

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2019, p. 3) media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus media memiliki pengertian dalam proses belajar mengajar yang diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis dan elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Arsyad, 2019).

Dalam media terdapat batasan lain, diantaranya yaitu *Association Of Education Communication Technology* (AECT) tahun 1977 dalam Ramli (2012) mengenai media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan orang untuk memberikan pesan atau informasi. Menurut Gagne' & Briggs (1975) dalam Arsyad (2019) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berbeda dengan batasan yang dikemukakan *National Education Association* (NEA) dalam Ramli (2012) memberi keterangan bahwa media sebagai bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual

beserta peralatannya. Media hendaknya dimanipulasi hingga dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Berdasarkan batasan-batasan diatas, dapat didefinisikan bahwa dalam penelitian ini media pembelajaran adalah segala sesuatu baik tercetak maupun tidak yang digunakan untuk menyalurkan pesan maupun informasi dalam pembelajaran yang bisa membangun kondisi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan pemahaman. Media pembelajaran juga merupakan bentuk perangkat fisik dan non fisik yang secara sadar digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien (Nurdyansyah, 2019).

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran terdapat dua unsur yang saling berkaitan, dua unsur tersebut yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Disini dalam pemilihan suatu metode mengajar dapat mempengaruhi jenis media pembelajaran yang digunakan, tapi ada berbagai aspek juga yang harus diperhatikan. salah satu aspek yang perlu diperhatikan yaitu tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan setelah pembelajaran dilaksanakan. Arsyad (2019) menyatakan bahwa media pembelajaran yaitu sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Ramli (2012) menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran secara garis besar dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Membantu guru pada bidang tugasnya
Jika media pembelajaran digunakan dengan tepat maka dapat mengatasi kelemahan atau kekurangan guru dalam pembelajaran.
- b. Membantu peserta didik
 - 1) Meningkatkan daya pemahaman materi.
 - 2) Mempercepat daya cerna peserta didik terhadap materi yang disajikan.
 - 3) Membangkitkan daya kognitif, efektif, dan psikomotor.
 - 4) Memperkuat daya ingatan peserta didik.
 - 5) Memahami secara integral materi yang disajikan.
 - 6) Memperjelas pengalaman langsung yang pernah terjadi pada mereka dalam kehidupan.
 - 7) Merangsang kegiatan kejiwaan peserta didik untuk memahami materi.
- c. Memperbaiki pembelajaran
 - 1) Membantu meningkatkan hasil yang ingin dicapai dengan meningkatkan kuantitas dan kualitas media yang digunakan.
 - 2) Jika penggunaan media dirasa kurang memuaskan, maka guru dapat menggunakan media yang sesuai dan memuaskan.

Tidak hanya memiliki fungsi tapi media juga terdapat beberapa manfaat, menurut Arsyad (2019) menyimpulkan beberapa manfaat efektif penggunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran mampu memperjelas pesan beserta informasi sehingga memperlancar proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran bisa menarik perhatian peserta didik sehingga menimbulkan motivasi belajar dan interaksi langsung siswa dengan lingkungannya dan juga memungkinkan peserta didik akan belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran bisa mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan waktu.
- d. Media pembelajaran bisa memberi kesamaan pengalaman terhadap peserta didik mengenai peristiwa-peristiwa disekitar mereka.

3. Indikator Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran dibutuhkan indikator untuk mengukur penggunaan media, Pratiwi & Meilani (2018) menyimpulkan bahwa indikator dalam media pembelajaran terdiri dari :

- a. Relevansi atau kesesuaian antara media pembelajaran dengan tujuan, kompetensi dan bahan ajar.
- b. Kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran.
- c. Kemudahan penggunaan media pembelajaran bagi guru dan peserta didik.
- d. Ketersediaan sarana prasarana penggunaan media pembelajaran di kelas.
- e. Kebermanfaatan media pembelajaran bagi peserta didik untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Hal serupa disampaikan oleh Riyana (2009) dalam Pratiwi & Meilani (2018) menyatakan bahwa media pembelajaran dalam penggunaannya harus bermakna sesuai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai kepada kompetensi dan bahan ajar.

4. Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Dalam pengembangan teknologi pembelajaran terdapat sosok tokoh yang berjasa salah satunya yaitu Edgar Dale. Menurut Edgar Dale dalam Sanjaya (2008) mengemukakan bahwa peserta didik memperoleh banyak pengalaman belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang konkret, jika media pembelajarannya bersifat abstrak maka pengalaman belajar yang diperoleh semakin sedikit. Edgar Dale menggambarkan pengalaman belajar peserta didik dalam bentuk kerucut, berikut gambar kerucut yang dikenal dengan sebutan kerucut pengalaman Edgar Dale.



Sumber: trysnaeins22.wordpress.com

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman di atas dapat dilihat bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh dengan pengalaman langsung maupun tidak langsung, baik abstrak sampai ke konkret. Dalam implementasinya digunakan metode dan bahan pengajaran yang tepat sesuai dengan pengembangan teknologi. Dapat disimpulkan dalam pengalaman belajar lebih konkret jika dengan pengalaman langsung dan menggunakan benda tiruan, drama, demonstrasi wisata ataupun pameran.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar sangatlah penting dan berpengaruh. Media pembelajaran mampu memberikan pengetahuan yang nyata dan akurat. Media juga menunjang peserta didik mendapatkan pengalaman belajar. Melalui pengalaman kerucut Edgar Dale, bahwasannya media *scrapopbox* berada pada bagian melihat gambar, membaca dan pengalaman melalui benda tiruan seperti miniatur hewan dan terdapat media bermain sehingga pengguna bisa bersentuhan

langsung. Media *scrapopbox* memiliki tingkat pengalaman belajar yang baik karena media *scrapopbox* ini melibatkan banyak indra.

5. Media *Scrapopbox*

a. Pengertian *scrapopbox*

Scrapopbox merupakan akronim dari kata *Scrap and Pop up Box*. *Scrap* dalam bahasa Inggris memiliki arti sisa, potongan/guntingan, sedangkan *pop up* memiliki arti muncul, dan *box* merupakan sebuah kotak yang berbentuk kubus. Jadi, media *scrapopbox* merupakan sebuah media visual berbentuk kotak kubus yang didalamnya terdapat penggabungan antara *scrap* dan *pop up* yang berupa potongan/guntingan kertas yang disusun semenarik mungkin yang dapat memunculkan benda atau gambar dalam bentuk 3 dimensi.

b. Karakteristik media *scrapopbox*

Scrapopbox sendiri memiliki karakteristik sederhana ketika dilihat dari luar, akan tetapi jika dilihat dari dalam bentuknya unik, ketika kotak tersebut dibuka maka membentuk jaring-jaring kubus, terdapat lima sisi dimana tiap sisi-sisinya terdapat lembaran atau potongan kertas yang disusun dengan semenarik mungkin dan dapat memunculkan benda atau gambar dalam bentuk 3 dimensi. Lembaran tersebut berisi tulisan dan gambar sesuai materi. Dalam pembuatan *scrapopbox* ini dibutuhkan kreatifitas tiap-tiap individu. Umumnya media ini terbuat dari bahan kertas sehingga tidak bertahan lama, akan

tetapi disini peneliti akan membuat *scrapopbox* dari bahan kayu karena bisa bertahan lama.

a. Kelebihan dan kekurangan *scrapopbox*

Media pembelajaran *scrapopbox* mempunyai kelebihan diantaranya yaitu:

1. Bentuknya praktis dengan ukuran sedang.
2. Menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik karena ketika *box* dibuka akan muncul kejutan yang tidak terduga dari sebuah *box*.
3. Banyak hiasan sesuai dengan materi, sehingga menarik peserta didik untuk belajar.
4. Memunculkan benda/gambar 3 dimensi sehingga terkesan nyata.,
5. Terbuat dari kayu jadi bisa bertahan lama dan tidak mudah rusak

Media pembelajaran *scrapopbox* juga memiliki kekurangan, salah satunya yaitu:

1. Dibutuhkan bahan yang tahan lama sehingga biaya yang dikeluarkan juga terbilang mahal.
2. Dibutuhkan hiasan pernak-pernik, gambar dan tulisan yang sesuai konsep materi sehingga membutuhkan kreativitas yang tinggi.
3. Waktu proses pembuatan terbilang lama dan membutuhkan tenaga karena pembuatannya sedikit rumit karena berbahan kayu.

b. Komponen media *scrapopbox*

Dalam komponen media *scrapopbox* meliputi:

1. Indikator

Indikator merupakan hal utama dalam perencanaan media *scrapopbox*. Indikator dalam media ini yaitu:

Peserta didik mampu menjelaskan pengertian jenis-jenis dan contoh metamorfosis hewan, peserta didik juga mampu membedakan larva, ulat, jentik-jentik, belatung, dan nimfa, Media *scrapopbox* ini memuat 1 kompetensi yaitu IPAS.

2. Tujuan pembelajaran

Pada media *scrapopbox* ini terdapat proses dan hasil yang diinginkan. Sesuai indikator yang sudah ditentukan.

3. Materi pembelajaran

Materi dalam media *scrapopbox* ini berdasarkan tujuan pembelajaran (TP) yang digunakan. Untuk mendukung materi ditambahkan gambar atau hiasan yang sesuai dengan materi dan sesuatu yang dapat membangunkan semangat dan antusias peserta didik.

4. Evaluasi pembelajaran

Dalam *scrapopbox* terdapat evaluasi pembelajaran berupa soal-soal yang nantinya akan dijawab oleh peserta didik. Jadi letak evaluasi pembelajaran pada sisi ke-4 media *scrapopbox*. Dan juga ada papan magnet dan kotak kecil untuk soal mengurutkan tahapan metamorfosis.

5. Gambaran *scrapopbox*

Scrapopbox seperti *box* yang ketika dibuka membentuk jaring-jaring kubus, terdapat lima sisi dan tiap-tiap sisinya terdiri dari 3 lapis. Berikut keterangan tiap sisi dari *scrapopbox*:

- a. Sisi 1: metamorfosis hewan dan jenisnya
 - b. Sisi 2: metamorfosis hewan sempurna dan contohnya
 - c. Sisi 3: metamorfosis hewan tidak sempurna dan contohnya
 - d. Sisi 4: soal evaluasi materi metamorfosis hewan level 1 dan 2
 - e. Sisi 5: kotak dan papan magnet tahap metamorfosis hewan
6. Jangkauan peserta didik terhadap media pembelajaran saat pelaksanaan belajar mengajar mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu

B. Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan terjemahan dari bahasa Inggris yaitu *natural science*. *Science* memiliki arti ilmu, ilmu merupakan pengetahuan yang ilmiah yang memiliki sifat rasional dan objektif. Sedangkan *natural* memiliki arti alam. Berdasarkan hal di atas dapat diartikan bahwa IPA adalah suatu ilmu yang mengkaji segala sesuatu tentang gejala yang ada di alam baik benda hidup maupun benda mati (Wisudawati & Sulistyowati, 2014). Menurut Samatowo (2011) dalam Kumala (2016) bahwa Ilmu Pengetahuan Alam membahas tentang gejala alam yang disusun secara sistematis yang didasarkan pada hasil percobaan dan pengamatan yang dilakukan oleh manusia.

Sudjana (2013) dalam Kumala (2016) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai perubahan pada diri seseorang. Perubahan diartikan sebagai hasil proses belajar yang bisa ditunjukkan melalui bentuk perubahan pada pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan kecakapan, kemampuan, daya reaksi, daya penerima dan aspek lainnya yang ada di individu masing-masing. Dalam pengembangan hasil belajar ada tiga unsur, dari pengetahuan, sikap ilmiah, dan keterampilan proses dalam pembelajaran IPA. Jika ketiga unsur tersebut muncul bisa dikatakan mengalami proses pembelajaran secara utuh dengan memahami fenomena alam. Terdapat keterampilan- keterampilan dalam proses pembelajaran IPA. Dalam hal ini peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima saja namun peserta didik harus bisa merasakan, mengalami dan memahami ilmu sendiri, sehingga dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari peserta didik.

Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran IPA sekarang menjadi IPAS, IPAS merupakan gabungan dari IPA dan IPS. Dalam pembelajaran IPA khususnya di sekolah dasar lebih ditekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung dan penggunaan media pembelajaran untuk memperkuat pemahaman dan daya ingat peserta didik karena hal tersebut dapat mendorong perkembangan kognitif peserta didik sehingga pembelajaran bermakna dan mudah dipahami.

C. Metamorfosis Hewan

Dalam pertumbuhan dan perkembangan pada hewan terdapat dua fase yaitu fase embrionik dan pasca embrionik. Pada fase pasca embrionik hewan meliputi metamorfosis dan regenerasi. Pertumbuhan dan perkembangan pada hewan terjadi pada masa perkembangan sampai masa dewasa saja. Pada hewan terdapat dua jenis perubahan pada jenis-jenis hewan tertentu, salah satu jenis perubahan pada hewan yaitu mengalami perubahan dengan jenis metamorfosis.

Metamorfosis dalam bahasa Yunani terdiri dari 3 kata yaitu "*meta*" yang memiliki arti diantara, "*morphe*" yang memiliki arti bentuk, dan "*osis*" memiliki arti bagian dari. Jadi bisa diartikan bahwa metamorfosis yaitu perubahan bentuk hewan melalui tahapan bagian tertentu selama perkembangan. Menurut Alim (2020) menjelaskan bahwa metamorfosis adalah suatu peristiwa perubahan bentuk tubuh pada hewan secara bertahap yang diawali dari larva sampai dewasa. Sedangkan menurut KBBI metamorfosis adalah perubahan bentuk susunan.

Pada tahap metamorfosis terdapat tahap telur, telur sebagian besar hewan akuatik relatif kecil. Pada sejumlah besar spesies organisme yang menetas dari telur tidak merupakan suatu bentuk mini dari yang dewasa, tetapi berupa larva yang betul-betul berbeda. Biasanya larva ini adalah perenang bebas, pemakan tumbuhan mikroskopis dan hewan mikroskopis yang disebut plankton. Dengan cara ini, mereka mendapat makanan untuk pertumbuhan selanjutnya. Setelah suatu periode pertumbuhan, larva tersebut mengalami

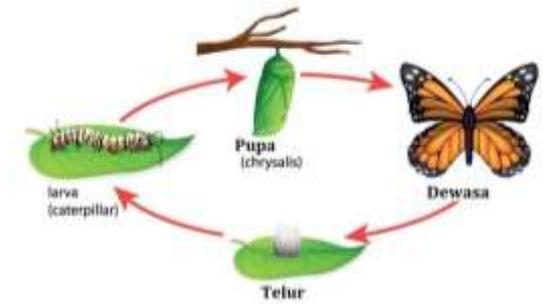
metamorfosis, dan struktur badan direorganisasi untuk pola dewasa. Metamorfosis dapat terjadi dalam beberapa stadium (seperti, pada krustasea dan moluska) atau dapat selesai dalam suatu perubahan yang singkat (seperti pada bintang laut) (W.Kimball et al., 1991)

Metamorfosis terjadi pada jenis-jenis hewan tertentu, salah satunya yaitu pada hewan disekitar kita seperti kupu-kupu, lalat, lebah, nyamuk, katak, semut, belalang, kecoa, jangkrik, capung, kumbang, dan rayap. Setiap hewan melalui proses metamorfosis yang berbeda-beda. Berdasarkan prosesnya metamorfosis dibedakan menjadi dua yaitu sebagai berikut:

1. Metamorfosis Sempurna

Pada fase metamorfosis sempurna ini ditandai dengan fase pupa atau kepompong ataupun telur. Pada bentuk larva memiliki perbedaan dengan hewan saat dewasa (Alim, 2020). Metamorfosis sempurna terjadi pada hewan serangga holometabola dan hewan amfibi katak. Pada metamorfosis sempurna serangga terdapat tahapan telur – larva – pupa – imago/dewasa (Sukoco, 2019). Sedangkan pada hewan amfibi katak melalui tahapan telur – kecebong – kecebong berkaki – katak muda berekor – dewasa. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tahapan masing-masing hewannya, contoh hewan yang mengalami metamorfosis sempurna dan tahapannya adalah:

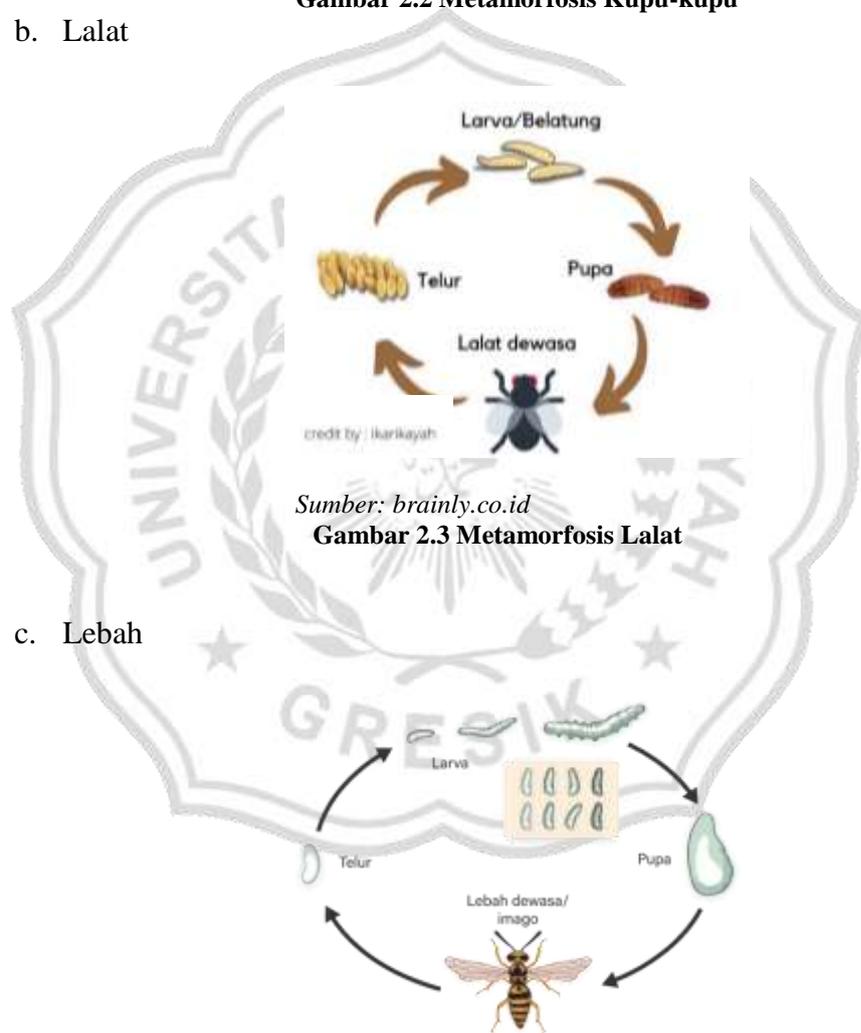
a. Kupu-kupu



Sumber: saintif.com

Gambar 2.2 Metamorfosis Kupu-kupu

b. Lalat



Sumber: brainly.co.id

Gambar 2.3 Metamorfosis Lalat

c. Lebah

Sumber: roboguru.ruangguru.com

Gambar 2.4 Metamorfosis Lebah

d. Nyamuk



Sumber: belajargiat.id

Gambar 2.5 Metamorfosis Nyamuk

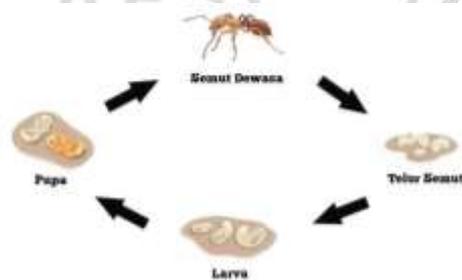
e. Katak



Sumber: idschool.net

Gambar 2.6 Metamorfosis Katak

f. Semut



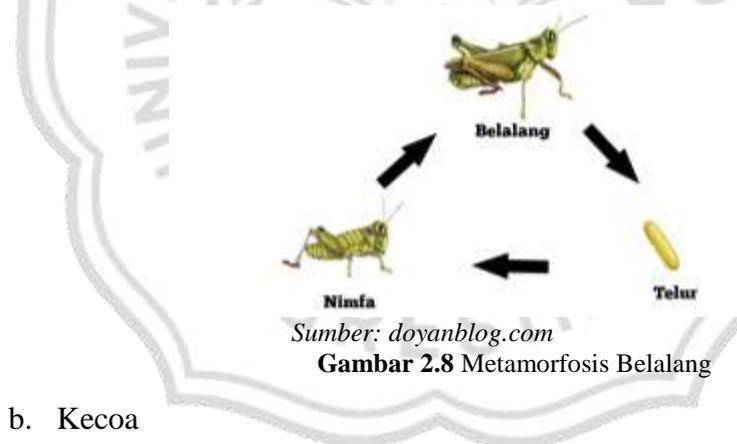
Sumber: doyanblog.com

Gambar 2.7 Metamorfosis Semut

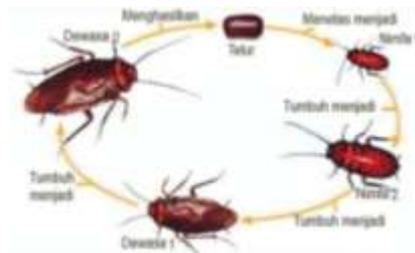
2. Metamorfosis Tidak Sempurna

Pada metamorfosis tidak sempurna memiliki ciri-ciri, saat baru menetas atau pada tahap nimfa dengan masa dewasanya memiliki bentuk dan sifat yang tidak jauh berbeda, tapi terdapat perbedaan sedikit pada ada dan tidaknya sayap. Sayap akan tumbuh seiring dengan bertambahnya masa dewasanya (Alim, 2020). Salah satu hewan yang termasuk metamorfosis tidak sempurna yaitu serangga hemimetabola. Pada metamorfosis tidak sempurna serangga terdapat tahapan telur-nimfa-imago/dewasa. Berikut contoh hewan yang mengalami metamorfosis tidak sempurna adalah:

a. Belalang



b. Kecoa



Sumber: dosenpendidikan.co.id

Gambar 2.9 Metamorfosis Kecoa

c. Jangkrik



Sumber: *Pelajaran.co.id*

Gambar 2.10 Metamorfosis Jangkrik

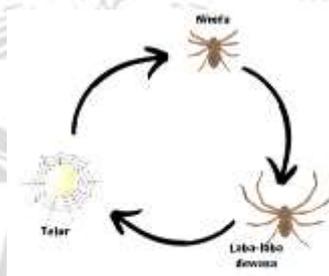
d. Capung



Sumber: *Pelajaran.co.id*

Gambar 2.11 Metamorfosis Capung

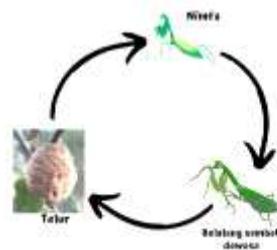
e. Belalang sembah



Sumber: *Pelajaran.co.id*

Gambar 2.12 Metamorfosis Belalang sembah

f. Laba-laba



Sumber: *re-tawon.com*

Gambar 2.13 Metamorfosis Laba-laba

D. Penelitian Relevan

Berikut beberapa penelitian yang relevan:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Meli Rositalia, Aren Frima, dan Dedy Firduansyah (2021) tentang “Pengembangan Media *Explosion Box* Pada Pembelajaran Ipa Kelas V Sd Negeri 69 Lubuklinggau”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Explosion Box* pada pembelajaran IPA materi sistem pernapasan manusia kelas V. Berdasarkan hasil penelitian diatas didapatkan bahwa penelitian pengembangan tersebut dengan model ADDIE. Didapatkan Hasil penelitian menunjukkan media *Explosion Box* memiliki kategori sangat praktis untuk perorangan dan kelompok kecil dengan rata-rata 4,5. Untuk hasil validasi dari beberapa ahli dan aspek dikategorikan valid dengan rata-rata 4,0.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *Explosion Box* atau *scrapbox*. Perbedaan keduanya terdapat pada segi materi, penelitian yang akan dilaksanakan tentang materi metamorfosis hewan dan permainan papan magnet di dalam box, Sedangkan penelitian terdahulu mengkaji materi sistem pernapasan manusia dan permainan ular tangga didalam *box*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Vincentia Lois Agatha Nike Iswari (2020) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Scrapbox* Pada Materi Animalia Untuk Kelas X SMA”. Tujuan penelitian ini adalah

untuk mengetahui pengembangan, pembuatan, kualitas media dan kelayakan media pembelajaran *Scrapbox* pada materi Animalia. Menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualitas yang layak diuji cobakan dengan rata-rata 3,58 dengan kategori sangat baik. Terdapat kekurangan pada media yang digunakan peneliti terdahulu yaitu bahan yang digunakan mudah rusak ketika jatuh dan terkena air karena terbuat dari bahan kertas.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran *scrap box*. Perbedaan keduanya terdapat pada materi dan bahannya, penelitian terdahulu pada materi animalia dan berbahan kertas sedangkan peneliti tentang materi metamorfosis hewan dan berbahan kayu dan kertas duplex sehingga tidak mudah rusak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Melisa Elen Salsa Bila, Nanang Khoirul Umam, dan Nataria Wahyuning Subayani (2022) Tentang Pengembangan Media Pop-Up Book Berbasis Audio dan Android Materi Metamorfosis Hewan Untuk Kelas IV SD. Bertujuan mengembangkan media Pop-Up Book Berbasis Audio dan Android materi metamorfosis hewan agar peserta didik mampu membedakan dan mengurutkan siklus metamorfosis hewan dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian diatas didapatkan bahwa penelitian pengembangan tersebut dengan model ADDIE. Menunjukkan bahwa media ini mampu digunakan ketika pembelajaran dengan kategori sangat baik dengan presentase ahli materi 100% , ahli

media 91,5%, dan angket respon peserta didik 87,6%. Terdapat kekurangan dalam media pop up book ini karena terbuat dari komponen yang mudah rusak, jika salah satu komponen rusak maka tidak dapat digunakan secara sempurna. Pada contoh hewan hanya menyebutkan masing-masing empat per metamorfosis.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama materi metamorfosis hewan dan penggunaan *pop-up*. Tetapi terdapat perbedaan pada media pembelajarannya, peneliti terdahulu menggunakan *pop-up*, sedangkan peneliti menggunakan media *scrapopbox* yang didalamnya terdapat *scrap* dan *pop-up*.

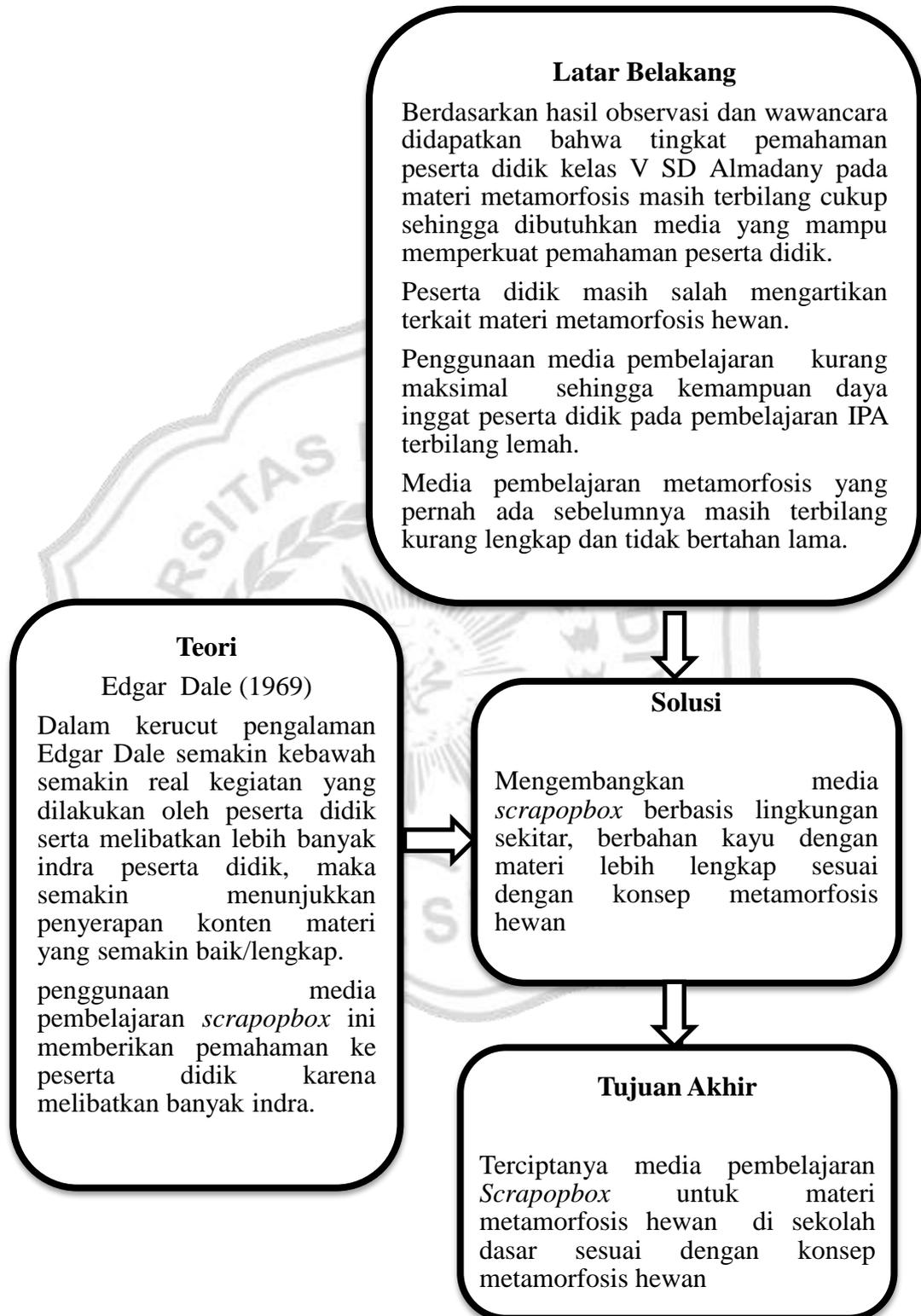
4. Penelitian yang dilakukan oleh Norma Silma Nirmala dan Faridah Istianah (2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Flip book Sebagai Media Belajar Pada Pembelajaran IPA Materi Metamorfosis Kelas IV Di Sekolah Dasar. Bertujuan untuk mengetahui hasil pengembangan media Flipbook yang ditinjau dari kevalidan dan kepraktisan media materi metamorfosis kelas IV sekolah dasar. menunjukkan kevalidan dengan persentase 97,6 %, kevalidan materi 87%, dan untuk hasil angket peserta didik dan guru dengan rata-rata 91%. Terdapat kekurangan dalam media flip book terbuat dari bahan kertas sehingga jika terkena air mudah rusak.

Relevansi penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan adalah sama-sama materi metamorfosis hewan. Perbedaan

keduanya terdapat pada media pembelajarannya, peneliti terdahulu menggunakan media flipbook, sedangkan peneliti menggunakan media *scrapopbox*.



E. Kerangka Berpikir



Gambar 2.14 Kerangka Berpikir