

## BAB II

### KERANGKA TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Implementasi

Implementasi dalam referensi Kata Besar Bahasa Indonesia adalah peneraan, pelaksanaan. Mengenai implementasi, kata para ahli, kata Usman, “implementasi direduksi menjadi kegiatan, tindakan, tindakan, atau mekanisme suatu sistem.” Usman menyampaikan pendapatnya mengenai pelaksanaan atau implementasi. Suatu kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan dalam rangka mencapai tujuan kegiatan disebut pelaksanaan. Menurut definisi di atas pelaksanaan bukan hanya sekedar kegiatan; melainkan merupakan suatu kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan dengan sungguh-sungguh sesuai dengan norma-norma tertentu, guna mencapai tujuan kegiatan tersebut. Dengan demikian, implementasi tidak tetap sendirian tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yang dihasilkan.

Implementasi adalah perpanjangan dari aktivitas yang sesuai satu sama lain, jalur hubungan antara tujuan dan kegiatan untuk mencapainya dan membutuhkan organisasi pelaksana, organisasi yang layak. Menurut definisi implementasi, adalah proses melaksanakan ide, prosedur, atau serangkaian kegiatan baru dengan harapan orang lain akan menerima dan melakukan penyesuaian dalam birokrasi untuk menciptakan tujuan yang dapat dicapai dengan jaringan yang terpercaya dari pelaksana. Menurut Harsono implementasi adalah siklus untuk melakukan strategi menjadi kegiatan strategi dari masalah legislatif ke organisasi. Pengembangan kebijakan untuk peningkatan program.<sup>14</sup>

Dapat kita simpulkan bahwa proses mempraktekkan ide, konsep, kebijakan, atau inovasi sehingga menimbulkan efek baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap disebut implementasi.

---

<sup>14</sup> Ali Miftakhu Rosyad, ”Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah,” Universitas Wiralodra Indramayu Jawa Barat: Vol. 5 No. 02 (2019), 173-190: 176, diakses 18 April 2022, <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tarbawi/article/view/2074/1760>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely dalam Musfiqo, mengatakan bahwa ada dua macam pengertian media yaitu sempit dan luas. Makna sempit media adalah nyata: gambar, foto, dan alat-alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan mengkomunikasikan data. Sebaliknya, dalam arti luas, media adalah kegiatan yang berpotensi menciptakan lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap baru. Namun, media hanyalah sarana untuk mendeskripsikan dan mendeskripsikan dunia melalui komunikasi tidak langsung; itu tidak menampilkan "dunia" secara keseluruhan. Pembelajaran adalah suatu proses korespondensi dan kerjasama sebagai bentuk usaha pendidikan dengan membentuk pengalaman pendidikan yang terjadi pada siswa.

Salah satu alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran adalah media pembelajaran. Pembelajaran adalah suatu rangkaian korespondensi antara siswa, siswa, dan bahan pelajaran. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa metode komunikasi tidak dapat berfungsi tanpa sarana penyampaian pesan. Bentuk stimulus yang dapat dijadikan media antara lain hubungan atau interaksi manusia, realitas, suara tertulis atau rekaman, dan gambar bergerak. Siswa akan mendapat manfaat dari mempelajari isi pelajaran berkat lima bentuk stimulus ini. Atau bisa juga diartikan bahwa suara, penglihatan, dan gerak adalah jenis rangsangan yang dapat digunakan sebagai medium.<sup>15</sup>

Menurut Hamalik dalam buku Azhar Arsyad “Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi, merangsang kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa,” ujar Hamalik dalam buku Azhar Arsyad.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015.)

<sup>16</sup> Fatikh Inayahtur Rahma, ” Media Pembelajaran”, *Jurnal Studi Islam* Vol.14, No.2 (2019): 89 <http://ejournal.kopertais4.or.id/tapalkuda/index.php/pwahana/article/download/3608/2659/>

Berdasarkan pengertian media pembelajaran yang telah kita pahami, media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk mendorong proses pembelajaran yang disengaja, terarah, dan terkendali. Definisi ini didasarkan pada pemahaman kita sebelumnya tentang media.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengajaran yang juga berdampak pada kondisi kelas dan lingkungan yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menggunakan media pembelajaran di kelas memiliki tujuan tambahan selain yang tercantum di atas, termasuk yang berikut:

- 1) Penggunaan alat peraga dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan tersendiri sebagai alat untuk menciptakan lingkungan belajar mengajar yang efektif, bukan sebagai fungsi tambahan.
- 2) Penggunaan alat bantu visual merupakan komponen penting dari lingkungan pengajaran secara keseluruhan.
- 3) Tujuan dan materi pelajaran terkait erat dengan penggunaan alat peraga.
- 4) Menunjukkan dukungan instruksional tidak hanya perangkat pengalihan atau tambahan pelengkap.
- 5) Saat mengajar, alat bantu visual lebih disukai karena mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa mengingat apa yang dikatakan guru.
- 6) Untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran, penggunaan alat bantu visual diutamakan.<sup>17</sup>

#### **c. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran**

Sebagai alat pembelajaran, media pembelajaran memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan pengalaman pendidikan di kelas,
- 2) Meningkatkan kemahiran pengalaman pendidikan,
- 3) Mengikuti pentingnya topik untuk tujuan pembelajaran,
- 4) Membantu pengelompokan siswa dalam pembelajaran dengan penangan<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru algensindo, 2012), 99

<sup>18</sup> Hujar AH Sanky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 2015, 5.

Manfaat media pembelajaran baik secara keseluruhan maupun secara eksplisit sebagai bantuan belajar bagi pendidik dan peserta didik. Oleh karena itu, keunggulan media pembelajaran antara lain:

- 1) Pengajaran akan dapat lebih menjaga perhatian siswa, yang akan membantu memotivasi mereka untuk belajar, bahan ajar akan memiliki makna yang lebih jelas, yang akan membantu siswa memahaminya dengan lebih baik, dan siswa akan mampu menguasai tujuan pengajaran secara efektif.
- 2) Siswa tidak menjadi bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga karena metode pembelajaran yang bervariasi dari pada hanya komunikasi verbal melalui kata-kata guru.
- 3) Pembelajaran lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena lebih dari sekedar mendengarkan guru menjelaskan sesuatu. Itu juga melakukan hal-hal lain seperti: melakukan, mengamati, dan menunjukkan, antara lain.<sup>19</sup>

Berdasarkan uraian tentang tujuan dan manfaat pembelajaran menggunakan media pembelajaran dapat terwujud bagi peserta didik, guru memfasilitasi pembelajaran yang sesuai dan tidak monoton sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa dengan maksimal.

#### **d. Macam-macam Media Pembelajaran**

Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran yang sering digunakan pendidik dalam kegiatan pendidikan:

- 1) Media grafis, khususnya media yang menampilkan desain materi sebagai simbol komunikasi visual Media ini bersifat lugas, sederhana pembuatannya, dan relatif murah. Media grafis meliputi: gambar, gambar, diagram, grafik, kartun, poster, peta, dan bola dunia, serta papan buletin.
- 2) Media audio, khususnya media yang menggunakan simbol auditori untuk menampilkan rancangan materi File audio ini antara lain: laboratorium bahasa, media rekaman, dan radio.
- 3) Media Proyeksi senyap, yaitu seperti media grafis yang menampilkan pesan atau desain materi, tetapi penyajiannya diproyeksikan menggunakan proyektor. media untuk proyeksi stasioner, seperti: media

---

<sup>19</sup> Hujar AH Sanky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 2015, 5.

transparansi (untuk overhead projector dan transparansi), slide film, dan film strip

- 4) Media yang menyajikan rancangan pesan atau materi dalam bentuk benda bergerak disebut media proyeksi gerak. Media proyeksi gerak digunakan dengan cara merekam dan menggunakan alat perekam gerak (seperti kamera video) atau dengan menampilkan gerak-gerik yang dipertunjukkan langsung oleh aktor. Media ini meliputi: video game, film komputer (animasi), dan simulasi.
- 5) Media cetak, khususnya media yang mencetak pesan atau desain materi, baik tulisan maupun grafis secara lisan. Contoh media cetak adalah buku, modul, makalah, majalah, LKS, dll.
- 6) Media nyata, atau media yang berwujud benda asli, baik secara keseluruhan maupun sebagian, atau sebagai contoh benda tertentu. Media aktual ini, seperti objek, spesimen, model, herbarium, insektarium, dan lain sebagainya.<sup>20</sup>

Peneliti mengamati kegiatan pembelajaran guru dalam penerapan media pembelajaran tiga dimensi dari benda dilingkungan sekitar, media pembelajaran tiga dimensi tersebut dalam kategori media nyata, yaitu media dalam bentuk benda aslinya, baik dalam bentuk keseluruhan/utuh, maupun dalam bentuk bagian/contoh bagian dari benda tertentu. Dengan menggunakan media tiga dimensi pada materi sifat-sifat cahaya ini, guru dapat memberikan contoh secara konkrit tanpa harus menampilkan aslinya karena tidak memungkinkan contoh aslinya untuk ditampilkan ukuran sebenarnya di kelas.

#### **e. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Pembelajaran**

Kelebihan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan minat siswa sebagai akibat dari pembelajaran yang lebih menarik.
- 2) Memperjelas makna isi pelajaran agar siswa lebih memahaminya.
- 3) Metode pengajaran yang lebih bervariasi sehingga siswa tidak mudah bosan.

---

<sup>20</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, 2012, 76.



- 4) Berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran seperti: mengamati, melaksanakan, dan mendemonstrasikan, antara lain.<sup>21</sup>

Namun, berikut adalah beberapa kelemahan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran:

- 1) Panggilan untuk banyak alat peraga. Saat menggunakan alat bantu visual dalam proses pembelajaran, diperlukan berbagai alat pendukung.
- 2) Persiapan membutuhkan banyak waktu. Dalam mendidik dan menumbuhkan pengalaman latihan banyak waktu yang dibutuhkan oleh pendidik untuk merencanakan sebelumnya.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.<sup>22</sup>

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa setiap apa yang diterapkan dalam sebuah pembelajaran harus ditimbang kelebihan dan kekurangan, baik buruknya dalam penerapan media pembelajaran tersebut.

#### **f. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi dalam Pemilihan Media Pembelajaran**

Faktor-faktor berikut dapat dipertimbangkan ketika membuat pemilihan media secara keseluruhan dan komprehensif:

- 1) Faktor-faktor yang mempengaruhi pendanaan, tersedianya fasilitas dan peralatan, tersedianya waktu (untuk pembuatan bahan ajar dan media), dan tersedianya sumber daya (baik manusia maupun materi) semuanya menjadi kendala dalam pembelajaran dan pengembangan.
- 2) Persyaratan isi, tugas, dan metode pembelajaran Tugas yang ingin diselesaikan siswa, seperti menghafal, penerapan keterampilan, pemahaman hubungan, atau penalaran dan pemikiran tingkat tinggi, menentukan isi pelajaran. Perilaku yang berbeda diperlukan untuk setiap kategori pembelajaran, yang pada gilirannya memerlukan media dan strategi penyajian yang berbeda.
- 3) Kendala yang ditimbulkan oleh kemampuan dan keterampilan awal siswa, seperti membaca, mengetik, dan menggunakan komputer, serta karakteristik siswa lainnya.
- 4) Keefektifan biaya dan tingkat kesenangan (preferensi institusi, guru, dan siswa) menjadi pertimbangan tambahan.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, 64.

<sup>22</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*, 64.

Berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pemilihan media pembelajaran yang telah dijelaskan, peran guru dalam pemilihan media pembelajaran sangat penting yang harus di siapkan dan dirancang secara matang agar pembelajaran lebih optimal.

Berikut ini adalah beberapa pertimbangan mendasar ketika memilih media pembelajaran:

- 1) Bersiaplah untuk mendemonstrasikannya dengan cara ceramah media.
- 2) Terbiasa belajar dengan media, seperti dosen yang terbiasa menggunakan proyektor transparansi saat mengajar mahasiswa.
- 3) Ingin memberikan gambaran atau penjelasan yang lebih konkrit.
- 4) Merasa bahwa media dapat berbuat lebih banyak, seperti membangkitkan minat atau semangat siswa untuk belajar.<sup>24</sup>

Jadi, hal yang paling penting untuk dipertimbangkan ketika memilih media adalah dapat atau tidaknya memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

### 3. Media tiga dimensi

#### a. Pengertian Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah jenis model yang sebanding dengan aslinya. Penerapan media semacam ini biasanya menekankan pada pengalaman dan analisis suasana. karena media pembelajaran juga mencakup lingkungan dan suasana serta media fisik.<sup>25</sup>

Media tiga dimensi adalah sekelompok media yang penyajian visualnya tiga dimensi tetapi tanpa proyeksi. Pertemuan media ini bisa eksis sebagai artikel unik, baik yang

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 69-71

<sup>24</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 84

<sup>25</sup> Giry Marhento, dkk, “PENERAPAN MEDIA TIGA DIMENSI SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM APPLICATION OF THREE DIMENSIONAL MEDIA AS AN ALTERNATIVE IMPROVING THE RESULTS OF NATURAL SCIENCE LEARNING)”, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas INDRAPRASTA PGRI The 8th University Research Colloquium Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2018, hal. 461 diakses 13 April 2022 <http://repository.urecol.org/index.php/proceeding/article/view/326>

hidup maupun mati, dan juga bisa eksis sebagai peniruan yang mewakili aslinya.<sup>26</sup>

Nana Sudjana mendefinisikan media tiga dimensi sebagai alat bantu visual dengan dimensi seperti panjang, lebar, dan tinggi. Jika dimaknai, gagasan media pembelajaran tiga lapis, menjadi media khusus yang tampilannya dapat dilihat menurut sudut pandang manapun dan memiliki aspek panjang, lebar, dan tingkat/ketebalan. Media dengan tiga dimensi juga dapat dianggap sebagai kumpulan media tanpa proyeksi yang memiliki tiga dimensi dalam penyajian visualnya. Kelompok media ini dapat berupa benda asli, benda hidup atau benda mati, atau tiruan dari benda aslinya.<sup>27</sup>

Secara umum dapat ditarik kesimpulan bahwa media tiga dimensi adalah sekelompok media asli, hidup, dan mati yang dapat digunakan untuk mengirimkan pesan dari pengirim ke penerima dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa. dengan cara yang memfasilitasi pembelajaran.

#### **b. Macam-macam Media Tiga Dimensi**

Menurut Nana dan Rivai, berbagai media tiga dimensi biasanya digunakan dalam proses pembelajaran. Ada enam jenis model: model solid, model cutaway, model built-up, dan model kerja, diorama dan maket Masing-masing kategori model ini bisa berukuran persis sama dengan aslinya, atau bisa lebih besar atau lebih kecil dari aslinya. Berbagai macam model yang telah disebutkan antara lain akan dijelaskan berikut ini.<sup>28</sup>

##### 1) Model Padat (Solid Model)

Model padat biasanya menggambarkan permukaan luar suatu objek dari segi warna, bentuk, dan susunan. Permukaan luar objek biasanya digambarkan dalam model padat, yang seringkali membuang bagian yang mengacaukan konsep utama bentuk, warna, dan penataan. Misalnya:

---

<sup>26</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media 2016), 29

<sup>27</sup> Ari Krisnawati, dkk, "PENGUNAAN MEDIA TIGA DIMENSI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR", Universitas Negeri Surabaya JPGSD, Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013, 0-216, hal. 2, diakses 10 April 2022, <file:///C:/Users/ok/Downloads/2935-Article%20Text-5027-1-10-20130611.pdf>

<sup>28</sup> Muhammad Hasan, dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran", (Klaten: Tahta Media Grup, 2021), hal. 96-98 [https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN/5n1IEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Nana+Sudjana+\(2010:156\).+model+Tiga+Dimensi+dapat+dikelompokkan+kedalam+enam+kategori&pg=PA96&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN/5n1IEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=Nana+Sudjana+(2010:156).+model+Tiga+Dimensi+dapat+dikelompokkan+kedalam+enam+kategori&pg=PA96&printsec=frontcover)



pengembangan senjata: seperti senjata, meriam, kapak, batu, lembing, tombak, dan pedang, antara lain

2) Model Penampang (Cutway)

Model ini menggambarkan struktur internal suatu objek dan tampilannya ketika permukaannya diangkat. Model ini kadang dikenal dengan model X-Ray atau model Crosssection, yaitu model penampang pemoyong. Contoh: Anatomi manusia dan hewan, seperti: kepala, mata, gigi, tulang, jantung, paru-paru, otak, dan sebagian ginjal.

3) Model susun

Model pameran terdiri dari beberapa bagian item lengkap, atau mungkin bagian mendasar dari artikel Model. Contoh: Anatomi manusia dan hewan, seperti: jantung, tengkorak, mata, dan otak

4) Model kerja

Model kerja adalah tiruan dari objek nyata yang menyerupai eksteriornya dan mencakup sejumlah komponennya. Contoh: alat musik, seperti: trampolin, biola, seruling, terompet, piano, dan

5) Mock-up

Mock-up adalah penguraian rencana permainan bagian-bagian yang dipandang terlalu berbelit-belit atau sulit diperkenalkan dalam pembelajaran. Agar siswa dapat dengan mudah memahami komponen utama dari suatu proses, susunan komponen yang sebenarnya diubah. Contoh: Alat untuk mensimulasikan rambu lalu lintas.

6) Diorama

Diorama adalah tampilan tiga lapis kecil yang berarti menggambarkan keadaan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri dari figur atau benda yang ditampilkan di atas panggung dengan latar belakang yang dicat khusus. Contoh: bagian dalam goa atau interior Goa.

Pada penerapan media pembelajaran media tiga dimensi dari benda dilingkungan sekitar merupakan macam-macam media tiga dimensi jenis mock-ups, susunannya nyata dari suatu yang dianggap rumit tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas maka penggunaan media tiga dimensi jenis mock-ups sehingga aspek-aspek utama dari suatu proses mudah di mengerti oleh siswa. Contoh pada sifat-sifat cahaya dapat dibiaskan, contoh dalam kehidupan nyata yaitu air sungai yang jernih akan terlihat dangkal, maka tidak memungkinkan guru mengajak ke sungai untuk melihat contoh sifat-sifat cahaya tersebut, dari

permasalahan tersebut guru menggunakan media pembelajaran tiga dimensi atau alternative lain untuk memahami materi tersebut.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi

Moedjiono dalam Muhammad Hasan bukunya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran”, mengatakan bahwa media tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan dan kekurangan.<sup>29</sup>

Berikut kelebihan-kelebihan dalam penggunaan media tiga dimensi diantaranya yaitu :

- 1) Memberikan pengalaman langsung.
- 2) Memberikan presentasi yang konkrit.
- 3) Menampilkan objek secara keseluruhan, termasuk konstruksinya dan cara kerjanya.
- 4) Menunjukkan struktur organisasi dengan jelas.
- 5) Menunjukkan asal-usul suatu proses dengan jelas.

Media tiga dimensi juga memiliki beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut:

- 1) Tidak dapat menjangkau banyak target.
- 2) Penyimpanan memakan banyak ruang.
- 3) Perawatan yang rumit
- 4) Membuntuhkan persiapan yang cukup banyak dari segi waktu dan pembuatannya.

Jadi dapat dikatakan bahwa media pembelajarn tiga dimensi dapat mempermudah guru menyampaikan materi proses pembelajaran.

## 4. Pembelajaran IPA

### a. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran melibatkan guru dan siswa yang terlibat dalam interaksi baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti pembelajaran tatap muka dan online melalui sistem, dengan memanfaatkan berbagai perangkat pembelajaran.<sup>30</sup> Proses mengajar seseorang atau sekelompok orang melalui berbagai upaya, strategi, metode, dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang direncanakan itulah yang dimaksud dengan istilah “belajar”. Pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan yang diprogramkan guru dalam desain instruksional

---

<sup>29</sup> Muhammad Hasan, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran, 98

<sup>30</sup> Suyono, dkk, Belajar dan pembelajaran Teori dan Konsep Dasar, (bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 134

yang menekankan pada penyediaan sumber belajar untuk mendorong siswa aktif belajar.<sup>31</sup>

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari banyak bagian yang berbeda yang bekerja sama. Unsur-unsur pembelajaran meliputi; metode, tujuan, materi, dan evaluasi. Dalam pembelajaran pendidik harus memusatkan perhatian pada keempat bagian ini dalam menentukan media atau strategi mendidik.<sup>32</sup>

Menurut beberapa definisi yang dikemukakan di atas, belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru dan siswa, guru berperan sebagai guru dan siswa berperan sebagai siswa. Perilaku belajar mengajar berkaitan dengan materi pembelajaran, yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, agama, seni, atau nilai-nilai kesusilaan.

#### **b. Tahapan Kegiatan Pembelajaran**

Secara umum ada tiga point dalam strategi pembelajaran, yaitu tahap awal (prainstruksional), tahap pengajaran (instruksional), tahap penilaian dan tahap tindak lanjut.

##### **1) Tahap Pra Instruksional**

Guru memulai proses belajar mengajar dengan tahap pra instruksional. Pada tahap pra-instruksional, guru dan siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan berikut.

- a) Guru menanyakan tentang kehadiran siswa dan memberi tahu siswa yang tidak hadir.
- b) Menanyakan kepada siswa seberapa jauh mereka dalam diskusi pelajaran sehingga guru dapat menentukan apakah siswa siap untuk pelajaran hari itu dengan kebiasaan belajar di rumah mereka.
- c) Mengajukan pertanyaan kepada siswa tentang materi yang dibahas dalam pelajaran sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk menentukan pemahaman siswa dapat menginterpretasikan topik yang telah diberikan.
- d) Memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum mereka pahami dari pelajaran sebelumnya.

---

<sup>31</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), 109

<sup>32</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme guru*, (Depok: Raja Grafindo Persada, 2013), 1

- e) Mengulangi materi pelajaran secara singkat, yang mencakup semua topik yang telah dibahas sebelumnya.

Tahap prainstruksional ini merupakan tahap pemanasan di awal pembelajaran yang tujuannya mengungkapkan kembali tanggapan siswa terhadap materi pembelajaran yang diterima sebelumnya dan menumbuhkan kondisi belajar dalam kaitannya dengan pelajaran hari itu.<sup>33</sup>

## 2) Tahap Instruksional

Tahap instruksional yaitu dimana guru memberikan bahan pelajaran yang telah dipersiapkan sebelumnya disebut sebagai tahap instructional atau tahap mengajar. Tahapan pengajaran adalah sebagai berikut:

- a) Instruktur menjelaskan tujuan pelajaran
- b) Instruktur mencatat pokok-pokok materi yang akan dibahas pada hari itu sesuai dengan tujuan. Hal ini dilakukan untuk menekankan fokus tujuan yang diantisipasi.
- c) Memanfaatkan alat pengajaran untuk memperjelas pembahasan setiap topik.
- d) Berikan rangkuman singkat hasil diskusi.<sup>34</sup>

## 3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Tujuan dari tahap ketiga ini adalah untuk memastikan seberapa sukses tahap kedua (instruksional). Guru menggunakan tahap evaluasi dan tindak lanjut sebagai umpan balik atas pelaksanaan semua kegiatan pembelajaran untuk menentukan seberapa baik siswa memahami materi yang disampaikan selama tahap pembelajaran. Pengetahuan profesional guru tentang cara mengajar terletak di sana.<sup>35</sup>

Menurut Meir dalam bukunya Abdul Majid, berpendapat bahwa kegiatan pembelajaran pada hakikatnya mempunyai empat unsur, yaitu: persiapan (*preparation*), penyampaian (*presentation*), pelatihan (*practice*), dan penampilan hasil (*performance*).<sup>36</sup>

---

<sup>33</sup> Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hal 27-28

<sup>34</sup> Sunhaji, dkk, Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah/Madrasah, (Banyumas, Zahira Media Publisher, 2022), hal 3

<sup>35</sup> Sunhaji, dkk, Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah/Madrasah, hal 3

<sup>36</sup> Abdul Majid, Strategi Pembelajaran, hal 29

### c. Indikator Pembelajaran

Indikator merupakan sebuah acuan yang menjadi dasar untuk melakukan sesuatu termasuk untuk menyusun sebuah metode pembelajaran. Keberhasilan suatu metode pembelajaran dapat ditetapkan dengan memberikan indikator yang spesifik untuk mendapatkan hasil penilaian maksimal.<sup>37</sup>

