

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan dan belajar merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh. Pengalaman diperoleh berkat interaksi antara individu dengan lingkungan. Belajar merupakan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku seseorang sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat.

Bruner (Rusmono, 2012: 14) mengemukakan bahwa belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Oleh karenanya ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar, yaitu: 1) Proses perolehan informasi baru; 2) Proses mentransformasikan informasi yang diterima; dan 3) Menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan.

Gagne (Kokom Komalasari, 2013: 2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Sedangkan menurut Higlard dan Bower (Baharuddin dan wahyuni, 2007: 13) Belajar (*to learn*) memiliki arti: 1). *To gain knowledge, comprehension, or mastery of trough, experience our study*; 2). *To fix the mind or memory, memorize*; 3). *To acquire trough experience*; 4) *to become in forme of to find out*.

Menurut definisi tersebut, belajar memiliki pengertian memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman mengingat, menguasai pengalaman dan mendapatkan informasi atau menemukan.

Sunaryo (Kokom Komalasari, 2013: 2) belajar merupakan suatu kegiatan di mana seseorang membuat atau menghasikan suatu perubahan tingkah laku yang ada pada dirinya dalam pengetahuan, sikap dan keterampilan.

James O. Whittaker (Aunurrahman, 2013: 35) mengemukakan belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya. Abdillah (Aunurrahman, 2013: 35-36) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif afektif, dan psikomotor untuk memperoleh tujuan tertentu.

Berdasarkan pengertian belajar di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa belajar adalah semua aktivitas mental atau psikis yang dilakukan oleh seseorang sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku yang berbeda antara sesudah belajar dan sebelum belajar.

b. Pembelajaran

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi pelajar dan kreatifitas pengajar. Pembelajar yang memiliki motivasi tinggi ditunjang

dengan pengajar yang mampu memfasilitasi motivasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan peserta didik melalui proses belajar.

Kokom Komalasari (2013: 3) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan di evaluasi secara sistematis agar subjek/pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Mohamad Surya (2013: 111) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku secara menyeluruh, sebagai hasil dari interaksi individu itu dengan lingkuannya.

Gagne (Isjoni, 2014: 50) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran peserta didik berada dalam posisi proses mental yang aktif, dan guru berfungsi mengkondisikan terjadinya pembelajaran.

Menurut Gagne (Benny A. Pribadi, 2009:3) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang sengaja diciptakan dengan pembelajaran untuk memudahkan terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pengertian pembelajaran di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pembelajaran adalah suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan peserta didik dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling

mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar dan memperoleh suatu perubahan secara menyeluruh.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa komponen:

- 1) Peserta didik, seorang yang bertindak sebagai pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan;
- 2) Guru, seseorang yang bertindak sebagai pengelola, katalisator, dan peran lainnya yang memungkinkan berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang efektif;
- 3) Tujuan, pernyataan tentang perubahan perilaku (kognitif, psikomotorik, afektif) yang diinginkan terjadi pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
- 4) Isi Pelajaran, segala informasi berupa fakta, prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan;
- 5) Metode, cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan;
- 6) Media, bahan pengajaran dengan atau tanpa peralatan yang digunakan untuk menyajikan informasi kepada peserta didik;
- 7) Evaluasi, cara tertentu yang digunakan untuk menilai suatu proses dan hasilnya.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam pendidikan merupakan alat bantu yang sering digunakan guru, untuk kegiatan proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih bergairah untuk belajar materi yang akan disampaikan guru mudah tersampaikan. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan.

Bentuk interaksi antara pembelajaran dengan media merupakan komponen penting yang kedua untuk mendeskripsikan strategi penyampaian. Komponen ini penting karena strategi penyampaian tidaklah lengkap tanpa memberi gambaran tentang pengaruh apa yang dapat ditimbulkan oleh suatu media pada kegiatan belajar siswa. Oleh sebab itu, komponen ini lebih menaruh perhatian pada kajian mengenai kegiatan belajar apa yang dilakukan oleh siswa dan bagaimana peranan media untuk merangsang kegiatan pembelajaran.

Dalam Mata Pelajaran IPS salah satu media penyampai pesan (materi pembelajaran) yaitu dengan gambar. Gambar merupakan salah satu contoh media pembelajaran tradisional yang masuk dalam klasifikasi media visual yang digunakan dalam Mata Pelajaran IPS.

Media gambar memiliki peranan penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena penglihatan (visual) memiliki komposisi paling besar (75%) dalam hal rata-rata jumlah informasi yang dapat diperoleh seseorang. Informasi yang diperoleh melalui penglihatan juga lebih mudah ditangkap

dan diingat oleh memori seseorang. Media gambar apabila didukung oleh metode pembelajaran yang sesuai, juga dapat membawa siswa pada lingkungan belajar yang aktif dan menyenangkan.

Apalagi di dunia modern ini, dimana media gambar dapat dengan mudah dibuat atau ditemukan dengan bantuan komputer dan internet. Penerapannya pun sangat mudah, karena tidak memerlukan fasilitas dan sarana khusus, serta dapat diterapkan kepada hampir setiap kelompok peserta didik tanpa menilik usia atau latar belakang lainnya. Yang terpenting adalah bagaimana guru memadukannya dengan materi dan metode yang sesuai.

Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Fleming (Azhar Arsyad, 2013: 3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap system pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai

dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Gagne dan Briggs (Azhar Arsyad, 2013: 4), mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain, buku, tape recorder, kaset, video, camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai, foto, gambar, grafik televisi dan computer.

Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi interuksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Dapat ditarik kesimpulan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar, penggunaan media diharapkan dapat menjadikan kegiatan belajar akan lebih bermakana, maka dengan itu penulis akan mencoba menggunakan media sebagai salah satu alternatif dalam kegiatan belajar mengenal jenis-jenis usaha.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah hingga media yang canggih dan mahal harganya.

Menurut Sudjana (1990: 27), ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, antara sebagai berikut berikut

1) Gambar/Foto

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/Foto merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana. Sebagaimana pepatah Cina mengatakan

“sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa”. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, gambarnya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

2) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Karena setiap orang yang normal dapat diajarkan menggambar, maka setiap guru yang baik haruslah dapat menuangkan ide-idenya dalam bentuk sketsa. Sketsa, selain dapat menarik perhatian peserta didik, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tak perlu dipersoalkan karena media dibuat guru langsung.

3) Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang dirancang untuk menggambarkan hubungan timbal balik, yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol.

4) Bagan

Bagan seperti halnya media grafis yang lain yaitu termasuk media visual. Fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi.

5) Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, grafis atau gambar. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data secara kuantitatif dan teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

6) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, yaitu suatu gambar interpretatif yang digunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap atau tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dipahami dengan cepat.

7) Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Menurut Sadiman (2008: 49) Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio, antara lain Radio adalah media audio yang programnya dapat direkam dan diputar sesuka kita. Media ini relatif murah dan variasi programnya lebih banyak, dan Alat Perekam Pita Magnetik, Alat

perekam pita magnetik adalah salah satu media pembelajaran yang tidak dapat untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya.

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol. Oleh karena itu, simbol-simbol yang digunakan perlu dipahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.

Menurut Sadiman (2008: 28), “Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan”. Selain itu media grafis berfungsi menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan apabila tidak digrafiskan, misalnya: pelaksanaan shalat atau tentang konsep sifat wajib, mustahil bagi Allah, dan konsep lainnya”. Media grafis selain sederhana dan mudah pembuatannya, media grafis juga termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

Menurut Hernawan (2007: 33), jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media Visual Dua Dimensi Tidak Transparan, yang termasuk dalam jenis media ini adalah: gambar, foto, poster, peta, grafik, sketsa, papan tulis, flipchart, dan sebagainya.
- b. Media Visual Dua Dimensi yang Transparan. Media jenis ini mempunyai sifat tembus cahaya karena terbuat dari bahan-bahan plastik atau dari film. yang termasuk jenis media ini adalah: film slide, film strip, movie film, dan sebagainya.
- c. Media Visual Tiga Dimensi. Media ini mempunyai isi atau volume seperti benda sesungguhnya. yang termasuk jenis media ini adalah: benda sesungguhnya, nodel, diorama, specimen, mock-up, pameran, dan sebagainya.
- d. Media Audio. Media audio berkaitan dengan alat pendengaran seperti misalnya: Radio, Kaset, Laboratorium bahasa, telepon dan sebagainya.

- e. Media Audio Visual. Media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, seperti: Film, Compact Disc, TV, Video, dan lain sebagainya.

Media merupakan 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. Jenis-jenis ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metoda yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pengajaran segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pendidikan dari pengirim pesan atau guru kepada penerima pesan (siswa) dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar yang mempermudah siswa dalam memahami pesan. Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru akan lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu dalam proses belajar mengajar sehingga dengan adanya media yang tepat dapat melaksanakan proses belajar mengajar dengan efektif dan efisien.

3. Media Gambar

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang bisa dipakai sebagai perantara dalam menjelaskan suatu objek atau peristiwa, salah satunya ialah media gambar. Gambar merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkret.

Menurut Munadi (2010: 89), “Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar merupakan bahasa yang diekspresikan melalui tanda dan simbol. Penuangan gagasan ke dalam sebuah gambar harus memperhatikan tatanan bagian-bagian yang akan ditampilkan. Tatanan bagian itu harus dapat menampilkan gambar yang dapat dimengerti, dapat dibaca, dan dapat menarik perhatian sehingga mampu menyampaikan pesan yang diinginkan.

Menurut 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 IPS (2001: 329) “ Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.”

Menurut Sadiman (2008: 28) mengemukakan

“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”.

Soeparno (1988 : 1) mengemukakan media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru. Sedangkan sebagai penerima informasinya

adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para siswa.

Menurut Sadiman (2008: 29) “Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, salah satu jenis media yang paling disukai siswa, terutama siswa usia anak-anak yang diketahui memberi pengaruh paling besar terhadap peserta didik di antara jenis media lainnya”.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media gambar adalah tiruan (barang, orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) dalam bentuk gambar yang digunakan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui media gambar, siswa dibawa lebih dekat pada objek yang dipelajari dengan demikian siswa pun mampu membangun pengetahuan baru akan suatu materi secara lebih efektif.

4. Fungsi Media Gambar

Sarana pembelajaran dapat menjadikan sebuah alat sebagai faktor yang dapat menjadi penunjang dalam pembelajaran. Fungsi pertama media gambar adalah sebagai alat bantu pembelajaran, dan fungsi kedua ialah sebagai media sumber belajar, fungsi ketiga sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi (Sadiman 2008: 85).

Menurut Munadi (2010: 36), fungsi media pembelajaran antara lain sebagai berikut:

- a) Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar, belajar haikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang bahan, alat, teknik, dan lingkungan, yang hal mana dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

- b) Fungsi sematik, yakni: kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang mana atau maksudnya benar-benar dipahami peserta didik (tidak verbalistik).
- c) Fungsi manifulatif berdasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu serta mengatasi keterbatasan indraawi.
- d) Fungsi psikologis yang meliputi:
 - 1) Fungsi Atensi, yakni media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) peserta didik terhadap materi ajar.
 - 2) Fungsi Afektif, yakni menggugah perasaan, emosi, tingkat permainan atau penolakan peserta didik terhadap sesuatu.
 - 3) Fungsi Kognitif, yakni media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/pristiwa.
 - 4) Fungsi Imajinatif, yakni proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris.
 - 5) Fungsi Motivasi, merupakan mendorong peserta didik untuk terdorong melakukan kegiatan belajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran.
 - 6) Fungsi Sosio-Kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antara peserta komunikasi pembelajaran.

Fungsi media gambar yaitu menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, Fungsi edukatif: artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan. Fungsi sosial: artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberi konsep yang sama kepada setiap orang. Fungsi ekonomis: artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal. Fungsi politis: berpengaruh pada politik pembangunan.

Menurut Sadiman (2008: 33) gambar berfungsi pula 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.

Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian siswa agar memperhatikan pelajaran, mengembangkan kemampuan visual anak, mengembangkan imajinasi anak, membantu meningkatkan kemampuan anak terhadap hal-hal yang abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas.

Menurut Munadi (2010: 28), “Media gambar berfungsi 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 penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Media gambar termasuk media visual, sebagaimana halnya media yang lain media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi siswa. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digambarkan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya, media gambar termasuk media yang relatif murah bila ditinjau dari segi biayanya.

