BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pendekatan Saintifik

Pendekatan saintifik (*scientific*) disebut juga sebagai pendekatan ilmiah. Proses pembelajaran dapat dipadankan dengan suatu proses ilmiah. Karena itu Kurikulum 2013 mengamanatkan esensi pendekatan saintifik dalam pembelajaran. Pendekatan ilmiah diyakini sebagai titian emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan peserta didik. Dalam pendekatan atau proses kerja yang memenuhi kriteria ilmiah, para ilmuwan lebih mengedepankan penalaran induktif (*inductive reasoning*) ketimbang penalaran deduktif (*deductive reasoning*). Penalaran deduktif melihat fenomena umum untuk kemudian menarik simpulan yang spesifik. Sebaliknya, penalaran induktif memandang fenomena atau situasi spesifik untuk kemudian menarik simpulan secara keseluruhan. Sejatinya, penalaran induktif menempatkan bukti-bukti spesifik ke dalam relasi idea yang lebih luas. Metode ilmiah umumnya menempatkan fenomena unik dengan kajian spesifik dan detail untuk kemudian merumuskan simpulan umum.

Metode ilmiah merujuk pada teknik-teknik investigasi atas suatu atau beberapa fenomena atau gejala, memperoleh pengetahuan baru, atau mengoreksi dan memadukan pengetahuan sebelumnya. Untuk dapat disebut ilmiah, metode

pencarian (*method of inquiry*) harus berbasis pada bukti-bukti dari objek yang dapat diobservasi, empiris, dan terukur dengan prinsip-prinsip penalaran yang spesifik. Karena itu, metode ilmiah umumnya memuat serangkaian aktivitas pengumpulan data melalui observasi atau eksperimen, mengolah informasi atau data, menganalisis, kemudian memformulasi, dan menguji hipotesis.

Pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah itu lebih efektif hasilnya dibandingkan dengan pembelajaran tradisional. Hasil penelitian membuktikan bahwa pada pembelajaran tradisional, retensi informasi dari guru sebesar 10 persen setelah 15 menit dan perolehan pemahaman kontekstual sebesar 25 persen. Pada pembelajaran berbasis pendekatan ilmiah, retensi informasi dari guru sebesar lebih dari 90 persen setelah dua hari dan perolehan pemahaman kontekstual sebesar 50-70 persen.

2.2. Belajar dan Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Kegiatan belajar tersebut ada yang dilakukan di sekolah, di rumah, dan di tempat lain seperti di museum, di laboratorium, di hutan dan dimana saja. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri dan akan menjadi penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar.

Menurut M. Sobry Sutikno (2010:5) mengemukakan bahwa, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Jika kaki seseorang patah karena terkena benda yang berat yang terjatuh dari atas loteng, ini tidak bisa disebut perubahan hasil belajar. Jadi, perubahan yang dimaksud adalah perubahan yang terjadi secara sadar (disengaja) dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Menurut Sumiati (2009:38) dalam bukunya Metode Pembelajaran “belajar adalah proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungannya”. Jadi perubahan perilakunya adalah hasil belajar. Artinya seseorang dikatakan telah belajar, jika ia dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Sejalan dengan hal di atas Ketut Sukardi (2003:15) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman, kecuali perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh proses menjadi matangnya seseorang atau perubahan bersifat temporer.

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi yang berorientasi pada pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Menurut Sumiati (2009:1) mengemukakan bahwa pembelajaran pada dasarnya membahas pertanyaan apa, siapa, mengapa, dan bagaimana, dan seberapa baik tentang pembelajaran. Upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran merupakan tantangan yang dihadapi oleh setiap orang

yang berkecimpung dalam dunia kependidikan. Banyak upaya yang telah dilakukan, banyak keberhasilan yang telah dicapai, meskipun disadari bahwa apa yang telah dicapai belum sepenuhnya memberikan hasil yang memuaskan sehingga menuntut pemikiran dan kerja keras untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Dalam belajar yang terpenting adalah bukan hasil yang diperolehnya. Artinya, belajar harus diperoleh dengan usaha sendiri, adapun orang lain atau guru hanya sebagai perantara atau penunjang dalam kegiatan belajar mengajar agar belajar itu dapat berhasil dengan baik.

2.2.2 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dapat terjadi dari proses yang sangat informal sampai dengan yang sangat formal, dari bahan materi yang sangat sederhana sampai bahan materi yang sangat rumit. Aktivitas belajar dapat terjadi dari proses yang alamiah sampai proses yang ilmiah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, aktivitas artinya adalah “kegiatan/keaktifan”. W.J.S. Poewadarminto (2010:234) menjelaskan aktivitas sebagai suatu kegiatan atau kesibukan. S. Nasution (2008:15) menambahkan bahwa aktivitas merupakan keaktifan jasmani dan rohani dan kedua-keduanya harus dihubungkan.

Menurut Sudirman (2008:13), Faktor yang mempengaruhi belajar pada pokoknya mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Faktor yang mempengaruhi belajar adalah :

- 1). Faktor *indogin*, ialah faktor yang datang dari pelajar atau mahasiswa sendiri. Faktor ini meliputi :
 - a) Faktor *biologis* (faktor yang bersifat jasmaniah)
 - b) Faktor *psikologis* (faktor yang bersifat rohaniah)
- 2). Faktor *exogin*, ialah faktor yang datang dari luar pelajar atau mahasiswa Faktor ini meliputi :
 - a) Faktor lingkungan keluarga
 - b) Faktor lingkungan sekolah.
 - c) Faktor lingkungan masyarakat.

Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2004:101) menggolongkan aktivitas siswa dalam belajar sebagai berikut :

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

Jadi, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Aktivitas yang dimaksud di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran akan berdampak terciptanya situasi belajar aktif.

2.2.3 Hasil Belajar

Belajar dan mengajar merupakan konsep yang tidak bisa dipisahkan. Belajar merujuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subyek dalam belajar. Sedangkan mengajar merujuk pada apa yang seharusnya dilakukan seorang guru sebagai pengajar. Dua konsep belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru terpadu dalam satu kegiatan. Di antara keduanya itu terdapat suatu interaksi. Kemampuan siswa didapat dari proses belajar mengajar. Namun para siswa juga harus mendapatkan hasil belajar melalui kreativitas mereka tanpa adanya intervensi dari orang lain sebagai pengajar. Oleh karena itu, hasil belajar yang dimaksud di sini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki seorang siswa setelah ia menerima perlakuan dari pengajar (guru). Seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2004:22), “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya.

Selanjutnya Sudjana mengemukakan ada tiga macam hasil belajar mengajar, yaitu:

1. Keterampilan dan kebiasaan
2. Pengetahuan dan pengarahan
3. Sikap dan cita-cita.

Sedangkan menurut Darmansyah (2006:13) hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa yang ditentukan dalam bentuk angka. Cece Rahmat (dalam Zainal Abidin. 2004:1) mengatakan bahwa “hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan

tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang diberikan.

Selanjutnya peranan hasil belajar menurut Harahap (dalam Abidin 2004:2) yaitu :

- a) Hasil belajar berperan memberikan informasi tentang kemajuan belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu.
- b) Untuk mengetahui keberhasilan komponen-komponen pengajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Hasil belajar memberikan bahan pertimbangan apakah siswa diberikan program perbaikan, pengayaan, atau melanjutkan pada program pengajaran berikutnya.
- d) Untuk keperluan bimbingan dan penyuluhan bagi siswa yang mengalami kegagalan dalam suatu program bahan pembelajaran.
- e) Untuk keperluan supervisi bagi kepala sekolah dan penilik agar guru lebih berkompeten.
- f) Sebagai bahan dalam memberikan informasi kepada orang tua siswa dan sebagai bahan mengambil berbagai keputusan dalam pengajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah hasil penilaian terhadap kemampuan siswa setelah menjalani proses pembelajaran serta kemampuan keterampilan, sikap, dan pengetahuan yang diperoleh siswa setelah ia menerima perlakuan yang diberikan oleh guru sehingga dapat mengkonstruksikan pengetahuan itu ke dalam kehidupan sehari-hari.

2.3 Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. IPA adalah pengetahuan khusus yaitu dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori dan demikian seterusnya kait mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain (Abdullah, 1998:18). IPA berhubungan dengan

cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan sistematis dan IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan (Sri Sulistyorini, 2007:39). IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi alam (Iskandar, 2001:2).IPA merupakan mata pelajaran di SD yang dimaksudkan agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan. Pada prinsipnya, mempelajari IPA sebagai cara mencari tahu dan cara mengerjakan atau melakukan dan membantu siswa untuk memahami alam sekitar secara lebih mendalam (Depdiknas dalam Suyitno, 2002:7).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan pembelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam dengan melakukan observasi, eksperimentasi, penyimpulan, penyusunan teori agar siswa mempunyai pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan penyajian gagasan-gagasan.

2.3.1 Tujuan Pembelajaran IPA di SD

Pelaksanaan pembelajaran IPA juga dipengaruhi oleh tujuan apa yang ingin dicapai melalui pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran IPA di SD telah dirumuskan dalam kurikulum yang sekarang ini berlaku di Indonesia. Kurikulum yang sekarang berlaku di Indonesia adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP). Tujuan pembelajaran IPA di SD menurut KTSP (Depdiknas, 2006)

secara terperinci adalah :

- a) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaanNYA.
- b) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan,
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- f) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTS.

2.3.2 Ruang Lingkup Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ruang lingkup bahan kajian IPA di SD secara umum meliputi dua aspek, yaitu kerja ilmiah dan pemahaman konsep. Lingkup kerja ilmiah meliputi kegiatan penyelidikan berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreatifitas, pemecahan masalah, sikap, dan nilai ilmiah. Lingkup pemahaman konsep dalam kurikulum KTSP relatif sama jika dibandingkan dengan kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang sebelumnya digunakan. Secara terperinci lingkup materi yang terdapat dalam kurikulum KTSP adalah :

- a) MakhluK hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan serta kesehatan.
- b) Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi : cair, padat, dan gas.
- c) Energi dan perubahannya, meliputi : gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.
- d) Bumi dan alam semesta, meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Dengan demikian, dalam pelaksanaan pembelajaran IPA kedua aspek tersebut saling berhubungan. Aspek kerja ilmiah diperlukan untuk memperoleh pemahaman atau penemuan konsep IPA.

2.4 Media

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Menurut Briggs (1977) *media pembelajaran* adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Assocation* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat

menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

2.4.1 Macam-Macam Media

Media pembelajaran merupakan komponen intruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Menurut Aswan (2013:3), media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau informasi pesan. Media yang digunakan dalam pembelajaran beraneka ragam. Seseorang guru harus dapat memilih salah satu media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan atau pemilihan media harus disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Menurut (Djamarah, 2002:140) menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga yaitu:

1. Media auditif yaitu media yang mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, kaset rekorder.
2. Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan karena hanya menampilkan gambar diam seperti film bingkai, foto, gambar, atau lukisan.
3. Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik.

Selanjutnya (Arif Sadiman, 2008:28) membagi media pembelajaran menjadi 3 golongan kelompok besar :

1. Media Grafis termasuk media visual seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, dan globe.
2. Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran. Seperti radio, alat perekam piata magnetik, piringan laboratorium bahasa.
3. Media Proyeksi Diam seperti film bingkai (slide), film rangkai (film strip), media transparan, film, televisi, video.

Berdasarkan pendapat di atas, maka media pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut.

1. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi).

2. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual menampilkan materialnya dengan menggunakan alat proyeksi atau proyektor, karena melalui media ini perangkat lunak (soft ware) yang melengkapi alat proyeksi ini akan dihasilkan suatu bias cahaya atau gambar yang sesuai dengan materi yang diinginkan.

3. Media Audio-Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

2.4.2 Media Gambar

Gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan pembelajaran yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka ia haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa “ Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) “ Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.” Menurut Arief Sadiman, Dkk (2008: 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis 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. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambar termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.

2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Menurut Basuki dan Farida (2001: 42), mengemukakan kelebihan dan kelemahan media gambar, yaitu:

Kelebihan media gambar:

1. Umumnya murah harganya.
2. Mudah didapat.
3. Mudah digunakan.
4. Dapat memperjelas suatu masalah.
5. Lebih realistis.
6. Dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan.

Kelemahan media gambar :

1. Semata-mata hanya medium visual.

2. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar.
3. Memerlukan ketersediaan sumber ketrampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka yang diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan hipotesis penelitian tindakan kelas adalah jika pembelajaran IPA dilaksanakan dengan menggunakan media gambar dengan langkah-langkah yang tepat maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 2 Gulak Galik Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.