

## I. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Media Gambar

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain (Mustikasari, 2008: 1).

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar anak didik dalam tenggang waktu yang cukup lama. Sehingga kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa bantuan media. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Djamarah dan Zain, 2006:120-122).

Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari guru sebagai sumber pesan kepada siswa yang menerima pesan.

Hubungan komunikasi ini akan berjalan lancar dan tercapai tujuan secara maksimal apabila proses belajar mengajar ditingkatkan. Peningkatan tersebut sebagian besar tergantung pada faktor penunjang, yaitu alat bantu pendidikan yang disebut sebagai media pendidikan. Media pendidikan adalah sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara, dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, meliputi kaset, audio, slide, film-strip, OHP, film, radio, televisi dan sebagainya (Rohani, 1997: 1-4).

Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat perangkat keras dalam yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa (Arsyad, 1997: 6). Media pendidikan mempunyai nilai-nilai praktis yaitu meletakkan dasar-dasar yang konkrit dari konsep yang abstrak sehingga mengurangi verbalisme, menampilkan objek yang terlalu besar dan tidak mungkin dibawa ke dalam kelas, memperlambat gerakan yang terlalu cepat, membangkitkan motivasi belajar, dapat mengontrol dan mengatur tempo belajar siswa, memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan lingkungannya dan memungkinkan untuk menampilkan objek yang nyata kepada siswa (Sadiman, dkk, 2008: 6-7).

Mustikasari (2008: 3 - 4) menjelaskan secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih afektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan

2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Media pembelajaran banyak jenis dan macamnya. Dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada yang sengaja dirancang. Berbagai sudut pandang untuk menggolongkan jenis-jenis media. Bretz dalam Anonim (2009: 1) menggolongkan media berdasarkan tiga unsur pokok (suara, visual dan gerak):

1. Media audio
2. Media cetak
3. Media visual diam
4. Media visual gerak
5. Media audio semi gerak
6. Media visual semi gerak
7. Media audio visual diam
8. Media audio visual gerak

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat. Penting sebab dapat memberi penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang dapat diungkapkan dengan kata-kata, baik yang ditulis maupun yang diucapkan. Supaya gambar mencapai tujuan semaksimal mungkin sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat itu sebagai berikut: (1) gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti, dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail, (2) apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi, (3) gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya, (4) kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal penting, (5) gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya, (6) warna walau tidak mutlak dapat meninggikan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu, warna dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar, (7) ukuran perbandingan penting pula (Hamzah, 1981: 27-28).

Menurut Sadiman, dkk (1986:32-33) ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan. Keenam syarat itu ialah sebagai berikut:

1. Autentik. Dimana gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang 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.

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 siswa sendiri sering kali lebih baik.
6. Gambar hendaknya bagus dari segi seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Beberapa kelebihan gambar menurut Hamzah (1981: 29), ialah sebagai berikut:

1. Gambar mudah diperoleh, bisa digunting dari majalah atau dibuat sendiri. Mudah menggunakannya. Tidak memerlukan alat tambahan.
2. Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar dalam proses belajar tanpa memberi kesan “show” seperti yang sering dituduhkan kepada penggunaan slide atau film.
3. Koleksi gambar dapat diperbesar terus. Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran.

Gambar memiliki peran penting dalam rangka usaha untuk memperjelas pengertian pada peserta didik. Sehingga, dengan menggunakan gambar dapat menambah pengalaman belajar peserta didik karena dengan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Selain itu, gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Dengan gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik. Adapun manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak

menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberikan kesan (Rohani, 1997: 76-77).

## **B. Metode Diskusi**

Diskusi adalah percakapan ilmiah yang berisikan pertukaran pendapat, pemunculan ide-ide serta pengujian pendapat yang dilakukan oleh beberapa orang yang tergabung dalam kelompok untuk mencari kebenaran. Sedangkan diskusi sebagai suatu metode pembelajaran adalah proses pelibatan dua orang peserta atau lebih untuk berinteraksi saling bertukar pendapat, atau saling mempertahankan pendapat dalam pemecahan masalah sehingga didapatkan kesepakatan diantara mereka. Pembelajaran yang menggunakan metode diskusi merupakan pembelajaran yang bersifat interaktif (Gagne dan Briggs dalam Anonim, 2011. a): 125).

