

BAB II

LANDASAN TEORI

A. LANDASAN TEORI

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai alat pembawa pesan guna mencapai pembelajaran (Lestary, 2021) Media pembelajaran yaitu suatu alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara pendidik dan peserta didik dalam memahami pembelajaran agar lebih efektif dan efisien (Lestary, 2021) Secara umum media pembelajaran mencakup orang, bahan peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa mendapatkann pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dalam artian ini media bukan hanya sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti alat perantara buku, film, video, TV, radio, slide dan bahan cetakan, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

Geerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa

mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Sedangkan Atwi Suparman dalam (Dahlan & Hanye, 2021) mendefinisikan, media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam aktifitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai suatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik (Hartini, 2019).

Lebih lanjut Oemar Hamalik membedakan pengertian media menjadi dua yaitu dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam artian luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga mencakup alat-alat sederhana, seperti slide, fotografi, diagram, dan bagan buatan guru, objek-objek nyata, serta kunjungan ke luar sekolah. Sejalan dengan pandangan itu, guru-gurupun dianggap sebagai media penyajian, di samping radio dan televisi karena sama-sama membutuhkan dan menggunakan banyak waktu untuk menyampaikan informasi kepada siswa (Muhson, 2010).

Penjelasan media di atas dapat diketahui bahwa Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga

memudahkan pencapaian tujuan tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dengan menggunakan media pembelajaran lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah dan akan lebih menyenangkan bagi siswa dalam memproses pembelajaran yang bisa berjalan secara efektif.

b. Tujuan Media Pembelajaran

Pengunaan media pembelajaran sangat diperlukan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran dapat menimbulkan motivasi peserta didik, bahan pelajaran akan menjadi lebih jelas maknanya, metode mengajar akan bervariasi, dan peserta didik akan lebih aktif.(Azhar Arsyad, 2018) Tujuan media pembelajaran yaitu suatu proses pengajaran yang berlangsung dengan baik, mempermudah pendidik menyampaikan informasi, mempermudah peserta didik dalam menerima materi dan memotivasi peserta.

Tujuan penggunaan media pembelajaran antara lain, sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk lebih memahami konsep, prinsip, dan ketrampilan tertentu dengan menggunakan media yang paling tepat menurut sifat bahan ajar. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga lebih merangsang minat dan motivasi peserta didik untuk belajar
2. Menumbuhkan sikap dan ketrampilan tertentu dalam teknologi karena peserta didik tertarik untuk

menggunakan atau mengoperasikan media tertentu.

3. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan peserta didik.
4. Memperjelas informasi atau pesan pembelajaran.
5. Meningkatkan kualitas belajar mengajar.

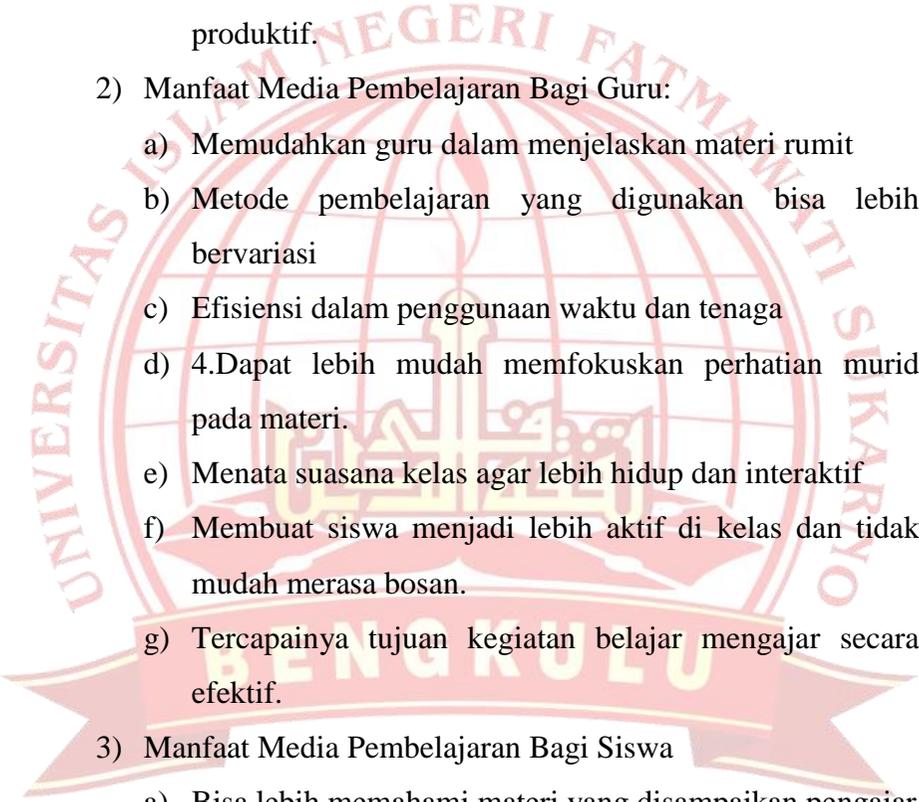
Berdasarkan pengertian di atas di atas penulis menyimpulkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran, mempermudah peserta didik serta merangsang pola berfikir peserta didik lebih baik.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat yang banyak dalam proses belajar mengajar. Karena media adalah bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Media pembelajaran haruslah terencana dan sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang baik dapat memudahkan peserta didik untuk memahami suatu pembelajaran tertentu. Secara umum manfaat media pembelajaran adalah mempermudah interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Ada tiga manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) Sedangkan secara khusus manfaat media pembelajaran yaitu:
 - a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
 - b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

- 
- c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
 - d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
 - e) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik .
 - f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.
 - g) Mengubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.
- 2) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Guru:
- a) Memudahkan guru dalam menjelaskan materi rumit
 - b) Metode pembelajaran yang digunakan bisa lebih bervariasi
 - c) Efisiensi dalam penggunaan waktu dan tenaga
 - d) 4. Dapat lebih mudah memfokuskan perhatian murid pada materi.
 - e) Menata suasana kelas agar lebih hidup dan interaktif
 - f) Membuat siswa menjadi lebih aktif di kelas dan tidak mudah merasa bosan.
 - g) Tercapainya tujuan kegiatan belajar mengajar secara efektif.
- 3) Manfaat Media Pembelajaran Bagi Siswa
- a) Bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar
 - b) Pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti
 - c) Kualitas belajar siswa meningkat
 - d) Proses belajar dapat dilakukan dimana saja
 - e) Mendukung pembelajaran mandiri atau otodidak
 - f) Membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki 6 (enam) fungsi utama sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut
- 2) Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar
- 3) Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain
- 4) Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal
- 5) Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik
- 6) Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran

e. Macam-Macam Media Pembelajaran

- 1) Dilihat Dari Sifatnya

Dilihat dari sifatnya media dibagi ke dalam:

- a) Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya yaitu : media audio visual diam, dan media audio visual gerak. 1) Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman

bersuara, buku bersuara.

b) Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya media yaitu sebagai berikut:

a) Media yang memiliki daya liput luas dan serentak

b) Media yang memiliki gambaran yang luas dan sama seperti radio dan televisi. Dengan melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara bersama-sama tanpa harus menggunakan ruangan khusus.

c) Media yang memiliki daya liput terbatas

d) Media yang mempunyai daya liput terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

3) Dilihat dari teknik pemakaiannya yaitu sebagai berikut:.

a) Media yang diproyeksikan

Media yang dibuat seperti film, slide, film strip, transparansi dan lain sebagainya. Jenis media ini memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk menghasilkan film, slide projector dan operhead (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam

ini tidak akan berfungsi dengan baik.

b) Media yang tidak diproyeksikan

Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lain-lain (Nurrita, 2018a).

4) Dilihat dari bahan pembuatannya

Dilihat dari bahan pembuatannya media dibagi dalam:

a) Media sederhana

Media ini menggunakan bahan dasar yang mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya juga sangat mudah, dapat digunakan dengan mudah.

b) Media kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat sangat sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang mencukupi. Berdasarkan klasifikasi jenis media di atas media tiga dimensi termasuk kedalam media jenis audio visual. Penggunaan media akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, maka dari itu peneliti memilih media tiga dimensi yang termasuk media audio visual sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut.

- 1) Media disesuaikan dengan rencana pembelajaran;
- 2) Sesuai dengan sasaran pembelajaran yaitu perkembangan siswa yang menggunakan media tersebut
- 3) Tingkat keterbacaan media secara teknis harus jelas dalam

- gambar, huruf, dan pengaturan warna
- 4) Situasi dan kondisi yaitu tempat yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran
 - 5) Objektivitas yaitu pemilihan media di dasari oleh beberapa pendapat baik dari teman sejawat maupun dari siswa (Nikolaos et al., 2024).

Sedangkan menurut Sudjana dan rivai kriteria pemilihan media yaitu:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang bersifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa;
- 3) Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar;
- 4) Ketrampilan guru dalam menggunakannya, artinya media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam menggunakan media tersebut;
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung;
- 6) Sesuai dengan taraf berfikir siswa, hal tersebut bertujuan agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa (Nurrita, 2018).

Dari penjelasan para ahli penulis menyimpulkan kriteria media pembelajaran haruslah sesuai dengan rencana pembelajaran, sesuai dengan sasaran, sesuai dengan keadaan, media secara teknis harus jelas, ketersediaan waktu.

G. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari dua unsur penting, yaitu unsur peralatan (perangkat keras atau hardware) dan pesan yang dibawanya (software). Software adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa. Sedangkan hardware adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan tersebut (Anitah, 2007). Menurut Hamdani media pembelajaran terbagi atas media audio, media visual, media audiovisual, orang (people), bahan (materials), alat (device), dan latar (setting) (Nikolaos et al., 2024).