Dengan adanya media gambar, seorang guru akan lebih mudah dalam menyampaikan konsep suatu bahan pelajaran kepada siswa, dan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dalam bentuk gambar-gambar. Selain itu siswa tidak akan jenuh karena disuguhkan gambar-gambar yang menarik. Lewat media gambar itulah nantinya siswa mampu menanamkan konsep dalam dirinya.

5. Manfaat Media Gambar

Gambar adalah sebuah media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan-pesan pembelajaran dituangkan melalui sebuah gambar. Dengan memanfaatkan media gambar, segala keterbatasan dapat diatasi. Contohnya dari segi waktu dan biaya.

Menurut Sudjana (1990: 2), manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya.
- c. metode mengajar akan bervariasi.
- d. peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Dalam mencapai hasil belajar yang optimal dengan pemanfaatan media gambar seperti uraian di atas, akan membantu guru dalam penyampaian materi sehingga siswa termotivasi pada saat pembelajaran berlangsung (Sadiman 2008: 29). Maka dari itu, dapat disimpulkan pemanfaatan media gambar sebagai jembatan materi yang akan disampaikan guru kepada peserta didik sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Munadi (2010: 56) manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

1. Menimbulkan kegairahan belajar;
2. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
3. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penerima pesan dalam proses belajar mengajar, penerima pesan ialah siswa. Melalui inderanya, siswa dirangsang oleh media untuk menggunakan kombinasi dari beberapa inderanya sehingga mampu menerima pesan secara lebih lengkap. Dalam proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media ialah isi pelajaran. Dengan kata lain, pesan ini dapat bersifat rumit dan mungkin juga dapat dirangsang dengan cara cermat untuk dikomunikasikan secara baik kepada siswa.

Menurut Hamalik (2002: 32) “Manfaat gambar adalah memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran”. Media gambar yang digunakan harus dapat menarik perhatian siswa pada kegiatan belajar mengajar dan lebih merangsang kegiatan belajar peserta didik. Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran.

Menurut Sadiman (2008: 57) Secara umum manfaat media pembelajaran antara lain, sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. Objek yang kecil-dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
- d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
- e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
- f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

Manfaat media pembelajaran merupakan perantara yang dipakai orang sebagai penyebar ide atau gagasan sehingga ide atau gagasan itu sampai pada penerima. Medium yang paling utama dalam komunikasi adalah bahasa. Manfaat media ditinjau dari segi isi (content) ide atau pesan (message) yang diajarkan, kegunaan media adalah menyediakan hal-hal yang secara biasa tidak dapat disajikan karena berbagai sebab, misalnya terlalu luas, sempit, besar, berbahaya, sudah lampau atau belum terjadi dan hanya dapat diperlihatkan dalam keadaan bergerak. Ditinjau dari jumlah penerimanya (siswa) media bermanfaat untuk menghubungkan dengan orang banyak dan jauh. Melalui media banyak ide dapat disebarkan dengan cepat.

6. Kelebihan Dan Kekurangan Media Gambar

Media gambar merupakan alternatif pembelajaran yang sangat menarik dan sangat mendidik bagi siswa. Hal ini disebabkan karena media gambar memberi pengaruh yang baik bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media gambar memberi nilai lebih terhadap proses pembelajaran yakni mampu menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Media gambar juga mempunyai kelebihan dan kelemahan dalam hubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana (1990: 71), beberapa kelebihan media gambar, antara lain sebagai berikut:

- a. sifatnya konkret;
- b. gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu;
- c. media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita;
- d. gambar dapat memperjelas suatu masalah;
- e. gambar harganya murah dan mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika gambar digunakan dalam proses pembelajaran, kekurangan atau keterbatasan yaitu: gambar hanya menekankan persepsi indera mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan ukurannya sangat terbatas kelompok besar.

Berdasarkan uraian di atas, proses pembelajaran yang bersumber pada siswa aktif, media gambar menjadi salah satu hal yang dapat membuat peserta didik dapat memahami proses belajar dan mengajar. Untuk mencapai tujuan pendidikan di sekolah, pengajar atau guru harus memiliki strategi untuk menentukan cara yang tepat untuk menyampaikan materi kepada peserta didik agar tujuan pendidikan dapat tercapai.

Menurut Hamalik (2002: 57) Beberapa kelebihan media gambar antara lain:

1. Sifatnya konkret, Maksudnya gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda/peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas, dan tidak selalu bisa anak – anak dibawa ke objek / peristiwa tersebut. Media gambar dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sela atau penampang daun yang tak 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 mudah didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan – kelebihan tersebut, gambar mempunyai kelemahan, beberapa kelemahan tersebut adalah :

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

Kelebihan dan kekurangan ini merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Menurut Sadiman (2008: 29), “Media gambar mempunyai kelebihan antara lain: sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman”.

Selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki beberapa kekurangan. Kekurangan atau keterbatasan media gambar merupakan hambatan yang muncul ketika media gambar digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu: *pertama*, kadang-kadang gambar terlalu kecil untuk dipertunjukkan di

kelas yang besar. *Kedua*, gambar mati tidak dapat menunjuk gerak. *Ketiga*, anak tidak selalu mengetahui bagaimana membaca gambar tersebut. Gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata, gambar yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa selain memiliki kelebihan, ternyata media gambar pun memiliki beberapa kekurangan yakni: 1) media gambar bersifat mati atau tanpa gerak maupun audio; 2) kadang-kadang gambar terlalu kecil untuk ditampilkan di depan kelas yang besar; 3) media gambar hanya menekankan pada persepsi indera mata; dan 4) media gambar bersifat terikat.

Dari penjabaran di atas, dapat disimpulkan media gambar mempunyai kelebihan antara lain: sifatnya konkret, gambar dapat mengatasi ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan, memperjelas suatu masalah sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

Dalam menggunakan media gambar terdapat beberapa kelebihan sebagai berikut: (1) dapat menerjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata; (2) gambar sangat mudah di pakai karena tidak membutuhkan peralatan; (3) gambar relatif tidak mahal; (4) gambar mudah didapat dan dibuat sendiri; dan (5) gambar dapat digunakan untuk semua tingkat pengajaran dan bidang studi.

7. Prinsip-Prinsip Pemakaian Media Gambar

Tidak semua gambar dapat dipakai sebagai media pembelajaran. Sebuah gambar akan menjadi gambar yang baik dan dapat digunakan sebagai sumber

belajar apabila memiliki menunjukkan beberapa hal penting yang turut membantu menciptakan proses pembelajaran yang efektif.