Manakala salah satu diantara siswa berbicara, maka siswa-siswa lain yang menjadi bagian dari kelompoknya aktif mendengarkan. Siapa yang berbicara terlebih dahulu dan begitu pula yang menanggapi, tidak harus diatur terlebih dahulu. Dalam berdiskusi, seringkali siswa saling menanggapi jawaban temannya atau berkomentar terhadap jawaban yang diajukan siswa lain. Sehingga melalui metode diskusi, keaktifan siswa sangat tinggi. (Anonim, 2011. b): 125)

Dalam proses pembelajaran tidak semua tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan menggunakan metode diskusi. Menurut Gall dan Gall (dalam Depdikbud, dalam Anonim, 2011. b): 127) ada

tiga macam tujuan pembelajaran yang cocok melalui penggunaan metode diskusi: (1) penguasaan bahan pelajaran, (2) pembentukan dan modifikasi sikap, serta (3) pemecahan masalah.

Suatu pembelajaran akan menghasilkan output yang baik tentunya jika diawali dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran. Menurut Suryosubroto (dalam Trianto, 2009: 123) diskusi sebagai metode pembelajaran lebih cocok dan diperlukan apabila guru hendak:

1. memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada pada siswa
2. memberi kesempatan pada siswa untuk mengeluarkan kemampuannya
3. mendapatkan balikan dari siswa apakah tujuan telah tercapai
4. membantu siswa belajar berpikir secara kritis
5. membantu siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-teman
6. membantu siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah sendiri maupun dari pelajaran sekolah
7. mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut

Seperti metode-metode lain (Anonim, 2011. a): 2) bahwa metode diskusi mempunyai kebaikan-kebaikan. Kebaikan-kebaikan itu, antara lain adalah (1) suasana kelas hidup, sebab murid-murid mengarahkan pemikirannya kepada masalah yang sedang didiskusikan. (2) Mendidik siswa untuk belajar mengemukakan pikiran atau pendapat. (3) Murid-murid berlatih kritis untuk mempertimbangkan pendapat teman-temannya, kemudian menentukan sikap, menerima, menolak atau tidak berpendapat sama sekali. (4) Membina suatu perasaan tanggung jawab mengenai suatu pendapat, kesimpulan, atau keputusan yang akan atau telah diambil. (5) Mengembangkan rasa solidaritas/toleransi terhadap pendapat yang bervariasi

atau mungkin bertentangan sama sekali. (6) Membina siswa untuk berpikir matang-matang sebelum berbicara. (7) Berdiskusi bukan hanya menuntut pengetahuan, siap dan kefasihan berbicara saja tetapi juga menuntut kemampuan berbicara secara sistematis dan logis. (8) Dengan mendengarkan semua keterangan yang dikemukakan oleh pembicara, pengetahuan dan pandangan siswa mengenai suatu problem akan bertambah luas.

Disamping kebaikan-kebaikan yang telah dikemukakan di atas metode diskusi tidak luput dari kelemahan-kelemahan seperti, diskusi pada umumnya dikuasai oleh murid yang gemar berbicara dan bagi murid yang tidak ikut aktif ada kecenderungan untuk melepaskan diri dari tanggung jawab. Tidak semua topik dapat dijadikan metode diskusi hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan. Diskusi yang mendalam memerlukan banyak waktu, sulit untuk menentukan batas luas atau kedalaman suatu uraian diskusi. Metode diskusi juga memungkinkan timbulnya rasa permusuhan antarkelompok atau menganggap kelompoknya sendiri lebih pandai dan serba tahu daripada kelompok lain atau menganggap kelompok lain sebagai saingan, lebih rendah, remeh atau lebih bodoh.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan metode diskusi ada beberapa cara yang dapat diupayakan yaitu dalam menggunakan metode diskusi hendaknya guru memperhatikan persyaratan berikut:

1. Taraf kemampuan murid
2. Tingkat kesukuran yang memerlukan pemecahan yang serius agar dipimpin langsung oleh guru
3. Kalau pimpinan diskusi diberikan kepada murid hendaknya diatur secara bergiliran



4. Guru tak boleh sepenuhnya mempercayakan pimpinan diskusi pada murid, perlu bimbingan dan kontrol
5. Guru mengusahakan seluruh murid ikut berpartisipasi dalam diskusi
6. Diusahakan supaya murid mendapat giliran berbicara dan murid lain belajar bersabar mendengarkan pendapat temannya.

### **C. Aktivitas Belajar**

Aktivitas adalah melakukan suatu kegiatan tertentu secara aktif. Aktivitas menunjukkan adanya kebutuhan melakukan kegiatan-kegiatan tertentu. Sardiman (2005: 95) menyatakan bahwa prinsip dari belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asa yang paling penting di dalam interaksi belajar mengajar.

Mengalami langsung apa yang sedang dipelajari akan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang lain/guru menjelaskan. Pada dasarnya, semua anak memiliki potensi untuk mencapai kompetensi.

Kalau sampai mereka tidak mencapai kompetensi, bukan lantaran mereka tidak memiliki kemampuan untuk itu tetapi lebih banyak akibat mereka tidak disediakan pengalaman belajar yang relevan dengan keunikan masing-masing karakteristik individual. Meskipun anak itu unik karena memiliki keragaman karakteristik, mereka memiliki kesamaan karena sama-sama memiliki: sikap ingin tahu (*curiosity*), sikap kreatif (*creativity*), sikap sebagai pelajar aktif (*active learner*), dan sikap sebagai seorang pengambil keputusan (*decision maker*).

Berdasarkan kerucut pengalaman belajar (Depdiknas, 2003:12-13) belajar hanya 10% dari apa yang kita baca, 20% dari apa yang kita dengar, 30% dari apa yang kita lihat, 50% dari apa yang kita lihat dan dengar, 70% dari apa yang kita katakan, dan 90% dari apa yang kita katakan dan lakukan. Hal ini menunjukkan bahwa jika mengajar dengan banyak berceramah, maka tingkat pemahaman siswa hanya 20%. Tetapi sebaliknya, jika siswa diminta untuk melakukan sesuatu sambil melaporkannya, tingkat pemahaman siswa dapat mencapai sekitar 90%. Slameto (1995: 36) juga berpendapat bahwa penerimaan pelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri, kesan itu tidak akan berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah, kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda seperti siswa akan bertanya, menyajikan pendapat, berdiskusi dengan guru.



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Belajar (Depdiknas, 2003: 13)

Diendrich dalam Sardiman (2005: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan ke dalam 8 aktivitas siswa, yaitu:

1. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, dan memperhatikan gambar.

2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, dan diskusi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan uraian, diskusi dan pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis laporan, karangan dan cerita.
5. *Drawing activities*, misalnya menggambar, dan membuat grafik.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain, melakukan percobaan, berkebun dan berternak.
7. *Mental activities*, misalnya, menanggapi, memecahkan masalah dan mengambil keputusan
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, bersemangat dan berani.

Dari klasifikasi di atas menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah sangat beragam. Jika semua aktivitas tersebut dapat terlaksana, sebuah kegiatan pembelajaran tidak akan membosankan dan sekolah akan benar-benar menjadi pusat kegiatan belajar yang maksimal. Sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana.

#### **D. Penguasaan Konsep**

Penguasaan berasal dari kata kuasa yang berarti kemampuan atau kesanggupan (untuk berbuat sesuatu), sedangkan definisi penguasaan adalah perbuatan menguasai (Poerwadarminta dalam Nurfarida, 2010: 22). Menurut struktur kognitif yang dikemukakan Bloom (Mahjardi dalam Nurfarida, 2010: 22) penguasaan adalah kemampuan mengungkap pengertian-pengertian, seperti mampu mengungkap suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang dapat dimengerti dan mampu memberikan interpretasi serta mengklasifikasikannya.

Konsep adalah sesuatu yang luas. Menurut Hamalik (2002: 162) suatu konsep adalah suatu kelas atau kategori stimuli yang memiliki ciri-ciri umum. Senada dengan Hamalik, Dahar (1989: 81) menyatakan bahwa suatu konsep merupakan suatu abstraksi mental yang mewakili satu kelas stimulus-stimulusnya.

Hamalik (2002: 164) berpendapat tentang kegunaan konsep yaitu:

1. Konsep-konsep mengurangi kerumitan lingkungan
2. Konsep membantu kita untuk mengidentifikasi sejumlah objek
3. Konsep membantu kita untuk mempelajari sesuatu yang baru, lebih luas dan lebih maju
4. Konsep dapat digunakan untuk mempelajari dua hal yang berbeda

Konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman melalui generalisasi, dan berfikir abstrak. Setiap konsep tidak berdiri sendiri, melainkan setiap konsep berhubungan dengan konsep yang lain. Oleh karena itu, dalam sebuah pembelajaran, seorang guru haruslah memperhatikan konsep yang sudah dimiliki siswa untuk selanjutnya dihubungkan dengan konsep yang baru. Sehingga pengetahuan siswa tidak terputus. Dan karena perolehan konsep melalui fakta-fakta, peristiwa dan pengalaman, seorang guru harus mampu untuk menciptakan kondisi yang kondusif agar siswa dapat menemukan dan memahami konsep yang diajarkan.

Penguasaan konsep dapat diartikan sebagai kemampuan siswa dalam memahami secara lebih mendalam terhadap konsep-konsep dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dan dapat diukur dengan jenjang kognitif Bloom. Seorang siswa yang telah menguasai sebuah konsep, memungkinkan siswa tersebut dapat menggolongkan apakah konsep yang dihadapi sekarang

termasuk dalam golongan konsep yang sama ataukah golongan konsep yang lain. Ketika telah menguasai sebuah konsep juga memudahkan siswa untuk mengenal konsep lain dalam memecahkan masalah serta memudahkan siswa untuk mempelajari konsep-konsep yang baru (Slameto dalam Wulandari, 2010: 21).

Untuk mengetahui siswa telah menguasai suatu konsep, Hamalik (2002: 166) menjelaskan paling tidak ada empat hal yang dapat diperbuatnya, yaitu:

1. Dapat menyebutkan nama contoh-contoh konsep bila dia melihatnya.
2. Dapat menyatakan cirri-ciri konsep tersebut
3. Dapat memilih, membedakan antara contoh-contoh dari yang bukan contoh
4. Lebih mampu memecahkan masalah yang berkenaan dengan konsep tersebut

Klausmeier (dalam Dahar, 1989: 88-89) mengemukakan bahwa ada empat tingkat pencapaian konsep, yaitu:

1. Tingkat konkret. Siswa telah mencapai konsep pada tingkat konkret apabila dia mengenal suatu benda yang telah dihadapi sebelumnya. Untuk mencapai konsep tingkat konkret, siswa harus dapat memperhatikan benda yang ada dihadapannya dan mampu membedakan benda tersebut dengan benda lain yang ada di hadapannya.
2. Tingkat identitas. Pada tingkat identitas, siswa akan mengenal suatu objek apabila sudah terselang oleh waktu, mempunyai orientasi ruang yang berbeda terhadap objek tersebut atau penentuan objek tersebut dilakukan melalui cara indra yang berbeda.
3. Tingkat klasifikatori. Pada tingkat klasifikatori, siswa mengenal persamaan dari dua contoh yang berbeda tetapi dari kelas yang sama. Walaupun siswa itu tidak dapat

menentukan kriteria atribut maupun menentukan kata yang dapat mewakili konsep itu.

Tetapi dia dapat mengklasifikasikan contoh-contoh dan noncontoh dari konsep tersebut.

4. Tingkat formal. Untuk mencapai konsep pada tingkat formal, siswa harus dapat menentukan atribut-atribut yang membatasi konsep. Selain itu, siswa dapat memberi nama konsep, mendefinisikan konsep, mendeskriminasi dan memberi nama atribut yang membatasi serta mampu mengevaluasi secara verbal contoh-contoh dan noncontoh dari konsep yang sedang dipelajarinya.

Pencapaian penguasaan konsep dapat diukur dengan menggunakan tes formatif. Tes formatif dimaksudkan untuk mengetahui apakah siswa sudah menguasai bahan pelajaran secara menyeluruh. Tes formatif dapat juga dipandang sebagai tes diagnostik pada akhir pelajaran. Sehingga dapat diketahui tingkat penguasaan siswa terhadap bahan pelajaran yang telah diberikan oleh guru (Arikunto, 2008: 36).

