akan langsung dihadapkan pada objek yang konkret atau objek yang nyata sehingga tingkat fokus atau perhatian serta peningkatan imajinasi peserta didik lebih maksimal.³⁹

Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) sendiri merupakan media yang bisa dipergunakan pada pembelajaran IPA tingkat sekolah dasar khususnya pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Tujuan dari adanya media pembelajaran ini yaitu agar mempermudah peserta didik dalam memahami tentang mata pelajaran IPA pada materi penggolongan hewan yang dikenali dilingkungannya dengan mengelompokkan hewan tersebut berdasarkan pada jenis makanannya yaitu hewan karnivora kelompok hewan pemakan daging, hewan herbivora kelompok hewan pemakan tumbuhan dan hewan omnivora kelompok

³⁸ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran MI/SD* (Semarang: CV Graha Edu, 2021), 37.

³⁹ *Ibid.*, 30.

hewan pemakan daging dan tumbuhan atau biasa disebut dengan hewan pemakan segala.⁴⁰

7. Hasil Belajar

Menurut Gagne dan Briggs menyatakan bahwasannya hasil belajar yaitu kemampuan seseorang setelah melaksanakan proses kegiatan pembelajaran tertentu. Sedangkan Oemar Hamalik mengemukakan bahwa hasil belajar yaitu apabila seseorang telah belajar kemudian akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut maka hal itulah yang bisa dikatakan dengan hasil belajar. Hasil belajar juga dikemukakan oleh Nana Sudjana bahwa hasil belajar adalah suatu kompetensi dari peserta didik yang dicapai setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik di sekolah atau dikelas.⁴¹ Teori Taksonomi Bloom mengenai hasil belajar itu dapat dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), dan ranah psikomotorik (keterampilan). Dalam penelitian ini hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif atau pengetahuan dari peserta didik. Ranah kognitif terbagi menjadi enam aspek atau tingkatan yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, serta evaluasi.⁴²

Adapun indikator keberhasilan hasil belajar ranah kognitif yaitu dapat diuraikan sebagai berikut. a) Pengetahuan, dapat mengidentifikasi, mendefinisikan, memasangkan, menjelaskan, menyebutkan, dan

⁴⁰ Elya Umi Hanik, dkk, "Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum", *ARZUSIN: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, Vol 1, No 1, (2021), 153.

⁴¹ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Misykat*, Vol 3, No 1, (2018), 175.

⁴² Ibid.

menunjukkan. b) Pemahaman, dapat membandingkan, menguraikan, mengemukakan, dan mencirikan. c) Penerapan, dapat mengurutkan, mengklasifikasi, mengoperasikan, dan menerapkan. d) Analisis, dapat menganalisis, menemukan, menyimpulkan, dan memilih. e) Sintesis, dapat mengumpulkan, mengombinasikan, menghubungkan, merumuskan dan menciptakan. f) Evaluasi, dapat menyimpulkan, membuktikan, merangkum, dan memperjelas.⁴³

Berdasarkan pengertian dan penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang diberikan kepada peserta didik berupa penilaian setelah mereka mengikuti suatu proses kegiatan pembelajaran yang dapat dinilai dari ranah pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), serta keterampilan (psikomotor) yang menunjukkan perubahan tingkah laku lebih baik dari sebelumnya. Hasil belajar memiliki peran penting bagi pendidik maupun peserta didik, dengan hasil belajar maka akan mengetahui tingkat perkembangan atau perubahan keadaan yang menjadi lebih baik dari sebelumnya, sehingga akan bermanfaat sebagai penambah wawasan atau pengetahuan serta akan lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya.⁴⁴

⁴³ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI* (Jakarta: Kencana, 2017), 166.

⁴⁴ Elya Umu Hanik, dkk, "Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum", *ARZUSIN: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, Vol 1, No 1, (2021), 151.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan masalah dalam penelitian ini merupakan upaya dari peneliti untuk mencari suatu perbandingan yang selanjutnya akan dikembangkan menjadi inovasi yang baru pada penelitian selanjutnya. Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan sebagai acuan serta menghindari kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam penelitian yang relevan ini, peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Giry Marhento yang membahas mengenai penerapan media 3 dimensi dalam meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam dengan metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode eksperimen mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana pengaruhnya media 3 dimensi pada hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa hasil akhir nilai semester ganjil pada kelompok eksperimen dari nilai 75,73 naik menjadi 84,38. Sedangkan kelompok lainnya memiliki rerata nilai 74,48 naik menjadi 75,8. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa terjadi pengaruh positif dari penggunaan media 3 dimensi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam.⁴⁵
2. Penelitian oleh Elmi Hastuti yang membahas mengenai penerapan media 3 dimensi dalam meningkatkan hasil belajar IPA kelas IV dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk

⁴⁵ Giry Marhento, dkk, "Penerapan Media Tiga Dimensi Sebagai Alternatif Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam", *URECOL: University Research Colloquim*, (2018), 460.

mengupayakan siswa agar dapat termotivasi dan tertarik untuk ikut aktif dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam melalui media 3 dimensi sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu 1) Aktifitas dari siswa serta guru selama proses kegiatan pembelajaran IPA menggunakan media 3 dimensi yaitu baik dengan perolehan skor aktivitas siswa 28 serta skor aktivitas guru 29. 2) Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA menggunakan media 3 dimensi mengalami peningkatan yaitu pada siklus I nilai rata-rata siswa sebesar 62 dan meningkat pada siklus II menjadi 80. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan pembelajaran IPA dengan menggunakan media 3 dimensi dapat meningkatkan aktivitas serta prestasi (hasil belajar) siswa.⁴⁶

3. Penelitian oleh Bayu Widiyanto yang membahas mengenai penerapan model pembelajaran interaktif melalui media miniatur dalam meningkatkan hasil belajar IPA dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas menggunakan model Kemmis dan McTaggart mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran interaktif melalui media miniatur tentang pengelompokan hewan di kelas III SDN Kemuning Lor 02 Jember.⁴⁷ Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran interaktif melalui media miniatur mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi mengidentifikasi ciri-ciri dan kebutuhan

⁴⁶ Elmi Hastuti, "Penggunaan Media Tiga Dimensi dapat Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Kelas IVB", *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 12, No 1, (2019), 55.

⁴⁷ Bayu Widiyanto, "Penerapan Model Pembelajaran Interaktif dengan Media Miniatur untuk Peningkatan Hasil Belajar IPA Sekolah Dasar", *Jurnal Bidayatuna*, Vol 3, No 1, (2020), 47.

mahluk hidup kelas III di SDN Kemuning Lor 02 Jember. Peningkatan hasil belajar IPA dibuktikan dengan melihat tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil ketuntasan belajar klasikal kognitif siklus I sebesar 66,66% dan siklus II menjadi 86,66%, terlihat adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 20%. Hasil ketuntasan belajar klasikal afektif pada siklus I sebesar 73,3% dan siklus II menjadi 86,66%, terlihat adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 13,3%. Hasil ketuntasan belajar klasikal psikomotorik pada siklus I sebesar 70% dan siklus II menjadi 83,3%, terlihat adanya peningkatan presentase hasil belajar siswa secara klasikal sebesar 13,3%.⁴⁸

4. Penelitian oleh Aina Sabila yang membahas mengenai pengembangan media “TAWA 3D” (Taman Satwa 3 Dimensi) guna meningkatkan motivasi belajar kelas V dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model penelitian *Borg and Gall* megemukakan tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari media taman satwa 3 dimensi. Hasil dari penelitian ini meliputi: 1) Media taman satwa 3 dimensi diperoleh dari tiga ahli validator media dengan presentase 91,88% sangat valid serta ahli validator media sebanyak tiga dengan presentase 84% sangat valid. 2) Media taman satwa 3 dimensi hasil angket siswa uji terbatas diperoleh presentase 70,2% kategori praktis, uji lapangan diperoleh presentase 87,47% kategori praktis, serta uji coba lapangan dengan presentase 81,5%

⁴⁸ Ibid., 65.

kategori sangat baik. 3) Media taman satwa 3 dimensi dikatakan efektif dengan pembuktian perolehan hasil belajar siswa saat mengerjakan angket motivasi dan hasil uji lapangan diperoleh presentase dengan rata-rata 87,53%. Sehingga disimpulkan bahwa media taman satwa 3 dimensi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SDN 2 Karang Bongkot.⁴⁹

