

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media secara umum berarti suatu penghubung pesan dari pengirim ke penerima pesan. AECT (Association for Education Communication and Technology) dalam Arsyad (2019: 3) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan suatu pesan atau informasi. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar berupa gambar, foto, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali baik informasi visual atau verbal yang disampaikan Arsyad (2019: 3). Media pembelajaran selain sebagai system penyampaian pesan, media juga sebagai mediator. Menurut Fleming dalam Arsyad (2019: 3) mediator yaitu alat yang turut serta dalam dua pihak yaitu pengguna dan penyalur dalam menggunakannya. Istilah mediator menunjukkan perannya sebagai pengantur hubungan antara dua pihak dalam proses belajar yakni siswa dan pelajaran agar dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang mampu mengirim pesan atau informasi kepada penerima pesan yang dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar agar dalam proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik serta dapat membangkitkan minat dan motivasi peserta didik.

b. Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang nantinya dapat dijadikan alasan untuk menjadikan media tersebut dalam pembelajaran. Ada tiga ciri media menurut Gerlach dan Ely (1971) dalam Sadiman (2018: 15) diantaranya:

1) Ciri Fiksatif

Pada ciri ini menerangkan bahwa kemampuan suatu media untuk merekam dan menyimpan baik suatu peristiwa atau objek . Peristiwa atau objek tersebut dapat dirangkai kembali melalui media seperti fotografi, audio, tape, disket, computer dan film. Cara ini sangat penting bagi guru karena setelah kejadian atau objek yang telah direkam dan disimpan maka dapat digunakan kembali jika diperlukan.

2) Ciri Manipulatif

Pada ciri ini, kemampuan media untuk merubah suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memerlukan waktu lama dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu singkat. Pada rekaman gambar hidup (video atau audio) dapat diputar mundur. Manipulasi atau objek dilakukan dengan cara mengedit hasil rekaman.

3) Ciri Distributif

Suatu objek yang disalurkan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada peserta didik dengan dorongan pengalaman yang sama mengenai kejadian tersebut. Sehingga media (rekaman video, audio, disket, computer) dapat disebarluaskan ke seluruh tempat kapan saja dan dimana saja.

Berdasarkan penjelasan tentang ciri-ciri media diatas, dapat dijadikan landasan oleh peneliti. Media yang digunakan oleh peneliti memiliki ciri fiksatif, yaitu berkaitan dengan kejadian, suasana, keadaan maupun objek-objek yang biasanya ditemukan di kehidupan nyata yang ditampilkan dalam gambar dan warna yang menarik., misalnya organ tumbuhan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, fungsi media pembelajaran yaitu membuat proses belajar mengajar menjadi menyenangkan, memudahkan untuk memperoleh informasi secara jelas, meningkatkan semangat belajar peserta didik, memudahkan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, peserta didik menjadi lebih aktif dan sebagainya. Media sebagai suatu bahan atau alat pembelajaran mempunyai

fungsi dan peran yang sangat penting bagi kelangsungan pembelajaran. Media merupakan suatu hal yang terkait dengan pembelajaran. Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi. Menurut Ibrahim, dkk (2004) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu : proses pembelajaran untuk komunikasi dan kegiatan interaksi yang dilakukan peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka fungsi media sebagai perantara informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dan lingkungannya, maka fungsi berdasarkan adanya kelebihan yang dimiliki media dan hambatan komunikasi yang timbul pada proses pembelajaran. Ada tiga kelebihan kemampuan media menurut Gerlach dan Ely (dalam Ibrahim, dkk., 2004) :

- 1) Kemampuan fiksatif, memiliki kemampuan untuk menangkap suatu informasi, menyimpan suatu kejadian atau objek dan kemudian menampilkan kembali objek atau kejadian tersebut dengan cara digambar, dipotret, direkam, kemudian disimpan dan sewaktu-waktu dapat dilihat kembali seperti keadaan aslinya.
- 2) Kemampuan manipulatif, artinya media menunjukkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat diulang-ulang penyajiannya.
- 3) Kemampuan distributif, artinya media mampu mencapai audien dalam jumlah yang besar misalnya televisi atau radio.

Penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar dikelas diharapkan dapat meningkatkan minat dan perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara langsung. Hal tersebut dapat mempertinggi motivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, dengan mengaplikasikan media pembelajaran peserta didik dapat melihat secara langsung, tidak hanya dengan kata-kata sehingga diharapkan peserta didik akan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

d. Jenis Media Pembelajaran

Dalam Arsyad (2014: 38) mengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok yaitu : (1) media berbasis manusia (guru, instructor, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip); (2) media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas); (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide); (4) media berbasis audio visual (video, film, program slide-tape, televise); dan (5) media berbasis computer (pengajaran dengan bantuan computer, interaktif video, hypertext).

Selain itu, Trianto (2015: 75) juga mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran ke dalam lima kategori yaitu :

- 1) media grafis atau media dua dimensi (seperti gambar, foto, grafik, atau diagram);
- 2) media model solid atau media dimensi tiga (seperti model-model benda ruang dimensi tiga, diorama, dan sebagainya);
- 3) media proyeksi (seperti film, filmstrip, dan OHP);
- 4) media informasi, computer, dan internet;
- 5) media lingkungan.