Menurut Sudjana (1990: 76), “Prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dalam menggunakan media gambar pada setiap pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik;
- b. padukan gambar-gambar kepada pelajaran;
- c. pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, kurangilah penambahan kata-kata pada gambar;
- d. mendorong pernyataan yang kreatif;
- e. dan mengevaluasi kemajuan kelas.

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan guru berkewajiban memberikan bantuan kepada siswa tentang apa yang harus dipelajari untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini guru dan peserta didik melakukan interaksi dalam proses pembelajaran.

Menurut Sadiman (2008: 87) penggunaan media pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan media harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa. Hal ini perlu ditekankan sebab sering media dipersiapkan hanya dilihat dari sudut kepentingan guru.

Menurut Anderson dalam Munadi (2010: 194), “Prosedur pemilihan media dimulai dari sifat-sifat belajar seperti kognitif, psikomotorik, dan afektif”. Melalui media gambar dapat mengarahkan sifat belajar seperti kognitif,

psikomotorik, dan afektif peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditentukan.

Gambar dapat dipergunakan, baik dalam lingkungan anak-anak maupun dalam lingkungan orang dewasa. Gambar yang berwarna umumnya menarik perhatian. Semua gambar mempunyai arti, uraian dan tafsiran sendiri. Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam data PBM. Dalam menggunakan media gambar ada berbagai macam hal yang perlu kita perhatikan demi tercapainya tujuan pembelajaran serta penguasaan materi yang optimal oleh siswa.

8. Memilih Gambar Yang Baik Dalam Pembelajaran

Gambar yang baik sebagai media pembelajaran. Tentu saja adalah gambar yang cocok dengan tujuan pembelajaran. Secara singkat, media gambar berperan sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik).

Menurut Sudjana (1990: 74), "Kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut.

- a. Komposisi yang baik, gambar itu mempunyai pusat perhatian yang jelas sehingga memberikan gambar secara keseluruhan.
- b. Pewarnaan yang efektif, pemakaian warna-warna yang harmonis merupakan ciri kedua dari kualitas artistik suatu gambar.
- c. Teknik, merupakan gambar yang baik untuk tujuan pembelajaran untuk membesarkan atau mengecilkan objek/benda sebenarnya.

Dari kriteria-kriteria gambar seperti yang telah diuraikan di atas, kriteria gambar harus menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya, selain itu menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam mengajar.

Menurut Hamalik (2002: 37) “Kriteria yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih gambar yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

- a. Warna, peserta didik sangat tertarik pada gambar berwarna. Umumnya peserta didik mengamati warna, barulah menafsirkan. Peserta didik mengkaji kriteria tersendiri tentang kombinasi warna.
- b. Ukuran, dapat dibandingkan yang lebih besar seekor ayam dengan seekor sapi. Mana lebih tinggi antara seorang manusia dengan gereja, dan sebagainya.
- c. Jarak, maksudnya agar siswa dapat mengira-ngira jarak antara suatu objek dengan objek lainnya dalam suatu gambar.
- d. Sesuatu gambar dapat menunjukkan suatu gerakan, mobil yang sedang parkir yang nampak dalam sebuah gambar, dalam gambar tersebut terdapat simbol-simbol gerakan.
- e. Temperatur, bermaksud peserta didik memperoleh kesan apakah di dalam sebuah gambar temperaturnya dingin atau panas.

Dalam pemilihan gambar yang baik untuk kegiatan pengajaran terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan yaitu: Keaslian gambar. Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya, seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya. Kekeliruan dalam hal ini akan memberikan pengaruh yang tak diharapkan gambar yang palsu dikatakan asli, kesederhanaan. Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis

secara murni dan mengandung nilai praktis. Jangan sampai peserta didik menjadi bingung dan tidak tertarik pada gambar, bentuk item. Hendaknya sipengamat dapat memperoleh tanggapan yang tetap tentang obyek-obyek dalam gambar.

Kriteria-kriteria memilih gambar seperti yang telah dikemukakan di atas juga berfungsi untuk menilai apakah suatu gambar efektif atau tidak untuk digunakan dalam pengajaran. Gambar yang tidak memenuhi kriteria tidak dapat digunakan sebagai media dalam mengajar.

Dari penjabaran di atas, kriteria tersebut mengandung nilai praktis sebagai media pembelajaran sehingga guru mudah menjelaskan materi yang disajikan pada proses pembelajaran. Dapat ditarik kesimpulan hendaknya guru mempertimbangkan penggunaan media gambar sebagai penyampai pesan dalam pelaksanaan proses pembelajaran di dalam kelas.

9. Menggunakan gambar dalam pembelajaran

Pembelajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua siswa, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan. *Display* gambar-gambar dapat ditempel pada papan buletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

Menurut Oneng dalam Munadi (2010: 8), penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi yang terbagi menjadi dua tahap, yakni secara primer dan secara sekunder.

Pertama, proses komunikasi secara primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang atau simbol sebagai media. Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lain sebagainya yang secara langsung menterjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. *Kedua*, proses komunikasi secara sekunder adalah proses menyampaikan pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan sarana atau alat sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Media kedua yakni: surat, telepon, teleteks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film dan banyak lagi adalah media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi.

Menurut Hamalik (2002: 38), penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi adalah perangkat lunak (*software*) media pertama atau lambang-lambang/ simbol-simbol pesan atau informasi yang biasanya disajikan dengan menggunakan media kedua sebagai perangkat keras (*hardware*), yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung media tersebut. Dapat ditarik kesimpulan penggunaan gambar dalam pembelajaran sebagai proses komunikasi yakni kegiatan interaksi guru dengan siswa melalui gambar sebagai media penyampai pesan dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik (2008: 76) Penggunaan gambar secara efektif disesuaikan dengan tingkatan anak, baik dalam hal besarnya gambar, detail, warna dan latar belakang untuk penafsiran. Dijadikan alat untuk pengalaman kreatif,

memperkaya fakta, dan memperbaiki kekurang jelasan. Akan tetapi gambar juga menjadi tidak efektif, apabila terlalu sering digunakan dalam waktu yang tidak lama. Gambar sebaiknya disusun menurut urutan tertentu dan dihubungkan dengan masalah yang luas.

Gambar dapat digunakan untuk suatu tujuan tertentu seperti pengajaran yang dapat memberikan pengalaman dasar. Mempelajari gambar sendiri dalam kegiatan pengajaran dapat dilakukan cara, menulis pertanyaan tentang gambar, menulis cerita, mencari gambar-gambar yang sama, dan menggunakan gambar untuk mendemonstrasikan suatu obyek.

Pengajaran dalam kelas dengan gambar sedapat mungkin penyajiannya efektif. Gambar-gambar yang digunakan merupakan gambar yang terpilih, besar, dapat dilihat oleh semua peserta didik, bisa ditempel, digantung atau diproyeksikan. Display gambar-gambar dapat ditempel pada papan buletin, menjadikan ruangan menarik, memotivasi siswa, meningkatkan minat, perhatian, dan menambah pengetahuan siswa.

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu

kelancaran proses belajar-mengajar dan mengurangi waktu belajar (Sumarno, 2011).

B. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hasil yang diperoleh peserta didik setelah peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang diwujudkan dalam bentuk nilai dan juga perbuatan.

Bloom (Rusmono, 2012: 8) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang meliputi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Snelbeker (Rusmono, 2012: 8) mengemukakan bahwa perubahan atau kemampuan baru yang diperoleh peserta didik setelah melakukan perbuatan belajar adalah merupakan hasil belajar, karena belajar pada dasarnya adalah bagaimana perilaku seseorang berubah sebagai akibat dari pengalaman.

Nana Sudjana (2016: 22) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:) mengatakan hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima pelajaran.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

b. Faktor Yang Mempengaruhi

Menurut Slameto (2013, hlm. 54 – 60) mengemukakan bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua golongan saja yaitu, faktor intern dan faktor ekstern yang dirinci sebagai berikut.

- 1) Faktor Internal
 - a) Faktor Jasmaniah
 - (1) Faktor kesehatan, artinya badan beserta bagiannya dalam keadaan baik dan bebas dari penyakit.
 - (2) Cacat tubuh, dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain
 - b) Faktor Psikologis
 - (1) Intelegensi, 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.
 - (2) Perhatian, adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek (benda/hal) atau sekumpulan objek.
 - (3) Minat, adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.
 - (4) Bakat, adalah kemampuan untuk belajar.
 - (5) Motif, adalah penggerak atau pendorong terhadap pencapaian tujuan belajar.

- (6) Kematangan, adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.
 - (7) Kesiapan, adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi.
- c) Faktor kelelahan
- 2) Faktor Ekstern
- a) Faktor keluarga
- (1) Cara orang tua mendidik, baik cara baik atau buruk akan mempengaruhi anak dalam belajar.
 - (2) Relasi anggota keluarga, yaitu sejauh mana keterbukaan antara anak dengan anggota keluarganya terutama orang tua.
 - (3) Suasana rumah, kebiasaan sehari-hari yang terjadi di dalam rumah.
 - (4) Keadaan ekonomi keluarga, ekonomi yang dimaksud adalah keterpenuhan sandang, pangan dan papan serta fasilitas belajar yang mendukung.
 - (5) Pengertian orang tua, kebebasan yang dibatasi dalam rumah.
 - (6) Latar belakang kebudayaan, kebiasaan perilaku yang ditunjukkan di rumah.
- b) Faktor Sekolah
- (1) Metode mengajar, berhubungan dengan model, metode dan pendekatan dari guru dalam belajar.
 - (2) Kurikulum, kesesuaian dengan minat, bakat dan perhatian siswa.
 - (3) Relasi guru dengan siswa, interaksi yang dilakukan oleh guru diluar kegiatan pembelajaran formal.
 - (4) Relasi siswa dengan siswa, penyesuaian diri dengan teman sejawatnya.
 - (5) Disiplin sekolah, ketaatan terhadap aturan yang berlaku di sekolah.
 - (6) Alat pelajaran, media yang digunakan dalam penerapan konsep kongkrit menuju abstrak.
 - (7) Waktu sekolah, jam masuk dan jam keluar siswa dalam kelas.
 - (8) Standar pelajaran di atas ukuran, siswa yang berbeda akan menerima respon yang berbeda pula.
 - (9) Keadaan gedung, lingkungan yang memadai dalam menunjang kegiatan belajar.
 - (10) Metode belajar, pemberian tugas dan tes kepada siswa.
 - (11) Tugas rumah, pemberian tugas yang sewajarnya.
- c) Faktor masyarakat
- (1) Kegiatan siswa dalam masyarakat
 - (2) Media masa
 - (3) Teman bergaul
 - (4) Bentuk kehidupan masyarakat

c. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar

Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cimega dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berarti adalah aktivitas belajar siswa dalam kelas. Keberhasilan dari hasil belajar dapat dipengaruhi dari proses yang diterapkan yaitu berupa media, metode dan pendekatan guru. Penelitian ini mempunyai upaya dalam peningkatan hasil belajar adalah dengan menerapkan media gambar yang disesuaikan agar mampu membuat siswa belajar mencari tahu sendiri solusi atas masalah yang ditawarkan. Peran guru dalam penyampaian harus dipantau dan direfleksikan sebagai bahan evaluasi diri demi kemajuan kegiatan pembelajaran. Tes menjadi cara untuk mengukur keberhasilan peningkatan hasil belajar dengan menerapkan media gambar.

C. Hakikat Pembelajaran IPS

a. Pengertian Pendidikan IPS

Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah istilah untuk *Social Studies* di Amerika. Pengembangan mata pelajaran IPS diarahkan pada pengembangan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan menganalisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan masyarakat yang dinamis sebagai tantangan kehidupan global yang selalu mengalami perubahan setiap saat.

Pada hakekatnya pembelajaran IPS di sekolah yang bersifat terpadu (integrated) bertujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik. Sehingga peserta didik dapat “menguasai dimensi-dimensi pembelajaran IPS di sekolah, yaitu: 1) Menguasai pengetahuan (knowledge); 2) Keterampilan (skills); 3) Sikap dan nilai (attitudes and values); dan 4) Bertindak (action).

Somantri (Sapriya, 2014: 11) mengemukakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.