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai ada beberapa jenis media pengajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Pertama, media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun dan lain-lain. Kedua, media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, mock up, diorama dan lain-lain. Ketiga, media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP dan lain-lain. Keempat, penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran (Hasanuddin et al., 2018).

Selain itu, menurut Azhar Arsyhad jenis media pembelajaran dapat dilihat berdasarkan ciri fisik, sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dua dimensi (2D), media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja;
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi (3D), yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal;
- 3) Media pandang diam, media yang menggunakan proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak/ statis) pada layar;
- 4) Media pandang gerak, media menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar (Suryadi, 2020).

2. Media Tiga Dimensi

a. Pengertian Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah sekelompok media nonproyeksi yang representasi visualnya tiga dimensi. Kelompok media ini dapat tampil sebagai benda hidup, benda mati asli, dan juga tampil sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Jika benda asli akan dijadikan sebagai alat pembelajaran, dapat dibawa langsung ke kelas atau siswa tersebut yang langsung dibawa ke tempat benda asli berada.

Menurut Zubaidi dkk (Zubaidi & Lidyawati), ketika objek aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau tidak mungkin untuk membawa siswa langsung ke tempat objek berada, objek tiruan dapat berfungsi sebagai alat pengajaran yang efektif.

Menurut Nurhaidayati, media tiga dimensi memiliki keunggulan, yaitu 1) memberikan pengalaman praktis; 2)

representasi konkret; 3) dapat menunjukkan objek secara utuh, baik struktur maupun fungsinya; 4) dapat mempresentasikan struktur organisasi dengan jelas; dan 5) dapat dengan jelas menunjukkan akar dari proses tersebut. Namun, media tiga dimensi juga memiliki kelemahan, yaitu tidak mencapai banyak tujuan, memakan banyak ruang penyimpanan, dan perawatannya yang rumit.

Ada tiga macam media tiga dimensi, yaitu media relia, model, dan boneka.(Ummah, 2023) Jadi media tiga dimensi adalah segala sesuatu benda yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju tercapainya tujuan yang diharapkan. Selain itu, definisi lain dari media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

b. Langkah-Langkah Penggunaan Media tiga Dimensi

Media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik dalam suatu pembelajaran media pembelajaran dikembangkan untuk keefektifan dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan sembarangan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis. Yaitu ada empat langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media tiga dimensi, yaitu:

1. Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien
2. Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut
3. Mengajak peserta didik mengamati secara langsung kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan
4. Stelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari pendidik peserta didik dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.²⁰

Langkah-langkah penggunaan media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

1. Guru memberitahukan tujuan pembelajaran
2. Guru mengarahkan apa yang akan dilakukan pada proses pembelajaran
3. Guru memberikan waktu kepada siswa untuk memegang media nyata yang digunakan pada proses pembelajaran
4. Guru melakukan kegiatan tindak lanjut
5. Guru melakukan evaluasi (Amin, 2023).

c. Manfaat Media Tiga Dimensi

Media nyata merupakan media sebenarnya yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dimana kelak akan berpengaruh terhadap hasil pembelajaran yang lebih baik. Manfaat media nyata di dalam proses belajar sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar

sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata berkomunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pembelajar, sehingga pembelajaran tidak bosan dan pembelajaran tidak habis tenaga, apalagi kalau pembelajaran mengajar dalam setiap jam pembelajaran.
4. Pembelajar dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pembelajaran, tetapi
5. juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain (Sundayana, 2013).

Secara rinci berikut adalah manfaat dari media pembelajaran:

- a. Memudahkan siswa dalam membangun struktur kognitif dalam membentuk konsep.
- b. Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran agar sesuai dengan program yang sudah ditetapkan.
- c. Mengefektifkan proses pembelajaran
- d. Meningkatkan interaksi komponen pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa manfaat media nyata yaitu:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara

murid dengan sumber belajar

- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

d. Kelebihan Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi memiliki beberapa kelebihan. Oleh sebab itu kelebihan media tiga dimensi adalah.

- a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada peserta didik untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b) Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra (Ibrahim & Syaodih, 2003).

e. Kelemahan Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi adalah salah satu penyampaian sesuatu pesan tertentu dalam proses belajar mengajar. Media tiga dimensi selain mempunyai kelebihan, media konkret juga mempunyai kelemahan yang harus diperhatikan oleh seorang pendidik.

- 1) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai media konkret kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- 2) Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari benda yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus

didukung pula dengan media lain

- 3) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang memiliki resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya. Kelemahan yang ada diatas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media benda asli atau konkrit yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, dan disesuaikan dengan materi pembelajaran serta tetap berusaha membawa benda nyata ke dalam kelas yang berguna untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas (Rudi & Cepi, 2008). Dari uraian diatas dapat ditegaskan bahwa penggunaan media nyata pada saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih baik daripada hanya berceramah saja. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat membantu untuk memperjelas maksud yang kita sampaikan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga, dengan penggunaan media nyata tersebut peserta didik menjadi lebih giat lagi dalam belajar dan mempunyai pengalaman serta persepsi yang sama tentang konsep yang dipelajari.