Dari berbagai jenis media, media yang digunakan oleh peneliti merupakan jenis media grafis media dua dimensi. Jenis media sederhana yang menarik juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran misalnya buku bergambar, foto, maupun benda dilingkungan sekitar sekolah.

e. Kriteria Pemilihan Media

Menurut Arsyad (2014: 74) kriteria yang harus diperhatikan dalam pemilihan media diantaranya :

- 1) kesesuaian dengan tujuan yang akan dicapai;
- 2) mendukung isi pelajaran atau materi yang sifatnya nyata, konsep, maupun prinsip;
- 3) praktis, luwes, dan tahan lama;
- 4) guru mampu menggunakannya dengan terampil;

- 5) sasaran yang dituju harus tepat;
- 6) memenuhi persyaratan teknis tertentu.

Guru harus mempertimbangkan kriteria dalam pemilihan media agar untuk mempermudah dalam memilih media yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga media tersebut dapat menjadikan pembelajaran efektif, menarik dan menyenangkan serta mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan.

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media sederhana dapat dilakukan oleh guru. Media meliputi media berbasis visual (meliputi gambar, chart, grafik, transparasi, dan slide), media berbasis audio-visual (video dan audio-tipe), dan media berbasis computer (computer dan video interaktif). Peneliti menggunakan pengembangan media berbasis visual yaitu dengan mengembangkan media berupa *scrapbook*. Media grafis dalam penelitian ini dikembangkan menjadi media dua dimensi untuk memberikan kesan menarik pada gambar tersebut. Keberhasilan penggunaan media berbasis visual tergantung pada kualitas dan efektivitas bahan-bahan yang digunakan. Dalam penetapan elemen-elemen visual harus dapat menampilkan visual yang dapat di mengerti, jelas, dapat dibaca serta menarik perhatian yang nantinya dapat menyampaikan pesan yang kepada penggunanya. Media berbasis visual memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat mempercepat pemahaman dan memperkuat ingatan, menumbuhkan minat peserta didik serta keterkaitan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

2. Scrapbook

a. Pengertian Scrapbook

Media dalam proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta meningkatkan kualitas guru dalam mengajar. Menurut Hardiana (2015) dalam Rifky, *scrapbook*

merupakan karya yang bebrbentuk dua dimensi seperti buku dengan tema yang bermacam-macam tersusun atas quote, foto, gambar, kliping, catatan penting, memorabilia dan lain sebagainya yang dikemas ke dalam suatu karya seni hasil kerajinan tangan serta dalam pembentukannya memakai teknik, lipat dan tempelan. *Scrapbook* merupakan karya yang kreatif yang memberikan kesan visual dan special karena didalamnya terdapat gambar disertai materi dan hiasan yang menarik dan beragam.

b. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrapbook*

Setiap media pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing.

Kelebihan media *scrapbook*.

- a) Scrapbook mencerminkan keunikan dari pemikiran pembuatnya;
- b) Media scrapbook dapat mengatasi masalah ruang dan waktu;
- c) Bahan yang digunakan mudah ditemukan dan bahan yang digunakan juga aman;
- d) Memperkuat kesan yang ingin disampaikan.

Kekurangan media *scrapbook*.

- a) Waktu pengerjaannya cenderung lama;
- b) Menuntut ketelitian atau kejelian;
- c) Biaya yang dikeluarkan lebih mahal dibandingkan dengan buku pada umumnya.

Dapat disimpulkan bahwa *scrapbook* memiliki kelebihan diantaranya yaitu melalui gambar-gambar yang tersaji dapat mempermudah pemahaman peserta didik, menarik perhatian peserta didik, memperkuat kesan yang ingin disampaikan. Sedangkan beberapa kelemahannya yaitu dalam pembuatan media ini, membutuhkan kesabaran dan kejelian karena pembuatannya harus terampil sehingga membutuhkan waktu yang lama, hasilnya juga terbatas berupa gambar dan tulisan tidak mampu menunjukkan fenomena yang sifatnya gerak, resiko rusaknya juga tinggi setelah pemakaiannya

beberapa kali, dan biaya yang dikeluarkan juga mahal dibanding dengan buku pada umumnya.

3. Menjelaskan Bagian Tumbuhan

a. Pengertian Tumbuhan

Dalam biologi, tumbuhan adalah organisme eukariota multiseluler yang tergolong ke dalam kerajaan plantae. Terdapat beberapa klad yakni, tanaman berbunga, gymnospermae atau tumbuhan berbiji terbuka, lycopodiopsida, paku-pakuan, lumut, serta sejumlah alga hijau. Tumbuhan adalah makhluk hidup yang terdapat di alam semesta. Tumbuhan merupakan makhluk hidup yang memiliki daun, batang, dan akar yang menghasilkan makanan sendiri menggunakan klorofil untuk proses fotosintesis. Tumbuhan juga memiliki peran sangat penting bagi kelangsungan hidup karena tumbuhan sebagai produsen pertama pada rantai makanan. Bagi makhluk hidup tumbuhan sebagai penghasil oksigen (O₂) terbesar. Tumbuhan juga di klasifikasikan ke dalam beberapa kategori seperti tumbuhan berdasarkan perkembangbiakannya, tumbuhan berdasarkan bijinya, dan tumbuhan berdasarkan habitatnya.

Organ tumbuhan, seperti pada organ hewan, tersusun atas jaringan. Secara umum, organ tumbuhan terdiri atas akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

b. Materi Bagian Tumbuhan dan Fungsinya

Bagian tumbuhan meliputi akar, batang, daun, bunga, buah dan biji.

1. Akar

Akar memiliki fungsi memperkuat berdirinya tumbuhan, menyerap air dan mineral, dan menyimpan cadangan makanan. Akar dibedakan menjadi dua yaitu akar serabut dan akar tunggang. Tumbuhan jenis monokotil (biji berkeping tunggal) memiliki akar serabut contohnya tumbuhan padi, jagung, kelapa. Akar tunggang dimiliki oleh tumbuhan jenis dikotil (biji berkeping dua) contohnya mangga, wortel, lobak dan

kacang-kacangan. Bagian-bagian akar meliputi pangkal akar, cabang akar, rambut akar, batang akar dan ujung akar.

2. Batang

Batang merupakan bagian tubuh tumbuhan yang sangat penting. Batang memiliki fungsi untuk penyongkong bagian tumbuhan yang berada di atas tanah yaitu daun, bunga, buah berfungsi mengedarkan air dan mineral yang diserap oleh akar ke seluruh bagian tubuh tumbuhan.

3. Daun

Daun berfungsi sebagai tempat berlangsungnya proses fotosintesis. Daun mengandung zat warna hijau daun (klorofil). Daun yang lengkap memiliki tiga bagian yaitu pelepah daun, tangkai daun, dan helaian daun. Macam-macam tulang daun diantaranya tulang daun menyirip, tulang daun melengkung, tulang daun menjari, dan tulang daun sejajar.

4. Bunga

Bunga berfungsi sebagai alat perkembangbiakan. Bagian-bagian dalam bunga meliputi tangkai bunga, kelopak bunga, mahkota bunga, benang sari, dan putik.

5. Buah

Buah termasuk bagian tumbuhan yang memiliki fungsi untuk melindungi biji dan cadangan makanan. Bagian-bagian buah meliputi tangkai buah, kulit buah dan daging buah.

6. Biji

Biji adalah bagian tumbuhan yang berada di dalam buah. Biji adalah hasil pembuahan yang terjadi akibat penyerbukan antara serbuk sari dan sel telur pada putik. Biji pada tumbuhan ada dua yaitu biji tunggal (monokotil) dengan biji tampak utuh atau tunggal dan biji belah (dikotil) dengan biji dua belahan atau dua keping.

Klasifikasi Tumbuhan

1. Tumbuhan berdasarkan bijinya

1.1 Monokotil

Tumbuhan monokotil memiliki biji tunggal. Tumbuhan monokotil berakar serabut dan memiliki tudung akar. Batang memiliki bentuk seperti ruas-ruas dan tidak memiliki ruang yang cukup besar. Tumbuhan monokotil memiliki tulang daun lurus dan melengkung pada pangkal hingga ujung daun. Bunga pada tumbuhan monokotil sering memiliki bagian dalam kelipatan tiga pada kelopak bunga.

Padi

Tumbuhan padi merupakan tumbuhan monokotil, memiliki akar serabut, batangnya beruas-ruas dengan tinggi antara 0,5 sampai 2 meter. Struktur berupa batang berbentuk dari pelepah daun yang menopang daun sempurna. Setiap daun padi terdiri dari helai daun, telinga daun, pelepah daun, lidah daun. Bunga tanaman padi disebut malai. Gabah sebenarnya bukan biji, tetapi buah padi yang tertutup oleh lemma dan palea.

1.2 Dikotil

Tumbuhan dikotil merupakan tumbuhan berbiji belah atau berkeping biji dua. Ciri tumbuhan dikotil yaitu akarnya tunggang dan berkambium, tulang daunnya menjari dan menyirip dan mempunyai bunga kelipatan 4 atau 5.

Tumbuhan mangga dan kelapa

Tumbuhan mangga mempunyai akar tunggang, batang berbentuk bulat dan berkayu, daun menyirip dan majemuk dan mempunyai buah. Pada buah mangga terdapat biji. Jika biji dibuka maka akan terdapat biji lagi di dalamnya. Tumbuhan kelapa juga termasuk tumbuhan dikotil. Tumbuhan kelapa berbentuk serabut, batangnya biasanya tumbuh miring, daunnya memanjang. Buah kelapa mempunyai tempurung yang mirip dengan kayu didalamnya terdapat isi kelapa yang biasanya dijadikan santan. Jika dibuka lagi terdapat biji kelapa yang dinamakan kentos dan akar membentuk tunas.

2. Tumbuhan berdasarkan habitat

2.1 Xerofit (kering)

Tumbuhan xerofit adalah tumbuhan yang beradaptasi di daerah kering. Tumbuhan ini dapat bertahan hidup di daerah yang panas dan kering karena memiliki batang tubuh tebal dan berongga yang berguna untuk menyimpan cadangan makanan. Memiliki akar panjang dan tersebar luas.

Kaktus

Ciri utama kaktus adalah duri. Duri berguna mengurangi penguapan permukaan kaktus yang terdapat banyak pori-pori berambut. Kaktus identik tumbuh di gurun atau daerah yang panas dan kering, tetapi kaktus juga sebagai tumbuhan sukulen yang dijadikan tanaman hias. Tumbuhan sukulen adalah tumbuhan yang dapat menyerap air pada batangnya. Batang pada tanaman kaktus memiliki banyak kandungan air. Batang berwarna kehijauan muda hingga tua. Bentuk batang bulat, silinder dengan ukuran bervariasi. Jenis akarnya adalah akar tunggang. Akar yang panjang berguna untuk mencari dan memperluas daerah penyerapan air dalam tanah. Kaktus memiliki bunga berbentuk corong dengan ukuran dan bentuk yang beragam. Bunga berwarna ungu, kuning, putih. Pir adalah sebutan dari buah kaktus dengan rasa yang manis dan berair.

2.2 Hidrofit (air)

Tumbuhan hidrofit adalah tumbuhan yang dapat menyesuaikan diri di daerah perairan. Mempunyai rongga sel yang didalamnya berisi udara agar mengapung di air. Permukaan daun pada tumbuhan ini lebar agar dapat membantu saat penguapan air.

