

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Berbahan Plastik Bekas

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jama dari *medium*. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Briggs media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar.¹ Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan. Subjek belajar yang dimaksud adalah siswa atau disebut juga pembelajar yang menjadi pusat kegiatan belajar.

Marshall McLuhan mengungkapkan media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.² Secara lebih luas media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar-mengajar, serta menumbuhkan motivasi belajar peserta didik, dan segala sesuatu yang digunakan baik benda maupun

¹ Rudi Susilana dan Cepi Riana, *Media Pembelajaran* (Bandung: Wacan Prima, 2008), 5.

² Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*,(Jakarta : Asdi Mahasatya, 2011),246.

lingkungan yang berada di sekitar peserta didik yang dapat dimanfaatkan pelajar dalam proses pembelajaran.³

Berdasarkan beberapa definisi teori diatas dapat disimpulkan bahwa media mempunyai pengantar atau perantara proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dan bermanfaat yang merupakan media harus ada dalam kegiatan belajar mengajar bagi anak-anak, agar dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam memberikan dan menerima saat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dan media merupakan salah satu bagian faktor pendukung keberhasilan terjadinya proses pembelajaran. Selain itu media sebagai sarana atau prasarana yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran, secara khusus media sebagai alat, metode, tujuan dan teknik yang digunak.

Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampaian materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Selain itu, juga untuk memotivasi belajar siswa. Semakin abstrak materi pembelajaran maka makin penting kehadiran media pembelajaran.

³ Maklonia Meling Moto, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan", *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 3, No. 1 (Juni 2019), 23.

Dengan demikian peran pengajar adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi pembelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang , melainkan juga sumber-sumber belajar yang lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia.

2. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Berikut manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.⁴

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Disisi lain media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.⁵

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru diantaranya adalah media grafis, audio dan lainnya.

⁴Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", *Jurnal Axiom*, Vol. VII, No. 1, (Januari – Juni 2018), 50.

⁵Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Jakarta: Raja Graindo Presada, 2012), 65.

Arief S.Sadiman menjelaskan beberapa jenis media pembelajaran yang lazim dipakai dalam kegiatan pembelajaran adalah:

a. Media grafis

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi visual.

b. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Beberapa jenis media yang bisa dikelompokkan dalam media audio adalah radio, alat perekam pita magnetik dan laboratorium bahasa.

c. Media Proyeksi diam

Media proyeksi diam (still projected medium) mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual seperti film bingkai, film rangkai,

media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televisi, video dan permainan dan simulasi.⁶

B. Motivasi Belajar IPA Pada Siswa SD

1. Pengertian Motivasi

Motivasi merupakan kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu untuk melakukan suatu kegiatan mencapai tujuan, motivasi juga bisa diartikan sebagai rencana atau keinginan untuk menuju kesuksesan dan menghindari kegagalan hidup. Dengan kata lain, motivasi adalah sebuah proses untuk mencapai tujuan. Menurut Wexley & Yukl (dalam As'ad, 1987) motivasi adalah pemberian atau penimbulkan motif. Dapat pula diartikan sebagai hal atau keadaan yang menjadi motif.

2. Fungsi Motivasi

Perlu ditegaskan bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan yang berpengaruh pada aktivitas. Fungsi motivasi menurut Sadirman adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Artinya motivasi bisa dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan

⁶ Arief S.Sadiman, Media Pendidikan, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2009),28.

energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

- b. Menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Meneleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisakan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.⁷

3. Motivasi Belajar

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.⁸

Motivasi belajar berkaitan erat dengan tujuan yang hendak dicapai oleh individu yang hendak belajar. Bila seseorang yang sedang

⁷ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2017), 309.

