

## **BAB II**

### **TEORI, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Pengertian Media Gambar**

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya menarik disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Di bawah ini beberapa pengertian media gambar, diantaranya:

1. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque Projektor (Hamamik, 1994: 95).
2. Media gambar adalah media yang paling umum di pakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana (Sadiman, 1996: 29).
3. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam bentuk rupa, serta ukurannya terhadap lingkungan (Soelarko, 1980: 3).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang di visualisasikan ke dalam bentuk dua dimensi.

Secara garis besar , fungsi penggunaan media gambar sebagai berikut:

1. Fungsi Sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
2. Fungsi Edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
3. Fungsi Ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
4. Fungsi Politis, berpengaruh pada politik pembangunan.
5. Fungsi Seni Budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediain yang modern.

(Hamalik, 1994: 12)

Fungsi-fungsi tersebut di atas terkesan masih bersifat konseptual. Fungsi praktis yang di jalankan oleh media pengajaran adalah :

1. Mengatasi Perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset video rekaman kehidupan di laut sangat diperlukan oleh anak yang tinggal di daerah pengunungan.
2. Mengatasi batas ruang dan kelas. Misalnya gambar tokoh pahlawan yang di pajang di ruang kelas.
3. Mengatasi keterbatasan kemampuan indera.
4. Mengatasi peristiwa alam, Misalnya rekaman peristiwa letusan gunung berapi untuk menerangkan gejala alam.
5. Menyederhanakan kompleksitas materi.

6. Memungkinkan siswa mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar (Rohani, 1997:6-7).

Karakteristik Media Menurut Rahadi (2003:27-28) ada beberapa karakteristik media gambar denah, sebagai berikut:

1. Harus Autentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung
2. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut
3. Ukuran gambar proposional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar.
4. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Gambar harus jelas.

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 di capai. Atas dasar karakteristik tersebut maka media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut:

**Kelebihan Media Gambar Adalah:**

1. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal

2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
4. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
5. Harganya murah dan mudah di dapat serta digunakan (Sadiman, 1996:31).

**Kelemahan Media Gambar Adalah :**

1. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa
2. Gambar di interpretasikan secara personal dan subyektif.
3. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran (Rahadi, 2003 : 27).

Keefektifan media gambar dalam pembelajaran ini pengajaran sebagai upaya terencana dalam membina pengetahuan sikap dan keterampilan para siswa melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang di atur guru pada hakikatnya mempelajari lambang-lambang verbal dan visual, agar diperoleh makna yang terkandung di dalamnya. Lambang-lambang tersebut di cerna, disimak oleh para siswa sebagai penerima pesan yang disampaikan guru. Oleh karena itu pengajaran dikatakan efektif apabila siswa dapat memahami makna yang dipesankan oleh guru sebagai lingkungan belajarnya. Pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat dan banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar. Disamping itu daya tarik gambar sebagai media pengajaran bergantung kepada usia para siswa. Siswa-siswa kelas VI lebih menyenangi gambar-gambar yang sederhana bersifat realistik seperti gambar-gambar naturalis dari pada siswa kelas V.

## 2.2 Hasil Belajar

Mengajar adalah proses membelajarkan siswa dalam kegiatan belajar siswa sehingga ada keinginan belajarnya, dengan demikian aktivitas siswa sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lah yang seharusnya banyak aktif, sebab siswa sebagai subjek didik adalah merencanakan dan siswa sendiri yang melaksanakan belajar.

Aktivitas siswa yang dimaksud disini adalah aktivitas jasmaniyah maupun aktivitas mental.

Aktivitas belajar siswa (Copper, 2002: 73) dapat digolongkan dalam beberapa hal yaitu:

1. Aktivitas Vesual ( visual activities ) seperti membaca, menulis, melakukan esperimen dan demosntrasi.
2. Aktivitas Lisan ( oral aktivitas ) seperti bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi dan menyanyi.
3. Aktivitas Mendengarkan ( listening activities ) seperti mendengarkan penjelasan guru, ceramah dan pengarahan.
4. Aktivitas Gerak ( motor activities ) seperti senam, atletik menarik dan melukis.
5. Aktivitas Menulis ( writing activities ) seperti mengarang membuat makalah dan membuat surat.

Setiap jenis aktivitas tersebut diatas memiliki kadar atau bobot yang berbeda bergantung pada segi mana tujuan mana yang akan di capai dalam kegiatan belajar. Siswa hendaknya memiliki kadar atau bobot yang lebih tinggi.

Stranley Hall sebagaimana dalam Uzer (2001), mengatakan bahwa anak didik merupakan subjek yang dalam pendidikan, dan anaklah bukan manusia dewasa kecil, dalam kehidupan disekolah sering terjadi anak didik itu masih diperlukan sebagai objek didik, yang seolah-olah dapat dibentuk sesuai keinginan pendidik yang di anggap mempunyai kemampuan yang sama. Oleh karena itu guru harus pandai menyuapi sekian anak pada waktu yang sama pada makanan pengetahuan yang telah diolah dan dimasak oleh guru itu sendiri, dalam hal ini anak tinggal menelannya tanpa proses bahwa makanannya itu pahit, manis ataupun sekalipun basi. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah minat dan perhatian siswa dalam belajar.

Uzer (2001) mengemukakan bahwa “ minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu”. Keterlibatan siswa dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat murid, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat. Maupun yang bersifat keaktifan, rasa percaya diri dan minatnya. Minat dalam arti motif adalah daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu, atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memakai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Sedangkan keaktifan adalah suatu proses untuk memakai serangkaian tingkah laku perbuatan. Sedangkan keaktifan adalah suatu proses untuk mengiatkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan atau kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu. Tugas guru adalah membangkitkan keaktifan anak sehingga ada keinginannya untuk belajar.

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, (2001:18), hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Dimiyati, dkk (2009:18), hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik di bandingkan saat sebelum belajar. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Hamalik (2009: 33), hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti, berupa nilai yang diperoleh melalui tes.

Berdasarkan teori Taksonomi Bloom hasil belajar dalam rangka studi melalui tiga kategori ranah antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor, Perinciannya sebagai berikut:

#### **a. Ranah Kognitif**

Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu : Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintetis dan Penilaian

#### **b. Ranah Afektif**

Berkeaan dengan sikap dan nilai. Ranah Afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu menerima, menjawab atau reaksi, menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai

### **c. Ranah Psikomotor**

Meliputi keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, koordinasi neuro muscular (Menghubungkan, Mengamati).

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berfikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

## **2.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media Gambar Peta di SD Negeri I Way Dadi Sukarame pada kelas VI di Bandar Lampung Tahun Ajaran 2011/2012**

### **1.Persiapan**

Selain menyiapkan media gambar peta yang akan digunakan guru harus benar-benar memahami pembelajaran dan memiliki berbagai macam strategy yang mungkin akan ditempuh siswa dalam menyelesaikannya

### **2.Pembukaan**

Pada bagian ini siswa diperkenalkan dengan strategy pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar peta, kemudian siswa diminta untuk mencermati media gambar tersebut dengan cara mereka sendiri

### **3. Proses Pembelajaran**

Siswa mencoba berbagai strategy untuk menyelesaikan masalah sesuai pengamatannya dapat di lakukan secara perorangan, dengan mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru untuk dinilainya.

### **4. Penutup**

Setelah mencapai kesepakatan tentang strategy dalam mengerjakan LKS nya di kelas, siswa diajak menarik kesimpulan dari pelajaran saat itu pada akhir pembelajaran siswa harus mengerjakan soal evaluasi yang lain menuju tingkat kesuksesan dan keaktifan siswa.

### **2.4 Kerangka Pikir**

Berdasarkan Kajian Pustaka yang mendasari penelitian ini maka di susunlah kerangka pikir yaitu pembelajaran IPS yang mutlak dilakukan secara berproses yaitu menyiapkan media gambar di lakukan secara bertahap dan berproses, pada proses pembelajarannya yaitu strategy pembelajaran yang di lakukan dan diperlukan media gambar yang menyenangkan untuk disajikan ke peserta didik. Tingkat pemahaman yang harus dilewati siswa mulai dari tingkat yang paling rendah ke tingkat yang lebih tinggi, yaitu pemahaman leteral, pemahaman interpretative, pemahaman kritis dan pemahaman kretraif. Agar seorang guru menguasai tujuan tersebut diperlukan bahan pembelajaran dan metode- metode yang efektif, bahan pembelajaran yang paling memudahkan bagi siswa dalam pembelajaran IPS yaitu dapat memperkenalkan media gambar denah yang nyata di selingi petunjuk-petunjuk. Yang dapat menghubungkan kemampuan siswa dalam memahami konsep pembelajaran IPS yang baik dan optimal sehingga menghasilkan siswa yang mempunyai minat belajar yang tinggi dalam

pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Negeri I Way Dadi Sukarame pada kelas VI di Bandar Lampung Tahun Ajaran 2011/2012.

## **2.5 Hipotesis Tindakan**

Hipotesis Tindakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media gambar peta pada Pembelajaran IPS dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas VI Sekolah Dasar Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2011/2012.