Teratai

Tumbuhan teratai memiliki akar yang kuat, panjang, berongga, berumbi tetapi tidak memiliki bulu akar dan tudung akar. Tumbuhan teratai memiliki batang berongga permukaan halus dan berwarna hijau hingga kekuningan. Memiliki daun berbentuk bulat dan mengapung di atas air. Bagian atas daun berwarna hijau tua, bagian tepi daun melipat dan daunnya memiliki tangkai. Bunga teratai memiliki banyak kelopak

dengan bagian ujung runcing. Bunga teratai menghasilkan buah yang didalamnya terdapat biji berwarna hijau dan setelah tua berwarna coklat gelap. Jika biji sudah tua dapat diolah menjadi tepung dan dapat juga dimasak.

2.3 Higrofit (lembab)

Tumbuhan higrofit adalah tumbuhan yang mampu menyesuaikan diri pada daerah yang lembab. Daun pada tumbuhan higrofit mempunyai banyak stomata pada saat proses penguapan lebih cepat. Batang tumbuhan higrofit tidak tampak karena berada di dalam tanah. Daunnya melingkar atau menggulung terjadi saat masih muda.

Tumbuhan paku

Tumbuhan paku biasanya ditemukan di air, di tempat yang lembab dan ada juga yang menempel pada tumbuhan lain. Ciri khusus tumbuhan paku adalah tumbuhan yang tidak menghasilkan buah dan bunga, tidak menghasilkan biji tetapi menghasilkan spora. Daun pada tumbuhan paku yang masih muda menggulung dan berfungsi sebagai tempat fotosintesis. Daunnya menggulung tujuannya untuk mengurangi penguapan. Akar tumbuhan paku berbentuk serabut dan terdapat tudung akar sebagian besar jenis tumbuhan paku batangnya berada di dalam tanah sehingga tidak tampak dari luar. Jika ada yang muncul di permukaan tanah maka ukuran batangnya akan terlihat sangat pendek.

Tumbuhan berdasarkan perkembangbiakan

3.1 Vegetative alami

Perkembangbiakan vegetative alami adalah perkembangbiakan secara tidak kawin yang terjadi pada tumbuhan yang melibatkan anggota bagian tubuh tanaman tersebut. Perkembangbiakan vegetative alami seperti tunas, akar tunggal, umbi lapis, umbi akar, dan umbi batang.

Pohon pisang mempunyai akar serabut. Batangnya berlapis-lapis dan mengandung banyak air. Bentuk daunnya sejajar. Pohon pisang

menghasilkan bunga yang disebut jantung pisang. Setelah bunganya mekar, buah pisang akan tumbuh. Pohon pisang berkembangbiak dengan cara tunas. Kunyit berkembang biak dengan akar tinggal yang berarti batang tumbuhan menjalar ke tanah. Daunnya menyirip. Kunyit termasuk dalam kategori tanaman obat. Bawang merah mempunyai umbi yang berlapis dan mempunyai akar serabut. Bawang merah terbentuk dari pangkal daun yang tersusun membentuk batang kemudian membesar membentuk umbi lapis. Tumbuhan wortel berkembang biak dengan cara umbi akar yaitu menggunakan akar sebagai tempat menyimpan cadangan makanan. Wortel mempunyai daun menyirip dan tangkai yang panjang. Kentang berkembang biak dengan cara umbi batang yaitu batang yang tumbuh di dalam tanah dan ujungnya membesar menjadi umbi. Umbi bercabang berfungsi menyimpan cadangan makanan. Mempunyai system perakaran tunggang dan serabut. Daunnya berselang seling pada batang kentang.

2.4 Vegetative Buatan

Perkembangbiakan vegetative buatan adalah perkembangbiakan dengan melibatkan campur tangan manusia. Perkembangbiakan vegetative buatan bisa dilakukan dengan cara mencangkok, menempel (okulasi), menyambung, stek, dan merunduk.

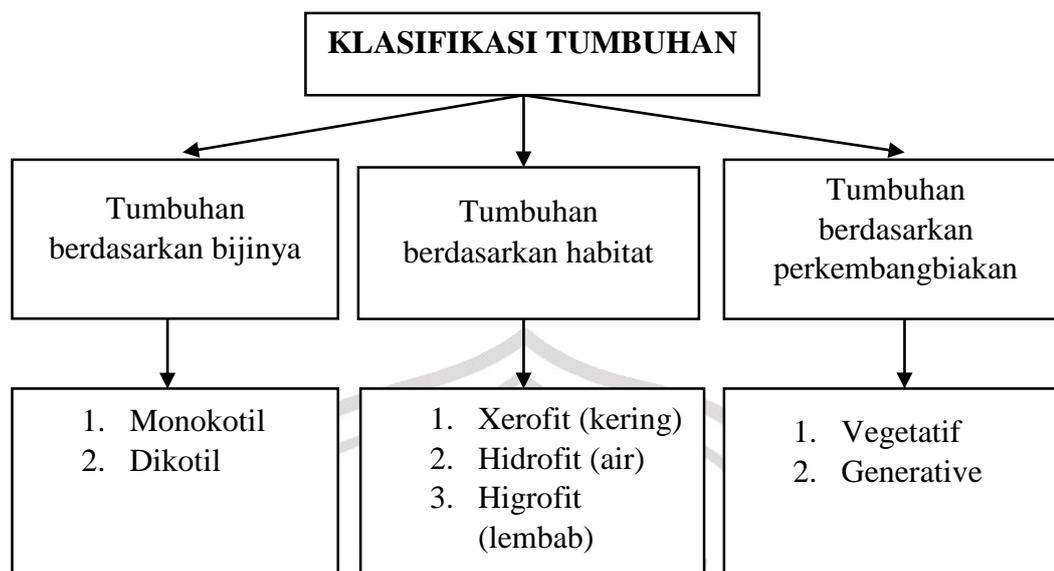
Menyambung atau engeten adalah menggabungkan dua tanaman yaitu bagian batang bawah dan batang atas, contohnya pada tanaman durian. Tanaman durian mempunyai akar tunggang, batangnya tumbuh tegak dengan cabang yang banyak. Buah durian diselimuti oleh duri dan berbentuk bulat. Stek merupakan cara memperbanyak tumbuhan melalui bagian tubuh tanaman seperti akar, batang, dan daun, contohnya pada tanaman kamboja dengan menggunakan kantongnya. Kamboja mempunyai akar tunggang, daun yang menyirip. Stek kamboja butuh waktu 45 hari untuk mulai menumbuhkan daun baru. Mencangkok merupakan cara menumbuhkan akar pada batang tanaman dengan mengupas kulit pada batang dan dibaluti dengan

