

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media

Arsyad (2007:3) memaparkan pengertian media sebagai berikut:

kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti *tengah, perantara, atau pengantar*.

Media dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia berarti alat. Pengajaran berarti proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan media menurut Djamarah dan Zain (2006:121) adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Pengertian media secara etimologi berarti alat, pengajaran berarti proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Jadi media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam proses pembelajaran, yang menjadi pengirim pesan adalah guru, dapat juga siswa, atau orang lain yang dilibatkan dalam proses pembelajaran, sedangkan media bisa berwujud gambar-gambar, alat-alat elektronik, buku, dan sebagainya.

2.2 Media Pengajaran

Menurut Hamalik (dalam Darsono, 2007) penggunaan sebuah media dalam pembelajaran adalah suatu metode atau teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pengajaran di sekolah.

Sedangkan menurut Hamalik (2008 : 43) berpendapat bahwa ” Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”.

Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan. Gambar termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biaya dan membentuk dalam proses pembelajaran.

2.3 Pemilihan Media

Dari tujuan-tujuan belajar yang telah ditetapkan, tidak semuanya dapat dicapai dengan hanya mengandalkan guru saja. Selain keterbatasan kemampuan profesional guru/trainer yang bersangkutan, faktor-faktor lain seperti misalnya faktor sarana juga menjadi penghambatnya.

Untuk itu diperlukan sumber-sumber lain yang dapat membantu atau menggantikan peranannya dalam menyampaikan isi kurikulum kepada siswa.

Dalam hal ini Djamarah dan Zain (2002: 120) menyatakan bahwa dalam proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disamplaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media media sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media.

Dari pendapat di atas, dalam pembelajaran dibutuhkan media yang sesuai dengan bahan yang akan disampaikan. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan masing-masing keunggulan media tersebut untuk membantu menyampaikan bahan kepada peserta didik. Hal ini yang dimaksudkan adalah jangan sampai penggunaan media justru akan menjadi penghalang proses belajar dikelas.

Berikut ini prinsip-prinsip pemilihan media dan penggunaan media yang dikemukakan oleh Sudirman (dalam Djamarah dan Zain, 2006 : 126).

1) Tujuan pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.

2) Karakteristik media pengajaran

Dalam pemilihan media memahami karakter berbagai media adalah kemampuan dasar untuk mendapat hasil yang baik.

3) Alternatif pilihan

Pada hakikatnya memilih adalah proses pembuatan keputusan dari berbagai pilihan. Guru dalam hal ini harus mampu memilih media yang sesuai dengan bahan yang akan disampaikan.

Dari pendapat-pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa. Oleh karena itu, Ketika suatu media dipilih, ketika suatu media akan digunakan, ketika itulah beberapa prinsip perlu guru perhatikan dan pertimbangkan.

2.4 Fungsi Media Pembelajaran

Bila ditinjau dari segi fungsi dan manfaat media gambar menurut Arsyad (2007:17) ada beberapa macam, yakni:

- (1) Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- (2) Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.
- (3) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami atau mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam media gambar diam.
- (4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Keempat fungsi media pengajaran tersebut seharusnya dimanfaatkan oleh guru dan siswa lebih optimal. Dengan mempergunakan media pengajaran secara baik dan tepat sangat membantu untuk lebih mudah mencapai tujuan pembelajaran.

Alat atau media tersebut terdiri dari yang komersial (diperjualbelikan) atau yang dapat dibuat sendiri. Alat atau media itu dapat juga dibagi atas yang dapat didengar (auditory), yang dilihat (visual) dan yang didengarkan dan dilihat (audio-visual). Di samping itu games (permainan) dapat juga digolongkan ke dalam jenis media pengajaran, karena permainan itu tujuannya untuk membantu pelajar untuk mencapai tujuan yang ditentukan.

Yang termasuk dalam kategori alat media pengajaran visual termasuk di dalamnya media gambar. Media gambar dapat dijadikan sebagai alat bantu dalam mengembangkan pengajaran bahasa.

Media gambar dapat digunakan sebagai sarana untuk melatih siswa mengarang, yakni dengan menyajikan gambar-gambar berseri dan kemudian siswa disuruh untuk mengembangkan suatu karangan dari gambar-gambar berseri tersebut.

Media yang digunakan dalam kegiatan instruksional beraneka ragam. Menurut Rohani Ahmad (1997 : 25) pengembang instruksional dapat memilih salah satu atau beberapa di antaranya untuk digunakan dalam menyusun strategi instruksionalnya. Allen memberikan petunjuk yang dapat dijadikan pertimbangan dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan instruksional tertentu.

Ia menggambarkan tinggi-rendahnya kemampuan setiap jenis media bagi pencapaian berbagai tujuan belajar sebagai berikut :

Tabel 1

Kemampuan Setiap Jenis Media dalam Mempengaruhi Berbagai Macam Belajar

Macam Belajar Jenis Media Instruksional	Belajar Informasi Faktual	Belajar Pengenalan visual	Belajar konsep, prinsip dan aturan	Belajar prosedur	Menyajikan Keterampilan persepsi gerak	Mengembangkan Sikap, opini Dan motivasi
Gambar diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Gambar hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
Objek tiga dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekaman audio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
Programmed Instruction	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
Buku teks	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
tercetak						
Sajian oral						

Untuk menggunakan tabel tersebut seorang pengembang instruksional pertama-tama harus mempelajari macam belajar yang terkandung dalam tujuan instruksional yang akan dicapai. Dalam suatu tujuan instruksional mungkin mungkin terkandung salah satu atau beberapa macam belajar sebagai berikut:

1. Belajar informasi faktual, seperti mempelajari nama orang, tempat, tanggal terjadinya peristiwa.
2. Belajar pengenalan visual, seperti mengamati bentuk dan gerak dari suatu benda atau peristiwa.
3. Belajar konsep, prinsip, dan aturan, seperti mempelajari fisika, matematika, atau hukum sosial.
4. Belajar prosedur, seperti mempelajari cara membuat tes, membongkar pasang pesawat radio.

5. Belajar menyajikan keterampilan atau persepsi gerak, seperti mempelajari teknik lompat tinggi, menendang bola, dan cara melintasi tikungan dalam stadion balap sepeda.
6. Belajar mengembangkan sikap, opini, dan motivasi, seperti belajar menghargai karya lukis, norma sosial suatu bangsa, perbedaan pendapat orang, dan meningkatkan keinginan untuk lebih sering menolong sesama, serta mendorong untuk melaksanakan perbuatan yang selaras dengan konsep hidup sehat.

2.5 Media Gambar

2.5.1 Pengertian Media Gambar

Gambar berseri termasuk media pengajaran yang dikategorikan ke dalam media pengajaran media visual (yang dilihat). Ada beberapa macam media yang dikategorikan ke dalam media visual ini, antara lain:

- (1) Papan tulis. Ada banyak kegunaan papan tulis biasa atau white board. Selain untuk menulis keterangan-keterangan, denah-denah, bagan-bagan, dan sebagainya, guru juga dapat memnberi informasi melalui sarana yang menarik dengan menggunakan papan tulis, seperti dengan menyajikan gambar-gambar di papan tulis tersebut.
- (2) Gambar-gambar yang ditempelkan pada karton. Ini dapat digunting dari majalah, surat kabar dan poster-poster yang sudah tua.

- (3) Papan panel. Ini dapat dibuat sendiri oleh guru dari karton berlapis flanel, dan gambar-gambar guntingan yang juga berlapis flanel dari belakang. Gambar dapat ditempelkan dan diambil lagi dari papan flanel dengan mudah.
- (4) *Slide projector*, transparencies, OHP (*over head projector*). Ini semua adalah alat yang komersial yang sudah banyak dimiliki oleh sekolah-sekolah di Indonesia.

Ketiga media belajar ini baik untuk menunjang pembelajaran IPA. Karena media gambar merupakan salah satu alat yang penting bagi pengajaran dan pendidikan. Oleh sebab itu gambar yang akan dipergunakan hendaknya memenuhi kriteria-kriteria tertentu.

Menurut Arsyad (2007 : 9) Belajar dengan menggunakan media gambar akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus dengar saja.

Sejalan dengan penjelasan dan pendapat di atas, maka dalam penelitian tindakan kelas ini memerlukan sebuah pendekatan atau model pembelajaran untuk melengkapi pelaksanaan tindakan kelas yang akan dilakukan. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini akan menggunakan *Media Gambar* sebagai alternatif alat penunjang dalam pembelajaran IPA untuk anak usia Sekolah Dasar.