Gambar 1. Media Tiga Dimensi Sistem Pernapasan Pada Manusia

3. Pembelajaran IPAS

a. Pengertian Pembelajaran IPAS

Pembelajaran IPAS adalah sebagai mata pelajaran, diberikan mulai dari jenjang sekolah dasar sampai jenjang sekolah menengah atas. IPAS diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dihadapi di lingkungan fisik maupun lingkungan sosial.

Pembelajaran IPAS adalah hubungan antara komponen-komponen pembelajaran dalam tatanan proses pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang berupa kompetensi yang telah ditetapkan. Tugas utama guru mata pelajaran IPAS adalah melaksanakan proses pembelajaran IPAS. Proses Pembelajaran IPAS terdiri atas tiga tahap, yaitu proses perencanaan pembelajaran, proses pelaksanaan pembelajaran, dan proses penilaian hasil pembelajaran.

Pembelajaran IPAS merupakan usaha manusia dalam mengartikan alam semesta dengan pengamatan yang tepat pada sasaran, serta memanfaatkan prosedur, dan diselesaikan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan (Susanto, 2016).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran IPAS adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang dijumpai, baik itu di lingkungan fisik maupun lingkungan sosial guna mendapatkan suatu kesimpulan dan mencapai kompetensi,

tujuan pendidikan yang diharapkan.

b. Tujuan Pembelajaran IPAS

Penerapan pembelajaran IPA dipengaruhi oleh tujuan yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran tersebut. Mata pelajaran

IPAS di SD/MI bermaksud agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPAS yang bermanfaat dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- 4) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 5) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- 6) Meningkatkan kesadaran untuk meningkatkan menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan-Nya.
- 7) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPAS sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

c. Fungsi Pembelajaran IPAS

Mata pelajaran IPAS di SD/MI berfungsi untuk memahami konsep dan manfaat Sains dalam kehidupan sehari-hari. Serta berfungsi untuk dapat pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Adapun secara rinci fungsi mata pelajaran IPAS adalah sebagai berikut:

- 1) Memberi bekal pengetahuan dasar, baik untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 2) Mengembangkan keterampilan-keterampilan dalam memperoleh, mengembangkan dan menerapkan konsep konsep IPAS.
- 3) Menanamkan sikap ilmiah dan melatih siswa dalam
- 4) menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya.
- 5) Menyadarkan siswa akan keteraturan alam dan segala keindahannya sehingga siswa terdorong untuk mencintai dan mengagungkan Pencipta-Nya.
- 6) Memupuk daya kreatif dan inovatif siswa.
- 7) Membantu siswa memahami gagasan atau informasi baru dalam bidang IPTEK.
- 8) Memupuk serta mengembangkan minat siswa terhadap IPAS (Lestary, 2021).

d. Karakteristik Pembelajaran IPAS di Kelas Tinggi

Karakteristik Pembelajaran IPAS ada tiga yaitu:

- 1) Memandang bahwa setiap orang mempunyai kewenangan

untuk menguji validitas (kebenaran) prinsip dan teori ilmiah meskipun kelihatannya logis dan dapat dijelaskan secara hipotesis. Teori dan prinsip dapat berguna jika sesuai dengan kebenaran yang ada.

- 2) Pengertian adanya hubungan antara fakta-fakta yang diobservasi yang memungkinkan penyusunan prediksi. Teori yang didesain harus didukung oleh fakta-fakta dan data yang teruji kebenarannya.
- 3) Memberi makna bahwa teori Sains bukanlah kebenaran yang akhir tetapi akan berubah atas dasar perangkat pendukung teori tersebut. Hal ini memerlukan penegasan pada kreativitas dan gagasan tentang pergantian yang telah lalu dan kemungkinan pergantian di masa depan, serta pemahaman tentang perubahan itu sendiri (Djumhana, 2009).

e. Ruang Lingkup IPAS

Masih dalam yang sama, ruang lingkup kajian IPAS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Mahluk hidup dan proses kehidupan yaitu, manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: Benda Cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

f. IPAS Materi Sistem Pernapasan Pada Manusia

Sistem pernapasan merupakan rangkaian organ dalam tubuh yang berfungsi untuk membantu makhluk hidup dalam proses pernapasan. Dalam tubuh manusia, terdapat beberapa organ tubuh yang digunakan untuk bernapas. Berdasarkan buku pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk SD Kelas V Bab 5 Topik A tentang pernapasan, berikut ini organ-organ tubuh yang digunakan oleh manusia untuk bernapas.