5. Penelitian oleh Elya Umi Hanik yang membahas mengenai penerapan media taman satwa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik di kelas V MI NU Mawaqi'ul Ulum semester 1 Tahun Pelajaran 2021/2022 pada mata pelajaran IPA Tema 5 Subtema 1 (KD 3.5) dengan menggunakan media taman satwa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari peserta didik, yaitu di prasiklus sebesar 38,46% pada siklus I meningkat menjadi 80,77%, dan pada siklus II menjadi 100%. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwasannya media "Taman Satwa" yang diterapkan pada pembelajaran IPA mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan media taman satwa mampu menjadikan peserta didik lebih memahami secara jelas mengenai pembelajaran IPA materi jenis hewan berdasarkan makanannya dan mampu menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.⁵⁰

⁴⁹ Aini Sabila, Skripsi: *Pengembangan Media "TAWA 3D" (Taman Satwa Tiga Dimensi) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 2 Karang Bongkot Tahun Ajaran 2021/2022*, (Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram, 2021), 10.

⁵⁰ Elya Umi Hanik, dkk, "Penerapan Media Taman Satwa untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA Kelas V di MI NU Mawaqi'ul Ulum", *ARZUSIN: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Dasar*, Vol 1, No 1, (2021), 151.

6. Penelitian oleh Yurnawilis yang membahas mengenai penggunaan media 3 dimensi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di kelas V dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian tindakan kelas mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media 3 dimensi pada pembelajaran IPA materi organ pernafasan manusia di kelas V SD Negeri 15 Batang Barus Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok. Hasil dari penelitian ini yaitu: 1) Perencanaan pembelajarn IPA kelas V dengan menerapkan media 3 dimensi dituangkan dalam bentuk RPP. 2) Pelaksanaan pembelajara IPA dengan media 3 dimensi dilaksanakan dengan langkah-langkah yang sudah ditetapkan. 3) Hasil belajar siswa dengan menggunakan media 3 dimensi pada pembelajaran IPA kelas V meningkat, dibuktikan dengan perolehan pada siklus II yang sudah mencapai ketuntasan belajar dimana siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 sebanyak 23 siswa dan yang memperoleh ≤ 70 sebanyak 2 siswa dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 25 siswa. Dari hasil tersebut bisa dinyatakan bahwa siswa yang mencapai standar ketuntasan belajar adalah 92% dan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 8%. Menurut pendapat Kunandar pembelajaran dikatakan tuntas apabila setiap materi pembelajaran terlaksana dengan baik oleh siswa apabila siswa tersebut telah mencapai nilai 75%, sehingga bisa disimpulkan bahwa pembelajaran pada pertemuan kali ini sudah mencapai ketuntasan belajar.⁵¹

⁵¹ Yurnawilis, "Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Menigkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPA di Kelas V SD Negeri 15 Batang Barus Kecamatan Gunung Talang Kabupaten Solok", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 6, No 1, (2022), 903.

7. Penelitian oleh Mohammad Nashir, Kukuh Andri Aka, dan Bagus Amirul Mukmin yang membahas mengenai pengembangan media *pop up book* pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Developmentment*) mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefekifan dari pengembangan media *pop up book* pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V SD Negeri 2 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk. Hasil dari penelitian ini yaitu kevalidan media *pop up book* memperoleh 88% dari ahli media dan 86% dari ahli materi sehingga media ini dinyatakan valid serta layak digunakan. Selanjutnya kepraktisan media *pop up book* memperoleh 94% dari respon guru dan dari respon siswa secara terbatas dan luas memperoleh 91% dan 97%. Sedangkan untuk keefektifan media *pop up book* memperoleh 80% dan 100% dari hasil soal *post-test*. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media *pop up book* dinyatakan valid, praktis serta efektif dan layak diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.⁵²
8. Penelitian oleh Dwi Wahyuni, dkk yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan berbasis multimedia interaktif dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan

⁵² Mohammad Nashir, dkk, "Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran IPA Materi Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Kelas V SD Negeri 2 Getas Kecamatan Tanjunganom Kabupaten Nganjuk", *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Teknologi*, Vol 9, No 3, (2022), 840.