Indikator pembelajaran disusun untuk mencapai target pembelajaran, oleh karena itu indikator disusun sebagai landasan untuk penilaian. Beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk menyusun indikator yaitu indikator yang dapat mengukur tingkat keberhasilan, perilaku yang merupakan proses dalam pembelajaran dan terakhir yaitu setiap indikator yang disusun harus sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dengan tersusunnya indikator maka proses pembelajaran akan efektif. Menurut Uno dkk. mengungkapkan hasil penelitiannya dalam sejumlah penelitian, yang menunjukkan tujuh indikator pembelajaran yang efektif:

- 1) Pengorganisasian materi yang efektif
- 2) Komunikasi dan semangat terhadap materi pelajaran
- 3) penugasan
- 4) sikap positif terhadap siswa
- 5) nilai wajar
- 6) penyesuaian pendekatan pembelajaran
- 7) hasil belajar siswa positif

Adapun indikator pembelajaran berdasarkan Taxonomy of Educational Objectives terdiri dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Untuk pencapaian indikator hasil belajar peserta didik, berikut langkah-langkah proses pembelajaran yang perlu diperhatikan guru:

- 1) Metode pembelajaran

Metodologi dalam pendidikan adalah cabang ilmu yang mempelajari bagaimana melakukan kegiatan yang tersistem dalam lingkungan di mana guru dan siswa berinteraksi satu sama lain untuk memastikan bahwa proses pembelajaran berhasil dan tujuan pengajaran tercapai. Penting untuk mengenal, memperoleh pengetahuan, dan menerapkan berbagai strategi pengajaran saat mengajar

---

<sup>37</sup> Dg.Mapata, dkk, *Pembelajaran Berbasis Riset (Research Based Learning)*, (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), 59.



dengan cara-cara berikut agar tujuan pengajaran pendidik terpenuhi.:<sup>38</sup>

a) Metode Ceramah (Preaching Method)

Metode ceramah adalah strategi pengajaran yang melibatkan penyampaian pengetahuan secara lisan kepada sekelompok siswa, yang sebagian besar berpartisipasi secara pasif. Metode ceramah adalah satu-satunya cara yang paling hemat biaya untuk menyampaikan informasi dan cara paling efektif untuk mengatasi kekurangan literatur atau referensi yang sesuai dengan jangkauan daya beli dan pemahaman siswa.<sup>39</sup>

b) Metode Diskusi (Discussion method)

Menurut definisi Muhibbin Syah metode diskusi adalah strategi pengajaran yang memiliki kaitan kuat dengan pemecahan masalah. Pembacaan yang disosialisasikan dan diskusi kelompok adalah nama umum untuk pendekatan ini.<sup>40</sup>

c) Metode demonstrasi (Demonstration Method)

Metode demonstrasi adalah strategi pengajaran yang relevan dengan materi pelajaran atau materi yang disajikan, item, peristiwa, aturan, dan urutan kegiatan yang relevan secara langsung atau tidak langsung didemonstrasikan. Teknik yang dikenal sebagai metode demonstrasi digunakan untuk mendemonstrasikan pengoperasian prosedur atau objek dalam kaitannya dengan subjek yang ada.<sup>41</sup>

d) Metode Resitasi (Recitation Method)

Metode resitasi adalah siswa diharuskan membuat resume sendiri dengan menggunakan metode resitasi, yang mengharuskan mereka menggunakan kalimat sendiri.<sup>42</sup>

---

<sup>38</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", (Sulawesi Selatan: CV. Kaaffah Learning Center, 2019), hal 44

<sup>39</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", hal 45

<sup>40</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", hal 46

<sup>41</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", hal 47

<sup>42</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", hal 49

e) Metode Percobaan (Experimental Method)

Teknik uji coba adalah suatu strategi untuk membuka pintu bagi siswa perseorangan atau kelompok untuk mempersiapkan diri dalam menyelesaikan suatu siklus atau ujian. Metode eksperimen adalah strategi pengajaran yang menggunakan pendekatan tertentu dan dilakukan secara berulang-ulang.<sup>43</sup>

Roestiyah mendefinisikan metode eksperimen sebagai strategi pengajaran dimana siswa melakukan percobaan, mengamati proses, dan mencatat hasilnya secara tertulis. Guru kemudian mempresentasikan hasil pengamatannya di depan kelas dan mengevaluasinya. Tujuan dari penggunaan metode ini adalah agar siswa mampu memecahkan masalah atau menemukan solusinya sendiri melalui percobaan. Selain itu, siswa dapat diajarkan untuk berpikir secara ilmiah. Siswa mendemonstrasikan kebenaran teori yang mereka pelajari melalui eksperimen.<sup>44</sup>

2) Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan komunikasi antara siswa, guru, dan sumber belajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa metode komunikasi tidak dapat berfungsi tanpa sarana penyampaian pesan. Bentuk stimulus yang dapat dijadikan media antara lain hubungan atau interaksi manusia, realitas, suara tertulis atau rekaman, dan gambar bergerak. Siswa akan mendapat manfaat dari mempelajari isi pelajaran berkat lima bentuk stimulus ini. Atau dapat ditarik kesimpulan bahwa suara, penglihatan, dan gerak merupakan jenis rangsangan yang dapat dimanfaatkan sebagai media.<sup>45</sup>

3) Sumber belajar

Buku dan bahan cetakan lainnya dianggap sebagai sumber belajar. Makna ini masih banyak dipahami oleh

---

<sup>43</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", hal 49

<sup>44</sup> Ahdar Djamaluddin, "Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis", hal 52

<sup>45</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 5

para pendidik; misalnya, komponen program pengajaran yang disusun oleh pendidik mencakup sumber belajar, yang biasanya mencakup buku teks yang direkomendasikan atau buku wajib. Sebaliknya, dalam arti yang lebih luas, sumber belajar adalah setiap dan semua sumber daya yang dapat diakses oleh pembelajar tetapi tidak secara langsung mempengaruhi proses pembelajaran.<sup>46</sup>

Sumber belajar yang berguna untuk membantu membuat kegiatan belajar berjalan lebih baik dan lebih cepat. Sumber belajar terdiri dari berbagai bagian yang saling berhubungan, mempengaruhi satu sama lain, dan bekerja sama dengan baik. Komponen sumber belajar, baik yang dirancang maupun yang digunakan, merupakan komponen yang dimaksud. Komponen: Bagian-bagian ini sulit digunakan sendiri karena merupakan satu kesatuan. Namun, terkadang mereka dapat digunakan secara terpisah. Menurut Sudjana dan Rivai, tujuan, misi, atau fungsi sumber belajar, bentuk, format, atau kondisi fisiknya, pesan yang dibawanya, dan kesulitan atau kerumitan penggunaannya merupakan komponen sumber belajar.<sup>47</sup>

#### 4) Materi pembelajaran

Materi pembelajaran adalah segala sesuatu yang harus dikuasai peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar untuk memenuhi standar kompetensi mata pelajaran masing-masing satuan pendidikan dianggap sebagai bahan pembelajaran. Proses pembelajaran sering diartikan sebagai proses penyampaian materi karena materi pelajaran merupakan inti dari proses pembelajaran dalam konteks tertentu. Ketika penguasaan materi pelajaran adalah tujuan utama pembelajaran, ini dibenarkan.<sup>48</sup>

Menurut Ibrahim dan Syaodih, faktor-faktor berikut harus diperhatikan saat memilih atau menentukan mata pelajaran:<sup>49</sup>

##### a) Tujuan pengajaran

Materi pelajaran harus dipilih dalam kaitannya dengan hasil belajar yang diinginkan. Dengan demikian,

---

<sup>46</sup> Rusydi Ananda, "Perencanaan Pembelajaran", (Medan : Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI), 2019), 218

<sup>47</sup> Rusydi Ananda, "Perencanaan Pembelajaran", 229

<sup>48</sup> Rusydi Ananda, "Perencanaan Pembelajaran", 88

<sup>49</sup> Rusydi Ananda, "Perencanaan Pembelajaran", 94

topik yang diberikan dalam setiap mata pelajaran harus membantu tercapainya tujuan pembelajaran dari mata pelajaran yang bersangkutan, untuk memahami kemampuan instruktif yang diselesaikan oleh sekolah.

b) Makna Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang diberikan harus memiliki arti yang sangat penting, baik dari segi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai maupun tujuan yang ingin dicapai pada saat mempelajari materi pembelajaran selanjutnya.

c) Nilai praktis

Bahan ajar yang dipilih harus bermakna bagi siswa karena mengandung nilai-nilai yang berguna dan praktis untuk kehidupan sehari-hari siswa.

d) Tingkat perkembangan

Siswa Kedalaman materi pembelajaran yang dipilih hendaknya ditentukan dengan memperhatikan tingkat perkembangan berpikir siswa. Dalam hal ini, biasanya dimasukkan dalam kurikulum sekolah yang relevan.

e) Tatanan Urutan

Bahan pelajaran yang disediakan hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga memudahkan siswa atau siswa untuk mempelajari keseluruhan isinya.