- 1) Hidung, hidung merupakan 'pintu masuk' dan 'pintu keluar' udara yang sangat penting bagi sistem pernapasan manusia. Di dalam hidung, terdapat rambut-rambut halus yang berfungsi untuk menyaring debu dan kotoran dari udara yang masuk ke hidung. Di hidung juga terdapat selaput lendir yang berfungsi untuk membantu menjaga kelembaban dan menyesuaikan suhu udara agar sesuai dengan suhu tubuh kita. Selain itu, hidung juga memiliki ujung-ujung saraf pembau yang membuat kita dapat mengendus berbagai bau atau aroma dengan sangat baik.
- 2) Faring, Setelah melewati hidung, udara yang masuk akan melanjutkan perjalanannya ke faring. Faring merupakan pangkal kerongkongan yang merupakan percabangan dua saluran. Di sini, udara bertemu dengan makanan dan minuman.
- 3) Tenggorokan dan cabang tenggorokan, Dari faring, udara

diteruskan ke tenggorokan dan melewati pipa saluran udara yang bercabang menjadi dua. Percabangan ini disebut sebagai bronkus. Di percabangan ini terdapat sensor batuk yang berfungsi untuk mencegah benda-benda asing masuk ke dalam paru-paru. Ketika ada nasi atau benda asing lainnya pada saluran pernapasan, maka benda tersebut akan didorong ke atas dengan cara batuk. Itu sebabnya kita akan batuk secara otomatis ketika sedang tersedak.

- 4) Paru-paru. Paru-paru merupakan organ yang terletak di rongga dada tubuh. Paru-paru menjadi organ yang sangat penting bagi sistem pernapasan karena semua udara yang kita hirup akan masuk ke dalam paru-paru. Manusia memiliki dua paru-paru, yaitu paru-paru bagian kanan dan paru-paru bagian kiri. Paru-paru terdiri atas satuan-satuan kecil yang bernama alveolus. Di dalam alveolus ini terjadi pertukaran udara antara oksigen yang kita dapatkan dari luar tubuh dengan karbon dioksida yang terdapat di dalam darah. Oksigen akan diedarkan ke seluruh tubuh sementara karbon dioksida akan dikeluarkan melalui hembusan napas.
- 5) Diafragma, Diafragma merupakan sekat pembatas berupa otot yang terletak di antara rongga dada dan rongga perut. Ketika kita menarik napas, diafragma akan menekan ke bagian bawah tubuh sehingga paru-paru menjadi mengembang dan membuat udara dari luar bisa masuk. Sementara itu ketika kita membuang napas, diafragma akan melengkung dan menekan ke bagian atas tubuh sehingga

udara di dalam paru-paru bisa keluar. Itulah organ-organ tubuh yang digunakan oleh manusia untuk bernapas.

4. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar yaitu suatu kegiatan yang berproses dan merupakan unsur fundamental dalam menyelenggarakan setiap jenis atau jenjang pendidikan. Belajar merupakan suatu proses kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan halnya untuk meningkatkan akan tetapi lebih luas dari pada itu (mengalami) (Hamalik, 2008). Belajar adalah suatu cara yang kompleks yang terbentuk pada diri setiap orang selama hidupnya. Oleh sebab itu, belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Belajar adalah suatu perubahan atau memperteguh sikap melalui pengalaman. Berdasarkan pengertian tersebut, belajar adalah melambangkan suatu proses, suatu aktivitas dan bukan suatu hasil atau tujuan (Hamalik, 2003).

b. Teori Belajar

Teori belajar pada dasarnya melambangkan suatu deskripsi mengenai bagaimana terbentuknya belajar atau dengan cara apa informasi diproses di dalam daya pikir peserta didik. Berdasarkan salah satu teori belajar, diharapkan suatu proses pembelajaran dapat lebih meningkatkan pencapaian peserta didik dalam sebagian hasil belajar.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah sebuah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek-aspek tersebut

adalah bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat dan mereproduksi, penerapan pengetahuan, menyimpulkan makna, menafsirkan dan meningkatkan dengan realitas, dan adanya perubahan sebagai pribadi. Bila terjadi proses belajar, maka bersama itu pula terjadi proses mengajar. Hal ini kiranya mudah dipahami, karena apabila ada yang belajar sudah pasti ada yang mengajar, dan begitu pula sebaliknya kalau ada yang mengajar tentu ada yang belajar. Dari proses belajar mengajar ini akan di peroleh suatu hasil, yang pada umumnya disebut hasil belajar. Tetapi agar memperoleh hasil yang optimal, proses belajar mengajar haruslah dilakukan dengan sabar dan sengaja serta terorganisasi secara baik (Sardiman, 2019).

Belajar dapat dikatakan sebagai suatu proses artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak, dan latihan. Itu disebabkan, dalam proses belajar, guru harus dapat membagi dan memfasilitasi siswa supaya siswa dapat melakukan proses-proses pembelajaran tertentu. Proses pembelajaran harus diupayakan secara efektif agar terjadi perubahan tingkah laku siswa yang disebabkan oleh proses pembelajaran. Jadi seseorang dapat dikatakan belajar karena adanya indikasi melakukan proses belajar secara sadar dan menghasilkan perubahan tingkah laku yang diperoleh berdasarkan interaksi dengan lingkungan. Perubahan perwujudan tingkah laku dari hasil belajar adalah adanya peningkatan kemampuan siswa sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Perubahan tersebut sebagai perubahan yang didasari oleh, relatif bersifat permanen, kontinu, dan fungsional. Proses pembelajaran akan menghasilkan hasil belajar. Namun harus diingat, meskipun tertuju pembelajaran yang dirumuskan secara jelas dan baik, belum tentu hasil belajar yang diperoleh mesti optimal. Karena hasil belajar yang baik itu dipengaruhi oleh komponen-komponen yang lain, dan terutama bagaimana aktifitas siswa sebagai subjek belajar.

Penampilan-penampilan yang dapat diamati sebagai dari hasil belajar disebut dengan kemampuan (capabilities). Menurut Gagne ada lima kemampuan yang ditunjukkan dari segi hasil yang diharapkan dari satu pengajaran atau instrumen, kemampuan- kemampuan itu perlu dibedakan karena memungkinkan berbagai macam penampilan manusia, dan juga karena kondisi untuk memperoleh berbagai kemampuan yang berbeda. Hasil belajar dibagi menjadi lima kategori yaitu :

- 1) Informasi verbal (Verbal Information). Informasi verbal adalah kemampuan yang membuat siswa untuk memberikan tanggapan khusus terhadapstimulasi yang reatif khusus. untuk menguasai kemampuan siswa hanya dituntut untuk menyimpan informasi dalam sistem ingatannya.
- 2) keterampilan Intelektual (Intellectual Skill). Kemampuan intelektual adalah kemampuan yang menuntut siswa untuk melakuakn kegiatan kognitif yang unik. Unik disini artinya bahwa siswa harus mampu memecahkan suatu permasalahan dengan menerapkan informasi yang belum pernah dipelajari.

- 3) Strategi Kognitif (Cognitive Strategies). Strategi kognitif mengacu pada kemampuan mengontrol proses internal yang dilakukan oleh individu dalam memilih dan memodifikasi cara berkonsentrasi, belajar, mengingat dan berfikir.
- 4) Sikap (Attitudes). Sikap ini mengacu pada kecenderungan untuk membuat pilihan atau keputusan untuk bertindak di bawah kondisi tertentu.
- 5) Keterampilan Motorik. Keterampilan motori mengacu pada kemampuan melakukan gerakan atau tindakan yang terorganisasi yang direfleksikan melalui kecepatan, kekuatan, dan kehalusan. Sedangkan menurut Nana Sujana sebagaimana yang dikutip oleh kunandar hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran, yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun perbuatan (Sudjana, 2010).

Dari pengertian di atas ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pembelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan prilaku yang menuju pada perubahan positif.

Kemampuan-kemampuan yang menyebabkan perubahan tersebut menjadi kemampuan kognitif yang meliputi pengetahuan dan pemahaman, kemampuan sensori-motorik yang meliputi keterampilan melakukan gerak badan dalam

urutan tertentu, dan kemampuan dinamika-afektif yang meliputi sikap dan nilai yang meresapi perilaku dan tindakan.

Dalam kaitannya dengan hasil belajar tersebut, Bloom membagi kedalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Rana kognitif berkaitan dengan tujuan pembelajaran dalam kaitannya dengan kemampuan berpikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Ranah afektif berkenaan dengan tujuan-tujuan yang berkenaan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi. Ranah psikomotor berkenaan dengan keterampilan motorik dan manipulasi bahan atau objek. Hasil belajar dalam ranah kognitif menurut Bloom ini secara rinci mencakup kemampuan mengingat dan memecahkan masalah berdasarkan apa yang telah dipelajari peserta didik. Dalam hal ini mencakup keterampilan intelektual yang merupakan salah satu tugas dan kegiatan pendidikan yang meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

Hasil belajar ranah kognitif menekankan pada perasaan, emosi, apresiasi, pertimbangan, dan tingkat penerimaan atau penolakan terhadap suatu nilai. Perolehan hasil belajar pada kawasan psikomotorik menekankan pada keterampilan motorik dan manipulasi bahan, maka peserta didik akan memperoleh pengetahuan antara lain dalam hal imitasi, manipulasi, artikulasi, dan adaptasi. Ranah kognitif taxonomi Bloom dibagi menjadi dua dimensi, yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Sementara itu

romiszowski berpendapat hasil belajar menekankan hasil belajar pada dua aspek yaitu pengetahuan dan keterampilan (Hartiny, 2010).

b. Macam-Macam Hasi Belajar

Dalam setiap proses pembelajaran yang dilakukan terdapat tujuan dan harapan yang ingin dicapai. Hal ini disebut dengan hasil belajar. Hasil belajar dimaknai sebagai perubahan-perubahan positif pada diri peserta didik tidak hanya bertumpu pada perubahan pengetahuan saja. Hasi belajar meliputi; 1) pemahaman konsep (aspek kognitif); 2) keterampilan proses (aspek psikomotorik); 3) sikap siswa (aspek afektif) (Susanto, 2016).