2.5.2 Fungsi Media Gambar

Menurut Sardiman, dkk (2003:28-29) media gambar berfungsi 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 penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diambil garis besar bahwa dalam pembelajaran media gambar dapat berfungsi sebagai berikut:

- a. Dapat menanamkan konsep yang konkrit dan realitas.
- b. Media gambar diharapkan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- c. Berfungsi memotivasi dan merangsang untuk memulai pelajaran.
- d. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh tiap-tiap peserta didik.

2.5.3 Langkah-Langkah Penggunaan Media

Berikut langkah-langkah penggunaan media dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh pendapat (Kuncoro, 2003:8) sebagai berikut:

- a. Mencari sumber bahan ajar berupa media gambar yang sesuai dengan materi.
- b. Menyajikan media gambar yang menarik sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa.
- c. Media gambar dipraktikkan secara langsung oleh siswa atau guru.
- d. Mengambil kesimpulan dari pemanfaatan menggunakan media gambar.

2.5.4 Kelebihan Penggunaan Media Gambar

Kelebihan menggunakan media gambar menurut Hamalik 1986 (dalam Agus ; 2007) menyatakan pendapatnya sebagai berikut:

- a. Sifatnya konkret (gambar/foto lebih realitas menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media lainnya)
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu
- c. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja sehingga dapat mencegah dan membetulkan kesalahpahaman.
- d. Harganya murah dan gampang untuk dicari.

2.5.5 Kelemahan Menggunakan Media Gambar

Kelemahan menggunakan mediagambar dalam pembelajaran menurut Sardiman (2007 : 21) adalah:

- a. Gambar hanya menekankan pada indera mata.
- b. Gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c. Ukurannya terbatas untuk ukuran besar.

2.6 Aktivitas Belajar

Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman Cronbach dalam Djamarah (2002: 13) Aktifitas adalah suatu kegiatan belajar yang dilakukan seseorang berupa” Kegiatan menganalisis, berfikir, membandingkan, dan mengembangkan dengan masa lalu” (Herpratiwi, 1993 : 23).

Prinsip aktivitas belajar dari beberapa pandangan dari beberapa ahli yang telah diungkapkan bahwa dalam kegiatan belajar subjeknya siswa harus aktif berbuat. Bruton Dalam Usman (2002 : 13).

Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, kegiatan belajar tidak akan mungkin berlangsung dengan baik. Belajar adalah berbuat baik untuk mengubah tingkah laku. Jadi, tidak ada kegiatan belajar tanpa aktivitas.

2.7 Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2000 : 45), hasil belajar adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya. Memahami lebih mendalam mengenai makna hasil dan belajar, yang dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut:

- a) Menurut Syah (1997 : 141) menyatakan prestasi adalah taraf keberhasilan proses belajar mengajar.
- b) Hamalik (2001 : 159), menyatakan prestasi merupakan indikator adanya perubahan tingkah laku siswa. Jadi prestasi adalah hasil maksimal dari sesuatu, baik berupa belajar maupun bekerja.

- c) Darmita (1996 : 169), menyatakan bahwa prestasi adalah apa yang telah dicapai dari hasil pekerjaan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.

2.8 Kerangka Pikir

Pembelajaran IPA untuk usia anak SD yang tanpa menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran, kemudian tidak bervariasi dalam pembelajaran IPA membuat siswa merasa bosan, sehingga aktivitas dan hasil belajar IPA rendah. Penggunaan media gambar sangat cocok menjadi alternatif untuk siswa dapat memahami materi yang diberikan. Kemampuan siswa yang heterogen, siswa dibagi menjadi 6 kelompok kecil untuk saling bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Pembelajaran menggunakan media gambar diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menarik bagi siswa. Siswa tidak sulit memahami pelajaran yang disampaikan dari gurunya, pesan pembelajaran menjadi abstrak, sehingga siswa mudah memahami. Dengan demikian, pembelajaran menggunakan media gambar siswa mendapat nilai hasil belajar yang baik.

2.9 Hipotesis Tindakan

Aktivitas dan hasil belajar IPA dapat ditingkatkan menggunakan media gambar pada siswa kelas V SD Negeri 2 Trimulyo Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan.

- 1) Hasil belajar IPA dapat ditingkatkan dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran pada siswa kelas V SD Negeri 2 Trimulyo.
- 2) Aktivitas belajar IPA dapat ditingkatkan dengan menggunakan media gambar