

## I. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna. Istilah-istilah tersebut adalah pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, teknik pembelajaran, taktik pembelajaran, dan model pembelajaran.

Pendekatan pembelajaran merupakan titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang masih sangat umum didalam mewedahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu. Pendekatan pembelajaran yang telah ditetapkan selanjutnya ditentukan suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual sehingga untuk mengimplementasikannya digunakan metode pembelajaran tertentu.

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya metode pembelajaran dalam

teknik dan gaya pembelajaran. Dengan demikian teknik pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan untuk mengimplementasikan suatu metode secara spesifik. Sementara taktik pembelajaran merupakan gaya seseorang dalam melaksanakan metode atau teknik pembelajaran tertentu yang sifatnya individual. Apabila ada pendekatan, strategi, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran telah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh maka terbentuklah suatu model pembelajaran. Jadi model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Suyanto, 2009:1).

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas daripada strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai beberapa ciri khusus yang tidak dimiliki strategi ataupun prosedur pembelajaran, diantaranya adalah (1) Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik; (2) Tujuan pembelajaran yang akan dicapai; (3) Langkah-langkah mengajar yang diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan secara optimal; dan (4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai (Anonim, 2010<sup>d</sup>:1).

Model pembelajaran *picture and picture* termasuk metode pembelajaran aktif, yaitu suatu model belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/ diurutkan menjadi urutan logis.

Langkah-langkah dalam model pembelajaran *picture and picture* meliputi guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai kemudian guru menyajikan materi sebagai pengantar. Tahap selanjutnya yaitu guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar

yang berkaitan dengan materi kemudian guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang /mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Langkah berikutnya yaitu guru menanyakan alasan/dasar pemikiran urutan gambar tersebut dan dari alasan / urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/ materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Langkah akhir pembelajaran adalah guru memberikan kesimpulan/rangkuman (Suyatna, 2007:16).

Langkah-langkah model pembelajaran *picture and picture* secara terinci dikemukakan oleh Sadiman (2007:1) adalah sebagai berikut.

1. Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai. Pada langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.
2. Menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.
3. Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar kegiatan berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajar siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjuk oleh guru.

4. Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian memasang/ mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Pada langkah ini guru harus melakukan innováís karena penunjukan siswa secara langsung kurang efektif. Salah satu cara yang dapat dilakukan hádala dengan menggunakan undian sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang diberikan.
5. Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran penyusunan gambar tersebut. Pada langkah ini guru mengajak siswa untuk berdiskusi tentang kajian materi berdasarkan gambar sesuai dengan tuntutan KD dan indikator yang ingin dicapai.
6. Dari alasan/urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep/ materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses diskusi atau pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal yang ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan, atau bentuk lain yang bertujuan agar siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan.
7. Kesimpulan/rangkuman. Pengambilan kesimpulan dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pengambilan kesimpulan.

Pada pembelajaran dengan menggunakan model *picture and picture* terdapat kebaikan dan kekurangan. Kebaikannya adalah guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa serta dapat melatih siswa untuk berpikir logis dan sistematis. Sedangkan kekurangannya adalah memakan banyak waktu dan banyak siswa yang pasif (Kiranawati (2007:1) ).

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* didasarkan pada teori yang diungkapkan oleh Anonim (2010<sup>d</sup>):1) bahwa pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa harus mengacu pada peningkatan aktivitas siswa. Pembelajaran dengan melibatkan

siswa dalam kegiatan pembelajaran akan mengembangkan kapasitas belajar dan potensi siswa.

## **B. Media Pembelajaran**

Salah satu tugas guru adalah melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar merupakan satu kesatuan dari dua kegiatan searah, yaitu belajar dan mengajar. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Sedangkan mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkan dengan anak didik, sehingga terjadilah proses belajar mengajar. (Anonim, 2010<sup>b</sup>):1)

Sistem lingkungan tersebut terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan intruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan guru dan siswa yang memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana sebagai alat bantu yang menunjang pembelajaran. Alat bantu yang menunjang pembelajaran sering juga disebut media pembelajaran.

Perkembangan media telah menimbulkan dua kali dari empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama telah terjadi beberapa puluh abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil ditemukannya mesin dan teknik percetakan; dan revolusi keempat

berlangsung dengan meluasnya penggunaan media komunikasi elektronik. Ashby (dalam Miarso, 2007:9).

Anonim (2010<sup>b</sup>):1) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran. Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.

Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial. Selain itu media juga memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya dan membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar. Media juga dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistik.

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya media visual (gambar, grafik, *chart*, bagan, poster, kartun, komik); media Audial (radio, *tape recorder*, laboratorium bahasa, dan sejenisnya); *Projected still media* (*slide*; *over head proyektor (OHP)*, *in focus* dan sejenisnya); dan *Projected motion media* (film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya) (Anonim, 2011<sup>a</sup>):1).

## **Media Gambar**

Gambar sangat penting dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. Sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena 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).

Menurut Hamzah (1981: 27-28) 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: (a). gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti, dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail, (b) apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi, (c) gambar harus benar atau autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya, (d) kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal penting, (e) gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya, (f) 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, (g) ukuran perbandingan penting pula.

Beberapa kelebihan gambar, ialah sebagai berikut:

- a. Gambar mudah diperoleh, bisa digunting dari majalah atau dibuat sendiri. Mudah menggunakannya dan tidak memerlukan alat tambahan.
- b. Penggunaan gambar merupakan hal yang wajar dalam proses belajar tanpa memberi kesan “*show*” seperti yang sering dituduhkan kepada penggunaan slide atau film.
- c. Koleksi gambar dapat diperbesar terus.
- d. Mudah mengatur pilihan untuk suatu pelajaran (Hamzah, 1981: 29).

Menurut Hamzah (1981: 30) dalam memilih gambar-gambar yang baik, pada lazimnya kriteria-kriteria di bawah ini dapat dipergunakan:

- a. Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan, misalnya gambar yang palsu dikatakan asli.
- b. Kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.
- c. Bentuk item. Hendaknya si pengamat dapat memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar.
- d. Perbuatan. Gambar hendaknya menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan. Anak lebih tertarik pada gambar yang kelihatan hidup atau kelihatan bergerak.
- e. Artistik. Segi artistik pada umumnya turut mempengaruhi nilai-nilai gambar itu. Penggunaan gambar tentu saja disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Sadiman, dkk (1995: 29-31) di antara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Media merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata.

Beberapa kelebihan dari media gambar adalah: (a) sifatnya konkrit, (b) dapat membatasi ruang dan waktu, (c) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, (d) dapat memperjelas suatu masalah, (e) murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus. Beberapa kelemahan dari media gambar adalah: (a) hanya menekankan persepsi indra mata, (b) gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegunaan pembelajaran, (c) ukurannya sangat terbatas untuk ukuran besar.

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan. Keenam syarat itu ialah sebagai berikut:

1. Autentik

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 (Sadiman, dkk, 1995: 32-33).

### **C. Penguasaan Konsep**

Materi pembelajaran merupakan bahan ajar utama minimal yang harus dipelajari oleh siswa untuk menguasai kompetensi dasar yang sudah dirumuskan dalam kurikulum (Muhammad, 2003:17). Dengan materi pembelajaran memungkinkan siswa dapat mempelajari suatu kompetensi atau kompetensi dasar secara runtut dan sistematis, sehingga secara akumulatif mampu menguasai semua kompetensi secara utuh dan terpadu. Materi pembelajaran merupakan informasi, alat, dan teks yang diperlukan guru untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran (Awaluddin, 2010:1).

Penguasaan merupakan kemampuan menyerap arti dari materi suatu bahan yang dipelajari. Penguasaan bukan hanya sekedar mengingat mengenai apa yang pernah dipelajari tetapi menguasai lebih dari itu, yakni melibatkan berbagai proses kegiatan mental sehingga lebih bersifat dinamis (Arikunto, 2001:115).

Penguasaan konsep merupakan hasil belajar dari ranah kognitif. Hasil belajar dari ranah kognitif mempunyai hirarki atau bertingkat-tingkat. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah : (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, dan (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreativitas (Slameto, 2001:131).

Berdasarkan rumusan Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2004:23-28) ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut : (1) Pengetahuan, mencakup ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan, (2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari, (3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru, (4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian- bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik, (5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, (6). Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

Penguasaan konsep pelajaran oleh siswa dapat diukur dengan mengadakan evaluasi. Menurut Thoha (1994:1) bahwa evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan hasilnya dibandingkan dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Salah satu instrumen atau alat ukur yang biasa digunakan dalam evaluasi adalah tes. Menurut Arikunto (2001:53) tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan.

Tes untuk mengukur berapa banyak atau berapa persen tujuan pembelajaran dicapai setelah satu kali mengajar atau satu kali pertemuan adalah posttest atau tes akhir. Disebut tes akhir karena sebelum memulai pelajaran guru mengadakan tes awal atau pretest. Kegunaan tes ini ialah terutama untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki rencana pembelajaran. Dalam hal ini, hasil tes tersebut dijadikan umpan balik dalam meningkatkan mutu pembelajaran (Daryanto, 1999:195-196).