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan perilaku seseorang individu sebagai hasil dari proses berpikir menggunakan tingkat kecerdasan yang dimiliki. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu:

a) Pengetahuan atau ingatan

Termasuk didalamnya pengetahuan faktual disamping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama kota. Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun tipe hasil belajar ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya.

b) Pemahaman

Tipe hasil belajar yang lebih tinggi dari pada pengetahuan

adalah pemahaman. Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan, memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

c) Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, ataupun petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi ke dalam situasi baru disebut dengan aplikasi

d) Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jenis hierarkinya atau susunannya. Dengan analisis diharapkan seseorang dalam hal ini peserta didik mempunyai pemahaman secara menyeluruh dan dapat memilah integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu.

e) Sintesis

Sintesis merupakan penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Berpikir sintesis adalah berpikir divergen. Dalam berpikir divergen pemecahan atau jawabannya belum dapat dipastikan. Berpikir kreatif merupakan hasil satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan

f) Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara

berkerja, bermasyarakat dan bernegara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya (Siregar & Nara, 2015).

2) Ranah Afektif

Ranah afektif berkenaan penilaian terhadap perilaku siswa dalam proses kegiatan pembelajaran yang meliputi sikap spiritual maupun sikap sosial. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang ranah afektif terdiri dari lima aspek yakni (a) penerima, (b) jawaban atau reaksi, (c) penilaian, (d) organisasi, dan (e) internalisasi (Kurniawan, 2020).

3) Ranah Psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotorik yakni (a) gerakan refleksi, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif. Ranah psikomotorik ini dapat diukur dengan menggunakan teknik penilaian proyek, kinerja, maupun portofolio (Sudjana Nana, 2009).

c. Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar terdiri dari 6 (enam) macam yaitu sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang secara sadar, ini berarti bahwa individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang kurangnya individu merasakan telah terjadi adanya

suatu perubahan dalam dirinya.

- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menimbulkan suatu perubahan yang selanjutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar selanjutnya.
- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Semakin banyak upaya belajar dilakukan, maka akan semakin banyak dan baik perubahan yang didapatkan.
- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara, perubahan yang terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen. Ini bermakna bahwa tingkah laku yang terjadi setelah belajar akan bersifat menetap.
- 5) Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah, perubahan tingkah itu terjadi karena ada tujuan yang akan dicapai.
- 6) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku, jika seseorang belajar sesuatu, sebagai hasilnya ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap, kebiasaan, keterampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah salah satu indikator tujuan pencapaian pembelajaran di kelas yang tidak lepas dari faktor-faktor yang memengaruhi suatu hasil belajar tertentu. Pandapat seseorang

tentang belajar akan mempengaruhi tindakannya yang berhubungan dengan hasil belajar. Berikut adalah faktor-faktor yang mempengaruhi belajar:

- 1) Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.
- 2) Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan Masyarakat (Astutik, 1995).

B. Penelitian yang Relevan

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan terdahulu beberapa karya ilmiah yang terkait dengan Media pembelajaran Tiga Dimensi, ada beberapa karya ilmiah yang di dalam skripsinya mengangkat judul yang sama, namun bertitik fokus yang berbeda diantaranya:

1. Widiastutik (2017) dengan judul penelitian “ Pengaruh Permainan Tradisional Engklek dan Media Tiga Dimensi terhadap Kemampuan Menentukan Jaring-jaring Kubus Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SDI Al-Huda Kota Kediri Tahun Pelajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti, yaitu sama-sama menerapkan media tiga dimensi terhadap pembelajaran matematika SD. Adapun perbedaannya yaitu variabel X tentang pengaruh permainan tradisional engklek, variabel Y tentang kemampuan menentukan

jaringjaring kubus, tempat di SDI Al-Huda Kota Kediri, subjek penelitiannya siswa kelas IV, tahun pelajaran 2016/2017, sedangkan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu meneliti pengaruh media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian Widiastutik yaitu hasil uji paired sample test yang memperoleh hasil signifikansi atau nilai probabilitas $0,020 < 0,050$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

2. Giatri (2016) dengan judul penelitian “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti, yaitu sama-sama menerapkan media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika jenjang SD pada kelas V. Adapun perbedaannya yaitu tempat penelitian di SD Negeri 2 Rajabasa Kota Bandar Lampung, tahun penelitian 2015/2016, sedangkan penelitian yang dilaksanakan peneliti yaitu meneliti pengaruh media tiga dimensi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun pelajaran 2018/2019. Hasil penelitian Giantri yaitu hasil signifikansi atau nilai probabilitas $0,035 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima.

3. Penelitian terdahulu dari Ahmad Zubaidi dan Reky Lidyawati dengan judul “Penggunaan Media Pembelajaran Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Matematika Pada Siswa Kelas V SDN 1 Alas Tengah Situbondo”. Persamaan dari

penelitian terdahulu dengan judul penelitian yaitu tujuan yang sama-sama untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media tiga dimensi jika diterapkan pada mata pelajaran tertentu, sama-sama menggunakan metode pengumpulan data yaitu observasi dan tes, dan subjek yang digunakan adalah siswa kelas V. Sedangkan perbedaannya adalah mata pelajaran yang berbeda, metode pengumpulan penelitian terdahulu juga menggunakan wawancara, sedangkan peneliti tidak menggunakan wawancara, analisis data yang juga berbeda dimana penelitian terdahulu menggunakan deskriptif kualitatif dan peneliti menggunakan asosiatif kuantitatif, penelitian terdahulu hanya berfokus pada hasil belajar sedangkan peneliti juga memasukan keaktifan siswa.

4. Penelitian terdahulu dari Intan Alieffia Pratiwi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Tiga Dimensi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Cilucuk 1 Dan 2 Kecamatan Cikancung Kabupaten Bandung” persamaan dari penelitian terdahulu dengan judul penelitian yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran tiga dimensi, desain penelitian yang sama-sama menggunakan quasi eksperimen, pengambilan data yang juga sama-sama menggunakan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Tes yang digunakan sama-sama berupa pre-test dan post-test. Populasi yang digunakan sama-sama kelas V. Sedangkan perbedaan dengan penelitian terdahulu yaitu desain penelitian yang digunakan berbeda yaitu penelitian terdahulu menggunakan nonequivalent control group.

5. Penelitian terdahulu dari Dea Ayu Permata Gunawan (2018) “Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V Sd Kartika Ii-5 Bandar Lampung”. Persamaan dari penelitian terdahulu dari judul peneliti sama-sama menggunakan metode observasi, dokumentasi dan tes. Sedangkan perbedaan dengan peneliti terdahulu yaitu desain yang di gunakan. Menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media realia dengan kelompok siswa yang menggunakan media grafis terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi terhadap siswa kelas V c SDN 5 Kota Bengkulu nampak bahwa pembelajaran IPAS berlangsung kurang efektif. Hal tersebut ditandai dengan banyak siswa yang nilainya masih dibawah KKM, hal ini bisa disebabkan kurangnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, siswa cenderung pasif dan menerima apa adanya materi yang diberikan oleh guru, tidak ada siswa yang berani mengajukan pertanyaan kepada guru. Ketika diberi kesempatan bertanya, tidak ada satu siswa pun yang bertanya. Namun ketika guru mengajukan pertanyaan, beberapa siswa tidak dapat menjawab pertanyaan yang diberikan.

Pembelajaran berlangsung *secara teacher centered* yang menempatkan guru sebagai subjek pembelajaran. Pembelajaran disampaikan guru dengan teori seperti di buku tanpa memberi sesuatu yang konkrit. Dengan hal tersebut siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru, karena guru mendominasi

dalam pembelajaran. Guru menyampaikan materi pembelajaran secara verbal melalui metode konvensional yaitu ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan. Hal tersebut menjadikan minat dan hasil pembelajaran IPAS cenderung rendah. Kerangka pemikiran dari penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

Melalui bagan di atas, dapat dipahami bahwa media tiga dimensi sebagai variabel x dan hasil belajar IPAS sebagai variabel y yang mana melalui hasil tes siswa akan diperoleh hasil penelitian apakah media tiga dimensi tersebut berpengaruh atau tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SDN 05 Kota Bengkulu.

D.Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan.

Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Suharsimi, 2006: 65).

Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah Media tiga dimensi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS.

E.Hipotesis

Hipotesis yaitu berasal dari kata “hypo” yang artinya “ di bawah” dan “ thesa” dan berarti “kebenaran”. Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara yang kebenarannya masih harus diuji, atau rangkuman kesimpulan teoritis yang diperoleh dari tinjauan pustaka. Hipotesis juga merupakan asumsi yang akan diuji kebenarannya atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.

Adapun hipotesis berdasarkan para ahli yaitu merupakan sebuah pendapat tentatif atau sementara yang memperhitungkan situasi yang akan diamati. Hipotesis adalah sebuah yang bersifat tentatif, sebuah penyamarataan tentatif yang valid masih harus diuji. Sedangkan hipotesis adalah sebuah asumsi yang harus diuji untuk dimasukkan dan membentuk validitas, hipotesis menunjukkan apa yang akan dicari oleh peneliti. Dari penjelasan hipotesis di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah sebuah pendapat atau prediksi tentang situasi yang akan diamati.

Adapun yang menjadi hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh positif penggunaan media tiga dimensi terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas V SDN 05 Kota Bengkulu.