

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar terdiri dari dua kata yaitu hasil dan belajar, kedua kata tersebut memiliki arti yang berbeda sehingga untuk memahami pengertian hasil belajar maka penulis menjabarkan makna kedua kata tersebut.

Beberapa ahli telah mengemukakan definisi hasil belajar yang berbeda-beda namun secara umum hasil belajar dapat di definisikan sebagai perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan perilaku peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajar.

Hasil belajar adalah perwujudan perilaku belajar yang biasanya terlihat dalam perubahan, kebiasaan, ketrampilan, sikap, pengamatan dan kemampuan. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Belajar merupakan suatu proses memperoleh pengetahuan dan pengalaman dalam wujud perubahan tingkah laku dan kemampuan bereaksi yang relative permanen atau menetap yang dikarenakan adanya interaksi individu dengan lingkungannya.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah menyelesaikan Latihan-latihan dalam pembelajaran yang termasuk perubahan yang terjadi dari diri siswa baik menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotor. Perubahan tersebut dapat diukur sebagai bahan pertimbangan siswa dan guru untuk melihat apakah siswalulus atau tidak. Hal tersebut menurut (Anggita, 2021)

Hasil belajar siswa dapat didefinisikan bahwa ketrampilan dan pengetahuan yang dikembangkan siswa sebagai hasil dari berpartisipasi dalam pengalaman Pendidikan. Sederhananya Tindakan belajar itu memerlukan pengejaran perubahan yang kurang lebih permanen dalam pola perilaku seseorang.

Tujuan hasil pembelajaran biasanya ditetapkan oleh guru kepada awal setiap pembelajaran atau kegiatan instruktif pada anal-anak yang mencapai tujuan akhir mereka di sekolah adalah mereka yang mempelajari apa yang mereka tuju. Tindakan belajar memerlukan pengajaran perubahan yang kurang lebih permanen dalam pola perilaku siswa. (Muflihah & Lepith, 2019)

Definisi hasil belajar untuk pengembangan program Pendidikan yang efektif dan penilaian hasil belajar yang cepat, memahami definisi hasil belajar yang berbeda-beda yang dikemukakan oleh para ahli sangat penting dalam Upaya meningkatkan efektivitas proses belajar dan pembelajaran (Ekawati & Putra, 2022)

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Dapat diartikan juga bahwa hasil belajar adalah suatu pernyataan yang spesifik yang ditanyakan dalam perilaku dan ketrampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan Menurut (Harefa, 2020)

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan yang diperoleh siswa dimana perubahan tersebut meliputi aspek kognitif, efektif, dan psikomotor setelah kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Aspek- aspek Hasil belajar

Hasil dari sebuah prestasi belajar tentu memiliki aspek yang biasanya menjadi indikator terhadap pencapaian dalam belajar. Aspek-aspek tersebut memiliki 3 aspek belajar yang dapat dikaji yaitu:

a) Aspek kognitif

Aspek kognitif adalah proses mental yang berhubungan dengan kemampuan dalam bentuk pengalaman secara umum dan ditandai dengan representasi suatu objek ke dalam gambaran mental seseorang dalam bentuk symbol, tanggapan, ide atau gagasan, dan nilai atau pertimbangan. (Zakariah & Khairi, 2019)

Aspek kognitif dapat dikelompokkan menjadi 6 tingkatan yakni; 1. tingkat pengetahuan (*knowledge*), 2. Tingkat pemahaman (*comprehensive*), 3. Tingkat penerapan (*application*), 4. Tingkat analisis (*analysis*), 5. Tingkat sintesis (*synthesis*), 6. Tingkat evaluasi (*evaluation*)

b) Aspek efektif

Berdasarkan penelitian (Ulfa & Ariffudin, 2021) menyatakan bahwa aspek afektif merupakan aspek yang lebih menekankan kepada perasaan, seperti minat dan sikap.

Aspek efektif ialah ranah berfikir yang meliputi watak perilaku seperti 1. Perasaan 2. Minat 3. Sikap 4. Emosi atau nilai.

c) Aspek psikomotorik

Psikomotorik adalah aspek yang sangat berkaitan dengan ketrampilan (skill) setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut (Utama, 2021) menyebutkan bahwa aspek psikomotor adalah ketrampilan yang melibatkan fungsi system saraf dan otot dan fungsi psikis.