tanah, contohnya pada tumbuhan jambu air. Jambu air mempunyai akar tunggang, daun menyirip dan mempunyai bunga. Menempel (okulasi) adalah cara memperbanyak tanaman dengan menempelkan tunas yang masih muda pada batang tanaman contohnya pada tanaman jeruk nipis. Tanaman jeruk nipis mempunyai akar tunggang, batangnya berbentuk bulat, jenis daunnya berbentuk bulat dan bunganya yang mempunyai mangkuk. Merunduk adalah cara memperbanyak tanaman dengan merundukannya ke tanah, contoh pada tanaman apel. Tanaman apel tumbuh dan merunduk agar buahnya banyak dan mempunyai bentuk buah bulat, tulang daun menyirip dan memiliki akar tunggang.

2.5 Generative

Perkembangbiakan generative adalah perkembangbiakan melalui proses penyerbukan dan pembuahan. Alat perkembangbiakan generative adalah serbuk sari dan kepala putik yang biasanya terdapat di bunga.

Contoh tumbuhan secara generative adalah padi, bunga matahari, gandum, tomat, cabe. Tumbuhan tomat mempunyai batang yang tumbuh tegak dan bercabang banyak. Daunnya menyirip dan bentuk oval dan bagian tepinya bergerigi. Bunga tomat merupakan bunga majemuk berbentuk bintang. Buahnya berbentuk bulat dengan tekstur lembut dan terdapat banyak isi didalamnya. Batang tumbuhan cabe umumnya berwarna hijau dan berkayu. Akarnya berbentuk serabut. Daunnya menyirip dengan bentuk bulat kecil dengan ujung runcing. Bunga cabe termasuk lengkap dan berbentuk bintang. Buah cabe berbentuk bulat panjang dan ujungnya mengecil. Jika dibuka terdapat isi didalamnya.



Gambar 2.1 Klasifikasi Tumbuhan

4. Model Penelitian

Model pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) adalah model 4-D. Dalam bukunya Trianto (2015) model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Desseminate* atau diadaptasikan menjadi model 4-P, yaitu Pendefinisian, Perancangan, Pengembangan, dan Penyebaran.

a. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran. Dalam menentukan dan menetapkan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan. Terdapat lima pokok yaitu analisis ujung depan, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran. (Trianto, 2015)

b. Tahap Perancangan (*Design*)