(R&D) mengemukakan bahwa tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh e-Modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V Yayasan Nurul Islam Indonesia Baru. Hasil dari penelitian ini yaitu hasil belajar siswa sebelum menggunakan media e-Modul memperoleh rata-rata 27,6 belum memenuhi KKM, sedangkan hasil belajar siswa sesudah menggunakan media e-Modul memperoleh rata-rata 86,2 dinyatakan sudah mencapai KKM. Dari hasil pernyataan tersebut disimpulkan penggunaan media e-Modul terbukti dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar.⁵³

9. Penelitian oleh Ornella Alike dan Elvira Hoesein Radia yang membahas mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis puzzle untuk meningkatkan hasil belajar IPA dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model Borg and Gall mengemukakan tujuan dari penelitian ini yaitu membuat produk berupa media pembelajaran IPA untuk kelas V sekolah dasar pada materi klasifikasi hewan menurut jenis pangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil dari penelitian ini yaitu perolehan rata-rata dari ahli media mencapai 3,9 dengan kategori valid, sedangkan perolehan rata-rata dari ahli materi mencapai 90% dengan kategori sangat layak. Dari hasil pernyataan tersebut dapat disimpulkan media puzzle ini valid dan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁴

⁵³ Dwi Wahyuni, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran IPA pada Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Berbasis Multimedia Interaktif", *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol 7, No 1, (2023), 1891.

⁵⁴ Ornella Alike dan Elvira Hoesein Radia, "Development of Learning Media Based on Cross Puzzle Game in Science Learning to Improve Learning Outcomes", *Journal of Research in Science Education*, Vol 7, No 2, (2021), 173.

10. Penelitian oleh Ramadhani Syafitri Siregar dan Sukmawati yang membahas mengenai pengembangan media papan kantong pintar pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar dengan metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D) model ADDIE mengemukakan tujuan dari penelitian ini yaitu pengembangan media papan kantong pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V SD Negeri 060924 Medan. Hasil dari penelitian ini yaitu perolehan rata-rata presentase dari ahli media adalah sebanyak 92,5%, ahli materi sebanyak 86% serta ahli pembelajaran sebanyak 100%, perolehan presentase ini menunjukkan bahwa media papan kantong pintar dikategorikan sangat valid dalam meningkatkan hasil belajar siswa.⁵⁵

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

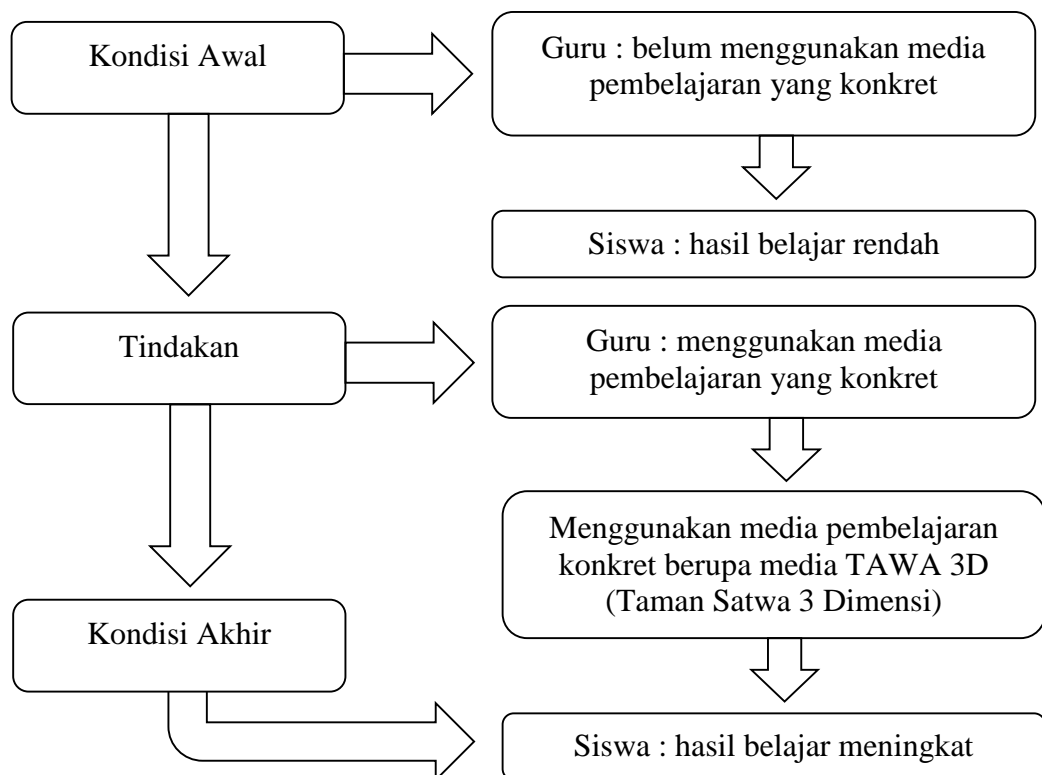
| No. | Penelitian Terdahulu | Persamaan | Perbedaan |
|-----|----------------------|--|--|
| 1. | Penelitian 1 | - Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media 3 dimensi - Materi IPA | - Metode penelitian eksperimen |
| 2. | Penelitian 2 | - Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media 3 dimensi - Materi IPA | - Subjek penelitian kelas IV - Metode penelitian kuantitatif |
| 3. | Penelitian 3 | - Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media 3 dimensi - Materi IPA pengelompokan hewan | - Media berupa miniatur - Metode penelitian tindakan kelas - Subjek penelitian kelas III |
| 4. | Penelitian 4 | - Pengembangan media taman satwa 3 dimensi - Materi IPA - Metode penelitian R&D | - Meningkatkan motivasi belajar peserta didik |

⁵⁵ Ramadhani Syafitri Siregar dan Sukmawati, "Development of Smart Board Pakapin Media in Science Learning Class V Elementary School", *Edumaspul Jurnal Pendidikan*, Vol 6, No 2, (2022), 3033.

| | | | |
|-----|---------------|--|--|
| | | - Subjek penelitian kelas V | |
| 5. | Penelitian 5 | - Media taman satwa - Meningkatkan hasil belajar peserta didik - Materi IPA - Subjek penelitian kelas V | - Metode penelitian tindakan kelas |
| 6. | Penelitian 6 | - Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media 3 dimensi - Materi IPA - Subjek penelitian kelas V | - Metode penelitian tindakan kelas |
| 7. | Penelitian 7 | - Materi IPA penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya - Metode penelitian R&D - Subjek penelitian kelas V | - Media berupa <i>Pop Up Book</i> - Tujuan penelitian untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan serta keefektifan media |
| 8. | Penelitian 8 | - Materi IPA penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya - Metode penelitian R&D - Subjek penelitian kelas V - Meningkatkan hasil belajar IPA | - Media berbasis multimedia interaktif e-Modul |
| 9. | Penelitian 9 | - Materi klasifikasi hewan menurut jenis pangan - Metode penelitian R&D - Subjek penelitian kelas V - Meningkatkan hasil belajar IPA | - Media berupa Puzzle |
| 10. | Penelitian 10 | - Materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya - Metode penelitian R&D - Subjek penelitian kelas V - Meningkatkan hasil belajar IPA | - Media berupa papan kantong pintar |

C. Kerangka Berpikir

Produk atau media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya di kelas V. Penggunaan media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi) dipilih karena disajikan dalam bentuk objek yang konkret atau nyata sehingga media ini bisa digunakan sebagai penunjang minat peserta didik serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan memberikan pengalaman secara langsung. Berikut ini adalah kerangka berfikir dalam penelitian ini yang disajikan dalam bentuk bagan:



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Rancangan Model

Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Model pengembangan ADDIE dikemukakan oleh Robert Maribe Branch dalam buku *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Model ADDIE merupakan singkatan dari tahapan *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.⁵⁶ Model ADDIE merupakan suatu model desain pembelajaran yang berlandaskan pada pendekatan sistem yang bersifat efektif serta efisien dan proses pelaksanaannya bersifat interaktif dimana hasil evaluasi di setiap tahapannya dapat membawa pengembangan pembelajaran ke tahapan yang berikutnya. Pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini dikarenakan model ini merupakan model yang sederhana serta umum digunakan dalam bidang desain pembelajaran yang mampu membantu pendidik dalam mewujudkan pembelajaran yang dinamis, efektif serta efisien.⁵⁷