Psikomotorik merupakan aspek yang berhubungan dengan olah gerak seperti yang berhubungan dengan otot-otot syaraf misalnya: 1. Lari 2. Melangkah 3. Menggambar 4. Berbicara 5. Bergerak.

Psikomotorik dapat diartikan dengan Gerakan dasar yang mengarah pada ketrampilan kompleks yang khusus. Siswa yang telah mencapai kompetensi dasar ranah ini mampu melakukan tugas dalam bentuk ketrampilan sesuai dengan standar atau kriteria.

Pencapaian prestasi belajar atau hasil belajar siswa dapat digolongkan sempurna jika peserta didik memiliki aspek yang meliputi : aspek efektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Perkembangan pada anak-anak sekolah dasar di era social saat ini mengalami hubungan selain dengan keluarga juga dapat melalui suatu ikatan baru dengan teman sebayanya sehingga ruang gerak sosialnya semakin luas. Kemampuan bersosialisasi pada anak harus selalu diasah karena kemampuan sosialisasi pada anak akan membuat anak memiliki banyak relasi sehingga anak dapat meneliti kesuksesannya. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor yang datang dari luar siswa baik itu dari lingkungan, atau terutama kualitas pengajaran.

A. Faktor-faktor yang berasal dari luar siswa yaitu : 1) Faktor non sosial Kelompok faktor yang bermacam : keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar. 1) Faktor-faktor sosial Faktor manusia atau biasanya disebut manusia dengan manusia baik manusia itu hadir maupun kehadirannya, itu dapat dijadikan kehadiran tidak langsung.

B. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa yaitu : 1) Faktor – faktor fisiologis Faktor ini biasanya disebut misalnya: jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu. 1) Faktor-faktor psikologis

Faktor ini dibagi menjadi beberapa yaitu: a) Adanya sifat ingin tahu dan ingin

menyelidiki dunia yang lebih luas. b) Adanya sifat kreatifitas yang ada pada manusia dan berkeinginan untuk selalu maju. c) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-teman. Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman menguasai pembelajaran

4. Prinsip-prinsip Hasil Belajar

Pada setiap hasil belajar harus sesuai dengan kriteria yang ada. Melakukan penilaian hasil belajar terdapat beberapa kriteria landasan hasil belajar.

Disebutkan dalam Permendikbud Nomor 23 Tahun 2016 tentang Standar Penilaian Pendidikan pasal 4 sebagai berikut prinsip-prinsip hasil belajar sebagai berikut:

- a. Sahih, berlatih penilaian didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang diukur.
- b. Objektif, berlatih penilaian berdasarkan pada prosedur dan kriteria yang jelas, tidak dipengaruhi subjektivitas penilaian.
- c. Adil, penilaian tidak mengantungi atau merugikan peserta didik karena kebutuhan khusus serta perbedaan latar belakang agama, suku, budaya, adat istiadat.
- d. Terbuka prosedur penilaian, kriteria dan dasar pengambilan keputusan dapat diketahui oleh pihak yang berkepentingan.
- e. Terpadu kepada penilaian oleh pendidik merupakan salah satu komponen yang terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
- f. Menyuruh dan berkesinambungan berarti penilaian oleh pendidik mencakup semua kompetensi dengan menggunakan berbagai Teknik penilaian yang sesuai, agar dapat memantau perkembangan peserta didik.
- g. Sistematis penilaian dilakukan secara bertahap dengan mengikuti Langkah-langkah yang baku.
- h. Kriteria berarti penilaian berdasarkan pada ukuran pencapaian kompetensi yang diterapkan.
- i. Akuntabel dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur dan hasilnya.

B. Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar

1. Mata Pelajaran IPA

Menurut (Harefa, 2020) Pembelajaran IPA adalah terpadu erat hubungannya pada interaksi dengan lingkungan beserta segala makhluk hidup. interaksi antarakomponen-komponen pembelajaran dalam bentuk proses pembelajaran untuk mencapai tujuan yang kompetensi yang telah ditetapkan. “ proses pembelajaran IPA terdiri dari tiga tahap yaitu perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran dan penilaian hasil pembelajaran.

Menurut (Mardiyah, 2017) IPA adalah suatu Kumpulan atau teori yang sistematis penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi dan eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur, dll

Dapat disimpulkan bahwa IPA Merupakan ilmu yang mempelajari tentang interaksi dengan lingkungan hidup pada gejala- gejala alam dan perkembangan melalui metode ilmiah.