5) Penilaian

Penilaian menurut istilah ialah Interpretasi hasil pengukuran dan hasil belajar. Sementara itu, pengukuran itu sendiri adalah proses metedis untuk menemukan nilai numerik pada objek kuantitatif. Biasanya, hasil belajar dicapai mengikuti hasil evaluasi. Evaluasi adalah suatu proses untuk menentukan berhasil atau tidaknya suatu program, berharga atau tidaknya, dan efektif atau tidaknya program tersebut. Evaluasi terkait dengan pertimbangan nilai.<sup>50</sup>

Evaluasi hasil belajar adalah suatu siklus untuk mengejar pilihan dengan memanfaatkan data yang diperoleh melalui perkiraan hasil belajar dengan menggunakan instrumen tes dan nontes. Dalam hal ini proses penentuan seberapa penting keberhasilan belajar

---

<sup>50</sup> Nini Ibrahim, "Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis", (Jakarta: Mitra Abadi, 2014), 225

diartikan sebagai penilaian hasil belajar. Tujuan penilaian guru terhadap hasil belajar adalah untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai bahan pelajaran dan apakah kegiatan mengajar sudah sesuai dengan yang diharapkan.<sup>51</sup>

Secara umum, ada dua kategori metode penilaian yang digunakan dalam evaluasi hasil belajar: metode tes dan metode non tes.<sup>52</sup>

a) Metode Tes

Tes pembelajaran adalah jenis tes yang digunakan untuk mengukur perkembangan atau kemajuan belajar siswa. Jika dilihat dari segi bentuk dan soalnya, dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu tes prestasi belajar dengan uraian uraian dan tes tujuan hasil belajar.

b) Teknik Non Tes.

Beberapa jenis prosedur nontes yang dikenal antara lain: rentang skala, wawancara, angket, dan observasi

6) Evaluasi

Evaluasi adalah proses atau kegiatan untuk menentukan nilai segala sesuatu di bidang pendidikan, termasuk program pendidikan (termasuk perencanaan program), konten pendidikan (seperti kurikulum), perolehan dan peningkatan kapasitas guru, manajemen pendidikan, dan bidang lainnya. Sebaliknya, seseorang atau organisasi yang membuat keputusan bertindak berdasarkan informasi atau data yang mereka peroleh (biasanya melalui penilaian). Ketika datang untuk mempengaruhi keputusan tentang hasil belajar, evaluasi memainkan peran penting. Dengan bantuan evaluasi, seorang guru dapat menentukan bagian mana yang tidak berfungsi atau bagaimana pengaruhnya terhadap perilaku siswa dan hasil belajar yang positif.<sup>53</sup>

## 5. Mata Pelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya

### a. Pengertian Pembelajaran IPA

IPA dikenal sebagai sains yaitu usaha manusia untuk memahami alam semesta melalui observasi yang tepat, prosedur, dan penjelasan berbasis penalaran. Dalam hal ini diharapkan

---

<sup>51</sup> Nini Ibrahim, "Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis", 226

<sup>52</sup> Nini Ibrahim, "Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis", 227

<sup>53</sup> Nini Ibrahim, "Perencanaan Pembelajaran Teoritis dan Praktis", (Jakarta:

Mitra Abadi, 2014), 229-230



para guru, khususnya yang mengajar IPA di sekolah dasar, dapat mengenal dan memahami hakikat belajar IPA. Hal ini akan memudahkan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran yang mengajarkan IPA. Siswa yang mengikuti proses pembelajaran juga tidak mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep ilmiah.<sup>54</sup>

Pembelajaran IPA yang diartikan sebagai ilmu alam dan disebut sebagai IPA dalam bahasa Indonesia dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu IPA sebagai metode, produk, dan cara berpikir. Sutrisno menambahkan bahwa IPA juga merupakan prosedur dan teknologi dari ketiga bagian tersebut. Namun penambahan ini merupakan pengembangan dari tiga bagian sebelumnya yaitu pengembangan prosedur proses dan teknologi penerapan konsep dan prinsip ilmiah pada produk.<sup>55</sup>

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

Tujuan pembelajaran IPA untuk pengajaran sains sekolah dasar dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) adalah untuk<sup>56</sup>:

- 1) Meyakini bahwa Tuhan Yang Maha Esa maha besar karena keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Memperoleh pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah yang praktis dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Menanamkan pikiran terbuka, pandangan positif, dan kesadaran tentang cara masyarakat, lingkungan, sains, dan teknologi berinteraksi.
- 4) Menumbuhkan kemampuan siklus untuk memeriksa iklim, menangani masalah, dan memutuskan secara sederhana.
- 5) Meningkatkan peran serta dalam pemeliharaan, pelestarian, dan peningkatan lingkungan alam.
- 6) Memperluas perhatian untuk melihat nilai pada alam dan segala strukturnya sebagai salah satu manifestasi Tuhan.
- 7) memperoleh pengetahuan sains, konsep, dan keterampilan sebagai landasan pendidikan sekolah menengah pertama.

#### **c. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar.**

Menurut BSNP pembelajaran IPA hendaknya dilakukan secara logis untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja

---

<sup>54</sup> Ahmad Susanto, *Toeri Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2015), 167

<sup>55</sup> Ahmad Susanto, *Toeri Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 167

<sup>56</sup> Ahmad Susanto, *Toeri Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 171 - 172

dan bertindak secara deduktif dan menyampaikannya sebagai bagian penting dari kemampuan dasar. Oleh karena itu, pendidikan IPA di SD/MI lebih menekankan pada pemberian kesempatan belajar langsung kepada siswa melalui penerapan keterampilan proses dan sikap ilmiah. Sebaliknya, Samatowa mengklaim bahwa model pembelajaran berdasarkan pengalaman langsung meningkatkan daya ingat anak dan tidak mahal karena penggunaan bahan dan alat pembelajaran di lingkungan anak itu sendiri.<sup>57</sup>

Kedua definisi di atas mengantarkan kita pada kesimpulan bahwa perkembangan siswa saat ini berada pada tahap operasional konkret, yang memerlukan pengalaman dan/atau objek langsung. Pada tahap operasional ini, tingkat perkembangan kognitif siswa sangat dipengaruhi oleh pengalaman langsung. Siswa akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang apa yang mereka pelajari karena mereka akan dapat melihat dan merasakan sendiri apa yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung.

Tanggung jawab guru sekolah dasar pada umumnya sama baik mengajar IPA maupun mata pelajaran lainnya. Sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Guru dan Dosen No. 14 Tahun 2005 adalah guru ahli dengan tugas pokok mengajar, mengajar, mengarahkan, mengkoordinasikan, mempersiapkan, mensurvei, dan menilai peserta didik, baik pada jenjang persekolahan remaja, pelatihan formal, sekolah esensial, dan instruksi opsional, serta di organisasi tersier.<sup>58</sup> Menurut pengertian Hasbullah tentang guru yaitu orang yang berfungsi sebagai pembimbing untuk meningkatkan kegiatan peserta didik dan juga bertanggung jawab atas penyelenggaraan pendidikan, maka tugas seorang guru sejalan dengan pengertian tersebut.<sup>59</sup>

Dari perspektif ini, mencakup tanggung jawab, peran, dan fungsi guru sekolah dalam mendidik dan mengarahkan siswa. Artinya, selain mengajar dan memberikan informasi kepada siswa, guru juga bertanggung jawab untuk melatih, membimbing, dan mengarahkan siswa ke arah yang benar agar mereka dapat belajar dan berfungsi sebagai individu yang

---

<sup>57</sup> Farida Nur Kumala, *Pembelajaran IPA SD*, (Malang: Ediiide Infografika, 2016), hal 12

<sup>58</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 178

<sup>59</sup> Ahmad Susanto, *Toeri Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 179

terdidik secara akademis. Diharapkan guru sebagai profesi mampu berkembang untuk memenuhi tanggung jawabnya di lembaga pendidikan. Agar guru dapat menjadi teladan bagi siswanya, ia harus melaksanakan berbagai tugas dan tanggung jawab setiap hari. Akibatnya, guru harus menunjukkan sejumlah kompetensi untuk memenuhi tanggung jawab mereka.