Model ADDIE memiliki keunggulan dalam pengaplikasiannya dalam penelitian yaitu model ini sederhana, relatif mudah untuk dipelajari dan strukturnya yang sistematis serta terstruktur.⁵⁸ Keunggulan lain model ADDIE yaitu dalam pengembangannya melibatkan penilaian oleh para ahli validasi baik ahli media, ahli materi, serta ahli praktisi atau guru kelas sehingga sebelum melakukan suatu uji coba produk di lapangan perangkat pembelajaran atau media pembelajaran itu sudah melalui tahapan revisi berdasarkan masukan, komentar, kritik maupun saran, serta penilaian dari beberapa ahli. Oleh karena

⁵⁶ Batubara, H. H, *Media Pembelajaran Efektif* (Semarang: Fatawa Publishing, 2020), 44.

⁵⁷ Saringatun Mudrikah, dkk, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah Toeri dan Implementasi* (Sukoharjo: Pradina Pustaka, 2021), 47.

⁵⁸ *Ibid.*, 52.

itu, suatu perangkat pembelajaran, media pembelajaran atau *output* yang dihasilkan akan berdasarkan atau sesuai pada kebutuhan dari sasaran penelitian yaitu peserta didik itu sendiri.⁵⁹ Adapun rancangan desain pembuatan media yaitu sebagai berikut:

1. Alat dan Bahan

- a. Papan triplek ketebalan 8mm dengan panjang dan lebar (70cm x 50cm)
- b. Penggaris
- c. Engsel pintu
- d. Engsel jendela
- e. Gagang koper
- f. Pengunci koper
- g. Rel laci
- h. Rumput plastik ukuran 40cm x 40cm
- i. Miniatur hewan
- j. Miniatur hiasan
- k. Stik *ice cream*
- l. *Sticker* hiasan
- m. *Polymer clay*
- n. Cat kayu
- o. Lem
- p. Gunting/*cutter*

⁵⁹ Ina Magdalena dan 3A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Tulisan Bersama Tentang Desain Pembelajaran SD* (Tangerang: CV Jejak Anggota IKAPI, 2020), 41.

2. Langkah-langkah Pembuatan Media TAWA 3D (Taman Satwa 3 Dimensi)
 - a. Siapkan papan triplek dengan ukuran (70cm x 50cm).
 - b. Potong papan triplek menjadi beberapa bagian sesuai ukuran.
 - c. Kemudian, bentuk papan kayu tersebut sampai menyerupai koper berbentuk balok ukuran panjang 70cm, lebar 50cm, dan tinggi 25cm.
 - d. Pasangkan engsel pada koper yang nantinya koper bisa membuka dan menutup.
 - e. Setelah koper jadi, beri sekat tengah di dalam koper dimana yang atas digunakan untuk tempat media taman satwa sedangkan yang bawah diberi laci untuk meletakkan hewan-hewan.
 - f. Buatlah laci dari triplek berbentuk balok dengan ukuran panjang 30cm, lebar, 30cm, dan tinggi 8cm.
 - g. Pasang laci menggunakan rel laci dibagian bawah untuk mempermudah membuka dan menutup laci. Laci ini digunakan untuk meletakkan semua hewan.
 - h. Pasangkan pengunci koper dan gagang koper agar koper rapat dan mudah dibawa.
 - i. Kemudian pasang rumput plastik yang sudah disiapkan pada alas taman satwa.
 - j. Bagi alas taman satwa menjadi tiga bagian yaitu kandang herbivora, kandang karnivora, dan kandang omnivora.
 - k. Pasangkan pagar pada setiap bagian kandang hewan.

- l. Kemudian siapkan hewan-hewan yang terbuat dari plastik atau miniatur hewan (sapi, kambing, panda, kuda, rusa, macan, singa, harimau, kuda nil, badak, gajah, jerapah, itik, monyet, orang hutan dll)
- m. Hiasi taman satwa menggunakan pohon, batu dll agar memperindah media taman satwa.