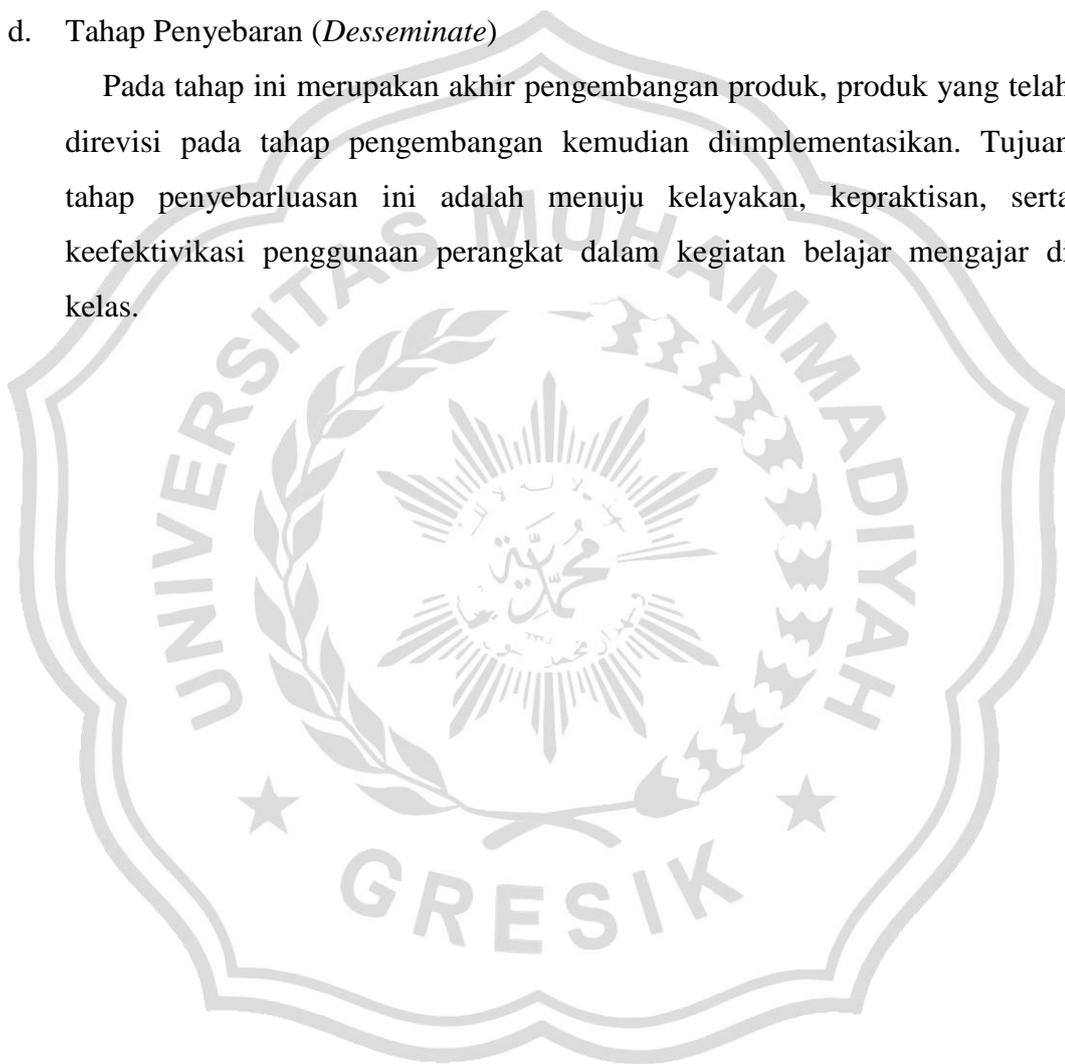
Pada tahap ini mempersiapkan perangkat pembelajaran. Terdiri dari empat langkah yaitu: (1) penyusunan tes acuan, (2) pemilihan media simulator yang sesuai tujuan, dan (3) pemilihan format.

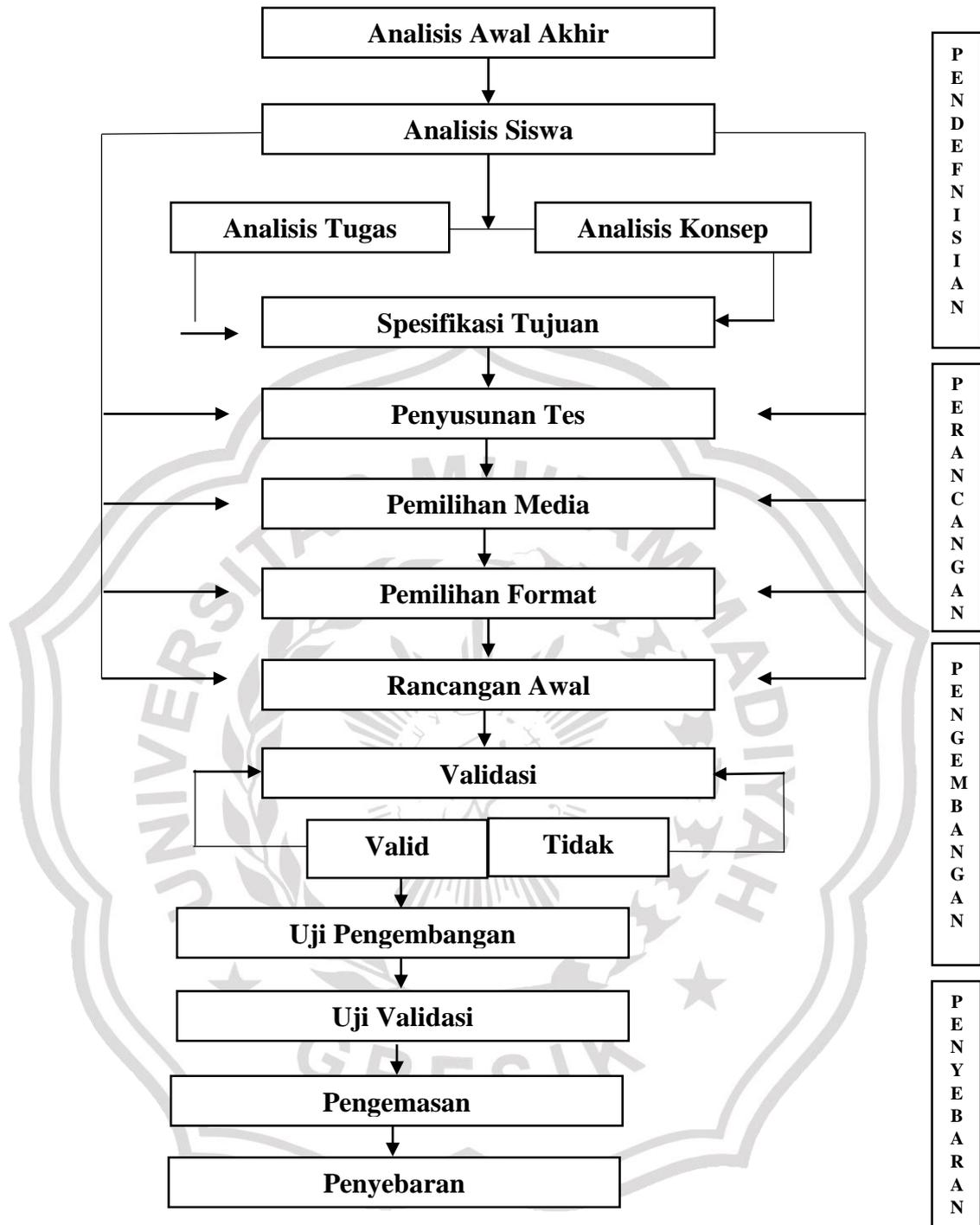
c. Tahap Pengembangan (*Develop*)