2. Ruang lingkup Mata Pelajaran IPA

Menurut (Ramadhanti, 2020) Dalam pembelajaran IPA suatu proses pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki dan menemukan pengetahuan melalui penelusuran ilmiah yang berupa fakta-fakta, konsep atau prinsip untuk diidentifikasi di alam sekitar.

Ruang lingkup bahan kajian IPA untuk SD/ IM meliputi aspek-aspek berikut:

- a) Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan interaksi lainnya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- b) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- c) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, Cahaya dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

3. Tujuan Pelajaran IPA

Tujuan pembelajaran IPA yang dirujuk oleh (Wediyawati & Lisa, 2019) adalah :

1. Mengembangkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap sains, teknologidan Masyarakat.
2. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkn masalah dan membuat Keputusan.
3. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sais yang akan bermanfaat dan dpat diteapkan dalam khidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kesadaran tentang peran dan petingny sains dalam kehidupan sehari-hari.
5. Mengalihkan pengetahuan, ketrampilan dan pemahaman ke bidang pengajaranlain.
6. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

4. Materi Pembelajaran IPA

Materi pembelajaran IPA dalam penelitian ini adalah tema 1 subtema 3 :

a) Metamorfosis

Metamorfosis adalah salah satu Pelajaran yang diajarkan untuk anak Sekolah Dasar (SD) adalah mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis. Menurut (Firdaus & Baisa , 2019) mengatakan bahwa Metamorfosis adalah proses yang menunjukkan bagaimana makluk hidup berproduksi dan bertransformasi dari hewan remaja ke bentuk dewasa.

Metamorfosis adalah suatu proses perubahan bentuk dari larva menjadi dewasa, dimana hewan beruba sevara fisik mengalami perkembangan dan pertumbuhan setelah menetas. Menurut (zainal, 2020).

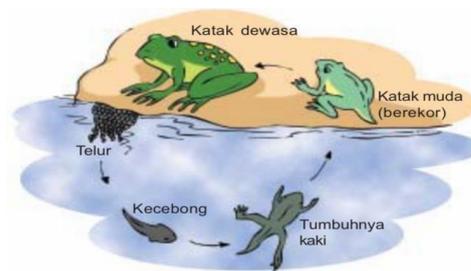
Dapat disimpulkan bahwa pemahaman metamorfosis yaitu cara memahami atau siklus pemahaman perubahan bentuk yang dialami hewan, diaman hewan mengalami perubahan bentuk dari telur hingga dewasa. Metamorfosis juga ada duamacam yaitu meta morfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna:

1) Metamorfosis sempurna

Metamorfosis sempurna adalah perubahan bentuk tubuh hewan dari kecil hingga dewasa. Metamorfosis sempurna ditandai dengan adanya fase yang disebut pupa atau kepompong ataupun telur. Bentuk larva sangat berbeda dengan serangga atau hewan dewasa. Contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna adalah:

a) Katak

Daur hidup katak dimulai dari telur dan setelah itu menjadi jebong, telur mengapung di atas air berbentuk gumpalan atau jeli. Setelah itu telur menjadi berudu, lalu menjadi katak muda hingga menjadi katak dewasa.

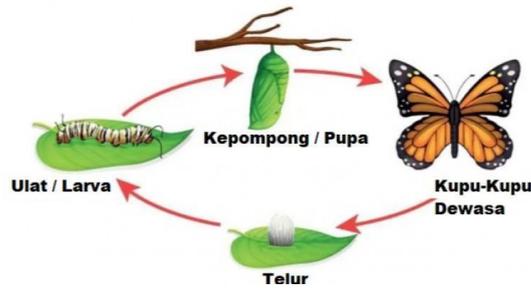


Gambar 2.1 Metamorfosis Katak

b) Kupu-kupu

Daur hidup dimulai dari kupu-kupu telur, dan telur menetas menjadi ulat atau larva dan memakan daun, membangun kepompong dan kepompong pecah menjadi kupu-kupu

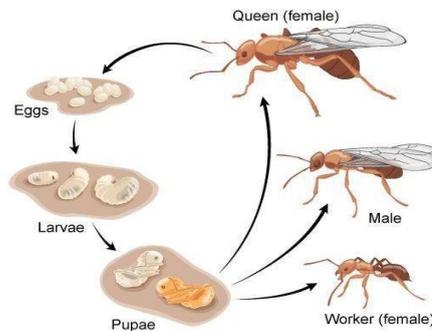
Daur hidup dimulai dari kupu-kupu telur, dan telur menetas menjadi ulat atau larva dan memakan daun, membangun kepompong dan kepompong pecah menjadi kupu-kupu.



Gambar 2.2 Metamorfosis Kupu-kupu

c) Semut

Mempunyai beberapa fase yang pertama tahap telur dan bertumbuh menjadi larva yang akan mengalami pergantian kulit dengan menumbuhkan rambut pada tubuhnya yang membutuhkan waktu yang cukup lama, tetapi jika larva sudah memasuki fase pupa semut memiliki proses berkembang cepat menjadi dewasa.



Gambar 2.3 Metamorfois Semut

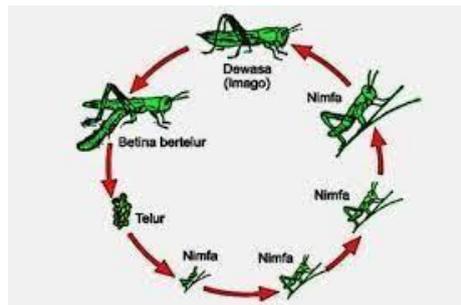
2) Metamorfosis Tidak Sempurna

Metamorfosis tidak sempurna adalah proses perubahan bentuk hewan yang saat lahir tidak berbeda bentuknya dengan saat hewan tersebut dewasa. Hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna bentuk hewan muda mirip dengan induknya, tetapi ada bagian-bagian tubuh yang belum terbentuk.

Contoh hewan yang mengalami perubahan metamorfosis tidak sempurna :

a) Serangga

Ketika seekor serangga yang memiliki metamorfosis tidak sempurna, betuk serangga yang yang baru menetas tidak jauh berbeda dngan bentuk serangga dewasa



Gambar 2.4 Metamorfosis Serangga

C. Pengertian Media audio pop up book

Menurut (Tafonao, 2018) media pembelajaran merupakan segala aspek yang berfungsi untuk memindahkan pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan, serta dapat merangsang dan memperalajari pikiran , perasaan, maupun minat belajar peserta didik. Secara fungsional media dapat dikategorikan sebagai petunjuk arah dalam mentransformasikan segala bentuk informasi yang berkaitan erat dengan aktivitas peserta didik dan pendidik dengan baik.

Salah satu media yang menarik dan tercipta sebagai alat penyampaian materi kepada peserta didik adalah media *audio pop up book* yang disusun secara sistematika dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mudah bosan serta minimnya pengetahuan mereka terhadap mata pelajaran, salah satunya adalah metamorfosis.

Media “ *audio pop up book* “ adalah sebuah jenis media 3D yang mampu memberikan efek kemenarikan kepada peserta didik, karena di setiap halaman bukunya akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan terdapat audio yang berisikan barcode (scanner) yang berisikan penjelasan tentang materi yang akan disampaikan. Oleh karena itu peran media tersebut tepat untuk diterapkan pada saat pembelajaran, karena dapat menarik perhatian siswa untuk belajar dengan baik.

Media pembelajaran visual *audio pop up book* yang guru gunakan yaitu tipe *information pop up book*, dimana tipe ini memberikan perubahan atau pergantian bentuk

gambar dalam setiap lembar yang akan digunakan dibuka pada *audio pop up book*. Agar mampu membuat siswa semakin tertarik

1. Manfaat Media audio pop up book

Manfaat dari media *audio pop up book* ini adalah :

- a. Dapat memperkuat imajinasi peserta didik dalam memahami dan mengurutkan siklus metamorfosis hewan dengan benar karena disajikan dengan bentuk 3 dimensi.
- b. Dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk belajar materi metamorfosis hewan karena hewan yang disajikan kontekstual dengan dunia peserta didik.
- c. Berguna untuk menambah kreativitas peserta didik serta menanamkan rasa cinta terhadap dunia sains khususnya materi metamorfosis hewan serta Upaya dalam perestariannya.