#### d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA memiliki ruang lingkup kajian yang meliputi ruang makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan, benda/materi, sifat-sifat, dan kegunaannya meliputi: cair, padat, dan gas, energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat, bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.<sup>60</sup>

Ruang lingkup kajian IPA untuk SD/MI tersebut diperdalam dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada kurikulum IPA untuk kelas I sampai dengan kelas VI secara bertahap sesuai dengan tingkat perkembangan siswa, dari materi yang konkrit sampai materi yang abstrak, dari materi yang sederhana sampai materi yang rumit. Adapun kompetensi Inti dan kompetensi dasar pada mata pelajaran IPA semester 1(ganjil) tema 5 pahlawanku subtema 1 perjuangan para pahlawan pembelajaran 1 materi sifat-sifat cahaya di MI Nahdlatusy Syubban adalah sebagai berikut:

No	Kompetensi Inti (KI)
1	Menerima, menjalankan dan menghargai agama yang dianutnya
2	Memiliki perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya
3	Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang

<sup>60</sup> Yanti Fitriya dan Widya Indra, Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains, (Sleman: Deepublish, 2020). 51  
[https://books.google.co.id/books?id=mPgaEAAAQBAJ&pg=PA51&dq=Ruang+lingkup+pembelajaran+IPA&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKEwiDq63k1b\\_8AhXymeYKHUmzBC4Q6wF6BAgHEAU#v=onepage&q=Ruang%20lingkup%20pembelajaran%20IPA&f=false](https://books.google.co.id/books?id=mPgaEAAAQBAJ&pg=PA51&dq=Ruang+lingkup+pembelajaran+IPA&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKEwiDq63k1b_8AhXymeYKHUmzBC4Q6wF6BAgHEAU#v=onepage&q=Ruang%20lingkup%20pembelajaran%20IPA&f=false)

	dijumpainya I rumah, sekolah, dan tempat bermain.
4	Menyajikan pengetahuan factual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetik, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.7 Menerapkan sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan	3.7.1 Mengidentifikasi sifat-sifat cahaya dan keterkaitannya dengan indera penglihatan dalam kehidupan sehari-hari.
4.7 Menyajikan hasil pengamatan dan/ atau percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya	4.7.1 Menyajikan hasil percobaan yang memanfaatkan sifat-sifat cahaya dalam bentuk tulisan.

## 6. Bakat dan Minat Belajar

### a. Pengertian Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang di bawa seseorang sejak lahir. Setiap individu memiliki bakat atau potensi yang berbeda-beda dari sejak lahir. Ada yang memiliki bakat bidang tulis-menulis, kesenian, olahraga, bakat lainnya. Bakat adalah kemampuan alamiah yang merupakan potensi yang harus diciptakan atau dipersiapkan untuk mencapai suatu penguasaan atau keahlian, informasi dan kemampuan yang luar biasa sesuai dengan bidangnya. Crow dalam bukunya yang berjudul *General Psychology* menyatakan bakat merupakan suatu kualitas yang tampak pada tingkah laku manusia pada suatu keahlian tertentu. Stamboel Muanandir dan Munandar menyatakan bahwa bakat adalah kapasitas yang melekat untuk mengamankan informasi atau kemampuan yang agak luas sifatnya.<sup>61</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa bakat ialah kemampuan bawaan sejak lahir yang di miliki seseorang dalam bentuk perilaku pada suatu bidang keahlian tertentu.

<sup>61</sup> Pupu Saeful Rohmat, dkk, *Psikologi Pendidikan*, ( Jakarta Timur: Bumi Aksara 2018), 153-154 di akses 10 Juli 2022, [https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi Pendidikan/bo0mEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+bakat+dan+minat&pg=PA153&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Pendidikan/bo0mEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+bakat+dan+minat&pg=PA153&printsec=frontcover) .

## b. Jenis-jenis Bakat

Bakat terdiri atas dua jenis yaitu bakat umum dan bakat khusus. Bakat umum ialah kemampuan berupa potensi dasar yang bersifat umum dan di miliki oleh setiap orang. Adapun bakat khusus ialah kemampuan berupa potensi khusus dan tidak dimiliki oleh setiap orang, seperti bakat seni, olahraga, dll. Bakat khusus dibagi atas beberapa golongan yaitu:<sup>62</sup>

- 1) Kemampuan verbal, khususnya kemampuan mengkomunikasikan gagasan secara lisan.
- 2) Kemampuan numerik, khususnya pemahaman tentang bagaimana bentuk angka.
- 3) Bakat akademik, khususnya kemampuan menggabungkan kata (logika) dan angka.
- 4) Kemampuan berpikir abstrak, yaitu berpikir dalam kerangka pola, desain, diagram, ukuran, bentuk, dan posisi daripada kata-kata atau angka.
- 5) Bakat mekanik, atau keterampilan dengan mesin, peralatan, prosedur, dan peralatan lainnya
- 6) Kebugaran spasial (hubungan spasial), khususnya kemampuan untuk memperhatikan, kumpulan hadiah yang sangat tidak menyukai kehalusan visual.
- 7) Kemampuan menulis tugas dengan cepat dan akurat, termasuk kemampuan mengumpulkan bahan untuk digunakan di laboratorium, kantor, dan pengaturan lainnya.
- 8) Keterampilan bahasa, khususnya keterampilan penalaran (ahli sastra) untuk stenografi, penyiaran, penyuntingan, hukum, pramuniaga, dan bidang terkait lainnya.

## c. Pengertian Minat Belajar

Sukardi berpendapat bahwa minat dapat diartikan sebagai rasa suka, sayang atau kesenangan terhadap sesuatu. Sebaliknya, Sardiman berpendapat bahwa minat adalah suatu kondisi yang ditandai dengan persepsi karakteristik situasi atau signifikansi sementara dalam kaitannya dengan kebutuhan atau keinginan sendiri. Oleh karena itu, selama apa yang dilihat seseorang ada hubungannya dengan kepentingannya sendiri, maka dengan sendirinya hal itu akan menarik minatnya.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup> Pupu Saeful Rohmat, dkk, *Psikologi Pendidikan*, 154-155  
[https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi Pendidikan/bo0mEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+bakat+dan+minat&pg=PA153&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Psikologi_Pendidikan/bo0mEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengertian+bakat+dan+minat&pg=PA153&printsec=frontcover).

<sup>63</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 57



Menurut Hansen, minat belajar siswa sangat erat kaitannya dengan penentuan arah, pola, dan dimensi berpikir seseorang dalam seluruh aktivitasnya, termasuk belajar.<sup>64</sup> Bloom mendefinisikan minat sebagai "pengaruh terkait subjek", yang mencakup minat dan sikap terhadap suatu topik. Namun, ternyata sulit untuk membedakan antara minat dan sikap terhadap suatu topik.<sup>65</sup>

Hal ini menunjukkan bahwa minat ialah seseorang mempunyai keinginan untuk terlibat langsung dalam suatu objek atau kegiatan tertentu karena dirasa berarti baginya dan ada harapan yang dimaksud. Minat ditandai dengan perasaan senang atau tertarik pada suatu objek tertentu, disertai dengan pemusatan perhatian pada objek tersebut dan keinginan untuk terlibat dalam kegiatan tertentu yang melibatkan objek tersebut.