Tujuan pada tahap ini adalah untuk menghasilkan media simulator yang sudah direvisi dan hasil validasi berdasarkan masukan dari para pakar. Tahap ini meliputi: (1) validasi perangkat oleh para pakar yang ahli di bidangnya, (2) revisi simulator yang dikembangkan, dilakukan setelah melalui tahap validasi, (3) uji coba dilakukan terbatas dengan peserta didik yang sesungguhnya.

d. Tahap Penyebaran (*Desseminate*)

Pada tahap ini merupakan akhir pengembangan produk, produk yang telah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan. Tujuan tahap penyebarluasan ini adalah menuju kelayakan, kepraktisan, serta keefektivikasi penggunaan perangkat dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.





Gambar 2.2 Model Pengembangan 4D

(Thiagarajan, 1974)

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh (Rosyana, 2018) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Untuk Meningkatkan Pengetahuan Terhadap Bencana Gempa Bumi Pada Siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Sawit Boyolali”. Dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media *scrapbook* menggunakan strategi pembelajaran TGT berjalan dengan baik dan kondusif serta terjadi peningkatan pengetahuan mengenai bencana gempa bumi dengan hasil perlakuan media *scrapbook*.
2. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Materi Karangan Deskripsi Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar”, oleh (Tiara Kusnia, 2018) menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media *scrapbook* pada uji coba dengan 17 responden sebesar 89,83% dengan kategori sangat baik.
3. Penelitian yang berjudul yang dilakukan oleh (Sari, 2018) berjudul “Pengembangan Media *Scrapbook* Terhadap Hasil Belajar IPA Materi Sumber Energi Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya”. Dalam penelitian tersebut memiliki kelebihan yaitu terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan media *scrapbook* terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam siswa.

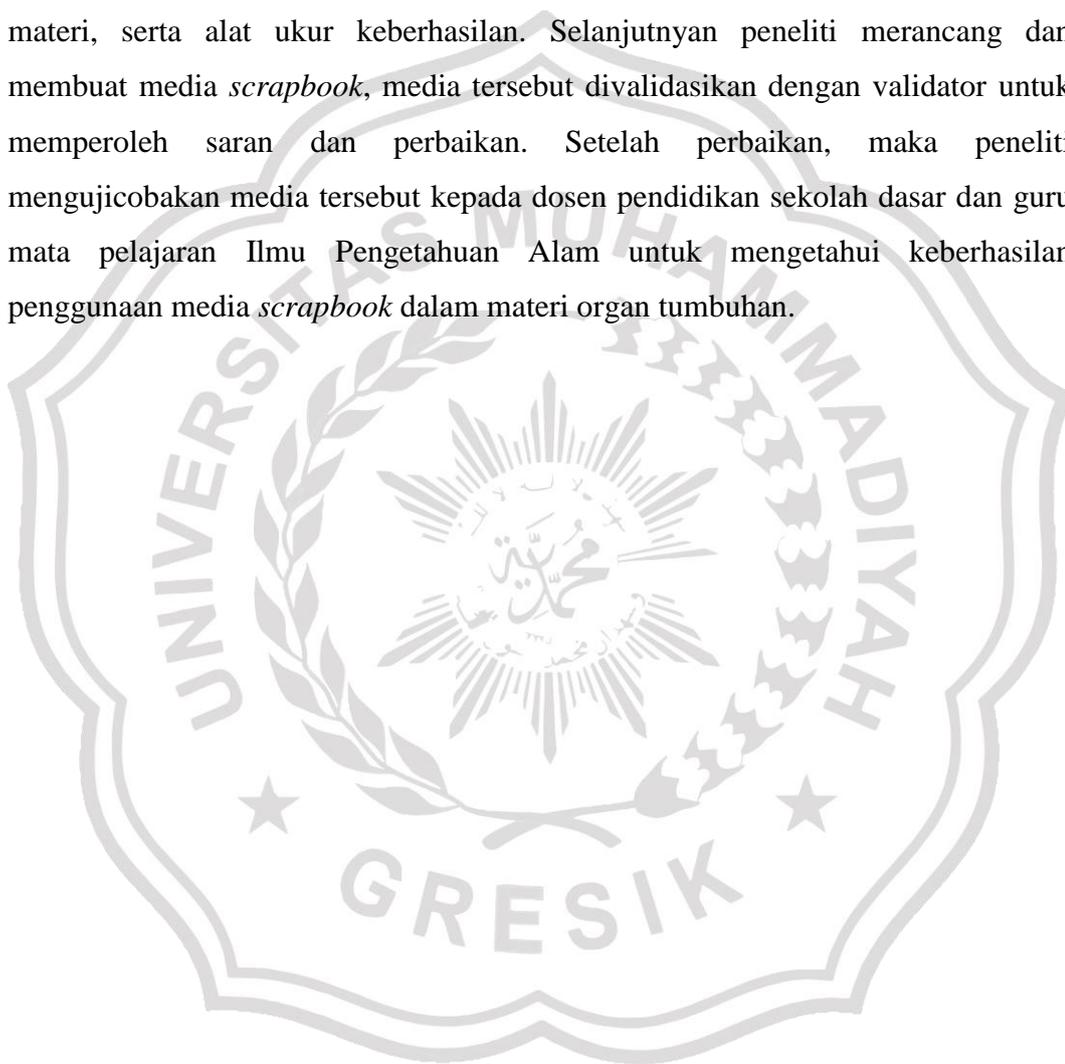
Dari hasil penelitian-penelitian yang dijelaskan di atas, maka peneliti ingin mengembangkan media *scrapbook* yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Scrapbook* Organ Tumbuhan di Sekolah Dasar”. Penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keterlaksanaan proses pengembangan media *scrapbook* dan seberapa besar keberhasilan media *scrapbook* untuk pembelajaran menjelaskan organ tumbuhan di tingkat sekolah dasar.

