

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Pengertian Belajar**

Pada dasarnya seorang siswa berkeinginan untuk belajar itu terdiri dari faktor-faktor yang ada pada diri anak dan faktor dari luar anak tersebut. Belajar adalah merupakan proses kegiatan tingkah laku untuk mengubah subyek belajar yang dipengaruhi banyak faktor. Jadi belajar adalah mengubah tingkah laku ke anak yang lebih baik berdasarkan kriteria dan batasan-batasan tertentu yang telah ditetapkan dalam pengukuran pencapaian tujuan belajar.

Menurut Waston (dalam Winkel, 1986: 4) belajar dipandang sebagai jalan menanamkan sejumlah ikatan antara perangsang dan reaksi (Assosiasi tunggal) dalam sistem susunan saraf. Sedangkan Rahadi (2004: 3) mendefinisikan belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilaku.

Menurut Winkel (1986: 15) belajar merupakan suatu proses psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif subyek dengan lingkungan dan menghasilkan perubahan dalam ilmu pengetahuan, keterampilan, nilai sikap, yang bersifat konstan/menetap. Belajar yang sering disebut sebagai modal percepatan dan pemahaman tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajar. Beberapa rumusan belajar menyimpulkan hal-hal pokok yang

menyangkut belajar sebagai berikut: (1) Belajar membuat perubahan potensial dan (2) Perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja.

Pengertian belajar menurut Hamalik (1983: 29) adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan menurut Surahman (1986: 2) mengemukakan dengan kerja keras maka seseorang siswa akan mendapat hasil yang optimal. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dalam menciptakan kondisi belajar siswa dengan baik dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhi belajar yaitu :

- (1) faktor yang berasal dari siswa itu sendiri;
- (2) faktor yang berasal dari lingkungan sekolah;
- (3) faktor yang berasal dari lingkungan keluarga; dan
- (4) faktor yang berasal dari lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk mengubah perilaku berdasarkan kriteria dan batasan-batasan tertentu yang telah ditetapkan dalam pengukuran pencapaian tujuan belajar.

## **B. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan yang di miliki setelah mengalami suatu proses pengajaran. Menurut Gagne (dalam Dimiyati dan Mujiono, 2002: 86), hasil belajar yang diperoleh seseorang setelah belajar berupa keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai.

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal), dan faktor dari dalam (faktor internal). Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal harus memperhatikan beberapa faktor-faktor yang berasal dari luar dan faktor-faktor yang berasal dari dalam, sebagai berikut :

- (1) faktor sosial;
- (2) faktor budaya;
- (3) faktor lingkungan fisik; dan,
- (4) faktor lingkungan spiritual

Sedangkan faktor yang berasal dari dalam yaitu :

- (1) Faktor jasmaniah (fisiologi);
- (2) faktor-faktor psikologis; dan
- (3) faktor kematangan fisik maupun psikis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kepandaian dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang telah dicapai oleh seseorang baik tingkah laku kognitif, afektif, dan psikomotor. Suatu proses belajar tidak hanya sebagai indikator ketercapaian hasil, tetapi juga sebagai indikator ketercapaian proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

### **C. Pengertian Alat Peraga**

Dalam pembelajaran di kelas, guna mencapai hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai banyak faktor yang dapat dimanfaatkan

atau digunakan. Salah satunya pemanfaatan atau penggunaan alat peraga media gambar. Alat peraga adalah alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien dengan tujuan bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru agar lebih mudah dipahami siswa (Sujana 1987: 99) pendapat lain dikemukakan oleh Pasaribu dan Simanjuntak (1983: 35), yaitu yang dimaksud dengan alat peraga adalah alat untuk membantu mengajar, menyampaikan pengetahuan dan mengalihkan keterampilan. Menurut Rohadi (2004: 8) alat peraga adalah alat atau benda yang digunakan untuk menjelaskan fakta, prinsip, prosedur tertentu agar tampak lebih nyata atau konkrit.

Gagne (dalam Rohadi 2004: 15) mengartikan alat peraga sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar termasuk didalamnya adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran. Adapun penggunaan alat peraga ini berdasarkan teori tentang alat peraga yaitu:

1. Teori realisme yang berasumsi bahwa belajar yang mendekati realitas.  
Contoh: obyek-obyek yang sebenarnya.
2. Teori tugas yang tidak menjamin bahwa informasi yang berguna dalam persepsi atau dirasakan akan bermanfaat yaitu :
  - a. Menyampaikan materi pembelajaran yang dapat diseragamkan
  - b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
  - c. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa
  - d. Proses pembelajaran lebih interaktif
  - e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

- f. Dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi dalam proses pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan alat peraga adalah alat bantu untuk menciptakan proses belajar mengajar berjalan efektif dan efisien dengan tujuan bahkan pelajaran yang disampaikan oleh guru lebih mudah dipahami siswa dan berguna untuk membantu menyampaikan pengetahuan dan mengalihkan keterampilan

#### **D. Pengertian Media Gambar**

Menurut Sadiman, dkk. (2006: 7) media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang berarti perantara atau pengantar. Sedangkan menurut Briggs dalam (Sadiman, dkk. 2006: 7) media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media gambar merupakan media yang sangat sederhana dan mudah dalam pembuatannya, media gambar termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000: 329) gambar merupakan tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Menurut Suyanto (2009: 6) gambar merupakan satu bentuk media yang masuk dalam kategori gratis. Gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari orang, tempat, ataupun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas, atau bahan lain baik dengan cara lukisan, gambar atau foto. Ukuran gambar dan foto dapat

diperbesar atau diperkecil agar dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran tertentu.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian media gambar adalah alat bantu yang sederhana dan mudah yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara maksimal. Selain sederhana dan mudah, media gambar juga relatif murah dari segi biayanya.

#### **E. Manfaat Media Gambar**

Menurut Sadiman, dkk. (2006: 28) manfaat media gambar atau media grafis secara umum adalah untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Secara khusus media gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Selanjutnya, Heinich dalam Suyanto (2009: 6) menyatakan bahwa pemanfaatan gambar dalam proses pembelajaran sangat membantu guru, karena media gambar dapat menarik perhatian siswa. Pada umumnya semua orang senang melihat gambar atau foto, menyediakan gambaran nyata dari suatu objek yang karena suatu hal tidak mudah untuk diamati, unik, memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak, dan mampu mengilustrasikan suatu proses.

Djamarah dan Zain (2006: 124) mengungkapkan bahwa gambar juga merupakan salah satu media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Selain media gambar, media visual ini juga ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), lukisan, atau cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

Gambar merupakan salah satu media penunjang dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk tingkat SD. Pada usia ini anak masih berada pada tahap berpikir konkret dan belum mampu berpikir secara abstrak. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu anak dalam memahami konsep tertentu yang tidak dapat dijelaskan dengan bahasa. Jika pembelajaran menulis paragraf deskripsi dilakukan dengan menggunakan media gambar, tentu saja dapat memberi pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil kerja siswa, karena ada pepatah Cina yang mengatakan bahwa "sebuah gambar berbicara banyak daripada seribu kata".

#### **F. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar**

Media gambar memiliki kelebihan dan juga kelemahan, seperti yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2007: 8) yaitu:

1. Kelebihan
  - a. Sifatnya konkret, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
  - b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
  - c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, misalnya, set atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
  - d. Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
  - e. Gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

2. Kelemahan
  - a. Gambar hanya menekankan persepsi indra mata.
  - b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
  - c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan dibandingkan kelemahannya. Jika seorang guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar, maka pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai karena siswa tidak hanya membayangkan hal yang hendak ditulis, melainkan siswa menceritakan sesuatu berdasarkan gambar yang dilihat.

Selain kelebihan dan kelemahan yang telah dijelaskan di atas, selanjutnya Sadiman, dkk. (2007: 29) mengungkapkan ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Autentik, gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti jika seseorang sedang melihat benda sebenarnya.
2. Sederhana, komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Ukuran relatif, gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek benda sebenarnya. Apabila gambar tersebut tentang benda/objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan berapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.
4. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam, tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
5. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya siswa sendiri sering kali lebih baik.

6. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Apabila guru hendak menggunakan media gambar, ada baiknya guru memahami syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh gambar yang baik. Guru tidak boleh menggunakan media gambar yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan ukuran dari gambar yang akan ditampilkan. Apabila guru hendak memperlihatkan sebuah gambar pada kelompok besar, maka ukuran gambar harus disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada. Hal tersebut dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Jadi media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus mempermudah siswa untuk menerima materi yang diajarkan. Salah satu media yang lazim digunakan di SD adalah media gambar, karena dengan media gambar siswa dapat memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkret. Media gambar juga merupakan sebuah alat penyampai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena jika sebuah materi pembelajaran terdapat bermacam-macam gambar, otomatis anak akan lebih tertarik pada pokok bahasan yang sedang diajarkan.

### **G. Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar**

Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menggunakan media gambar, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan

efisien. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ruminiati (2007: 2.23) bahwa sebelum menggunakan media gambar, guru harus mempersiapkan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Menganalisis pokok bahasan atau sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media gambar.
2. Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan.
3. Menentukan ukuran gambar yang sesuai dengan jumlah siswa.
4. Guru meminta salah seorang siswa untuk mengomentari gambar yang telah ditampilkan dan siswa yang lain diminta untuk memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
5. Guru menjelaskan pokok bahasan melalui media yang telah dipersiapkan.
6. Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi dalam pembelajaran.

Dari pendapat ahli yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan langkah-langkah penyajian media gambar tersebut untuk kemudian dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran pada setiap siklus.

#### **H. Pelaksanaan Pembelajaran IPA melalui Media Gambar di SD**

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media gambar ini dilakukan dengan menyediakan beberapa gambar yang sesuai pokok bahasan atau sub pokok bahasan yang disampaikan. Dalam pembelajaran IPA penggunaan media gambar diperlukan untuk memberikan gambaran secara konkret sehingga siswa tidak hanya membayangkan materi yang diberikan, melainkan siswa mengamati sesuatu berdasarkan apa yang dilihat. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal, dilakukan dengan menunjukkan gambar berkaitan dengan topik yang akan dibahas dalam pembelajaran yaitu tentang gaya

yang dapat dilihat oleh keseluruhan siswa, kemudian siswa diminta untuk mengomentari gambar yang telah ditampilkan tersebut.

2. Pada kegiatan inti siswa dibagi dalam beberapa kelompok dan masing-masing kelompok diberikan LKS dan gambar untuk dideskripsikan yang hasilnya kemudian di presentasikan di depan kelas, kemudian kelompok lain diperbolehkan memberikan pendapat atau menanggapi atau memberikan pertanyaan terhadap hasil yang telah dipresentasikan.
3. Pada akhir kegiatan pembahasan gambar guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi dalam pembelajaran.

## **I. Hipotesis**

Berdasarkan kajian pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut "Jika dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di kelas IVA SD Negeri 3 Metro Pusat, guru menggunakan alat peraga media gambar dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa".