

## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1 Hasil Belajar

#### 2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kata yang berasal dari kata “Hasil” dan “Belajar” membentuk sebuah kalimat. Apa pun yang dibuat, ditampilkan, atau produk dari suatu pekerjaan disebut hasil. Belajar adalah usaha untuk meningkatkan IQ atau pengetahuan seseorang. Seseorang dikatakan telah belajar sesuatu apabila ia telah mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Martidir Marpaung, 2017: 86). Hasil belajar adalah perubahan perilaku dalam konteks tertentu yang dihasilkan dari pengalaman berulang yang melibatkan kemampuan kognitif (berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah), afektif (sikap, nilai, minat, dan apresiasi), dan psikomotorik (tujuan keterampilan manual dan motorik). Sejalan dengan jenjang pendidikan yang ditetapkan, tujuan pembelajaran dicapai melalui proses instruksional yang melibatkan pengajaran dan pembelajaran. Ada dua kategori utama dari hasil pembelajaran: pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi tiga macam

Sebagaimana firman Allah dalam surah Al-Hasyr ayat 18 yaitu:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَلْتَنْظُرْ نَفْسٌ مَّا قَدَّمَتْ لِغَدٍ ۖ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ  
بِمَا تَعْمَلُونَ ۝ ١٨

Artinya : Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah setiap diri memperhatikan apa yang diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, sesungguhnya Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan (Q.S: Al-Hasyr:18).

Salah satu pandangan yang mungkin tentang pendidikan adalah bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja. Pendidikan adalah pengembangan kemampuan, pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan seseorang, baik secara formal maupun informal, yang berlangsung sepanjang hidup. Tujuan yang dinyatakan didasarkan pada pengembangan perilaku pengajaran yang diharapkan

untuk siswa. Pada kenyataannya, Nabi Muhammad Saw sering berbicara dengan para pengikutnya, menguraikan tindakan yang diperlukan untuk diikuti, apakah itu untuk menyelesaikan tugas tertentu atau untuk kehidupan sehari-hari. Beliau juga sering menilai para sahabatnya. Oleh karena itu, ada beberapa gagasan dalam pendidikan Islam yang didasarkan pada Q.S. Al-Hasyr ayat 18, antara lain sebagai berikut: perencanaan, evaluasi, pengorganisasian, dan tujuan pendidikan Islam. Gagasan-gagasan ini merupakan inti dari pendidikan Islam secara keseluruhan, namun gagasan-gagasan ini sangat penting dalam pendidikan Islam karena berkembang sejalan dengan ajaran Al-Quran dan Hadis. Tujuan pendidikan yang efektif, mudah beradaptasi, dan menghasilkan generasi yang unggul akan terpenuhi ketika semua prinsip ini dipraktikkan (Rahman et al., 2023: 68). Hal ini didukung dari hasil penelitian syarbaini saleh (Syarbaini saleh., 2023: 516) yang menyatakan mempengaruhi hasil belajar siswa, dan sangat secara positif mempengaruhi hasil belajar siswa, yang berkisar dari rendah hingga tinggi saat pertama kali digunakan.

#### 2.1.2. Faktor- faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut (Velásquez, 2018: 22) Sejumlah faktor yang unik untuk setiap siswa berkontribusi pada perubahan yang terjadi dalam hidup mereka. Faktor-faktor yang unik bagi setiap anak sangatlah penting. Ada beberapa faktor yang memengaruhi pembelajaran anak, namun secara garis besar dapat dikategorikan ke dalam dua jenis: internal dan eksternal.

Faktor *Internal* ada dua aspek yaitu : aspek fisiologis dan psikologis, aspek fisiologis adalah kondisi organ dan sendi internal siswa yang dapat memengaruhi tingkat minat dan keterlibatan mereka di kelas. Di sisi lain, variabel psikologis lebih bersifat spiritual dan mencakup hal-hal seperti motivasi, sikap, kemampuan, dan kecerdasan siswa. Berikut ini adalah faktor-faktor eksternal:

1. Faktor lingkungan keluarga, memainkan peran penting dalam menentukan jalur pendidikan seseorang, yang pada gilirannya menentukan tingkat pencapaian akademisnya.

2. Faktor lingkungan sekolah, kepatuhan terhadap peraturan dan disiplin yang ditegakkan secara teratur dan berkelanjutan merupakan faktor yang paling penting yang harus ada di sekolah untuk keberhasilan belajar.
3. Faktor lingkungan masyarakat, dalam hal belajar mendorong seseorang untuk meniru lingkungannya, dan sebagainya, semuanya membutuhkan bantuan dan kebiasaan orang lain di sekitarnya.
4. Faktor waktu, ada keseimbangan yang sangat penting antara kegiatan pendidikan dan kegiatan rekreasi. Selalu berusaha untuk mencapai tingkat pembelajaran setinggi mungkin. Dan tidak ada kebosanan di antara para murid.

### **2.3.Pembelajaran IPS di MI**

#### **2.3.1. Pengertian Pembelajaran IPS**

Pengertian dari *Social Studies* adalah IPS, ilmu pengetahuan sosial. Sosiologi, antropologi budaya, psikologi sosial, sejarah, geografi, ekonomi, politik, dan bidang-bidang lain dari ilmu-ilmu sosial termasuk dalam IPS (Abustang, 2020: 29). Agar mereka dapat menjadi anggota aktif dari sebuah negara yang damai, para siswa harus memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap yang berakar pada nilai-nilai kebangsaan dan kemasyarakatan melalui pendidikan IPS (Eka yusnaldi.,2024: 1285). Pada akhirnya, tujuan mengajar siswa tentang dunia di sekitar mereka melalui studi sosial adalah untuk membantu mereka mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang keterkaitan antara sejarah manusia, politik, budaya, dan lingkungan. Siswa mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang lingkungan mereka dan berkembang menjadi warga negara yang bertanggung jawab, terlibat, dan terinformasi melalui studi studi sosial.

#### **2.3.2. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Ruang lingkup IPS meliputi aspek-aspek yaitu:

1. Manusia, tempat dan lingkungan.
2. Waktu , berkelanjutan, dan perubahan.
3. Sistem sosial dan budaya.
4. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

Penelitian ini mengambil materi pelajaran IPS kelas IV yaitu mengenai “Bencana alam”. Ruang lingkup pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup berbagai aspek yang dirancang untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang masyarakat, budaya, geografi, sejarah, ekonomi dan pemerintah. Berikut adalah beberapa ruang lingkup utama pembelajaran IPS di sekolah dasar:

1. Pembelajaran Geografi, pengenalan tentang peta, benua, negara, dan letak geografi, pengenalan konsep arah, jarak, dan lokasi.
2. Pembelajaran Sejarah, pemahaman tentang konsep waktu, urutan peristiwa, kronologi sejarah.
3. Pembelajaran Ekonomi, pengenalan tentang konsep perdagangan, produksi, kontribusi, pekerjaan, profesi dan konsumsi.
4. Pembelajaran sosiologi, pengenalan konsep masyarakat, norma, nilai, peran masyarakat, keragaman budaya, dan pengetahuan tentang hak dan kewajiban sebagai anggota masyarakat.
5. Pembelajaran pemerintahan, pengenalan sistem pemerintahan, tata cara demokrasi, peran dan tanggung jawab warga negara.

### 2.3.3. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Hal ini sering dikaitkan oleh para ahli dengan berbagai bidang fokus dan minat dalam kurikulum. Dalam Etin, Gross mengatakan, “*To Prepare Students To Be Well-Functioning Citizens In a Society,*” tujuan pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa menjadi anggota masyarakat yang produktif. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan logika untuk memecahkan situasi tertentu adalah tujuan lain dari kurikulum pendidikan IPS. Tujuan pendidikan IPS adalah untuk membantu siswa menjadi individu yang memiliki kemampuan menyeluruh yang dapat beradaptasi dengan keadaan mereka yang unik dengan memanfaatkan kekuatan, minat, dan pengalaman mereka sendiri (Mentor, n.d.). Tujuan yang lebih rinci yaitu:

1. Mengembangkan dengan menggunakan metode pedagogis dan psikologis, ide-ide dasar dalam geografi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan diperkenalkan.

2. Mengembangkan penalaran, imajinasi, investigasi, penyelesaian masalah, dan kompetensi interpersonal.
3. Membangun dedikasi dan kesadaran akan prinsip-prinsip kemanusiaan dan kemasyarakatan.
4. Meningkatkan kompetensi dalam masyarakat yang beragam dalam skala nasional dan internasional, dan kapasitas untuk berkolaborasi dengan orang lain.

## **2.4.Materi Bencana Alam**

### **2.4.1. Pengertian Bencana Alam**

Bencana alam merupakan tragedi, kehancuran harta benda, hilangnya nyawa, dan tekanan emosional dapat terjadi akibat bencana alam atau reaksi berantai dari kejadian-kejadian tersebut, yang dapat dipicu oleh tindakan atau perbuatan manusia di alam. Selain sebagai akibat dari kejadian alam yang acak atau terkoordinasi, bencana alam juga dapat merupakan hasil dari aktivitas manusia yang merusak ekosistem yang sudah ada (Pangestu & Fedryansyah, 2023 : 193).

### **2.4.2. Macam-macam Bencana Alam**

Adapun macam-macam bencana alam yang sering terjadi yaitu :

#### **1. Banjir**

Banjir adalah salah satu bencana alam yang sering terjadi disekitar kita. Akibat ulah manusia, seperti sampah, dapat menyebabkan banjir. Jika manusia terus membuang sampah ke sungai, pada akhirnya akan menyumbat saluran air. Itulah penyebab banjir. Manusia atau alam bisa saja menjadi penyebab banjir. Namun, sebagian besar banjir disebabkan oleh manusia. Ketika sungai meluap dan membanjiri pemukiman penduduk, itu disebut banjir (Martina, 2019 : 3).

#### **2. Kebakaran Hutan**

Musim kemarau adalah waktu yang tepat untuk kebakaran hutan, dan musim kemarau yang berkepanjangan akan meningkatkan kemungkinan terjadinya kekeringan. Akibatnya, kayu menjadi mudah terbakar. Ranting atau helai rumput kering dapat terbakar bahkan oleh percikan api yang paling kecil

sekalipun. Di Indonesia, kebakaran hutan sering kali disebabkan oleh tiga faktor utama: kondisi bahan bakar, cuaca, serta sosial budaya dan peradaban.

### 3. Tanah Longsor

Tanah longsor adalah pergerakan tanah, seperti dalam kasus jatuhnya batu atau tanah yang berat. Erosi permukaan gunung atau bukit oleh derasnya curah hujan yang tidak dapat diserap oleh tanaman adalah fenomena geologi lain yang dikenal sebagai tanah longsor. Tanah longsor di lereng yang tidak stabil dapat disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk tanah yang sangat kering, curah hujan yang tinggi, atau gempa bumi.

### 4. Gunung Meletus

Gunung meletus adalah sebuah indikasi yang ditandai dengan meletusnya gunung berapi yang masih aktif maupun yang sudah punah. Tekanan internal Bumi adalah penyebab letusan gunung berapi. Magma, cairan yang sangat panas, terkandung di dalamnya. Hewan-hewan di gunung turun untuk mengevakuasi masyarakat, getaran kecil tapi teratur di sekitar gunung, dan asap yang mengepul keluar dari gunung, semuanya adalah tanda-tanda letusan gunung berapi.

### 5. Gempa Bumi

Gempa bumi adalah getaran pada kerak Bumi menghasilkan perubahan pada lempeng-lempeng yang membentuk kerak Bumi, yang pada gilirannya menyebabkan gempa bumi. Energi endogen, yang berasal dari kekuatan di dalam Bumi itu sendiri, adalah proses alami lain yang dapat memicu gempa bumi (Velásquez, 2018 : 40).

## 2.5. Media Pembelajaran

### 2.5.1. Pengertian Media Pembelajaran

Berarti “perantara”, “penengah”, dan “pengantar” dalam bentuk aslinya dalam bahasa Latin, kata media berasal dari kata medium. Istilah “وسائل” digunakan untuk menggambarkan media atau perantara dalam bahasa Arab. Media memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena menghubungkan sumber pesan dengan tujuan pesan, membangkitkan respon yang diinginkan seperti minat, keingintahuan, dan keterbukaan terhadap informasi baru

(Riris Nurkholidah R., 2023: 239). Media di dalam kelas adalah untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konten pelajaran dengan berfungsi sebagai panduan fisik dan virtual bagi siswa dan guru. Sehingga siswa dapat mengingat lebih banyak hal yang mereka pelajari dan memanfaatkannya dengan baik dalam usaha mereka di masa depan (Devianty & Octa, 2024: 33).

Seseorang terlibat dalam pembelajaran ketika mereka ingin meningkatkan pemahaman, kompetensi, dan moral mereka melalui paparan informasi baru. Proses pembelajaran itu sendiri adalah aspek paling penting dari setiap kegiatan pembelajaran, yang dapat mencakup siswa dan guru (Tarbiyah, 2019: 186)

Penggunaan media, bentuk jamak dari “medium”, dalam lingkungan pendidikan telah dianjurkan oleh beberapa otoritas. “Medium” dalam bahasa Latin berarti ‘perantara’. Jika dilihat dari sudut pandang komunikasi, kata “medium” menunjukkan entitas dengan kemampuan untuk memfasilitasi transmisi pesan. juga berfungsi sebagai media untuk mentransmisikan data dan pesan dari sumbernya ke penerima yang dituju (Pagarra et al., 2022: 5). Pembelajaran yang menggunakan bantuan media dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa, karena dengan adanya media siswa tidak kebingungan dan dapat melihat gambaran mengenai materi yang akan diajarkan, pengajaran dalam memanfaatkan media pembelajaran sangat layak dibandingkan siswa yang diberikan pengajaran tidak menggunakan media pembelajaran (Rusi Ulfa, dkk. 2023: 78).

Adapun hadist nabi yang menjelaskan bahwa media pembelajaran itu sangat urgen digunakan oleh pengajar. Bunyi hadistnya sebagai berikut :

حَدَّثَنَا إِسْمَاعِيلُ بْنُ إِبْرَاهِيمَ، حَدَّثَنَا شُعَيْبُ بْنُ صَفْوَانَ عَنْ عَطَاءِ بْنِ السَّائِبِ عَنْ أَبِي  
الضُّحَى عَنْ ابْنِ عَبَّاسٍ رَضِيَ اللَّهُ  
عَنْهُ قَالَ: "نَادَى النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِأَلَّا فَذَهَبَ بِأَلَّا يَلْتَمِسُ مَاءً ثُمَّ جَاءَ فَقَالَ:  
لَا، وَاللَّهِ مَا وَجَدْتُ مَاءً  
فَسَأَلَهُ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: هَلْ مَعَكَ قِرْبَةٌ؟ فَأَتَى النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ بِقِرْبَةٍ،  
فَبَسَطَ النَّبِيُّ صَلَّى

لَلّهِ عَلَيْهِ وَسَلَّم يَدَيْهِ فِي الْقَرْبَةِ، فَجَعَلَ الْمَاءُ يَنْبُعُ مِنْ بَيْنِ كَفَيْهِ، فَشَرِبَ ابْنُ مَسْعُودٍ وَمَنْ مَعَهُ وَتَوَضَّؤُوا.

Artinya : Telah mengabarkan kepada kami Ismail bin Ibrahim telah menceritakan kepada kami Syuaib bin Shafwan dari 'Atha` bin As Sa`ib dari Abu Al Dluha dari Ibnu Abbas Radliyallahu'anhu ia berkata; Nabi Shallallahu 'alaihi Wasallam memanggil Bilal, dan Bilal mencari air kemudian datang dan berkata; tidak, demi Allah Subhanahu wa Ta'ala saya tidak punya air, maka Nabi shallallahu 'alaihi wasallam bertanya: apakah kamu mempunyai wadah air?, lalu ia (Bilal) memberi beliau sebuah wadah air dan beliau pun membentangkan kedua tangan beliau di wadah itu, maka mengalirkan air dari kedua telapak tangan beliau, perawi berkata; Ibnu Mas'ud danyang lainnya juga meminum dan berwudu (dari air tersebut).

Dari hadist di atas menjelaskan dari segi kependidikannya, maka kehadiran media dalam pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting . karena dalam kegiatan tersebut ketidak jelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik itu dapata disederhanakan dengan bantuan media. Media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan yang mendukung :

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para pembelajar.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata komunikasi verbal.
- d. Pembelajar lebih banyak kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tapi juga beraktivitas mengamati dan mendemonstrasikan (Wandini, 2016).

#### 2.5.2. Jenis-jenis Media Pembelajaran *Scrap*

Media pembelajaran *Scrap* adalah metode yang menggunakan bahan-bahan sisa limbah dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif. Berikut beberapa jenis media pembelajaran *scrap* yang dapat digunakan:

a. *Scrap Box*

*Scrap Box* atau biasanya disebut *Magic Box* diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri, yang adalah media yang berbentuk kubus atau kotak. Media ini dijuluki *Scrap Box* (kotak misteri) karena tebal dan berbentuk seperti kotak. Murid-murid tidak tahu apa yang ada di dalam kotak tertutup tersebut, yang menambah kesan misterius. Nama “ajaib” atau “kotak misteri” berasal dari alasan yang sama. Di dalam kotak ini terdapat banyak foto dan deskripsi mengenai sumber belajar, yang diisi dengan gambar, warna dan teks deskriptif yang menarik. Benda-benda yang tidak terduga akan muncul di dalam kotak yang diberikan saat menggunakan *Scrap Box*. Saat dibuka, media *Scrap Box* berbentuk jaring-jaring kubus, dengan teks, foto, atau hiasan bertema yang menghiasi setiap dindingnya. Metode produksi membedakan *Scrap Box* dari media biasa. Selama produksi, *Scrap Box* dihias sesuai dengan kepekaan artistik masing-masing pekerja untuk menarik perhatian mereka. *Scrap Box* dibuat dengan kokoh dan dibuat dengan baik, sehingga Anda dapat dengan aman menempelkan semua pernik-pernik dan dekorasi Anda di atasnya tanpa khawatir akan jatuh. *Scrap Box* juga dapat menarik minat konsumen karena desainnya yang menarik secara visual (Lois & Nike, 2020 : 19).

b. *Scrapbook*

Buku yang berisi kumpulan gambar, tulisan, dan dekorasi lainnya yang disusun secara artistik untuk merekam suatu peristiwa, topik, atau konsep, pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, *Scrapbook* dapat digunakan untuk merekam proyek siswa, catatan tentang topik tertentu, atau pengalaman belajar. Sebuah album foto atau buku tempel yang menyajikan gambar, materi pembelajaran, dan penjelasan. Media *scrapbook* biasanya dihias dengan teknik menempel foto dan dilengkapi dengan gambar dan penjelasan. Media *scrapbook* dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami materi. Melestarikan dan mengatur kenangan, seperti kata-kata dan foto, juga dapat dilakukan dengan menggunakan bahan *scrapbook*.

c. *Poster Scrap*

Poster yang dibuat dengan menggunakan berbagai macam bahan *scrap* seperti kertas bekas, potingan majalah, stiker, kain sisa, dan lain sebagainya. *Poster Scrap* bisa digunakan untuk menyampaikan informasi, memvisualisasikan konsep, atau menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dengan cara yang kreatif dan menarik.

d. *Flashcards Scrap*

Kartu-kartu belajar yang dibuat dengan menggunakan bahan-bahan *scrap*. Misalnya, kartu-kartu *flash* yang berisi gambar-gambar dari majalah bekas, potingan kertas warna-warni, atau dekorasi lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran. Media seperti flashcard adalah kartu kecil yang memiliki gambar, teks, atau simbol kata untuk membantu siswa mengingat atau menemukan informasi tentang materi pelajaran (Sakdah & Anas, 2023 : 129).

e. Diorama

Media diorama ialah model miniatur dari suatu adegan atau situasi yang dibuat dengan menggunakan berbagai macam bahan *scrap* seperti kardus bekas, kertas, dan mainan miniatur. Diorama dapat digunakan untuk memvisualisasikan konsep-konsep pembelajaran atau untuk menyajikan informasi secara interaktif. Materi memiliki proporsi panjang, lebar, dan tebal, dan penampilannya bisa dilihat dari sudut mana pun. Ada dua jenis utama objek tiga dimensi: benda asli dan miniatur. Media yang ditampilkan dalam bentuk miniatur, yang sering disebut “media lain-lain”, merupakan bagian dari diorama ini.<sup>2</sup> Untuk menggambarkan situasi secara akurat, diorama-sebuah perspektif dimensi miniatur-digunakan. Biasanya, diorama memiliki patung individu atau benda-benda yang dipahat dengan latar belakang yang dicat khusus. Ilmu bumi, ilmu hayati, dan sejarah adalah beberapa disiplin ilmu yang paling umum yang memanfaatkan diorama sebagai alat bantu pengajaran, namun diorama juga dapat digunakan untuk lebih banyak disiplin ilmu lainnya. (Sharon E. Smaldino, 2021 : 13).

f. *Puzzle Scrap*

*Puzzle* yang dibuat dengan menggunakan bahan-bahan scrap seperti potongan kertas bekas, kardus, atau bahan lainnya. *Puzzle scrap* bisa digunakan untuk melatih keterampilan pemecahan masalah, memperkuat pemahaman konsep-konsep pembelajaran, atau sebagai permainan adukatif. Dimainkan sebagai permainan, media puzzle sering kali terdiri dari potongan-potongan yang disusun secara acak dari berbagai jenis grafik, pola, angka, atau huruf. Memasukkan puzzle ke dalam pembelajaran anak-anak dapat membantu mereka mengembangkan pengetahuan, keterampilan motorik halus, kemampuan berpikir, dan kemampuan mengingat (Halimsyah Rambe, 2023 : 121).

2.5.3. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran

Menurut (Anwar, F. dkk 2022: 13) ketika mengadopsi materi pembelajaran, penting untuk menyoroti hal-hal berikut ini:

1. Pengajaran dan pembelajaran dapat menjadi lebih efisien dengan penggunaan materi pembelajaran.
2. Ketika guru dapat menggunakan media pembelajaran dengan cara yang mendukung tujuan mereka, siswa akan lebih mungkin untuk terlibat dan berhasil di kelas.
3. Dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat mengkonkretkan ide-ide teoritis.
4. Ketersediaan materi pembelajaran yang dapat menggambarkan benda-benda aktual, foto, atau video dalam bentuk aslinya merupakan keuntungan bagi siswa.
5. Sebagai sumber keterampilan praktis, media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik dalam kehidupan nyata.

Menurut (Pagarra et al., 2022: 10) Media pembelajaran dan perannya dalam proses pendidikan. Media pembelajaran menjadi perantara arus informasi dua arah antara pendidik dan peserta didik. Mengenai beberapa tujuannya, secara khusus:

### 1. Memusatkan Fokus Perhatian Siswa

Khususnya untuk siswa sekolah dasar, media pendidikan yang terorganisir dengan baik dapat membantu menjaga perhatian mereka. Hal ini terutama berlaku untuk media pendidikan yang menarik, interaktif, dan bentuk-bentuk baru.

### 2. Menghindari Emosi Dan Motivasi Siswa

Lingkungan kelas dapat dibuat lebih menarik oleh guru yang menggunakan media pembelajaran ke dalam pelajaran dan aktivitas kelas mereka. Fakta bahwa media pembelajaran memiliki tujuan penting, terutama sebagai inspirasi untuk belajar lebih lanjut, adalah salah satu penjelasannya. Para pendidik dapat menginspirasi siswa mereka untuk belajar dengan memasukkan berbagai alat pembelajaran yang efektif ke dalam pelajaran mereka, membuat belajar menjadi pengalaman yang menyenangkan.

### 3. Pengorganisasi Materi Pembelajaran

Pengorganisasian adalah sebuah sistem saling ketergantungan yang dimulai dari individu-individu di tingkat paling bawah. Menurut (Manda, 2016:90) menetapkan kerangka kerja bagi sebuah kelompok untuk bekerja mencapai tujuan bersama adalah apa yang kita maksudkan ketika kita berbicara tentang pengorganisasian. Siswa dapat mengatur pembelajaran mereka dengan lebih baik dengan menggunakan materi pembelajaran yang menarik secara visual yang dapat menampilkan bagan, grafik, tabel, dan diagram. Siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat materi pembelajaran jika diberikan dengan cara yang menarik. Inti dari perencanaan adalah untuk memastikan bahwa setiap pekerjaan dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

### 4. Pengaktif Respon Siswa

Kurangnya motivasi di antara para siswa dipupuk oleh sifat proses pembelajaran yang berulang-ulang. Mereka terlibat dalam pembelajaran sampai pada titik di mana mereka menjadi peserta yang reseptif dan bukan peserta aktif dalam pendidikan mereka sendiri. Mengatasi tantangan ini dapat dicapai melalui penggunaan sumber daya pembelajaran yang beragam yang

disesuaikan dengan tujuan pembelajaran tertentu. Selama proses pembelajaran, siswa akan memberikan respon yang positif.

Secara teori, pendidik harus menggunakan media pembelajaran dengan cara yang memaksimalkan dampaknya terhadap kemampuan siswa untuk menguasai materi pelajaran. Tindakan segera diperlukan untuk memasukkan media pembelajaran ke dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pendidikan berfungsi sebagai alat untuk guru dan membantu menumbuhkan lingkungan yang mendukung pembelajaran. Oleh karena itu, para pendidik diminta untuk memanfaatkan materi pembelajaran dengan tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien.

#### 2.5.4. Manfaat Media Pembelajaran

Media dapat meningkatkan pembelajaran dan pemahaman siswa, tetapi juga dapat membantu instruktur dan siswa berinteraksi dengan lebih efektif, yang berarti pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif secara keseluruhan (Sugiyono, 2019: 24). Adapun beberapa manfaat media pembelajaran yaitu, Meningkatkan partisipasi peserta didik, mempermudah pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi, memfasilitasi pembelajaran yang mandiri agar peserta didik merasa puas dan tidak kekurangan dalam menjalankan proses belajar sehingga peserta didik merasa nyaman, ketersediaan metode pembelajaran, komunikasi yang aktif, pengembangan keterampilan teknologi, efisien waktu, motivasi peserta didik, dan peserta didik mudah beradaptasi satu sama lain.

### 2.6. Media Scrap Box

#### 2.6.1. Pengertian Media *Scrap Box*

Sipnaturi dan Faridah menyatakan bahwa media grafis visual dan kotak kejutan adalah nama yang sering digunakan untuk kotak kado atau kotak meledak. Jenis kotak kado lainnya adalah “*exploding box*”, yang berbentuk persegi dan terbuat dari bahan yang kokoh seperti kertas atau plastik tebal. Apabila dibuka, bagian dalam kotak akan memperlihatkan berbagai konstruksi yang memesona. (James W, Elston D, 20 C.E. 2022 : 2).

*Magic Box* (kotak misteri) diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri. Kotak atau kubus yang tidak tembus pandang dan dapat disesuaikan ukurannya dikenal sebagai kotak ajaib atau kotak misteri. Permainan ini disebut *Magic Box* (kotak misteri) karena dibuat dari karton yang berbentuk kotak. Nama “kotak misteri” berasal dari fakta bahwa para siswa tidak tahu apa yang ada di dalam kotak yang tertutup. Kotak ajaib atau kotak misteri adalah kotak yang isinya tetap menjadi misteri bagi para murid bahkan setelah tutupnya dibuka. Tujuan dari permainan yang dikenal sebagai “Kotak Ajaib” atau “kotak misteri” ini adalah untuk menebak apa yang ada di dalam wadah (Simamora et al., 2019: 97).

*Scrap Box* atau biasanya disebut *Magic Box* diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia adalah kotak ajaib atau kotak misteri, yang adalah media yang berbentuk kubus atau kotak. Media ini dijuluki *Scrap Box* (kotak misteri) karena tebal dan berbentuk seperti kotak. Murid-murid tidak tahu apa yang ada di dalam kotak tertutup tersebut, yang menambah kesan misterius. Nama “ajaib” atau “kotak misteri” berasal dari alasan yang sama. Berbagai gambar dan penjelasan yang berkaitan dengan ilmu sosial, termasuk, tentu saja, bencana alam, dapat ditemukan di dalam kotak yang menarik ini. Media *Scrap Box* memiliki ciri khas: *Scrap Box* lucu dan memiliki ciri khas yang berbeda. Benda-benda tak terduga muncul di dalam kotak yang diberikan saat menggunakan *Scrap Box*. Setelah dibuka, media *Scrap Box* akan terbentang menjadi jaringan kubus yang kusut, dengan pesan, gambar, atau dekorasi yang berbeda menghiasi setiap dinding sesuai dengan tema yang dipilih. Metode produksi membedakan *Scrap Box* dari media biasa. Selama produksi, *Scrap Box* dihias sesuai dengan kepekaan artistik masing-masing pekerja untuk menarik perhatian mereka. *Scrap Box* dibuat dengan kokoh dan dibuat dengan baik, sehingga Anda dapat dengan aman menempelkan semua pernik-pernik dan dekorasi Anda di atasnya tanpa khawatir akan jatuh. *Scrap Box* juga dapat menarik minat peserta didik karena desainnya yang menarik secara visual (Lois & Nike, 2020:34).

### 2.6.2. Kelebihan dan Kekurangan Media *Scrap Box*

Kelebihan dari media *Scrap Box* ialah:

1. Tidak memakan banyak tempat, sehingga mudah disimpan.
2. Ukuran kotak yang ringkas membuatnya mudah dibawa; mekanisme permainannya yang serbaguna membuatnya cocok untuk permainan solo dan kelompok.
3. Sederhana untuk ditampilkan.
4. Tidak mudah rusak
5. Mudah dibawa kemanapun
6. Bersifat realistik
7. Menarik perhatian siswa
8. Dapat mengatasi keterbatasan waktu dan ruang

Berikut ini adalah beberapa kekurangan dari media *Scrap Box* di samping kelebihannya:

1. Keampuan dan efisiensinya menjadi tidak berguna bila digunakan untuk sumber daya pendidikan yang tidak sesuai.
2. Jika hanya satu media yang dibuat, suara yang dihasilkan mungkin terlalu banyak untuk ruang kelas tertentu dan terlalu banyak untuk ruang kelas lainnya.

### 2.7. Penelitian Relevan

Penelitian sebelumnya harus dibutuhkan penelitian yang sebelumnya untuk membangun kredibilitas dalam penyelidikan ilmiah. Hasil penelitian harus lebih baik daripada penelitian sebelumnya jika penelitian tersebut bermakna. Peneliti mengambil judul “Pengaruh Media *Scrap Box* Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Bencana Alam Pada Siswa Kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Setia”.

Hasil-hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Dania Nurul Tsanidya, dengan judul skripsi “Pengembangan media *Magic Box* materi perubahan wujud benda dan sifatnya kelas V SDN 3 Kunduran Blora”. Data penelitian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran *Magic Box* IPA secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD. Hasil penelitian menunjukkan hal ini dengan uji-t sebesar

0,662 dan n-gain sebesar 0,59, yang keduanya dianggap cukup signifikan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode R&D. Media dalam Magic Box dianggap layak secara pendidikan (Tsanidya, 2019: 95).

Adapun perbedaan penelitian Dania Nurul Tsanidya dengan skripsi ini dapat dilihat dari pelajarannya yang berbeda, penulis menggunakan pelajaran IPS materi bencana alam, sedangkan Dania menggunakan pelajaran IPA, penggunaan penelitiannya juga berbeda Dania menggunakan penelitian R&D sedangkan penulis menggunakan penelitian kuantitatif.

2. Meilyana,dkk, dengan judul jurnal “ Pengaruh media *Mystery Box* terhadap hasil belajar ips siswa kelas V SD Negeri 195 Palembang” Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa kelas 5 di SD Negeri 195 Palembang mengalami peningkatan pengetahuan IPS setelah menggunakan media kotak misteri; kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata posttest 84,1667, sedangkan kelompok kontrol memiliki nilai 67,143. Dalam penelitian ini, uji t digunakan untuk penelitian kuantitatif (Heldayani et al., 2022).

Perbedaan penelitian meilyana dan penelitian skripsi ini ialah penelitian meilyana tidak di fokuskan pada materi pelajaran IPS apa, penelitian skripsi ini di fokuskan di materi IPS tentang bencana alam, dan penelitian meilyana mengambil jurnal sedangkan penelitian ini mengambil skripsi.

3. Dwi Nopita Sari.dkk, “Pengaruh media pembelajaran *Magic Box* (kotak Ajaib) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II Sekolah Dasar”. Berdasarkan temuan penelitian, hasil belajar matematika siswa secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan media Magic Box. Untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan valid, penelitian ini menggunakan uji t (Dwi Nopita Sari , Bukman Lian2, 2023 : 8 )

Perbedaan penelitian Dwi Nopita Sari.dkk, dengan penelitian saya ialah dengan metode yang berbeda penelitian Dwi Nopita sari dan kawan menggunakan metode eskperimen jenis pre-eksperimental sedangkan

penulis menggunakan metode eksperimen jenis *quasy eksperimental*, lalu terdapat pada mata pelajaran yang berbeda dan sampel kelas yang berbeda.

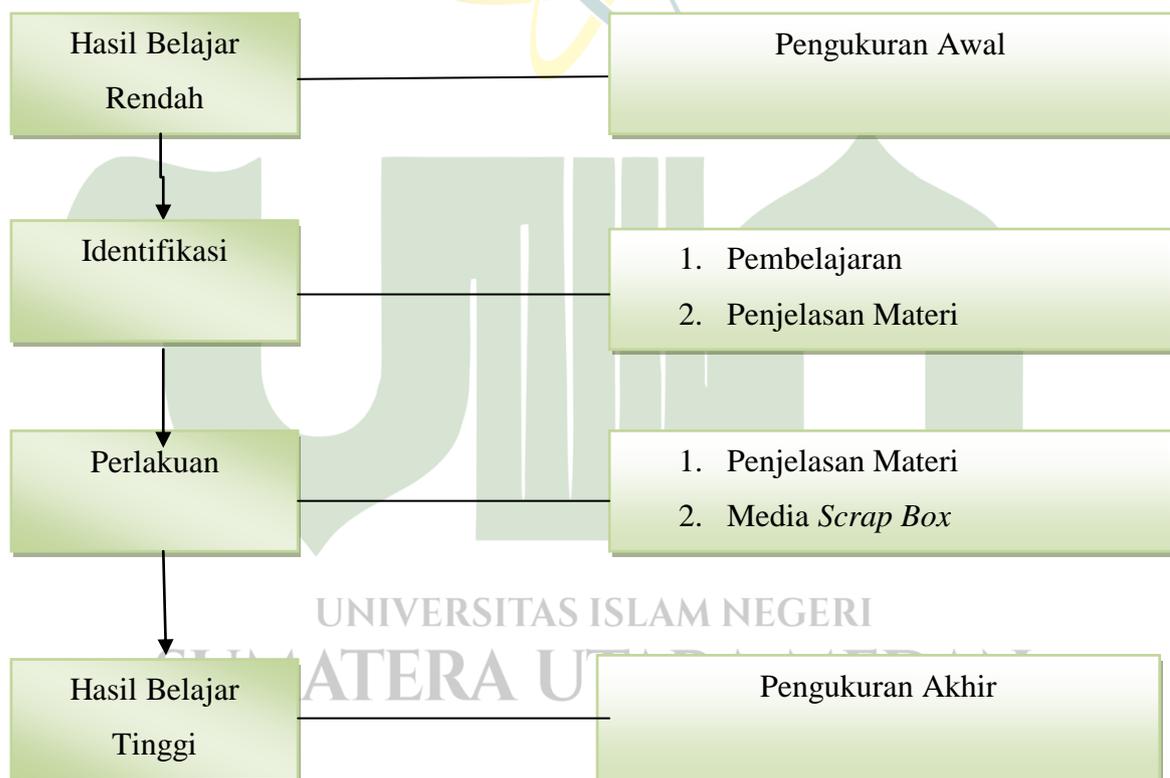
4. Maria Novi Trisari dan Suprayitno, “Pengembangan media kotak misteri dalam pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar” berdasarkan datanya hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran kotak misteri pada pembelajaran IPS materi jenis-jenis usaha ekonomi untuk siswa kelas V sekolah dasar yang dikembangkan ini sudah sesuai dengan jenis penelitian R&D. Hasil dari uji validitas menunjukkan bahwa media kotak misteri sangat valid untuk mengajarkan siswa kelas 5 SD tentang berbagai jenis usaha ekonomi. Nilai validitas media sebesar 87,5% dan nilai validitas materi sebesar 85%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran kotak misteri yang dirancang telah memenuhi kriteria sebagai berikut: instruksional, materi, bahasa, penyajian, dampak media terhadap pembelajaran, dan kelayakan tampilan secara keseluruhan. Jadi, media pembelajaran kotak misteri yang dibuat dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Hasil dari uji coba kelompok kecil (96,15 persen) dan uji coba lapangan (97,11 persen) dengan menggunakan media kotak misteri sebagai rencana pembelajaran IPS untuk kelas ekonomi siswa kelas V SD sangat baik, menurut survei siswa. Setelah melalui pertimbangan yang matang, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran kotak misteri yang dirancang merupakan pilihan yang layak dan praktis untuk mengajarkan jenis-jenis usaha ekonomi dalam pelajaran IPS kelas V (Trisari et al., 2021: 899).

Adapun Persamaan dan perbedaan penelitian saya dan penelitian Maria&Suprayitno persamaannya sama-sama menggunakan media kotak misteri. Perbedaannya penelitian ini berbentuk jurnal sedangkan penulis berbentuk skripsi, pada metode penelitian penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif sedangkan penelitian maria&prayitno menggunakan penelitian R&D, lalu pada materi penulis menggunakan materi tentang

bencana alam, sedangkan penelitian Maria&Sprayitno menggunakan materi tentang usaha ekonomi.

### 2.8. Kerangka Berfikir

Kerangka penelitian adalah penjelasan atau spesifikasi dari dasar teori untuk menyelesaikan masalah yang dinyatakan atau diakui. Cara lain untuk melihat kerangka kerja adalah sebagai langkah sementara untuk memahami gejala-gejala masalah. Kerangka kerja didefinisikan sebagai titik awal untuk percakapan tentang bagaimana cara terbaik untuk mempraktikkan penelitian dan bagaimana menjaga agar penelitian tetap fokus pada satu masalah yang sedang dihadapi; lebih khusus lagi, kerangka kerja adalah:



## 2.8. Hipotesis Penelitian

Pada Penelitian ini peneliti menggunakan uji hipotesis sebagai berikut:

Hi : Ada pengaruh media *Scrap Box* terhadap hasil belajar IPS materi bencana alam pada siswa kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Setia.

Ho : Tidak ada pengaruh media *Scrap Box* terhadap hasil belajar IPS materi bencana alam pada siswa kelas IV di SD IT Al-Fatih Bandar Setia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
SUMATERA UTARA MEDAN