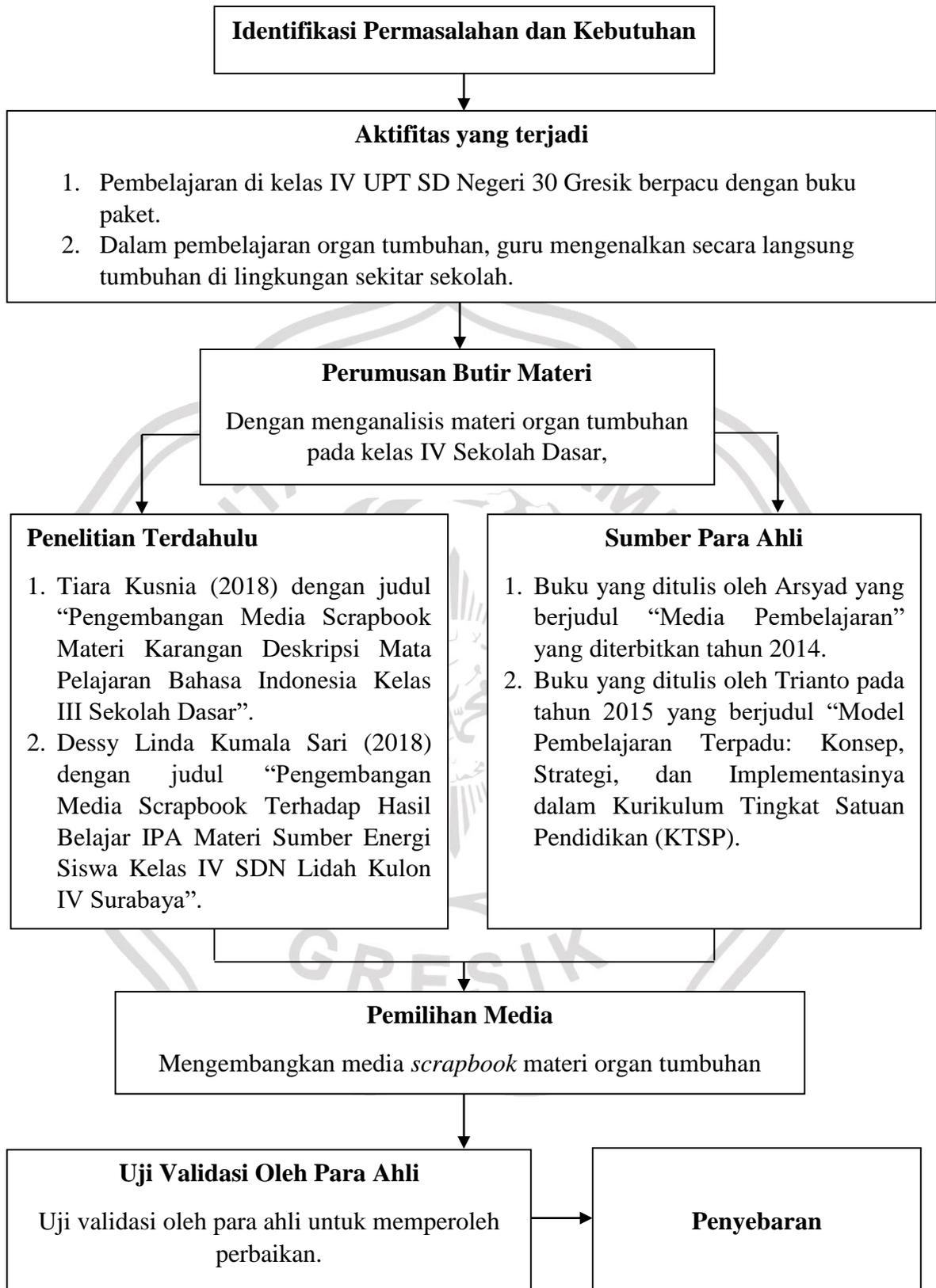
C. Kerangka Berfikir

Agar dapat mengoptimalkan keterampilan menjelaskan pada materi organ tumbuhan, guru perlu menggunakan media yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Peneliti menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran organ

tumbuhan di sekolah dasar. Sebelum mengembangkan media, peneliti mengidentifikasi kebutuhan peserta didik untuk memperoleh data yang mendukung pengembangan melalui wawancara ke guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam.

Media yang dipilih yaitu media *scrapbook*. Pemilihan media ini sesuai dengan latar belakang permasalahan. Kemudian peneliti merumuskan tujuan, materi, serta alat ukur keberhasilan. Selanjutnya peneliti merancang dan membuat media *scrapbook*, media tersebut divalidasikan dengan validator untuk memperoleh saran dan perbaikan. Setelah perbaikan, maka peneliti mengujicobakan media tersebut kepada dosen pendidikan sekolah dasar dan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk mengetahui keberhasilan penggunaan media *scrapbook* dalam materi organ tumbuhan.





Gambar 2.3 Kerangka Berfikir