⁸ Rusman, Deni Kurniaawan, Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, (Jakarta: 2015), 7.

belajar menyadari bahwa tujuan yang hendak dicapai berguna atau bermanfaat baginya, maka motivasi belajar akan muncul dengan kuat.⁹

C. Pembelajaran IPA

Pembelajaran hakikatnya merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan kemampuan dan nilai perilaku individu ke arah yang lebih baik.¹⁰

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam. Jadi ipa dapat disebut sebagai ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala atau peristiwa yang terjadidi alam ini.

Selain itu Nash menyatakan bahwa IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam. *Nash* juga menjelaskan bahwa cara IPA mengamati dunia ini bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara suatu fenomena dengan fenomena lain, sehingga keseluruhannya membentuk suatu perspektif yang baru tentang obyek yang diamati.¹¹

⁹ Masitoh, Laksmi Dewi, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: 2012), 8.

¹⁰ Ajat Rukajat, *Manajemen Pembelajaran* (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018), 15.

¹¹ Usman Samatoa, *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*, 3

Pendidikan IPA menjadi bidang ilmu yang tujuannya agar siswa di SD memiliki kepribadian yang baik dan dapat mengembangkan potensi yang ada di alam untuk dijadikan sumber ilmu yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu ilmu pengetahuan sebagai produk, proses, dan sikap.

Berikut dipaparkan klarifikasi dalam ilmu pengetahuan alam:

1. IPA Sebagai Produk.

IPA sebagai produk diartikan sebagai suatu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmunan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk, antara lain: fakta-fakta, prinsip, hukum dan teori-teori IPA.

2. IPA Sebagai Proses.

IPA sebagai proses yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta atau teori yang akan digeneralisasikan oleh ilmunan. Adapun proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains (science process skills) adalah keterampilan yang dilakukan

oleh para ilmuwan seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasikan dan menyimpulkan.

3. IPA Sebagai Sikap.

IPA sebagai sikap merupakan sikap ilmiah yang harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya. Menurut Sulistyorini ada Sembilan aspek yang harus dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerjasama, tidak putus asa, tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas dan kedisiplinan diri.¹²

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam baik dengan melakukan observasi atau analisis yang kemudian disimpulkan menjadi sebuah teori.

D. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Pembelajaran Sains di sekolah dasar dikenal dengan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Konsep IPA di sekolah

¹²Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenamedia Grup, 2010), 167-169

dasar merupakan konsep yang masih terpadu, karena belum dipisahkan secara tersendiri, seperti mata pelajaran kimia, biologi, dan fisika.

Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan (BSNP, 2006), dimaksudkan untuk:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran tuhan yang maha esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptanya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling memengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.

E. Sistem Peredaran Darah

1. Pengertian Sistem Peredaran Darah

Sistem peredaran darah atau yang dalam dunia medis lebih dikenal dengan sistem kardiovaskular merupakan suatu sistem yang berguna untuk menyalurkan berbagai zat penting seperti nutrisi dan oksigen dari jantung ke seluruh bagian tubuh.¹³

Darah adalah bagian tubuh manusia yang berfungsi untuk mengedarkan oksigen dan sari-sari makanan ke seluruh tubuh. Darah merupakan komponen penting di dalam tubuh yang memengaruhi semua kinerja organ tubuh. Oleh karena itu, organ peredaran darah seperti jantung dan pembuluh darah hendaknya dijaga kesehatannya.¹⁴

2. Peran dan Fungsi Darah

Darah adalah cairan yang terdapat pada semua makhluk hidup (kecuali tumbuhan) tingkat tinggi yang berfungsi mengirimkan zat-zat dan oksigen yang dibutuhkan oleh jaringan tubuh, mengangkut bahan-bahan biologi hasil metabolisme dan juga sebagai pertahanan tubuh terhadap virus atau bakteri.

¹³ Patricia Davis, Robert Dinwiddy, Ben Morgan, Natalie Goldstein, *et al.*, *Sistem peredaran darah manusia* (Bandung: Pt Pakar Raya, 2019)

¹⁴ Ari Subekti, *Sehat itu Penting* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan), 54.

