

BAB II

KAJIAN TEORETIK

2.1 Kajian Teori dan Hasil Penelitian yang Relevan

2.1.1 Kajian Teori

2.1.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari minat belajar siswa dan kreativitas guru dalam menggunakan media. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi dan ditunjang dengan guru yang mampu memfasilitasi media dalam proses belajar tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang memandai, ditambah dengan kreativitas guru akan membuat siswa lebih mudah mencapai target belajar.

Dalam sebuah pembelajaran di dalamnya pasti terdapat komunikasi timbal balik antara guru dan siswa. Komunikasi tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan yaitu sarana untuk menyampaikan materi. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku menurut (Woolfolk, 2020:14).

Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses panjang yang di dalamnya terdapat hubungan timbal balik antara pihak-pihak yang terlibat sehingga suatu saat pembelajaran dapat disebut sebagai sumber belajar dan sebaliknya.

2.1.1.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran merupakan deskripsi pencapaian kompetensi yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang didapatkan murid dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah perilaku yang diharapkan dapat dicapai atau dapat dilakukan

siswa dalam kondisi dan tingkat kemampuan tertentu (Wina Sanjaya, 2017:85). Adapun tujuan pembelajaran dibuat secara terstruktur sesuai urutan pembelajaran yang menjadi prasyarat untuk meraih Capaian Pembelajaran (CP). Berikut adalah beberapa aspek tujuan pembelajaran yang perlu diketahui:

- 1) Kompetensi: Kemampuan yang mampu didemonstrasikan oleh siswa yang ditunjukkan dalam bentuk produk. Tujuan pembelajaran ini menunjukkan bahwa murid sudah berhasil meraih tujuan pembelajaran.
- 2) Konten: Konten berisi ilmu pengetahuan inti yang perlu dimengerti di akhir satu unit pembelajaran.
- 3) Variasi: Suatu keterampilan berpikir yang kritis dan kreatif perlu dikuasai oleh murid untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.2 Minat Belajar

2.1.2.1 Pengertian Minat Belajar

Sebelum mengetahui minat belajar, kita perlu mengetahui pengertian minat dan belajar terlebih dahulu. Minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat secara terus menerus terhadap sesuatu (orang, benda dan kegiatan) yang disertai dengan keinginan untuk mengetahui dan mempelajari serta membuktikannya lebih lanjut. Sedangkan belajar merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh individu tertentu baik atas kemauannya sendiri maupun melalui bantuan orang lain untuk berinteraksi dengan lingkungannya menuju pada pendewasaan diri.

Minat belajar merupakan suatu keadaan dimana seseorang memiliki rasa ingin tahu untuk mempelajari dan membuktikan sesuatu disertai rasa ketertarikan dan terjadi perubahan pada diri peserta didik (Friantini & Winata, 2021).

Setelah mengetahui defenisi dari minat dan belajar yang sudah diuraikan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah kecenderungan seseorang untuk memberikan perhatian dan ketertarikan terhadap segala sesuatu yang berhubungan dengan proses belajar yang sedang ia lakukan. Dalam konteks pendidikan, minat belajar siswa merupakan bentuk penerimaan siswa terhadap proses belajar. Minat belajar dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas belajar. Minat belajar siswa yang tinggi cenderung akan membuat siswa belajar secara bersungguh-sungguh untuk hasil belajar yang maksimal.

2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti lingkungan, metode pembelajaran, dan materi yang disajikan. Guru perlu mengenali minat belajar siswa untuk dapat menyediakan kurikulum yang tepat sesuai dengan minat siswa. Dengan mengoptimalkan minat belajar siswa, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru juga harus memberikan dukungan yang cukup kepada siswa dan memberikan umpan balik yang bermanfaat untuk membantu siswa dalam proses belajarnya. Adapun beberapa faktor yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa antara lain:

1) Motivasi

Minat belajar merupakan perpaduan antara keinginan dan kemampuan yang dapat berkembang jika ada motivasi.

2) Belajar

Minat belajar dapat diperoleh melalui belajar, karena dengan belajar siswa yang awalnya tidak menyenangi suatu pelajaran tertentu, lama kelamaan lantaran berambahnya pengetahuan pelajaran tersebut, minat belajar tumbuh sehingga siswa akan lebih giat lagi mempelajari pelajaran tersebut.

3) Bahan Pelajaran dan Sikap Guru

Bahan pelajaran yang menarik minat belajar siswa, akan sering dipelajari oleh siswa yang bersangkutan. Begitu juga sebaliknya bahan pelajaran yang tidak menarik minat belajar siswa tentu akan diabaikan oleh siswa. Guru juga adalah salah satu obyek yang dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa. Guru yang berhasil membina kesediaan belajar murid-muridnya, berarti telah melakukan hal-hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi kepentingan murid-muridnya.

4) Keluarga

Keluarga sangat berpengaruh dalam menentukan minat belajar seseorang siswa terhadap pelajaran. Apa yang diberikan oleh keluarga sangat berpengaruh bagi perkembangan jiwa anak dengan dukungan perhatian dan bimbingan dari keluarga khususnya orangtua.

5) Teman Pergaulan

Melalui pergaulan seseorang akan dapat terpengaruh arah minat belajarnya oleh teman-temannya, khususnya teman akrabnya.

6) Lingkungan

Lingkungan sangat berperan dalam pertumbuhan dan perkembangan anak lingkungan adalah keluarga yang mengasuh dan membesarkan anak, masyarakat tempat bergaul,

juga tempat bermain sehari-hari dengan keadaan alam dan iklimnya, flora serta faunanya.

7) Cita-cita

Cita-cita juga mempengaruhi minat belajar siswa, bahkan cita-cita juga dapat dikatakan sebagai perwujudan dari minat belajar seseorang dalam prospek kehidupan dimasa yang akan datang sehingga cita-cita ini senantiasa dikejar dan diperjuangkan, bahkan tidak jarang meskipun mendapat rintangan, seseorang tetap berusaha mencapainya.

8) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Melalui bakat seorang akan memiliki minat belajar dengan disesuaikan bakat yang dimiliki.

9) Hobi

Bagi setiap orang hobi merupakan salah satu hal menyebabkan timbulnya minat belajar dan faktor hobi tidak bisa dipisahkan dengan faktor minat belajar.

10) Fasilitas atau Sarana Prasarana

Berbagai fasilitas berupa sarana dan prasarana, baik yang berada di rumah, di sekolah, dan di masyarakat memberikan pengaruh yang positif dan negatif.

2.1.2.3 Cara Menumbuhkan Minat Belajar

Minat dapat timbul dengan didahului oleh suatu pengalaman. Selain itu minat dapat ditumbuhkan dengan adanya rangsangan-rangsangan dari suatu obyek (pelajaran) yang ada kaitannya dengan kebutuhan dirinya. Minat belajar pada siswa dapat ditumbuhkan melalui hal-hal atau tindakan sebagai berikut:

1) Penggunaan metode pembelajaran yang bervariasi

Seorang guru harus menggunakan banyak variasi metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian materi pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, mudah dipahami dan suasana di kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama dan monoton akan membosankan siswa dalam belajar.

2) Guru harus mampu menciptakan suasana yang demokratis di sekolah

Lingkungan yang saling menghormati dapat mengerti kebutuhan anak, bertenggang rasa, memberikan kesempatan pada anak untuk belajar sendiri, berdiskusi untuk mencari jalan keluar bila menghadapi masalah, akan mengembangkan kemampuan

berfikir pada diri anak, cara memecahkan masalah, hasrat ingin tahu dan menambah pengetahuan atas inisiatif sendiri.

3) Penggunaan tes dan nilai secara bijaksana

Pada kenyataannya tes dan nilai dapat menjadi kekuatan untuk memotivasi siswa. Siswa belajar pasti ada keuntungan yang diasosiasikan dengan nilai yang tinggi. Dengan demikian memberikan tes nilai mempunyai efek untuk memotivasi belajar. Tetapi tes dan nilai harus dipakai secara bijaksana, yaitu untuk memberi informasi-informasi pada siswa lainnya, penyalahgunaan tes dan nilai akan mengakibatkan menurunnya keinginan siswa untuk berusaha dengan baik.

4) Menumbuhkan bakat, sikap dan nilai

Belajar mengandung pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan yang meliputi seluruh pembinaan individu terhadap dirinya, naluri, sikap dan pembinaan nilai-nilai sekolah. Jika ingin menjadi warga negara yang baik dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya, maka haruslah membekalinya dengan bakat yang terpuji, sikap-sikap yang baik dan nilai-nilai yang diterima oleh masyarakat.

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sarana, alat dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan. Hal ini juga berguna untuk meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan. Dengan begitu, media pembelajaran penting diterapkan pada saat belajar mengajar untuk meningkatkan semangat belajar para siswa.

Media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi pembelajaran, meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa dan perhatian siswa pada pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat disampaikan oleh pengirim dan penerima dengan tujuan untuk merangsang pikiran, gagasan, dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018:104).

Media pembelajaran diperlukan disamping untuk wahana penyampiran materi pembelajaran juga untuk meningkatkan kejelasan pembahasan materi. Selain itu, juga untuk memotivasi belajar siswa. Makin abstrak materi pembelajaran, maka makin penting kehadiran media pembelajaran. Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap siswa. Secara lebih khusus,

pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. Media ini dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif dan memfasilitasi pemahaman serta retensi konsep-konsep pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar sehingga kegiatan belajar mengajar dapat efektif untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

2.1.3.2 Tujuan Media Pembelajaran

Tujuan dari penggunaan media pembelajaran adalah untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, bermakna, dan interaktif, sehingga membantu peserta didik dalam memahami konten pelajaran dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran dalam konteks pendidikan memiliki beberapa tujuan yang penting. Berikut adalah beberapa tujuan utama dari penggunaan media pembelajaran:

1) **Meningkatkan Keterlibatan Siswa**

Media pembelajaran yang menarik dan bervariasi dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media yang visual atau interaktif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menghindarkan kejenuhan.

2) **Meningkatkan Pemahaman Konsep**

Media pembelajaran dapat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks. Melalui visualisasi, grafik, atau animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan dengan lebih jelas dan mudah dipahami oleh siswa.

3) **Meningkatkan Daya Ingat**

Penggunaan media yang menarik dapat membantu membangkitkan daya ingat siswa. Informasi yang disajikan dengan cara yang berbeda, seperti melalui gambar atau audio, cenderung lebih mudah diingat daripada hanya teks biasa.

4) **Mendorong Pembelajaran Kolaboratif**

Beberapa jenis media pembelajaran, seperti presentasi kelompok atau proyek berbasis media, dapat mendorong siswa untuk bekerja sama dalam tim dan berkolaborasi dalam pemahaman dan penerapan materi.

2.1.3.3 Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media sebagai salah satu sarana pendukung dalam kegiatan belajar mengajar tentu memiliki manfaat tersendiri. Hal ini sesuai dengan manfaat media pembelajaran, diantaranya: 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga akan menumbuhkan motivasi belajar. 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa. 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak terkuras tenaganya. 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi melakukan aktivitas pembelajaran lain seperti membaca, menceritakan, dan lain sebagainya.

Menurut (Arsyad, 2019:29) manfaat media pembelajaran akan meningkatkan serta memberi pengarahan perhatian anak maka akan memicu motivasi belajar, interaksi sosial dan memungkinkan siswa agar belajar sejalan terhadap keterampilan maupun minat dirinya

Dapat disimpulkan bahwa manfaat media adalah memperbesar perhatian siswa di kelas, mendorong perubahan perilaku siswa yang signifikan, meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan pengalaman belajar tersendiri bagi siswa, membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah dipahami, membantu efisiensi dalam belajar, serta menjadikan hasil belajar siswa lebih bermakna dan meningkat.

2.1.3.5 Macam-Macam Media Pembelajaran

Ada macam-macam media pembelajaran sederhana yang dapat Anda coba untuk dipraktikkan:

1) Media Audio

Macam-macam media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Contoh media seperti radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dan lain-lain.

2) Media Visual

Macam-macam media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Macam-macam media pembelajaran visual ini

dibedakan menjadi dua yaitu media visual diam dan media visual gerak. Berikut penjelasannya:

- a. Media visual diam, berupa foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkaian, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain.
 - b. Media visual gerak, berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.
- 3) Media Audio Visual, merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Berikut penjelasannya:
- a. Media audiovisual diam, berupa TV diam, film rangkaian bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.
 - b. Media audio visual gerak, berupa film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dan lain-lain.

2.1.3.6 Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media belajar yang tepat juga penting karena berperan penting dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang tepat bagi seorang siswa. Beberapa kriteria tersebut adalah 1) Materi belajar yang dibuat harus sesuai dengan materi; 2) Media belajar harus sesuai dengan tujuan; 3) Memikirkan karakter siswa; 4) Harus ada fasilitas yang mendukung; 5) Biaya dalam media pembelajaran; dan 6) Bertahan, luwes, dan praktis. Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan prinsip tertentu agar pengguna media dapat tercapai dengan hasil yang baik. Yaitu dengan a) Mementukan jenis media yang tepat; b) Menetapkan atau memperhitungkan subjek yang tepat; c) Menyajikan media yang tepat; dan d) menempatkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.

Pemilihan media yang tepat akan membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Karena dengan adanya media dapat memberi motivasi, kejelasan, dan rangsangan atau stimulus bagi siswa yang dapat mengikuti pelajaran oleh karena itu, maka guru hendaknya memiliki pengetahuan tentang bagaimana menentukan atau memilih media yang sesuai dengan materi yang akan diajarkannya.

2.1.4 Media Scrapbook

2.1.4.1 Pengertian Media Scrapbook

Menurut Hardiana (2015:4) Scrapbook berasal dari bahasa Inggris scrap yang artinya sisa, potongan atau guntingan dan book berarti buku. Scrapbook dapat didefinisikan sebagai seni menempel gambar atau foto pada media kertas dan menghiasnya menjadi karya kreatif. Selain berisi gambar dan foto Scrapbook juga dapat dibuat catatan penting yang berkaitan dengan gambar. Buku tempel Scrapbook merupakan media visual karena dalam media tersebut menyajikan gambar dan foto. Media visual sangat berperan penting dalam proses pembelajaran karena dapat memperlancar pemahaman dan daya ingat siswa. Saat para siswa memperhatikan gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara dan berinteraksi memperhatikan gambar-gambar tersebut.

Media Scrapbook merupakan kreativitas menempel pada lembar kertas kosong dengan menggunakan bahan barang sisa ataupun bahan baru untuk memperindah dan menghias kertas kosong yang bertujuan menarik minat pembaca untuk menerima informasi dan materi (Alfian, 2019). Scrapbook ini juga dikatakan sebagai media by design. Media by design merupakan bentuk media yang didesain khusus untuk pencapaian tujuan belajar yang memperhatikan karakteristik peserta didik.

Media Scrapbook merupakan salah satu seni menempel hiasan di atas kertas kemudian menghiasi dengan karya yang kreatif. Scrapbook bukan sekedar seni menghias tetapi harus memiliki cerita, dan ada karya di dalamnya. Scrapbook dapat dikemas menjadi sebuah buku tempel yang unik dan menarik untuk dibaca, kita juga dapat menggambar dan menempel sehingga sesuai yang diinginkan sesuai dengan materi yang telah ditentukan. Media ini dapat diterapkan untuk mengasah kreativitas peserta didik dalam pembelajaran sehingga menimbulkan kepuasan dan hasil belajar yang maksimal.

Peneliti memakai media Scrapbook karena media ini termasuk jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, harapannya mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Serta selama proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Gambar 2.1 Contoh Media *Scrapbook*



Sumber : Pinterest.com

2.1.4.2 Kelebihan dan Kelemahan Media *Scrapbook*

Menurut (Rifky,E, 2020:51) Terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari media *Scrapbook*. Berikut ini beberapa kelebihan dari media *Scrapbook*, antara lain:

- 1) Menarik, *Scrapbook* disusun dari berbagai foto, gambar, catatan penting, dan lainnya sebagai hiasan sehingga tampilannya akan lebih menarik dan indah.
- 2) Bersifat realitis dalam menunjukkan pokok pembahasan, dengan media *Scrapbook* kita dapat menyajikan sebuah objek yang terlihat nyata melalui gambar atau foto.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang, ini menjadi salah satu solusi mengenai banyaknya peristiwa atau objek yang sulit disajikan secara langsung dan sulit diulang.
- 4) Mudah dibuat, cara membuatnya tidaklah sulit, kita hanya perlu memadukan dan menyusun gambar, hiasan, catatan sebagus mungkin sehingga semua orang mampu membuat *Scrapbook*.
- 5) Bahan yang digunakan dalam pembuatan *Scrapbook* sangatlah mudah digunakan dan didapatkan, karena menggunakan bahaan yang bekas atau tidak dipakai.
- 6) Dapat dibuat sesuai dengan keinginan pembuatnya.

Adapun kelemahan *Scrapbook* antara lain:

- 1) Waktu yang digunakan relatif lama untuk proses pembuatan tergantung tingkat kerumutan rancangan dalam penyusunan *Scrapbook*.
- 2) Gambar yang kompleks kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran, gambar yang terlalu kompleks berdampak pada kurangnya pemusatan perhatian pokok materi sehingga kegiatan pembelajaran tidak berlangsung secara efektif.

Dari beberapa kelemahan media Scrapbook maka harus dicari solusinya yaitu merancang Scrapbook tidak perlu membuatnya dengan rumit namun tetap menarik dan menggunakan bahan-bahan yang seperlunya sesuai dengan materi tanpa menggunakan hiasan yang berlebihan.

2.1.5 Kurikulum Merdeka Belajar

2.1.5.1 Pengertian Kurikulum Merdeka Belajar

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Guru memiliki keleluasaan untuk memilih berbagai perangkat ajar sehingga pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan belajar dan minat siswa. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada pendidik untuk menciptakan pembelajaran berkualitas yang sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar peserta didik. Konsep Merdeka Belajar adalah mengembalikan sistem pendidikan nasional kepada esensi undang-undang untuk memberikan kemerdekaan sekolah menginterpretasi kompetensi dasar kurikulum menjadi penilaian mereka. Maksudnya yaitu Merdeka Belajar dapat dipahami sebagai merdeka berpikir, merdeka berkarya, dan menghormati atau merespons perubahan yang terjadi (memiliki daya suai).

Perancangan kurikulum merdeka merujuk beberapa prinsip yakni, 1) standar capaian disiplin ilmu memperhatikan prinsip fokus, ajeg, dan koheren; 2) kemampuan untuk transfer kompetensi interdisipliner, dan pilihan; 3) keaslian, fleksibilitas, dan keselarasan; dan 4) pelibatan, keberdayaan atau kemerdekaan siswa, dan keberdayaan atau kemerdekaan guru. Selain 4 prinsip yang telah ditulis dalam implementasi kurikulum merdeka, prinsip yang menjadi pegangan dalam proses perancangan kurikulum adalah, sederhana, mudah dipahami dan diimplementasi, fokus pada kompetensi dan karakter siswa, fleksibel, selaras, bergotong royong, dan memperhatikan hasil kajian dan umpan balik. Landasan utama perancangan kurikulum merdeka merupakan filosofi merdeka belajar yang juga melandasi kebijakan pendidikan lainnya yang dinyatakan dalam Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020-2024.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Kurikulum merdeka merupakan sebuah cara dalam menjawab tantangan Pendidikan yang terjadi akibat adanya krisis Pendidikan pasca pandemi. Kurikulum merdeka yang lahir untuk mengatasi permasalahan Pendidikan di masa pandemi ini merumuskan beberapa kebijakan baru yang

secara konseptual memberikan kebebasan baik bagi lembaga maupun siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Melalui perubahan kurikulum ini diharapkan akan adanya perubahan dalam dunia Pendidikan yang lebih berfokus pada pengembangan karakter dan keterampilan lunak berdasarkan kompetensi. Konsep merdeka pada kurikulum merdeka sejalan dengan cita-cita dari Ki Hajar Dewantara yang berfokus pada pembelajaran yang bebas sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dan kreatif. Dengan adanya kebebasan tersebut, dijadikan sebagai dorongan bagi peserta didik untuk bereksplorasi pengetahuannya sehingga tercipta karakter yang merdeka.

2.1.5.2 Karakteristik Kurikulum Merdeka Belajar

Ada beberapa karakteristik utama dari kurikulum ini yang mendukung pemulihan pembelajaran, antara lain:

- 1) Fokus pada materi esensial sehingga pembelajaran lebih mendalam.
- 2) Waktu lebih banyak untuk pengembangan kompetensi dan karakter melalui belajar kelompok seputar konteks nyata.
- 3) Capaian pembelajaran per fase dan jam pelajaran yang fleksibel mendorong pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan kebutuhan pelajar dan kondisi satuan pendidikan.
- 4) Memberikan fleksibilitas bagi pendidik dan dukungan perangkat ajar serta materi pelatihan untuk mengembangkan kurikulum satuan pendidikan dan melaksanakan pembelajaran berkualitas.
- 5) Mengedepankan gotong royong dengan seluruh pihak untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka.

2.1.6 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

2.1.6.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya dalam alam semesta ini. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran dan sesuai dengan kurikulum sekolah penggerak. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Sementara itu Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS) mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial.

Ada beberapa teori pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran IPAS, yaitu teori konstruktivisme, teori pembelajaran kooperatif, dan teori pembelajaran berbasis proyek. Teori konstruktivisme adalah teori pembelajaran yang menekankan pada peran penting yang dimainkan oleh pengalaman, pemikiran, dan refleksi dalam pembelajaran. Teori konstruktivisme dapat diterapkan melalui penggunaan metode-metode pembelajaran aktif yang mengaktifkan siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran; Teori pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama dan kolaborasi dalam proses pembelajaran. Teori pembelajaran kooperatif dapat diterapkan dengan cara membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil dan memberikan tugas-tugas yang melibatkan kerja sama; dan Teori pembelajaran berbasis proyek menekankan pada pentingnya pembelajaran yang kontekstual dan terintegrasi dalam konteks kehidupan nyata. Teori pembelajaran berbasis proyek dapat diterapkan dengan cara mengembangkan proyek-proyek pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kehidupan siswa.

2.1.6.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)

Beberapa tujuan Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah sebagai berikut:

- 1) Menumbuhkan Rasa Ingin Tahu
- 2) Mengetahui Interaksi
- 3) Mengidentifikasi Masalah
- 4) Melatih Sikap Ilmiah
- 5) Berperan Aktif Menjaga Lingkungan dan Alam

Dengan mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS), siswa mengembangkan dirinya sehingga dapat:

- 1) Mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia;
- 2) Berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak;
- 3) Mengembangkan keterampilan inkuiri untuk mengidentifikasi, merumuskan hingga menyelesaikan masalah melalui aksi nyata;

- 4) Mengerti siapa dirinya, memahami bagaimana lingkungan sosial dia berada, memaknai bagaimanakah kehidupan manusia dan masyarakat berubah dari waktu ke waktu;
- 5) Memahami persyaratan yang diperlukan peserta didik untuk menjadi anggota suatu kelompok masyarakat dan bangsa serta memahami arti menjadi anggota masyarakat bangsa dan dunia, sehingga dia dapat berkontribusi dalam menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan dirinya dan lingkungan di sekitarnya; dan
- 6) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep di dalam IPAS serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.7 Materi Pembelajaran “Ekosistem”

Ekosistem merupakan suatu sistem ekologi yang terbentuk oleh hubungan timbal balik tak terpisahkan antara makhluk hidup dengan lingkungannya. Ekosistem sebagai suatu tatanan kesatuan yang secara utuh dan menyeluruh antara segenap unsur lingkungan hidup dan saling mempengaruhi. Ekosistem sebagai penggabungan dari setiap unit biosistem. Melibatkan interaksi timbal balik antara organisme dan lingkungan fisik sehingga aliran energinya menuju pada suatu struktur biotik tertentu dan terjadi siklus materi antara organisme dan anorganisme. Matahari sebagai sumber dari semua energy, dalam ekosistem, organisme pada komunitas berkembang bersama-sama dengan lingkungan fisik sebagai suatu sistem. Organisme kemudian beradaptasi lagi dengan lingkungan fisik, sebaliknya organisme juga memengaruhi lingkungan fisik untuk kelangsungan hidupnya.

Adapun komponen-komponen dalam ekosistem. Komponen ekosistem merupakan bagian dari suatu ekosistem yang menyusun ekosistem ini sendiri sehingga terbentuk sebuah ekosistem. Komponen dalam ekosistem kemudian dibagi lagi menjadi dua macam, yaitu komponen hidup dan komponen tak hidup. Selain itu komponen hidup dapat disebut juga sebagai komponen biotik, dan komponen tak hidup dapat disebut sebagai komponen abiotik. Setiap komponen memiliki anggota yang berbeda-beda pula. Komponen ekosistem terbagi atas dua macam, yaitu komponen biotik dan komponen abiotik.

a) Komponen Biotik

Biotik, memiliki arti “Hidup”. Komponen biotik pada suatu ekosistem adalah makhluk hidup itu sendiri, sebab ekosistem tak akan pernah terbentuk tanpa adanya makhluk hidup didalamnya. Keberadaan makhluk hidup kemudian membentuk suatu rantai makanan dalam suatu ekosistem. Beberapa contoh dari komponen biotik yang ada

lingkungan sekitar kita, antara lain Organisme Autotrof atau Produsen, Organisme Heterotrof (Konsumen), dan Pengurai atau Dekomposer.

b) Komponen Abiotik

Komponen kedua dalam ekosistem adalah komponen abiotik atau komponen yang tak hidup. Dengan kata lain, komponen abiotik adalah komponen yang terdiri dari benda-benda bukan makhluk hidup tetapi ada di sekitar kita, dan ikut mempengaruhi kelangsungan hidup. Beberapa jenis komponen abiotik yaitu suhu, sinar matahari, air, angin, udara, kelembapan udara, dan banyak lagi benda mati yang ikut berperan dalam ekosistem. Berikut beberapa diantaranya suhu, air, garam, dan sinar matahari.

Ekosistem merupakan satu kesatuan fungsional antara komponen biotik (makhluk hidup) dan komponen abiotik (komponen tak hidup atau lingkungan) yang saling berinteraksi dan saling mempengaruhi dalam bentuk hubungan timbal balik antara satu dengan yang lain. Secara umum ada tiga tipe ekosistem, yaitu ekosistem air, ekosistem darat, dan ekosistem buatan.

a) Akuatik (Air)

Ekosistem akuatik merupakan ekosistem yang komponen abiotiknya sebagai besar terdiri atas air. Makhluk hidup (komponen biotik) dalam ekosistem perairan dibagi lagi menjadi Ekosistem air tawar, Ekosistem air laut, Ekosistem estuary, Ekosistem pantai, Ekosistem sungai, Ekosistem terumbu karang, Ekosistem laut dalam, dan Ekosistem lamun.

b) Terrestrial (Darat)

Penentuan zona dalam ekosistem terestrial ditentukan oleh temperatur dan curah hujan. Ekosistem terestrial dapat dikontrol oleh iklim dan gangguan. Iklim sangat penting untuk menentukan mengapa suatu ekosistem terestrial berada pada suatu tempat tertentu. Pola ekosistem dapat berubah akibat gangguan seperti petir, kebakaran, atau aktivitas manusia. Berikut beberapa diantaranya ekosistem darat, yaitu Tundra, Karst (batu gamping/gua), Hutan hujan tropis, Hutan gugur, Taiga, Sabana, Padang rumput, dan Gurun.

c) Ekosistem Buatan

Sawah merupakan salah satu contoh ekosistem buatan. Ekosistem buatan merupakan ekosistem yang diciptakan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Ekosistem buatan ini kemudian mendapatkan subsidi energi dari luar, tanaman atau hewan peliharaan yang didominasi pengaruh manusia, dan memiliki keanekaragaman rendah. Contoh

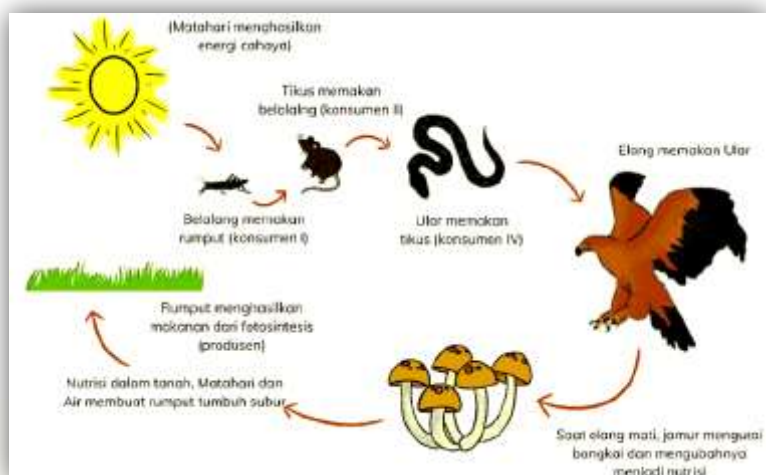
ekosistem buatan, diantaranya Bendungan, Hutan tanaman produksi seperti jati dan pinus, Agroekosistem berupa sawah tadah hujan, Sawah irigasi, Perkebunan sawit, Ekosistem ruang angkasa, Ekosistem pemukiman seperti kota dan desa.

Jalur makan dan dimakan antarmakhluk hidup bisa digambarkan dalam bentuk rantai makanan. Pada skema ini, kita bisa melihat alur makan yang ada pada suatu ekosistem. Selain alur makan, rantai makanan juga menggambarkan terjadinya perpindahan energi dari suatu makhluk ke makhluk hidup lainnya saat dimakan. Pada rantai makanan, jalur dimulai dari peran yang disebut produsen. Tumbuhan disebut produsen karena dapat memproduksi makanannya sendiri melalui reaksi fotosintesis. Untuk melakukan ini, tumbuhan membutuhkan energi cahaya dari matahari. Hewan dan manusia disebut sebagai konsumen karena mereka mengonsumsi makhluk hidup lainnya untuk mendapatkan energi. Pada rantai makanan, konsumen dibagi menjadi beberapa tingkatan, yaitu:

- a) Konsumen tingkat 1 merupakan kelompok hewan yang memakan tumbuhan. Jenis hewan yang tergolong pada konsumen ini, yaitu hewan herbivora atau hewan omnivora.
- b) Konsumen tingkat 2 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 1. Hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
- c) Konsumen tingkat 3 merupakan kelompok hewan yang memakan konsumen tingkat 2. Sama dengan sebelumnya, hewan ini termasuk kelompok hewan karnivora atau omnivora.
- d) Dan seterusnya.

Selain produsen dan konsumen, ada peran lain yang sangat penting, yaitu dekomposer. Jamur, bakteri, dan cacing tanah merupakan contoh dekomposer alami. Dekomposer menguraikan senyawa organik (bangkai, daun busuk, dan sebagainya) menjadi nutrisi yang tersimpan dalam tanah. Kemudian, nutrisi ini akan dipakai lagi oleh tumbuhan untuk tumbuh. Dekomposer mendaur ulang energi sehingga rantai makanan tidak bersifat linear, namun merupakan sebuah siklus.

Gambar 2.2 Contoh Rantai Makanan

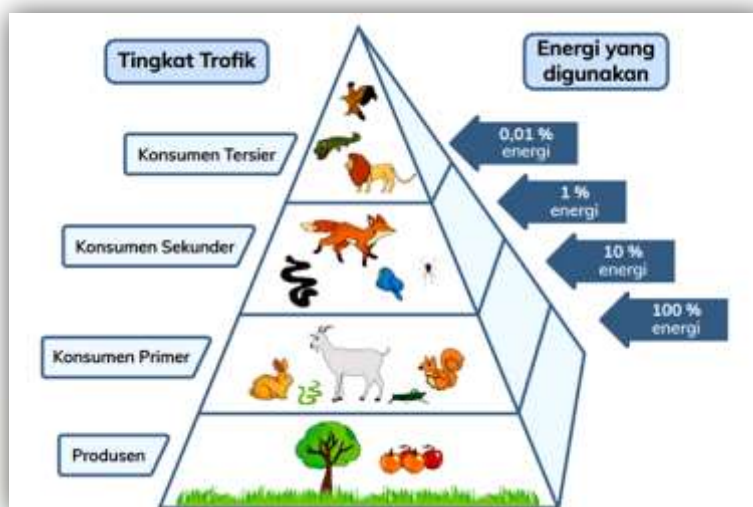


Sumber : Sinau-Thewe.com

Umumnya, di dalam suatu ekosistem tidak hanya terdiri atas satu rantai makanan. Hal ini karena konsumen tingkat 1 dapat memakan berbagai produsen. Satu jenis produsen juga dapat dimakan oleh berbagai macam konsumen tingkat 1. Begitu pula dengan konsumen tingkat 2 dan 3 yang bisa memakan berbagai jenis hewan. Karenanya, pada suatu ekosistem hubungan makan dan dimakan digambarkan dengan jaring-jaring makanan yang merupakan kumpulan dari rantai makanan. Skema ini lebih tepat menggambarkan kondisi nyata pada suatu ekosistem. Skema ini juga memperlihatkan bahwa hubungan makan dan dimakan pada suatu ekosistem merupakan hubungan yang kompleks dan saling berkaitan satu sama lain. Pada jaring-jaring makanan satu hewan bisa memiliki peran yang berbeda. Sama seperti rantai makanan, jaring-jaring makanan juga menggambarkan jalur aliran energi.

Sebenarnya, hubungan makan dan dimakan merupakan upaya makhluk hidup untuk mendapatkan energi. Oleh karena itu, rantai makanan menggambarkan jalur alur energi yang ada pada suatu ekosistem. Hal ini ditandai dengan arah tanda panah yang mengarah ke yang memakan, yaitu yang mendapatkan energi. Namun, tidak semua energi ditransfer pada makhluk hidup saat makan. Hal ini karena sebagian energi sudah digunakan oleh organisme tersebut untuk tumbuh, bergerak, berkembang biak, dan memperbaiki sel-sel yang ada pada tubuhnya. Perkiraan energi yang digunakan sebesar 90%. Artinya, hanya ada 10% sisa energi yang bisa dikonsumsi. Transfer energi ini bisa digambarkan dalam bentuk piramida makanan.

Gambar 2.3 Piramida Makanan



Sumber : Mikirbae.com

Produsen memiliki sumber energi yang paling banyak sehingga memiliki populasi yang besar di Bumi ini. Semakin naik tingkatannya, populasi akan semakin mengecil. Dekomposer tidak digambarkan dalam piramida ini karena dekomposer bisa berada dalam setiap tingkatan selama ada senyawa organik yang bisa diuraikan.

Jaring-jaring makanan menggambarkan bahwa antarmakhluk hidup memiliki ketergantungan untuk bertahan hidup. Adanya proses makan dan dimakan bisa kita lihat sebagai salah satu cara alam untuk mengendalikan populasi makhluk hidup agar tetap seimbang. Hewan herbivora akan mengontrol perkembangan tumbuhan dan hewan karnivora akan mengontrol perkembangan populasi hewan herbivora. Sebaliknya, produsen yang berlimpah dapat mendukung pertumbuhan hewan herbivora, sedangkan hewan karnivora dapat berbagi makanan dengan hewan lainnya. Hubungan inilah yang menjaga keseimbangan dalam suatu ekosistem.

Jika ada suatu organisme yang tidak ada dan fungsinya tidak bisa digantikan, maka ekosistem akan mengalami ketidakseimbangan. Akan ada suatu organisme yang pertumbuhannya menjadi tidak terkendali. Ada pula organisme yang akan menurun populasinya karena kehilangan sumber makanan dan timbulnya persaingan makanan yang ketat. Dampaknya akan terjadinya kerusakan, bahkan kepunahan. Umumnya, hewan yang berada pada puncak rantai makanan berperan lebih besar dalam menjaga keseimbangan ekosistem karena satwa ini mengontrol perkembangan berbagai jenis satwa lainnya.

2.1.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian yang relevan dengan penelitian ini yaitu kajian tentang hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya:

- 1) Peneliti pertama, oleh: Yesica Lita Aulisia dan Ganes Gunansyah, 2019 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Materi Sumber Daya Alam Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media *Scrapbook* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Tambakagung Mojokerto. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan uji hipotesis $t_{hitung} 5,680 > t_{tabel} 2,021$. Hasilnya menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media *Scrapbook* terhadap kemampuan berpikir kritis siswa.
- 2) Penelitian kedua, oleh: Alpia, Rury Rizhardi, dan Ida Suryani, 2023 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV SDN”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media *Scrapbook* terhadap motivasi belajar IPS SDN 22 Palembang. Hal ini ditunjukkan dari hasil uji paired sampel T-test data pretest dan posttest motivasi belajar didapatkan nilai signifikansi $0,819 < 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
- 3) Peneliti ketiga, oleh: Indah Puspita Sari, Nani Yuliantini, dan Pebrian Tarmizi, 2020 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Scrapbook* terhadap Hasil Belajar pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu”. Dari hasil penelitian dan pembahasan diketahui hasil uji t dengan nilai t_{hitung} sebesar 4,51 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,02. Maka dengan $t_{hitung} (4,51) > t_{tabel} (2,02)$ pada taraf signifikan 5% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *Scrapbook* pada pembelajaran tematik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD X di Kota Bengkulu.

Penelitian yang telah dipaparkan merupakan penelitian yang relevan dengan penelitian ini, yang memiliki kesamaan yaitu sama-sama ingin meneliti terkait dengan pengaruh penggunaan media *Scrapbook* terhadap minat belajar siswa. Media *Scrapbook* merupakan album yang berisikan gambar dan cerita yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dihias dengan kreatif, serta media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan uraian diatas dapat ditarik pokok pemikiran bahwa minat belajar siswa Kelas V SD Tahfizh Qur'an Karimah Berastagi belum optimal. Hal ini disebabkan oleh kurangnya minat belajar siswa karena penerapan media pembelajaran yang tidak bervariasi atau terkesan monoton. Guru yang terlalu sering memusatkan siswa pada buku teks atau buku pegangan siswa, sehingga guru akan terlalu sering menggunakan metode ceramah yang menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Melihat permasalahan ini, maka perlu adanya penelitian terkait pengaruh penggunaan media yang dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran IPAS. Media pembelajaran yang sederhana namun dapat memikat minat belajar siswa sangat dibutuhkan untuk menjelaskan materi pembelajaran IPAS.

Berdasarkan penjelasan uraian di atas, landasan teori, dan permasalahan yang telah dikemukakan. Selanjutnya dapat disusun kerangka berfikir yang menghasilkan suatu hipotesis. Dimana kerangka berfikir mempunyai arti suatu konsep pola pemikiran yang memberikan jawaban sementara terhadap permasalahan yang diteliti. Dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Dimana variabel bebas (X) yaitu media pembelajaran Scrapbook, sedangkan variabel terikat (Y) yaitu minat belajar.

Media Scrapbook merupakan salah satu seni menempel hiasan diatas kertas kemudian menghiasi dengan karya yang kreatif. Scrapbook bukan sekedar seni menghias tetapi harus memiliki cerita, dan ada karya di dalamnya. Pembuatan Scrapbook membutuhkan kreativitas dan kepekaan seni, hal ini disebabkan karena ketika dalam menyusun Scrapbook, kreator diharuskan untuk memikirkan tata letak dari komponen yang akan digunakan hingga menghasilkan perpaduan letak, warna, bentuk, dan atau tema tertentu. Langkah-langkah membuat media Scrapbook: 1) Membuat desain awal dengan menentukan tema atau materi yang ingin digunakan; 2) Membuat desain isi perlembar dengan menambahkan gambar-gambar atau hiasan jika diperlukan agar isi Scrapbook lebih menarik; 3) Membuat pola karton sebagai buku sesuai dengan keinginan; 4) Membuat variasi gambar dan hiasan agar peserta didik tertarik saat membuka buku Scrapbook sesuai dengan materi yang sudah ditentukan; 5) Tempel semua gambar dan materi semenarik mungkin dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Peneliti memakai media Scrapbook karena media ini termasuk jenis media konkret yang dikemas dalam bentuk sebuah buku yang menarik. Dengan penyajian yang menarik, harapannya mampu meningkatkan pemahaman belajar siswa. Serta selama proses pembelajaran siswa diharapkan memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan

sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa dan hasil belajar yang menyeluruh. Dengan materi ini pun lebih menarik peserta didik untuk pembelajaran di dalam kelas.

Dengan demikian diharapkan melalui penggunaan media pembelajaran Scrapbook, dapat berpengaruh pada minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS pada pokok bahasan Pelajaran 5 “Ekosistem” Submateri 1 “Komponen Ekosistem dan Rantai Makanan” di Kelas V SD Tahfizh Qur’an Karimah Berastagi. Selain itu, melalui pengaruh penggunaan media ini, dapat membantu guru mengembangkan keterampilan menggunakan media pembelajaran dan membuat pembelajaran yang menyenangkan untuk siswa.

2.3 Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir, maka dapat diajukan hipotesis penelitian yaitu sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan Pelajaran 5 “Ekosistem” Submateri 1 “Komponen Ekosistem dan Rantai Makanan” di Kelas V SD Tahfizh Qur’an Karimah Berastagi.

H_o: Tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *Scrapbook* terhadap minat belajar siswa pada pokok bahasan Pelajaran 5 “Ekosistem” Submateri 1 “Komponen Ekosistem dan Rantai Makanan” di Kelas V SD Tahfizh Qur’an Karimah Berastagi.