#### d. Indikator Minat Belajar

Menurut Lestari dan Yudhanegara, indikator minat belajar yaitu :

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan untuk belajar
- 3) Menunjukkan perhatian saat belajar
- 4) Keterlibatan dalam belajar<sup>66</sup>

Menurut sukartini dalam suhartini, indicator minat belajar yaitu:

- 1) Keinginan untuk mengetahui/memiliki sesuatu.
- 2) Obyek-obyek atau kegiatan yang disenangi.
- 3) Jenis kegiatan untuk memperoleh sesuatu yan disenangi.
- 4) Upaya-upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan atau rasa senang terhadap objek atau kegiatan tertentu.<sup>67</sup>

Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui:

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada yang lainnya
- 2) Partisipati aktif dalam suatu kegiatan yang diminati

---

<sup>64</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 57-58

<sup>65</sup> Ahmad Susanto, *Toeri Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 59

<sup>66</sup> Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Bogor: Guepedia 2021).  
[https://books.google.co.id/books?id=hA9NEAAQBAJ&pg=PA49&dq=Indikator+minat+belajar&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKewi0tLDbyLr8AhXS7HMBHYLLCLMQ6wF6BAgGGAU#v=onepage&q=Indikator%20minat%20belajar&f=false](https://books.google.co.id/books?id=hA9NEAAQBAJ&pg=PA49&dq=Indikator+minat+belajar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKewi0tLDbyLr8AhXS7HMBHYLLCLMQ6wF6BAgGGAU#v=onepage&q=Indikator%20minat%20belajar&f=false)

<sup>67</sup> Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, 49

- 3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus).<sup>68</sup>

Dari beberapa pendapat mengenai indikator minat belajar diatas, maka dapat diambil kesimpulan, indikator minat belajar sebagai berikut:

- 1) Perasaan senang.
- 2) Ketertarikan.
- 3) Perhatian.
- 4) Keterlibatan.

#### e. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Moh. Surya mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi minat adalah sebagai berikut<sup>69</sup>:

- 1) Faktor yang berasal dari siswa itu sendiri

Jika tujuan pembelajaran sudah jelas, maka siswa akan lebih tertarik kepada siswa karena pembelajaran akan diperlukan dan mereka lebih cenderung tertarik untuk belajar. Besarnya minat siswa dalam belajar, sebaliknya, dipengaruhi oleh tujuan belajar siswa yang jelas.

- 2) Faktor yang berasal dari lingkungan keluarga dan masyarakat.

Minat belajar siswa akan dipengaruhi oleh isu-isu yang muncul dari individu dan keluarga. Di sisi lain, fokus utama siswa adalah pada kegiatan di luar sekolah.

Slameto mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yaitu<sup>70</sup>:

---

<sup>68</sup> Winda anggriyani Uno, Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA Berbasis Multimedia, dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, (Gorontalo: cahaya Arsh Publisher & Printing, 2021) 48-49  
[https://books.google.co.id/books?id=IBknEAAAQBAJ&pg=PA47&dq=Indikator+minat+belajar&hl=id&newbks=1&newbks\\_redir=0&source=gb\\_mobile\\_search&sa=X&ved=2ahUKewjAmqusML8AhU6UGwGHRRECusQ6wF6BAgKEAU#v=onepage&q=Indikator%20minat%20belajar&f=false](https://books.google.co.id/books?id=IBknEAAAQBAJ&pg=PA47&dq=Indikator+minat+belajar&hl=id&newbks=1&newbks_redir=0&source=gb_mobile_search&sa=X&ved=2ahUKewjAmqusML8AhU6UGwGHRRECusQ6wF6BAgKEAU#v=onepage&q=Indikator%20minat%20belajar&f=false)

<sup>69</sup> Winda anggriyani Uno, “Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa”, (Gorontalo: cahaya arsh publisher & printing 2021), hal. 43-46  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_teknologi\\_pendidikan\\_IPA\\_be/I\\_BknEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=faktor+yang+mempengaruhi+minat+belajar&pg=PA43&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_teknologi_pendidikan_IPA_be/I_BknEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=faktor+yang+mempengaruhi+minat+belajar&pg=PA43&printsec=frontcover)

<sup>70</sup> Winda anggriyani Uno, Pengembangan Teknologi Pendidikan IPA berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa, Gorontalo: cahaya arsh publisher & printing 2021, hal. 47  
[https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan\\_teknologi\\_pendidikan\\_IPA\\_be/I\\_BknEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=faktor+yang+mempengaruhi+minat+belajar&pg=PA43&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Pengembangan_teknologi_pendidikan_IPA_be/I_BknEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=faktor+yang+mempengaruhi+minat+belajar&pg=PA43&printsec=frontcover)

- 1) Faktor internal, atau faktor yang berasal dari dalam, meliputi faktor fisik seperti kesehatan dan kecacatan dan faktor psikologis seperti kecerdasan, perhatian, bakat, kematangan, dan kesiapan.
- 2) Faktor luar atau faktor ekstern yang dimaksud adalah faktor keluarga, misalnya cara wali mengajar hubungan kekerabatan, suasana rumah, keadaan keuangan keluarga, pemahaman wali dan landasan sosial. Selain itu, faktor sekolah meliputi metode pengajaran kurikulum, hubungan siswa-guru, disiplin sekolah, alat pembelajaran waktu sekolah, standar penilaian di atas ukuran, keadaan bangunan, metode pengajaran, dan pekerjaan rumah.

## B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dijadikan sebagai landasan. Satu atau lebih variabel yang identik dengan analisis yang akan diteliti dapat ditemukan pada penelitian sebelumnya. Berikut adalah temuan-temuan penelitian terdahulu yang menjadi landasan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah NIM 17205163044, Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi dari Benda di Lingkungan Sekitar terhadap Hasil Belajar Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen Posttest-Only Control Design di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar”.<sup>71</sup> Dalam penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah diperoleh hasil bahwa 1) Alat peraga yang digunakan peneliti berupa alat 3 dimensi mampu membuat mereka melihat secara langsung bagaimana suatu peristiwa dapat terjadi menggunakan alat-alat simulasi (tiruan). (2) Terdapat pengaruh penggunaan alat peraga benda di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar IPA peserta didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar. Hal ini berdasarkan perhitungan Uji T untuk hasil belajar IPA diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan kriteria keputusan  $0,000 < 0,05$ , maka terdapat pengaruh yang signifikan.

---

<sup>71</sup> Uswatun Hasanah, “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi dari Benda Di Lingkungan Sekitar terhadap Hasil Belajar pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV Semester I Eksperimen Posttest-Only Control Design di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar”, (Skripsi Jurusan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Tulungagung, 2020).

(3) Pengaruh penggunaan alat peraga benda tiga dimensi di lingkungan sekitar terhadap hasil belajar peserta didik didik kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Wahid Hasyim Bakung Udanawu Blitar sebesar 28%. Nilai tersebut didapat dari uji Regresi Linier yang menunjukkan bahwa nilai R Square sebesar 0,028. Angka tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan sebesar 28% nilai rata-rata (mean) dari kelas eksperimen sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan yaitu dengan menggunakan alat peraga benda di lingkungan sekitar. Dari rata-rata (mean) 60,00 menjadi 86,60.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah dengan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai media alat peraga tiga dimensi. Sedangkan perbedaan yang dilakukan peneliti dengan Uswatun Khasanah terdapat pada jenis penelitian dan variabel terikatnya. Jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan variabel terikat hasil belajar IPA kelas IV, maka pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan variabel terikat untuk meningkatkan minat belajar IPA siswa kelas IV.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Efinda Sari, Sumarno, dan Anggun Dwi Setya Putri, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, dengan judul " Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik".<sup>72</sup> Dalam penelitian tersebut memperoleh hasil bahwa penggunaan media tiga dimensi memiliki nilai kemampuan berpikir analisis siswa sebelum dan setelah diberi perlakuan menggunakan media tiga dimensi mengalami peningkatan. Berdasarkan hasil uji-t diketahui  $t_{hitung} 21,649 > t_{tabel} 1,706$ . Kesimpulannya media tiga dimensi berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan berpikir analisis siswa.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Efinda Sari, Sumarno, dan Anggun Dwi Setya Putri dengan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai media tiga dimensi. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Efinda Sari, Sumarno, dan Anggun Dwi Setya Putri dengan peneliti yaitu

---

<sup>72</sup> Efinda Sari, dkk, "Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pembelajaran Tematik", Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Semarang, Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Volume 3, No. 2, (2019).

terdapat pada variabel terikatnya, jenis penelitian, dan mata pelajarannya. Jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Efinda Sari, Sumarno, dan Anggun Dwi Setya Putri variabel terikatnya merupakan kemampuan berpikir analisis dengan metode penelitian kuantitatif, dan membahas mengenai pembelajaran tematik, maka dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini menggunakan variabel terikat berupa minat belajar dengan metode penelitian kualitatif, dan fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyo, NIM 1323310029, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, dengan judul “Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika di Kelas III MI Muhammadiyah Kembaran Wetan Kaligondang Purbalingga”.<sup>73</sup> Dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyo memperoleh hasil bahwa penggunaan media tiga dimensi dalam pembelajaran matematika kelas III di MI Muhammadiyah Kembaran Wetan kecamatan Kaligondang kabupaten Purbalingga, yaitu pertama, guru menyiapkan materi pembelajaran matematika tentang keliling persegi dengan menggunakan media tiga dimensi ( kardus). kedua guru memegang media tiga dimensi berupa kardus yang di perlihatkan kepada peserta didik agar mudah di lihat dan mudah di pahami sehingga akan menghasilkan tujuan pembelajaranpun tercapai. Ketiga penyajian, dalam penyajian data guru dalam pembelajaran matematika memilih media tiga dimensi menggunakan kardus yang sesuai dengan tujuan dan materi pelajaran.keempat, guru melakukan tanya jawab mengenai materi yang sedang di ajarkan melalui media tiga dimensi.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyo dengan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas mengenai media tiga dimensi dan menggunakan metode penelitian kualitatif. Kemudian perbedaan yang dilakukan oleh peneliti dengan Dwi Cahyo terdapat pada mata pelajarannya. Jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Dwi Cahyo fokus pada mata pelajaran Matematika, maka dalam penelitian yang dilakukan

---

<sup>73</sup> Dwi Cahyo, “Penggunaan Media Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika di Kelas III MI Muhammadiyah Kembaran Wetan Kaligondang Purbalingga”, (Skripsi, Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Purwokerto, 2019).



oleh peneliti ini fokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA).

4. Penelitian yang dilakukan oleh Giry Marhento, Mashudi Alamsyah, dan Martua Ferry Siburian, Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas INDRAPRASTA PGRI, dengan judul "PENERAPAN MEDIA TIGA DIMENSI SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM".<sup>74</sup> Dalam penelitian ini memperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan media tiga dimensi daripada kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelompok yang menggunakan media tiga dimensi sebesar 84,38, sedangkan rata-rata kelompok yang tidak menggunakan media pembelajaran sebesar 75,5. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t mendapatkan hasil thitung > ttabel ( $2,847 > 1,667$ ), sehingga hipotesis tolak  $H_0$  atau hasil pengujian signifikan, yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar IPA. Hal ini menunjukkan bahwa, hasil belajar dengan menggunakan media tiga dimensi lebih baik dibandingkan hasil belajar dengan tidak menggunakan media pembelajaran. Pembelajaran IPA dengan menggunakan Media Tiga Dimensi cukup baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian penggunaan media tiga dimensi memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam proses pembelajaran IPA di SMP.

Relevansi penelitian yang dilakukan oleh Giry Marhento, Mashudi Alamsyah, dan Martua Ferry Siburian dengan peneliti yaitu keduanya sama-sama membahas tentang media tiga dimensi pada pembelajaran IPA. Adapun perbedaannya yaitu terletak pada variabel terikat dan jenis penelitiannya. Jika dalam penelitian yang dilakukan oleh Giry Marhento, Mashudi Alamsyah, dan Martua Ferry Siburian menggunakan variabel terikat hasil belajar dan menggunakan metode penelitian kuantitatif, maka dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti

---

<sup>74</sup> Giry Marhento, "PENERAPAN MEDIA TIGA DIMENSI SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM", University Research Colloquium universitas Muhammadiyah Purwokerto, (2018).

yaitu menggunakan variabel terikat berupa minat belajar siswa dan menggunakan metode penelitian kualitatif.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang diidentifikasi sebagai isu krusial. Struktur ini menjelaskan secara teoritis hubungan antara faktor-faktor yang akan diteliti.<sup>75</sup>

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan dengan Bapak Noor Handiq guru kelas IV yaitu melakukan wawancara dan didapatkan garis masalah yang dikemukakan oleh peserta didik dan guru, Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau biasa disebut dengan IPA tergolong mata pelajaran yang memiliki tingkatan yang sulit siswa kurang memahami materi yang di sampaikan oleh guru, sehingga mengakibatkan hasil belajar peserta didik yang rendah, selain itu siswa kurang tertarik, membosankan, dan tidak berminat untuk aktif dalam mengikuti petunjuk kegiatan pembelajaran. Dampak terhadap minat siswa relatif rendah karena kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, karena pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal memiliki dampak yang signifikan terhadap prestasi siswa, kurangnya minat pada pelajaran akan mengakibatkan kurangnya pencapaian tujuan pembelajaran. Diawali dengan rendahnya minat belajar siswa, maka partisipasi siswa dalam belajar secara alami rendah. Akibat dari permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan media pembelajaran tiga dimensi.

Media tiga dimensi adalah sekelompok media dunia nyata, hidup, dan mati yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari satu orang ke orang lain dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dengan cara yang memfasilitasi sedang belajar. Media tiga dimensi digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan bahan pengajaran, alat peraga ini berfungsi untuk membantu dan memeragakan sesuatu dalam proses pendidikan dan pengajaran. Sehingga pembelajaran dengan menggunakan media tiga dimensi ini merupakan media yang kreatif, efektif, serta efisien dan mudah untuk diaplikasikan kepada siswa. Dalam hal tersebut, maka peneliti berharap bahwa media tiga dimensi ini dapat berpengaruh pada minat belajar siswa kelas IV MI Nahdlatusy Syubban Blingoh

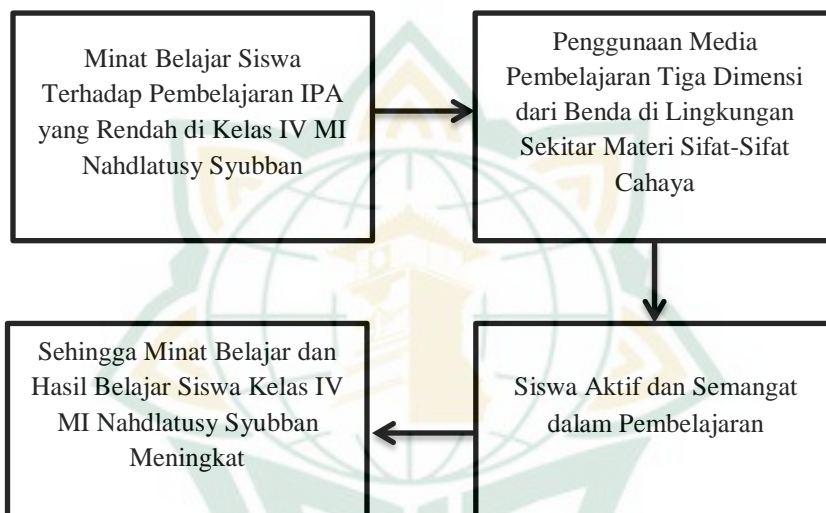
---

<sup>75</sup> Enny Rajab dan Andi Jam'an, *Metodologi Penelitian Bisnis*, (Makassar, Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar, 2017), 53.

Donorojo Jepara dalam mengikuti pelajaran dengan baik dan semestinya.

Berdasarkan uraian tersebut, berikut adalah gambaran kerangka berfikir penelitian ini:

**Gambar 1.2**  
**Kerangka Berpikir**



**Keterangan:**

Penggunaan media Pembelajaran di MI Nahdlatusy Syubban khususnya mata pelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya belum menggunakan media yang bervariasi dan masih menggunakan media yang sederhana, sehingga siswa kurang berpartisipasi dalam mengikuti pembelajaran, menyebabkan kurangnya minat belajar dan hasil belajar yang rendah. Dalam hal ini peneliti mencoba menerapkan media pembelajaran tiga dimensi dari benda di lingkungan sekitar pada mata pelajaran IPA materi sifat-sifat cahaya kelas IV MI Nahdlatusy Syubban sehingga di harapkan penggunaan media tersebut dapat mengaktifkan kembali semangat belajar dan minat belajar serta hasil belajar siswa yang meningkat.