Darah memiliki berbagai fungsi antara lain:

- a. Alat pengangkut oksigen/ udara bersih dan sari-sari makanan ke seluruh tubuh serta mengangkat zat sisa metabolisme keluar tubuh misalnya karbon dioksida, urea, dan asam laktat ke alat ekskresi.
- b. Menjaga agar suhu tubuh agar tetap stabil.
- c. Mengedarkan air dan hormon hasil kreasi kelenjar hormn ke tempat yang membutuhkan.
- d. Alat pertahanan/ kekebalan tubuh dari penyakit.
- e. Mengatur keseimbangan asam basa dan suhu tubuh.
- f. Melakukan mekanisme pembekuan darah.¹⁵

F. Pengertian Barang bekas

Barang bekas berasal dari dua kata, yaitu barang dan bekas. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:178) barang berarti barang yang berwujud sedangkan bekas merupakan apa yang tertinggal. Jadi, barang bekas merupakan segala sesuatu yang tertinggal atau sudah tidak digunakan lagi yang dapat diolah menjadi barang yang baru yang lebih bernilai guna. Barang yang biasanya

¹⁵ Pawit Riyadi, M. Agus Sahal, *Sistem Peredaran Darah Manusia Dan Hewan* (Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2013), 2.

dibuang orang maupun yang sudah tidak digunakan oleh seseorang dinamakan barang bekas.

Barang bekas pakai merupakan sampah rumah tangga yang ada didapur atau ditong sampah yang terbuang maupun di halaman sekitar rumah seperti botol aqua, daun-daun yang berguguran, kardus-kardus susu, dan koran dan lain sebagainya. Bahwa sampah merupakan, sisa-sisa barang atau benda yang sudah tak terpakai yang akhirnya dibuang.¹⁶

Barang bekas adalah sampah, biasanya benda tersebut langsung dibuang. Plastik bekas, kaleng bekas, banyak kita jumpai dimana-mana.¹⁷ Bahan bekas dapat ditemukan sekitar lingkungan rumah yang dapat dimanfaatkan menjadi berbagai alat permainan bagi anak misalnya kreativitas guru dalam menggunakan barang bekas menjadi media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran. Contohnya botol bekas minuman, kertas bekas (majalah, koran, kantongberas dll), kardus/karton, bahan/kain, plastik dan kaleng.

1. Manfaat Barang Bekas

¹⁶ Rohani, "Meningkatkan Kreatifitas Anak Usia Dini Melalui Media Bahan Bekas," *Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, Vol.5, No 2, (Juli, 2017)

¹⁷ Suerna Dwi Lestari, *Kreasi Barang Bekas*, (Jakarta: PT Balai Pustaka, 2012), 1.

Pemanfaatan barang bekas menjadi produk yang bernilai akan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif mahasiswa. Pemanfaatan barang bekas merupakan alternatif pilihan produk kerajinan seni sebagai bentuk kecermatan dalam menangkap peluang dan kepekaan terhadap lingkungan yang ada di sekitarnya. Banyak barang bekas bisa dimanfaatkan sebagai produk yang bernilai estetis oleh tangan seseorang yang kreatif.¹⁸ Keberadaan sampah di kehidupan sehari-hari tak lepas dari tangan manusia yang membuang sampah sembarangan, mereka menganggap barang yang telah dipakai tidak memiliki kegunaan lagi dan membuang dengan seenaknya sendiri.¹⁹

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian tentang media pembelajaran barang bekas banyak mendapatkan perhatian di dunia pendidikan. Sitrisna Mopi mahasiswa Universitas Negeri Gorontalo angkatan 2015 dalam tesisnya membicarakan tentang pengembangan media pembelajaran dari bahan bekas sebagai media pembelajaran. Judul yang diangkat dalam

¹⁸ Ketut Sudita. "Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Bahan Pembuatan Barong Mini Dalam Pembelajaran Seni Kerajinan Tangan", *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, Jilid 47, Nomor 2-3,(Tahun 2014), 157.

¹⁹ M.Fikry Hadi, "Pemanfaatan Barang-Barang Bekas Yang Bernilai Ekonomi Bagi Peningkatan Produktivitas Jiwa Entrepreneur Ibu Rumah Tangga Rt.01/Rw.12 Desa Limbungan Kecamatan Rumbai Pesisir," *Jurnal Pengabdian Untuk Mu negeRI*, Vol. 2, No.1, (Tahun 2017), 43.

tesisnya adalah pemanfaatan barang bekas sebagai media pembelajaran IPA di SDN 4 Telaga, Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian observasi, penilaian angket, dokumentasi. Produk yang dihasilkan yaitu produk yang telah disediakan dari sekolah, manfaat yang diperoleh penelitian Sitrisna Mopi adalah mengetahui prosedur pengembangan media pembelajaran interaktif melalui metode pendekatan kuantitatif.

Pengembangan yang dilakukan oleh Sitrisna Mopi hanya menitikberatkan pada pemanfaatan barang bekasnya saja sebagai media. Perbedaan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dari segi produk yang dikembangkan dan metode penelitiannya.

H. Kerangka Berfikir

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Proses belajar mengajar, pertama kali yang harus diperhatikan adalah peserta didik. Karena dalam hal ini peserta didiklah yang memiliki tujuan.²⁰

²⁰ Kunandar, *Guru profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan(KTSP) Dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008),287.

Proses pembelajaran IPA di SDN Cilayang 2 khususnya dikelas V masih memiliki beberapa kendala, sehingga dalam belajar siswa cenderung monoton dan kurang motivasi dalam belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang kurang memperhatikan saat pembelajaran, siswa jarang mengerjakan tugas dan tidak mau memberanikan diri untuk mencoba maju kedepan. Untuk mencapai sebuah pembelajaran SD yang baik tentu tidak hanya mendasarkan pada teori dan kurikulum saja tetapi juga menyangkut elmen-elemen yang harus diperhatikan didalamnya.

Media pembelajaran memiliki beberapa manfaat praktis didalam proses pembelajaran antara lain: mampu memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses dan hasil belajar, mampu meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, mampu menanggulangi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, mampu memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.²¹

Tujuan pembelajaran adalah terwujudnya efisiensi dan efektifitas kegiatan belajar yang dilakukan peserta didik.²² Dalam

²¹ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019),5.

²² Isjoni, *Cooperative Learning*, Alfabeta, (Bandung: Cet. 2, 2009),11.

setiap pembelajaran seorang guru harus mengharapkan siswanya agar mendapatkan pembelajaran yang baik.

Maka dari itu diperlukan sebuah strategi belajar yang lebih berpariatif kepada siswa agar siswa bisa berfikir kreatif dan imajinatif. Terutama dalam pembelajaran IPA, siswa harus banyak berfikir dan memahami berbagai teori. Jika guru hanya berbicara didepan tanpa adanya pendekatan kepada siswa terutama kepada siswa yang kurang dalam pemahaman, kemungkinan besar siswa akan ketinggalan pembelajaran daripada teman-temannya, karena tidak bisa memahami apa yang sedang mereka pelajari.

Pengembangan media dilakukan agar media yang dibuat dapat menjadi lebih sempurna dan dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran. Pengembangan yang dilakukan yakni dari segi kualitas warna dan kejelasan media dari bahan bekas plastik.

Media yang telah jadi kemudian harus di uji kelayakannya dan di revisi dan di validasi oleh ahli media dan ahli materi agar layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kemudian media pembelajaran diuji keefektifannya kepada siswa. Dengan harapan setelah menggunakan media pembelajaran dari bahan bekas siswa dapat termotivasi agar lebih kreatif dalam belajar sehingga media dapat dikatakan efektif. Disini penulis menggunakan penelitian

pengembang *Research Development (R&D)* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa saat pembelajaran IPA berlangsung. Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kerangka Berpikir

