

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Belajar dan Pembelajaran**

Belajar adalah proses di mana seseorang memperoleh pengetahuan baru untuk menambah pengetahuan sebelumnya yang telah dimiliki oleh seseorang. Menurut pendapat tradisional, belajar adalah menambah dan mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Sedangkan ahli pendidikan modern merumuskan perbuatan belajar sebagai berikut: “ Belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, serta timbul dan berkembangnya sifat-sifat sosial, susila, dan emosional” (Aqib, 2002: 42).

George J. Mouly dalam Trianto (2010: 9) mengemukakan bahwa belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku seseorang berkat adanya pengalaman. Pendapat senada juga disampaikan oleh Kimble dan Garnezi dalam Trianto (2010: 9) yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif permanen, terjadi sebagai hasil dari pengalaman. Sedangkan Garry dan Kisley dalam Trianto (2010: 9) menyatakan bahwa

belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang orisinal melalui pengalaman dan latihan-latihan.

Tidak jauh berbeda dengan yang diungkapkan Jean Piaget dalam Trianto (2010: 29), Piaget yakin bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Piaget juga berpendapat bahwa setiap individu pada saat tumbuh mulai dari bayi yang baru dilahirkan sampai menginjak usia dewasa mengalami empat tingkat perkembangan kognitif. Empat tingkat perkembangan kognitif tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 2.1. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget**

<b>Tahap</b>	<b>Perkiraan Usia</b>	<b>Kemampuan-kemampuan Utama</b>
<i>Sensomotor</i>	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan objek” dan kemampuan gradual dari perilaku reflektif ke perilaku yang mengarah kepada tujuan.
<i>Praoperasional</i>	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan objek objek dunia. Pemikiran masih egosentris dan sentrasi.
<i>Operasi Konkret</i>	7 samapai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat-balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentras, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrisan.
<i>Operasi Formal</i>	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimentasi sistematis.

Sumber: Nur (dalam Trianto, 2010: 29)

Pada tahap sensomotor anak belum mempunyai kesadaran konsep obyek yang tetap, sedangkan pada tahap operasi konkrit pola pikir anak mulai menunjukkan hubungan fakta-fakta riil yang diamati dengan pengalaman lampau.

Definisi-definisi diatas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya berupa penambahan pengetahuan atau kemahiran berdasarkan alat indera dan pengalamannya. Oleh sebab itu apabila setelah belajar peserta didik tidak ada perubahan tingkah laku yang positif dalam arti tidak memiliki kecakapan baru serta wawasan pengetahuannya tidak bertambah maka dapat dikatakan bahwa belajarnya belum sempurna. Sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pembelajaran adalah suatu system atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar agar subjek didik/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Sulhan, 2006: 7). Menurut Sulhan (2006: 7) jika pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, berarti pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisir, antara tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas evaluasi pembelajaran dan tindak lanjut pembelajaran (misalnya layanan pembelajaran remedial bagi siswa-siswayang mengalami kesulitan

belajar). Sebaliknya, jika pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, maka pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

## **2.2 Aktivitas**

Secara bahasa aktivitas belajar berasal dari dua kata, yaitu aktivitas dan belajar. Aktivitas dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan, keaktifan, kesibukan. Sedangkan belajar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti berusaha mengetahui sesuatu; berusaha memperoleh ilmu pengetahuan dan keterampilan (Qodratillah, 2008: 24).Selanjutnya dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 dalam Ekaputra(2009: 2) tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah.

Aktivitas siswa merupakan kegiatan atau perilaku yang terjadi selama proses belajar mengajar. Kegiatan–kegiatan yang dimaksud adalah kegiatan yang mengarah pada proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas–tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Aktivitas yang dilakukan bukan hanya melibatkan aktivitas fisik saja, melainkan juga melibatkan aktivitas psikis siswa sebagai peserta didik. Menurut Rohani (2010: 8) belajar yang berhasil harus melalui berbagai

macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun aktivitas psikis. Aktivitas fisik adalah peserta didik giat dan aktif dengan anggota badan, sedangkan aktivitas psikis (kejiwaan) adalah jika daya dan jiwanya bekerja dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Paul B. Diendrich dalam Sardiman (2004: 101) membuat suatu daftar macam-macam aktivitas siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi percobaan pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengajukan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
3. *Listening activities*, seperti mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music dan pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis: cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
5. *Drawing activities*, seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram.
6. *Motor activities*, seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, mereparasi model, bermain, berkebun dan berternak.
7. *Mental activities*, seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang dan gugup

Belajar IPA mengandung makna aktivitas. Aktivitas belajar IPA adalah aktivitas dan segala kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran IPA. Guru mengatur kelas sebaik – baiknya dan menciptakan kondisi yang kondusif sehingga murid dapat belajar IPA. Aktifnya siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan atau motivasi siswa untuk belajar. Siswa dikatakan memiliki keaktifan apabila ditemukan ciri – ciri perilaku seperti: Sering bertanya kepada guru atau siswa lain, mau mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru,

mampu menjawab pertanyaan, senang diberi tugas belajar, dan lain sebagainya.

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun antar siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, di mana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi.

### **2.3 Hasil Belajar**

Adriana (2010: 7) memberikan lima macam hasil belajar, tiga yang pertama bersifat kognitif, yang keempat bersifat afektif, dan yang kelima bersifat psikomotorik. Adapun Taksonomi Gagne tentang hasil-hasil belajar, meliputi:

1. Informasi verbal (*verbal information*)
2. Keterampilan-keterampilan intelektual (*intellectual skills*)
  - a. Diskriminasi (*discrimination*)
  - b. Konsep-konsep kongkret (*concrete concepts*)
  - c. Konsep-konsep terdefinisi (*defined concepts*)
  - d. Aturan-aturan (*rules*)
3. Strategi-strategi kognitif (*cognitive strategies*)
4. Sikap-sikap (*attitudes*)
5. Keterampilan-keterampilan (*motor skill*)

Untuk lebih jelasnya marilah kita bahas satu persatu dari lima hasil belajar tersebut.

**1. Informasi verbal (*verbal information*)**

Informasi verbal adalah informasi yang diucapkan orang dari membaca, dari radio, televisi, komputer, dan sebagainya. Informasi ini meliputi nama-nama, fakta-fakta, prinsip-prinsip, dan generalisasi-generalisasi. Hasil-hasil belajar ini telah dimiliki oleh siswa, bila ia dapat menyebutkan nama fakta, prinsip atau generalisasi.

**2. Keterampilan-keterampilan intelektual (*intellectual skills*)**

Keterampilan intelektual terungkap dari pernyataan yang dimulai dengan istilah bagaimana. Contohnya bagaimana membedakan, bagaimana menunjukkan suatu konsep kongkret, bagaimana mendefinisikan suatu konsep, bagaimana melakukan sesuatu dengan aturan.

**3. Strategi-strategi kognitif (*cognitive strategies*)**

Strategi-strategi kognitif adalah kemampuan-kemampuan internal yang terorganisasi. Berbeda dengan keterampilan intelektual yang diarahkan terhadap aspek-aspek lingkungan pelajar (siswa), dalam strategi-strategi kognitif berupa pengendalian tingkah laku pelajar itu sendiri dalam mengendalikan lingkungannya. Siswa menggunakan strategi kognitif dalam memikirkan tentang apa yang telah dipelajarinya dan memecahkan masalah tersebut secara kreatif.

**4. Sikap-sikap (*attitudes*)**

Sikap merupakan pembawaan yang dapat dipelajari dan dapat mempengaruhi tingkah laku kita terhadap benda-benda, kejadian-kejadian atau makhluk hidup. Sekelompok sikap yang penting ialah sikap-sikap kita terhadap orang lain atau sikap sosial.

## **5. Keterampilan-keterampilan (*motor skill*)**

Keterampilan motorik tidak hanya mencakup kegiatan-kegiatan fisik, tetapi juga kegiatan-kegiatan motorik yang digabungkan dalam kegiatan keterampilan intelektual (Adriana, 2010: 8)

### **2.4 Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sering disebut juga Sains, merupakan ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep saja tetapi juga merupakan proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar



menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk inkuiri dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar (Depdiknas, 2006: 175).

IPA merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang fenomena-fenomena alam yang disusun melalui tahapan-tahapan metode ilmiah yang bersifat khas-khusus, yaitu penyusunan hipotesis, penarikan kesimpulan dan seterusnya (Slamet, dkk, 2010: 1-1). Dalam bukunya, Chalufaur dan Karen Worth (2004: 1) menyatakan bahwa Sains lebih dari sekedar pengetahuan, sains juga merupakan proses eksplorasi yang kita sebut *penyelidikan ilmiah*. saat ilmuwan mencoba untuk mempelajari sesuatu tentang kejadian, obyek, atau materi, ia melakukan observasi, ingin tahu dan bertanya. Ia juga berlanjut dan berfokus pada satu pertanyaan, meramalkan apa yang ia rasa akan ditemukannya, dan mempersiapkan penyelidikan. Ia mengobservasi dari dekat dengan menggunakan inderanya dan peralatan untuk mengumpulkan serta mencatat data dan bukti. Melalui analisis data yang diperolehnya dan dan refleksi semua yang dilakukannya, ia mengembangkan gagasan dan teori baru serta menyampaikan semua itu pada orang lain.

## 2.5 Media Pembelajaran

Media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengannya (Marshal McLuhan dalam Trianto, 2010: 234). Media pembelajaran adalah sebagai penyampai pesan (*the carriers of messages*) dari beberapa sumber saluran ke penerima pesan (*the receiver of the messages*) (Trianto, 2010: 234). Media pembelajaran meliputi berbagai jenis, antara lain : *pertama*, media grafis atau media dua dimensi, seperti gambar, foto, grafik atau diagram; *kedua*, media model solid atau media dimensi tiga, seperti model-model benda ruang dimensi tiga, diorama, dan sebagainya; *ketiga*, media proyeksi, seperti film, filmstrip, OHP; *keempat*, media informasi, computer, internet; dan *kelima*, lingkungan (Trianto, 2010: 235).

Menurut Brets dalam (Aqib, 2002: 61) mengemukakan beberapa kelompok media sebagai berikut:

1. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk objektif dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape dan film bergerak.
2. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*television still recordings*).
3. Media *audio-semi motion*, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini ialah papan tulis jarak jauh atau *tele-blackboard*.
4. Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak, tapi tanpa mengeluarkan suara, seperti film bisu yang bergerak.
5. Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film strip dan slide tanpa suara.

6. Media *semi-motion* (semi gerak), yakni media yang menggunakan garis dan tulisan, seperti *tele-autograf*.
7. Media *audio*, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon, dan audio-tape.
8. Media *cetak*, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak/tertulis seperti buku, modul, dan pamflet.

## 2.6 Media Gambar

### 2.6.1 Pengertian Media Gambar

Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa “ Gambar adalah segala sesuatuyang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagaicurahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan menurut Sadiman, dkk (2003: 28) Media grafis visual sebagimanahalnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber kepenerima pesan.Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesanyang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampianpesan dapat berhasil dan efisien.

Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarikperhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yangmungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambartermasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.Tujuan utama penampilan berbagai gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Menurut Hamalik (1986), beberapa alasan sebagai dasar penggunaan gambar ialah:

1. Gambar bersifat kongkrit.
2. Gambar mengatasi batas waktu dan ruang.
3. Gambar mengatasi kekurangan daya mampu panca indera manusia.
4. Dapat digunakan untuk menjelaskan suatu masalah.
5. Gambar-gambar mudah didapat dan murah.
6. Mudah digunakan, baik perorangan maupun untuk kelompok siswa.

### **2.6.2 Keuntungan dan Kekurangan Media Gambar**

Menurut Basuki dan Farida (2001: 42), mengemukakan kelebihan dan keterbatasan media gambar adalah sebagai berikut:

#### **1. Kelebihan Media Gambar:**

- a. Umumnya murah harganya.
- b. Mudah didapat
- c. Mudah digunakan
- d. Dapat memperjelas suatu masalah
- e. Lebih realistik
- f. Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan
- g. Dapat mengatasi keterbatasan ruang

#### **2. Keterbatasan Media Gambar :**

- a. Semata-mata hanya medium visual
- b. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
- c. Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

Menurut Sadiman (1992: 29) mengemukakan kelebihan dan keterbatasan media gambar adalah:

### **3. Kelebihan Media Gambar :**

- a. Sifatnya konkrit : lebih realistis menunjukkan pokok masalah yang dibandingkan dengan gambar verbal semata
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita
- d. Dapat memperjelas suatu masalah kesalah pahaman dalam bidang apa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalah pahaman
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

### **4. Kelemahan Media Gambar :**

- a. Hanya menekankan persepsi indra mata
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
- d. Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan media gambar adalah:

1) sifatnya kongkrit; 2) dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu; 3)

dapat mengatasi keterbatasan pengamatan; 4) murah harganya. Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki kekurangan atau keterbatasan, yaitu di antaranya adalah: 1) hanya medium biasa; 2) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar; 3) memerlukan kejelian guru untuk memanfaatkannya.

## 2.7 Teori Kinerja Guru

Kinerja dalam bahasa Indonesia, disebut juga dengan prestasi kerja. Prestasi kerja atau kinerja mempunyai arti sebagai ungkapan kemampuan yang didasari oleh sebuah pengetahuan serta sikap dan keterampilan, motivasi untuk menghasilkan suatu hal. Sedangkan prestasi kerja diartikan sebagai suatu pencapaian atas persyaratan pekerjaan tertentu yang tercermin dari output yang dihasilkan baik dari kuantitas atau mutunya. Pengertian tersebut lebih menyoroti akan kinerja berdasarkan hasil yang telah dicapai setelah melakukan suatu pekerjaan.

Menurut Fattah (1999: 19) kinerja atau prestasi kerja (performance) merupakan ungkapan kemampuan yang didasari oleh pengetahuan, sikap dan keterampilan dan motivasi dalam menghasilkan sesuatu. Kinerja merupakan kondisi yang harus diketahui dan dikonfirmasi kepada pihak-pihak tertentu untuk mengetahui tingkat pencapaian hasil suatu organisasi serta mengetahui tingkat pencapaian hasil suatu organisasi serta mengetahui dampak positif dan negatif dari suatu kebijakan operasional yang diambil (Ismail Mohamad, 2004: 163).

Brown dalam Sardiman (2000: 142) menjelaskan tugas dan peranan guru, antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dan mengevaluasi kegiatan belajar siswa.

Sedangkan pembelajaran merupakan wujud dari kinerja guru, maka segala kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru harus menyatu, menjiwai, dan menghayati tugas-tugas yang relevan dengan tingkat kebutuhan, minat, bakat dan tingkat kemampuan peserta didik serta kemampuan guru dalam mengorganisasi materi pembelajaran dengan penggunaan ragam teknologi pembelajaran yang memadai. Pengertian pembelajaran menurut UUSPN tahun 2003 adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Maka Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Hal penting dalam pembelajaran setelah guru menguasai bahan ajar adalah peran guru dalam mengelola pembelajaran. Pengelolaan pembelajaran menjadi hal penting karena berkaitan langsung dengan aktivitas belajar siswa. Upaya guru untuk menguasai bahan ajar yang akan diajarkan, merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan optimal dapat terwujud jika dalam diri guru tersebut ada dorongan dan tekad yang kuat (komitmen) untuk menjalankan tugasnya dengan baik

Dengan demikian, untuk mendapatkan proses dan hasil belajar siswa yang berkualitas tentu memerlukan kinerja guru yang maksimal. Agar guru dapat menunjukkan kinerjanya yang tinggi, paling tidak guru tersebut harus memiliki penguasaan terhadap materi apa yang akan diajarkan dan bagaimana mengajarkannya agar pembelajaran dapat berlangsung efektif dan efisien serta komitmen untuk menjalankan tugas-tugas tersebut.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kinerja guru dalam proses pembelajaran dapat dinyatakan prestasi yang dicapai oleh seorang guru dalam melaksanakan tugasnya selama periode waktu tertentu yang diukur berdasarkan tiga indikator yaitu: penguasaan bahan ajar, kemampuan mengelola pembelajaran dan komitmen menjalankan tugas.

## 2.8 Kerangka Pikir



*Gambar 2.1. Kerangka Pikir Pembelajaran dengan Media Gambar.*

## 2.8 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir tersebut di atas, diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut:



“Apabila aktivitas belajar menggunakan media gambar, maka hasil belajar IPA siswa kelas V SDN 1 Bumi Agung Kecamatan Tegineneng, Kabupaten Peswara dapat meningkat”.