2. Kelebihan dan kekurangan *audio pop up book*

Kelebihan dan kekurangan pada *audio pop up book* pada peneliti sebelumnya yang dirujuk oleh (Bila, 2022)

a. Kekurangan *audio pop up book*

Adapun kekurangan dari media pembelajaran *audio pop up book* ini antara lain yaitu :

- 1) Tidak dapat digunakan secara sempurna apabila salah satu komponennya adayang rusak
- 2) Membutuhkan kreatifitas dan biaya yang tidak sedikit.
- 3) Hasil akhir media *audio pop up book* masih terdapat lipatan yang terlihat sehingga kurang mengurangi kesempurnaan media.
- 4) Pembuatan media *audio pop up book* lebih lama dibandingkan buku biasa.
- 5) Media ini memiliki mekanisme yang lebih rumit dibandingkan dengan buku lainnya sehingga memerlukan ketelitian yang lebih tinggi agar menjaga bukutersebut terus tahan lama,
- 6) Dalam pengerjaan buku ini membutuhkan waktu dan ketelitian dalam proses pengerjaannya.

b. Kelebihan *audio pop up book*

Adapun kelebihan media *audio pop up book* ini antara lain adalah:

- 1) Dapat menarik perhatian peserta didik karena menggunakan unsur 3D disertai penjelasan yang dikemas dalam audio
- 2) Salah satu media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman karena mampu menggabungkan antara *audio, scanner dan barcode*.
- 3) Dapat dijadikan sebuah buku tambahan untuk belajar materi metamorfosis hewan karena gambar dan urutan dalam buku terstruktur dengan baik.
- 4) Memberikan sebuah imajinasi yang menarik dimulai dari adanya tampilan yang berdimensi yaitu gambar dan *scanner audio* halaman buku dibuka bagian tertentu.
- 5) Memberikan sebuah kejutan yang dapat mengandung ketakjuban Ketika halaman buku *audio pop up book* dibuka nantinya pembaca akan menanti kejutan selanjutny.
- 6) Kesan yang disampaikan dalam cerita semakin kuat karena adanya *audio pop up book*.
- 7) Tampilan yang mempunyai dimensi membuat peserta didik memiliki rasa ingin tau dengan ditambahkan kejutan yang ada pada halaman selanjutnya.

Dalam proses belajar mengajar aka nada titik kejenuhan terutama dalamsuasana dan kefokusn siswa, dimana guru akan membutuhkan mdia yang akan membantu berjalnnya proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran ini siswa akan lebih mudah memahami jika menggunakan media pembelajaran yang akan menarik kefokusn siswa dalam materi yang disampaikan.

D. Penelitian Yang Relevan

1. Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Dari Suryanti (2019) yang berjudul “ Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Materi Metamorfosis Melalui Model *Quantum Teaching* Kelas IV Min Sei Mati Kecamatan Medan Labuhan”. Persamaan peneliti ini dengan peneliti saat ini adalah sama-sama meningkatkan hasil belajar pada mata Pelajaran IPA materi Metamorfosis, menggunakan penelitian kelas

Yang membedakan peneliti ini dengan peneliti sebelumnya adalah peneliti sebelumnya menggunakan model *quantum teaching* dengan pencapaian masih rendah yaitu siswa tuntas berjumlah 7 orang atau dengan dengan persentase ketuntasan klasikal 26,0% dan siswa yang tidak tuntas berjumlah 20 orang atau persentase 80% dengan nilai rata-rata 67,4.

2. Peneliti yang serupa dengan peneliti yang pernah dilakukan oleh Melisa Elen Salsa Bila (2022) yang berjudul “ Pengembangan Media *Pop Up Book Berbasis Audio dan Android* Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas IV SD “ persamaan peneliti ini dan peneliti sebelumnya adalah sama-sama menggunakan media *audio pop up book* yang membedakan peneliti saat ini menerapkan dengan metode penelitian Tindakan kelas, sedangkan peneliti sebelumnya menggunakan metode pengembangan dengan pencapaian yang dikategorikan “ valid “ sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari empat validator yang terdiri dari dua ahli media dengan persentase sebesar 91,05% dan dua validator ahli maeri dengan persentase sebesar 100%.
3. Penelitian yang serupa dengan peneliti yang pernah dilakukan oleh Malfia Arip & Hijrawatil Aswat (2021) yang berjudul “ Media *Pop Up Book* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di sekolah Dasar” persamaan peneliti sebelumnya dan peneliti saat ini adalah sama-sama menggunakan media *pop up book*, tetapi peneliti saat ini menggunakan media *audio pop up*, sedangkan peneliti sebelumnya hanya menggunakan media *pop up book* dengan pencapaian 70%.

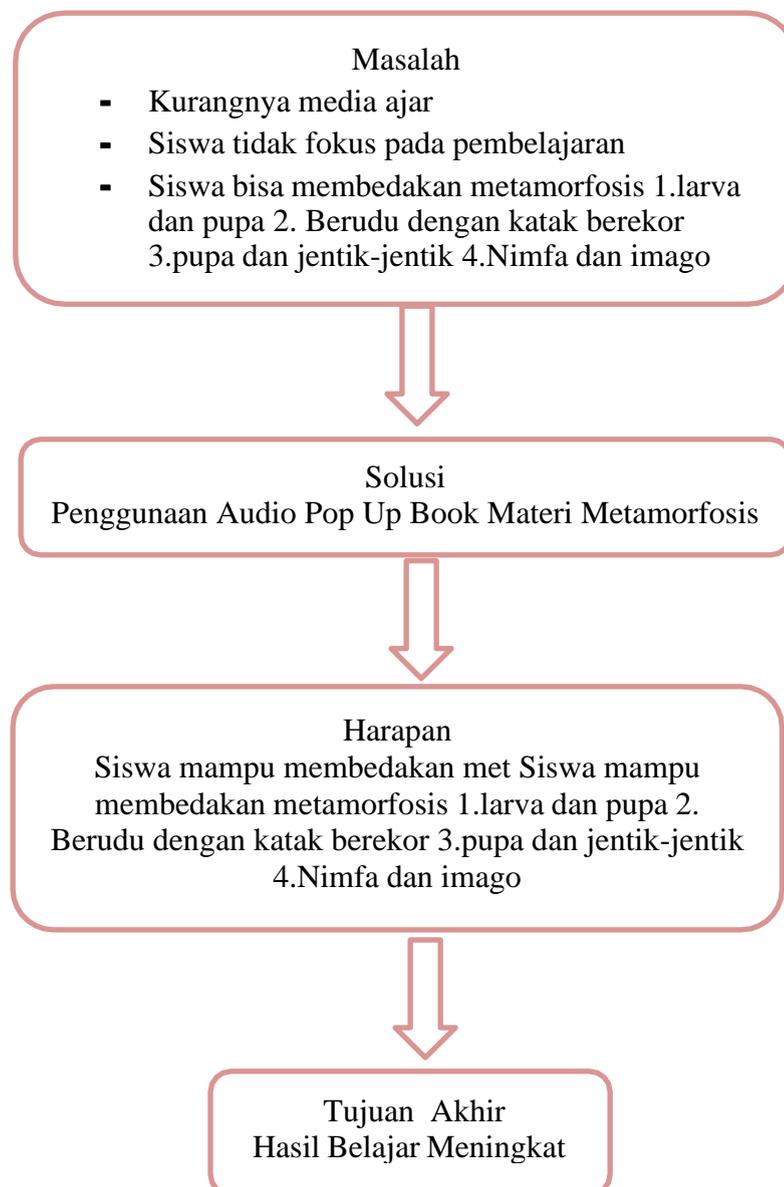
E. Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran khususnya pada Pelajaran IPA materi metamorfosis diperlukan media pembelajaran secara tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran IPA. Rendahnya partisipasi siswa saat kegiatan belajar mengajar Ketika tidak adanya media pembelajaran sehingga pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik tidak memenuhi alur pembelajaran yang sesungguhnya.

Tujuan Pendidikan agar peserta didik mampu melaksanakan pembelajaran dengan alur yang sesungguhnya. Maka menciptakan media pembelajaran itu sangat penting agar peserta didik mampu terdorong dengan rasa ingi tau saat pembelajaran dilaksanakan. Oleh karena itu yang seharusnya dilakukan adalah membuat media ajar yang berungsi

untuk membantu jalannya alur pembelajaran.

Dalam tulisan ini dibahas pada pembelajaran metamorfosis membutuhkan media pembelajaran yaitu *audio pop up book* pada materi Metamorfosis hewan, dimana peserta didik mampu membedakan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna. Cara ini dapat memberikan sebuah inovasi yang mampu memperdayakan siswa untuk berpartisipasi lebih, sehingga mampu memperoleh kepuasan yang lebih dari pembelajaran sebelumnya



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir