

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. HASIL BELAJAR

1. Pengertian Belajar

Menurut Hamalik, (2006:30) belajar merupakan suatu perilaku. Pada saat seseorang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila tidak belajar maka responnya menurun. Pendapat yang berbeda juga diungkapkan oleh Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002:10) bahwa belajar adalah kegiatan yang kompleks. Setelah belajar, seseorang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Selanjutnya, Piaget (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002:13) menyatakan bahwa, pengetahuan dibentuk oleh individu, sebab individu melakukan interaksi terus menerus dengan lingkungan. Selalu memahami perubahan. Dengan adanya interaksi dengan lingkungan maka fungsi intelektual semakin berkembang.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa merupakan suatu proses yang kompleks, dimana pengetahuan dibangun pada saat proses pembelajaran.

Belajar juga merupakan proses pembelajaran intelektual, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak biasa menjadi biasa.

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan atau dikuasai siswa sebagai hasil pembelajaran (Nasution 1999). Menurut (2001) faktor-faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran dan hasilnya adalah sebagai berikut : kesiapan belajar, perhatian-perhatian, motivasi, aktivitas siswa, mengalami sendiri, pengulangan, balikan dan penguatan, perbedaan individual, kesiapan belajar.

Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2006:30)

Guru dilihat dari sebuah porsi ia memiliki peranan yang sangat besar dalam pendidikan, ia harus mampu memberikan, pelayanan dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Siswa menaruh harapan sekali dari guru. Manakala harapan siswa terpenuhi, siswa akan merasa puas, bila tidak, ia akan merasa kecewa.

Guru harus menyadari konsekuensi yang disandangkannya, guru diharapkan pada tantangan, di mana guru diminta harus harus ramah, sabar, penuh percaya diri, bertanggung jawab, dan menciptakan rasa aman, dilain pihak

guru harus mampu memberi tugas, dorongan kepada siswa dalam mencapai tujuan, mengadakan koreksi, mengarahkan belajar serta teguran agar memperoleh hasil optimal. Guru juga harus memiliki kemauan dan kerelaan untuk memaklumi alam pikiran dan perasaan siswa, dia harus bersikap kritis, karena siswa dapat dibiarkan dalam keadaan sekarang. Banyak kemampuan yang belum dimiliki siswa dan mereka harus dibantu untuk memperolehnya.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar individu.

Faktor intern terdiri dari faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

1. Faktor Jasmaniah

a). Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah atau hal sehat.

Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya.

Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, mengantuk jika badanya lemah, kurang darah atau ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya (<http://lingkaranilmu.blogspot.com/2009/05/teori.belajar.adalah.html/060113/0930>).

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara elalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur makan, olahraga dan ibadah.

b). Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat Banru agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2. Faktor Psikologis

Ada tujuh faktor yang tergolong dalam faktor psikologis yang memengaruhi belajar. Faktor itu adalah: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kelelahan.

a). Inteligensi

Jadi inteligensi itu adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b). Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

c). Minat

Minat adalah kecendrungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena sifatnya sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum diikuti dengan

perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

d). Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terelasikan menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya karena lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang/tidak berbakat di bidang itu.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar. Jika bahan pelajaran yang dipelajari ia senang dengan bakatnya maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat dalam belajarnya itu. Adalah penting untuk mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

e). Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai, di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.

f). Kematangan

Kematangan adalah suatu/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melakukan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berpikir abstrak, dan lain-lain.

Kematangan belum tentu anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain, anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajar akan lebih baik berhasil jika anak sudah siap. Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g). Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

(<http://lingkaranilmu.blogspot.com/2009/05/teori.belajar.adalah.html/060113/0930>).

3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

a. Faktor-faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor; faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

1. Faktor Keluarga

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai mendidik orang tua terhadap anaknya. Dalam hal ini dapat dikaitkan suatu teori, apakah orang tua mendidik secara demokratis, otoriter, atau cara *laissez faire*. Cara atau tipe mendidik yang demikian masing-masing mempunyai kebaikannya dan ada pula kekurangannya.

2. Faktor yang berasal dari sekolah

Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, dan metode yang diterapkan. Faktor guru banyak menjadi penyebab kegagalan belajar anak, yaitu yang menyangkut kepribadian guru, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan anak memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai

dengan yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan, dan kemauan belajar anak tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas guru untuk membimbing anak dalam belajar.

3. Faktor yang berasal dari masyarakat

Anak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan anak. Pengaruh masyarakat bahkan sulit dikendalikan. Mendukung atau tidak mendukung perkembangan anak, masyarakat juga ikut mempengaruhi. (<http://lingkaranilmu.blogspot.com/2009/05/teori.belajar.adalah.html/060113/0930>).

B. MEDIA PEMBELAJARAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2000 : 727), media adalah alat. Media pendidikan merupakan alat dan bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Pengertian media juga diungkapkan oleh Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2009 : 3) bahwa media apabila dipelajari secara garis besar adalah

manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selanjutnya Djamarah dan Zain (2006 : 120) mengatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Definisi yang tidak jauh berbeda juga dikemukakan oleh Sudjana (dalam Djamarah dan Zain, 1982 : 2) bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran, yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang diciptanya. Selanjutnya, Tabrani (1993 : 189-190) mengemukakan pengertian media sebagai berikut :

1. Media adalah alat yang dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan dan proses pembelajaran dapat tercapai dengan sempurna.
2. Media berperan sebagai perangsang belajar dan dapat menumbuhkan motivasi belajar sehingga peserta didik tidak bosan dalam meraih tujuan-tujuan belajar.
3. Apa pun yang disampaikan oleh guru harus menggunakan media, paling tidak yang digunakannya adalah media verbal, yaitu kata-kata yang diucapkannya di hadapan peserta didik.
4. Segala sesuatu yang terdapat di lingkungan sekolah, baik berupa manusia ataupun bukan manusia yang pada permulaannya tidak dilibatkan dalam proses belajar mengajar, setelah dirancang dan dipakai dalam kegiatan tersebut, lingkungan itu berstatus sebagai media sebagai alat perangsang belajar. Dengan kata lain, alat itu baru disebut media jika dirancang dan dipakai dalam proses pembelajaran.

Jadi, media merupakan suatu alat penyampai pesan yang dapat mengubah sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Dengan media, anak akan melihat apa yang seharusnya diketahui, dan bukan hanya sekedar membayangkan.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam pembelajaran memiliki berbagai manfaat, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009 : 24-25) yaitu :

- a. Pembelajaran akan menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain sebagainya.

Manfaat media juga dijelaskan oleh Hamalik (dalam Arsyad, 2009 : 25)

yaitu sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
- e. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisien dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Selain itu, Techonly (dalam [http:// techonly13.wordpress.com / 220311 /](http://techonly13.wordpress.com/220311/) 22:26) mengungkapkan manfaat dari penggunaan media sebagai berikut :

- a. Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan.
- e. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- f. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dalam proses pembelajaran.

Pendapat yang tidak jauh berbeda juga dikemukakan oleh Arsyad (2009 : 25-26) bahwa media memiliki beberapa fungsi praktis dalam proses pembelajaran, antara lain :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media memiliki manfaat yang sangat besar dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu stimulus bagi siswa untuk menumbuhkan motivasi, serta meningkatkan respon positif siswa dalam proses pembelajaran. Kehadiran media juga dapat memberikan pengalaman langsung yang sangat berharga bagi siswa serta mengurangi verbalisme, sehingga pembelajaran menjadi lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi oleh pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat dimanfaatkan, ada pula yang secara khusus dirancang untuk keperluan pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2002 : 37) mengelompokkan media ke dalam tujuh jenis, yaitu :

- a. Media cetakan, meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pembelajaran dan informasi.
- b. Media pajang, umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil.
- c. *Overhead transparencies*. Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor.
- d. Rekaman *audiotape*. Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan dan isi pelajaran dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar.
- e. *Seri Slide* dan *film strips*. *Slide* (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*.
- f. Rekaman video dan film hidup. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai.
- g. Komputer. Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Ada yang berbentuk cetakan (visual), audio visual, media elektronil dan lain-lain. Semua media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Dari sekian banyak jenis media yang telah dijelaskan di atas, media cetakan (visual) berbentuk gambar adalah media yang paling umum digunakan. Karena selain harganya yang murah dan mudah didapat, gambar juga dapat memperjelas hal-hal yang tidak mudah untuk diamati, dapat menarik perhatian dan mampu mengilustrasikan suatu proses.

4. Pengertian Media Gambar

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (2000:329) gambar merupakan tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya. Menurut Suyanto (2009:6) gambar merupakan suatu bentuk media yang masuk dalam kategori grafis. Gambar didefinisikan sebagai representasi visual dari orang, tempat ataupun benda yang diwujudkan di atas kanvas, kertas atau bahan lain dengan cara lukisan, gambar atau foto. Ukuran gambar dan foto dapat diperbesar atau diperkecil agar dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran tertentu.

Selanjutnya, Heinich (dalam Suyanto, 2009:6) menyatakan bahwa pemanfaatan gambar dalam proses pembelajaran sangat membantu guru,

karena media gambar dapat menarik perhatian siswa. Pada umumnya semua orang senang melihat gambar atau foto, menyediakan gambaran nyata dari suatu objek yang karena suatu hal tidak mudah untuk diamati, unik, memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak, dan mampu mengilustrasikan suatu proses.

Djamarah dan Zain (2006:124) mengungkapkan bahwa gambar juga merupakan salah satu media visual yang mengandalkan indra penglihatan. Selain media gambar, media visual ini juga ada yang menampilkan gambar diam seperti *film strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai), lukisan, atau cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.

Gambar merupakan salah satu media penunjang dalam kegiatan pembelajaran, terutama untuk tingkat SD. Pada usia ini anak masih berada pada tahap berfikir konkret dan belum mampu berfikir secara abstrak. Kehadiran media pembelajaran sangat membantu anak dalam memahami konsep tertentu yang tidak dapat dijelaskan dengan bahasa. Jika pembelajaran menulis paragraf deskripsi dilakukan dengan menggunakan media gambar, tentu saja dapat memberi pengaruh positif terhadap motivasi dan hasil kerja siswa, karena ada pepatah Cina yang mengatakan bahwa "sebuah gambar berbicara banyak daripada seribu kata".

1. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Media gambar memiliki kelebihan dan juga kelemahan, seperti yang dikemukakan oleh Sadiman, dkk. (2007:8) yaitu :

a. Kelebihan

- 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- 3) Meida gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Misalnya, sel atau penampang daun yang tidak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Gambar harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Kelemahan

- 1) Gambar hanya menekankan persepsi indra mata
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Pendapat yang tidak jauh berbeda juga diungkapkan oleh Basuki dan Farida (dalam Ian, <http://ian43.wordpress.com/230311/00:56>, yaitu :

a. Kelebihan

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

b. Kelemahan

1. Semata-mata hanya medium visual
2. Ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar

Berdasarkan penjelasan di atas, maka penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran memiliki banyak kelebihan dibandingkan kelemahannya. Jika seorang guru melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media gambar, maka pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih terarah pada tujuan yang hendak dicapai, karena siswa tidak hanya membayangkan hal yang hendak ditulis, melainkan siswa menceritakan sesuatu berdasarkan gambar yang dilihat.

Selain kelebihan dan kelemahan yang telah dijelaskan di atas, selanjutnya Sadiman, dkk (2007:29) mengungkapkan ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yaitu :

- a. Autentik. Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti jika seseorang sedang melihat benda sebenarnya.
- b. Sederhana. Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- c. Ukuran Relatif. Gambar dapat membesarkan atau memperkecil objek benda sebenarnya. Apabila gambar tersebut tentang benda/objek yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan berapa besar benda atau objek tersebut. Untuk menghindari itu hendaknya dalam gambar tersebut terdapat sesuatu yang telah dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya membayangkan gambar.
- d. Gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam, tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar karya siswa sendiri sering kali lebih baik.
- f. 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 dicapai.

Apabila guru hendak menggunakan media gambar, ada baiknya guru memahami syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh gambar yang baik. Guru tidak boleh menggunakan media gambar yang tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, guru juga harus mempertimbangkan ukuran dari gambar yang akan ditampilkan. Apabila guru hendak memperlihatkan sebuah gambar pada kelompok besar, maka ukuran gambar harus disesuaikan dengan jumlah siswa yang ada. Hal tersebut dilakukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Jadi media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi sekaligus mempermudah siswa untuk menerima materi yang diajarkan. Salah satu media yang lazim digunakan di SD adalah media gambar, karena dengan media gambar siswa dapat dapat memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Media gambar juga merupakan sebuah alat penyampai pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, karena jika sebuah materi pembelajaran terdapat bermacam-macam gambar, otomatis anak akan lebih tertarik pada pokok bahasan yang sedang diajarkan.

2. Langkah-langkah Menggunakan Media Gambar

Sebelum pembelajaran dimulai, terlebih dahulu guru harus mempersiapkan langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menggunakan media gambar, agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ruminiati (2007:2.23) bahwa sebelum menggunakan media gambar, guru harus mempersiapkan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Menganalisis pokok bahasan atau sub pokok bahasan yang akan dituangkan dalam bentuk media gambar
- 2) Menyiapkan bahan-bahan yang akan digunakan
- 3) Menentukan ukuran gambar yang sesuai dengan jumlah siswa

- 4) Guru meminta salah seorang siswa untuk mengomentari gambar yang telah ditampilkan dan siswa yang lain diminta untuk memberikan tanggapan terhadap komentar tersebut.
- 5) Guru menjelaskan pokok bahasan melalui media yang telah dipersiapkan
- 6) Guru bersama-sama siswa menyimpulkan materi pelajaran sekaligus menindak lanjuti dengan memberikan tugas kepada siswa untuk memperkaya penguasaan materi dalam pembelajaran.

Dari pendapat ahli yang telah dijelaskan di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini penulis menggunakan langkah-langkah penyajian media gambar tersebut untuk dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran pada setiap siklus.

5. Melengkapi Cerita Pengalaman

Cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu hal atau.

Pengalaman adalah sesuatu yang pernah dialami, dijalani, dirasa, ditanggung. Jadi cerita pengalaman ini adalah pengalaman yang menarik tidak bisa dilupakan misalnya pengalaman ketika pertamakali berkunjung ketempat umum, seperti bandara, pantai, pasar dan lain-lain (Arlangga, 27 : 89).

C. KERANGKA PIKIR

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh pemilihan metode yang tepat dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dan dapat mengatur bagaimana caranya siswa mengelola belajarnya, ketika mengingat dan berfikir dalam suatu pelajaran yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

D. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan uraian di atas dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut : “Apabila dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media gambar dengan memperhatikan kriteria dan langkah-langkah yang tepat maka hasil belajar mengarang cerita pengalaman siswa kelas IV SDN 1 Gunung Raya dapat meningkat.