Berdasarkan pengertian IPS di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa IPS adalah integrasi dari beberapa cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dijadikan bahan kajian yang terpadu seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya, sehingga pelajaran IPS di SD mengerjakan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subjek didik menjadi warga negara yang baik.

b. Tujuan Pembelajaran IPS

Tujuan IPS dikembangkan atas dasar pemikiran bahwa pendidikan IPS merupakan suatu disiplin ilmu. Oleh karena itu pendidik IPS harus mengacu pada tujuan pendidikan nasional.

Dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi disebutkan bahwa tujuan pendidikan IPS, yaitu:

- 1) Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan;
- 2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial;
- 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan;
- 4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, tingkat lokal, nasional, dan global.

Berdasarkan tujuan IPS di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa ada tiga aspek yang harus dituju dalam pengembangan pendidikan IPS yaitu aspek intelektual, kehidupan sosial, dan kehidupan individual. Pengembangan kemampuan intelektual lebih didasarkan pada pengembangan disiplin ilmu itu sendiri serta pengembangan akademik *thinking skills*. Tujuan intelektual berupaya untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami disiplin ilmu sosial, kemampuan berpikir, kemampuan prososial, dalam mencari informasi dan mengkomunikasi hasil temuan. Pengembangan intelektual ini akan selalu berhubungan dengan aspek pengembangan individual.

c. Ruang Lingkup IPS di Sekolah Dasar

Terdapat tiga prinsip pembelajaran dalam pandangan Bruner (Nana Supriatna, 2013: 38) yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar yaitu:

- 1) Pembelajaran harus berhubungan dengan pengalaman serta konteks lingkungan peserta didik sehingga hal itu dapat mendorong mereka untuk belajar;
- 2) Pembelajaran harus terstruktur sehingga peserta didik bisa belajar dari hal-hal yang mudah kepada hal-hal yang lebih sulit;

- 3) Pembelajaran harus disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan para peserta didik dapat melakukan eksplorasi sendiri pengetahuannya;

Untuk mencapai tujuan diatas maka setiap peserta didik harus dapat menguasai IPS sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS di tingkat SD/MI. Dalam KTSP 2006 tingkat SD/MI, ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengentahuan Sosial meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Manusia, Tempat, dan Lingkungan;
- 2) Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan;
- 3) Sistem sosial dan Budaya;
- 4) Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan.

D. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Cimega pada Pembelajaran IPS yang rendah. Permasalahan yang terjadi adalah penggunaan model yang bersifat konvensional dan tidak direkomendasikan oleh Kurikulum 2006. Dalam kurikulum 2006 kegiatan belajar mengajar harus menggunakan Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektik dan Menyenangkan dengan penerapan beberapa media pembelajaran.

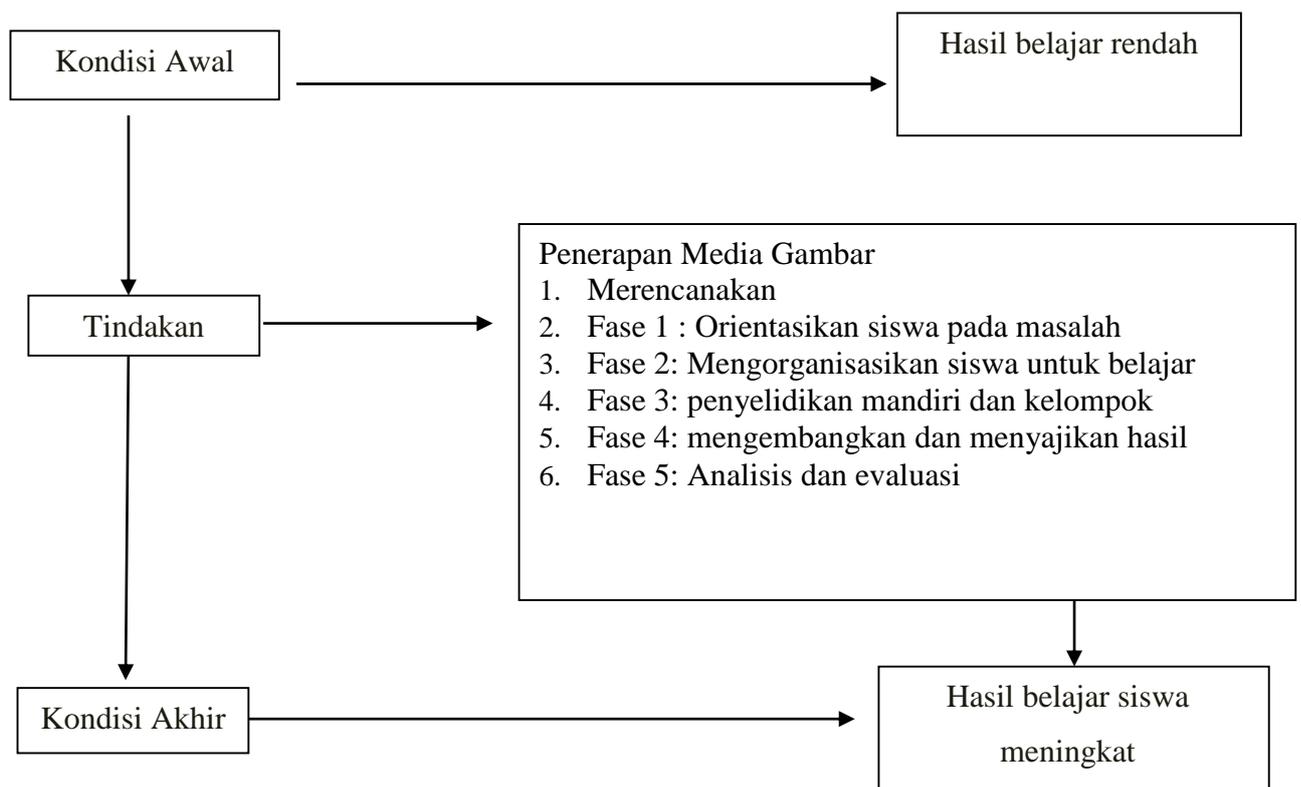
Dari beberapa media yang sesuai dengan kurikulum 2006, peneliti memilih media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penelitian Eman Suherman dalam skripsinya yang berjudul "*Peningkatan Kemampuan Mengomentari Persoalan Factual Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*" dengan

hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media gambar meningkatkan hasil pembelajaran dari 80% sampai 95% angka kelulusan siswa.

Sedangkan dari Hasil penelitian yang kedua diambil dari skripsi Seni Septriani Soemantri tahun 2013 yang berjudul “*Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Narawita II Tahun Pelajaran 2012/2013*”. Permasalahan yang terjadi sebelum penelitian adalah kurangnya rasa ingin tahu dan hasil belajar siswa yang kurang, guru kurang mampu menyusun RPP dengan benar dan proses pembelajaran dilakukan bersifat *Textbook Oriented*. Hasil penelitiannya adalah dengan menerapkan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebesar 95%. Adapun kerangka berpikir penelitian ini tersaji dalam bagan Sdibawah ini.

Bagan Kerangka Berpikir



E. Analisis dan Pengembangan Materi Pelajaran

1. Keluasan dan Kedalaman Materi Ajar

Materi yang akan dipelajari oleh siswa kelas V SDN Cimega pada penelitian ini adalah Jenis – Jenis Usaha Ekonomi. Materi ini termasuk kedalam ranah kognitif C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan).

Keluasan materi yang terdapat pada materi ini yaitu mencakup, tentang jenis – jenis usaha ekonomi yang ada di masyarakat.

2. Karakteristik Materi

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini berdasarkan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar untuk kelas V semester I pada kurikulum 2006. Berdasarkan kurikulum 2006 telah diatur bahwa SK “Menghargai berbagai peninggalan dan tokoh sejarah yang berskala nasional pada masa Hindhu-budha dan islam, keragaman kenampakan alam dan suku bangsa, serta kegiatan ekonomi di indonesia.” dengan KD 1.5 jenis - jenis usaha ekonomi Dari SK dan KD diatas maka peneliti mengembangkan materi ajar dengan judul jenis - jenis usaha ekonomi . Dari berbagai sumber bacaan, materi yang akan dipelajari oleh siswa diuraikan sebagai berikut,

3. Jenis-jenis Usaha Ekonomi

Ada bermacam-macam usaha untuk mencukupi kebutuhan hidup. Pada ini kita akan membicarakan pengertian kegiatan atau usaha eko-nomi,jenis-

jenis usaha dalam kegiatan ekonomi, dan usaha ekonomi yang dikelola sendiri dan yang dikelola kelompok.

a. Pengertian kegiatan ekonomi

Untuk mencukupi kebutuhan-nya sehari-hari orang melakukan usaha yang berbeda-beda. Jenis usaha yang dijalankan orang sesuai dengan bakat dan keterampilan yang dimiliki. Dalam gambar Kegiatan 1, tampak kegiatan sebagai pedagang, nelayan, peternak, dan petani. Coba perhatikan kegiatan orang-orang di sekitar kamu, apa saja pekerjaan mereka? Untuk apa orang bekerja? Pada dasarnya, orang mempunyai tujuan yang sama ketika bekerja, yaitu untuk mendapatkan uang atau penghasilan. Penghasilan itu digunakan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Maka kita dapat menyimpulkan apa yang dimaksudkan dengan kegiatan ekonomi. Kegiatan ekonomi adalah semua kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Dalam kehidupan sehari-hari tak seorang pun dapat membuat semua barang yang dibutuhkannya. Oleh sebab itu ada kerja sama antara orang yang satu dengan orang lainnya. Kerja sama itu saling melengkapi. Ada orang yang bekerja sebagai petani yang memproduksi bahan pangan. Ada yang membuat pakaian untuk dijual dan diperdagangkan, dan seterusnya.

b. Jenis-jenis usaha dalam bidang ekonomi

Tanah air kita kaya dan luas. Ada banyak potensi bidang usaha di tanah air kita. Berikut ini kita akan membahas aneka bidang usaha,

seperti pertanian, perkebunan, peternakan, perikanan, kehutanan, pertambangan, perindustrian, perdagangan, dan pariwisata.

1. Pertanian

Negara kita adalah negara agraris. Berbagai jenis tanaman dapat tumbuh. Hasil tanah pertanian Indonesia, antara lain padi, jagung, ubi, tembakau, kelapa sawit, karet, cengkeh, palm, kopi, cendana, kayu putih, lada, dan teh. Upaya untuk meningkatkan hasil pertanian dilakukan dengan cara intensifikasi, ekstensifikasi, diversifikasi, dan rehabilitasi.

2. Perkebunan

Perkebunan merupakan usaha penanaman lahan dengan tanamantanaman keras. Ada dua macam perkebunan, yaitu perkebunan rakyat dan perkebunan besar. Perkebunan rakyat adalah perkebunan yang dikelola oleh rakyat. Perkebunan besar biasanya dikelola oleh pemerintah atau perusahaan perkebunan. Perkebunan besar biasanya menanam karet, kelapa, kelapa sawit, dan tebu. Hasil perkebunan ini lebih ditujukan untuk ekspor sehingga dapat menghasilkan devisa bagi negara.

Tanaman perkebunan dapat digolongkan ke dalam dua golongan, yaitu tanaman musiman dan tanaman tahunan.

1. Contoh tanaman perkebunan musiman atau berumur pendek adalah tebu, tembakau, dan rosela.

2. Contoh anaman perkebunan tahunan atau berumur panjang atau tahunan adalah teh, kopi, cengkeh, lada, karet, kelapa, dan kelapa sawit.

Usaha untuk meningkatkan hasil perkebunan dilakukan dengan cara pembukaan perkebunan baru, pemeliharaan tanaman perkebunan, pemberian modal, kegiatan penyuluhan lapangan tentang perkebunan atau tanaman tertentu. Salah satu model pengembangan perkebunan adalah Perkebunan Inti Rakyat (PIR).

3. Peternakan

Peternakan adalah usaha memelihara binatang peliharaan yang diambil manfaatnya. Usaha peternakan dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu peternakan hewan besar, peternakan hewan kecil, dan peternakan unggas.

1. Contoh peternakan hewan besar adalah peternakan sapi, kerbau, dan kuda. Peternakan hewan besar banyak dilakukan di daerah dengan padang rumput yang luas. Contohnya di Nusa Tenggara Timur.
2. Contoh peternakan hewan kecil adalah peternakan kambing, domba, kelinci, dan babi.
3. Contoh peternakan unggas adalah peternakan ayam, itik, entok, dan burung.

Usaha peternakan menghasilkan daging, telur, susu, dan kulit. Pemerintah membantu memajukan usaha peternakan. Upaya pemerintah memajukan hasil peternakan, antara lain dengan memberikan bantuan bibit unggul, terutama untuk ternak sapi,

menyediakan pakan ternak, mendirikan laboratorium penyelidikan penyakit hewan, dan memberikan penyuluhan kepada para peternak. Penyuluhan antara lain berupa penjelasan tentang cara-cara melakukan pembuahan buatan.

4. Perikanan

Usaha perikanan dibedakan menjadi perikanan darat dan perikanan laut. Mari kita bahas lebih lanjut.

1. **Perikanan darat** adalah usaha memelihara dan menangkap ikan di perairan darat. Perikanan darat meliputi perikanan **air tawar** dan perikanan **air payau**.
 - a. Perikanan air tawar diusahakan di sungai, danau, rawa, waduk, atau bendungan di lembah-lembah sungai dan empang, serta sawah yang digenangi air selama tanaman padi masih muda.
 - b. Perikanan air payau diusahakan di tambak-tambak yang terdapat di tepi pantai.
2. **Perikanan air laut** adalah usaha menangkap ikan di pantai atau di laut dan pembudidayaan ikan laut dalam tambak-tambak. Di Indonesia, usaha penangkapan ikan laut banyak dilakukan oleh nelayan tradisional. Lahan perikanan air laut di Indonesia sangat luas. Pada musim ikan hasil tangkapan para nelayan akan berlimpah ruah sehingga harga di pelelangan ikan akan merosot. Selain ikan, laut juga menghasilkan mutiara, udang, rumput laut, dan garam.

Hasil-hasil itu digunakan untuk memenuhi keperluan penduduk dan sebagai bahan ekspor. Ekspor hasil laut Indonesia yang terkenal adalah udang. Produksi udang dilakukan dengan membuat tambak udang.

5. Kehutanan

Hutan Indonesia sangat luas. Hasil-hasil hutan, antara lain kayu, rotan, damar, dan kemenyan. Selain hasil-hasil tersebut, hutan mempunyai fungsi penting, yaitu menjaga keseimbangan alam. Pepohonan yang tumbuh di hutan membantu peresapan air ke dalam tanah. Dengan demikian bisa menghindari terjadinya banjir. Selain itu, hutan menjadi tempat hidup serta berkembangnya berbagai satwa. Oleh karena itu, hutan tidak boleh dirusak dan harus diremajakan. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk menjaga agar hutan tidak rusak adalah mencegah penebangan liar dan mengadakan reboisasi atau peremajaan hutan.

6. Pertambangan

Indonesia memiliki berbagai macam mineral. Usaha untuk mengolah atau memanfaatkan mineral demi kesejahteraan manusia disebut **pertambangan**. Mineral ini berada di dalam perut bumi. Untuk mendapatkannya perlu dilakukan penggalian atau penambangan.

Barang tambang dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu:

1. Bahan tambang mineral logam.

Contohnya adalah timah, bauksit, besi, nikel, tembaga, dan emas.

2. **Bahan tambang bukan logam.**

Contohnya adalah keramik, belerang, gips, dan marmer.

3. **Bahan tambang sumber energi.**

Contohnya adalah minyak bumi, batubara, dan gas. Pengolahan minyak bumi dan gas bumi Indonesia dilakukan oleh **Pertamina** (Perusahaan Tambang Minyak Nasional). Selain itu, dilakukan oleh usaha patungan Indonesia dan negara Inggris, Amerika, dan Belanda melalui perusahaan **Caltex**, **Stanvac**, atau **Arco**. Gas bumi terletak di atas minyak karena berat jenisnya lebih ringan. Gas bumi pertama-tama dibor, kemudian diproses untuk menjadi cair. Setelah menjadi cair, bahan ini dikenal dengan nama *Liquid Petroleum Gas* (LPG atau dibaca elpiji). Batubara berasal dari tumbuh-tumbuhan yang membatu dan terjadi dalam jutaan tahun. Persediaan batubara di negara kita sangat besar. Kebanyakan batubara di negara kita termasuk batubara muda. Batubara digunakan untuk bahan bakar dan keperluan industri, seperti:

1. peleburan bijih besi,
2. peleburan nikel,
3. bahan pembuat semen, dan
4. pembangkit tenaga listrik.

Ada dua jenis timah di Indonesia, yaitu timah putih dan timah hitam.

Timah digunakan untuk bermacam-macam keperluan, antara lain:

1. melapisi seng dan logam agar tidak mudah berkarat,
2. pembuatan tube,

3. mematri,
4. kertas timah, dan
5. peluru.

Tembaga telah lama digunakan manusia. Bijih tembaga dilebur terlebih dahulu sebelum diekspor. Tembaga diolah menjadi:

1. peralatan listrik,
2. kuningan, dan
3. perunggu.

Logam emas merupakan cadangan kekayaan bagi suatu negara.

Emas dan perak digunakan untuk membuat:

1. perhiasan seperti kalung dan cincin,
2. uang logam, dan
3. barang-barang kerajinan.

7. Perindustrian

Industri adalah usaha atau kegiatan untuk mengubah bahan mentah menjadi bahan setengah jadi atau barang jadi. Bahan mentah berasal dari sumber daya alam. Industri dilakukan untuk meningkatkan mutu atau nilai suatu barang. Usaha industri dapat dilakukan oleh perorangan, kelompok, atau suatu perusahaan, baik pemerintah maupun swasta. Contoh industri adalah pengolahan ikan menjadi ikan kaleng, karet menjadi ban, dan sebagainya.

8. Perdagangan

Perdagangan adalah kegiatan yang bertujuan menyalurkan barang dan jasa dari produsen ke konsumen. Barang-barang yang diperdagangkan merupakan hasil-hasil pertanian, peternakan, perikanan, hutan, dan barang-barang hasil industri. Perdagangan muncul karena kemampuan manusia, daerah, atau negara menyediakan barang kebutuhan terbatas. Akibatnya, terjadi saling ketergantungan.

9. Pelayanan jasa pariwisata

Pariwisata adalah kegiatan bepergian dari tempat tinggal ke tempat wisata dengan tujuan rekreasi. Orang yang melakukan pariwisata disebut wisatawan. Ada wisatawan Nusantara atau wisatawan domestik dan wisatawan manca negara (luar negeri). Indonesia memiliki banyak sekali objek wisata. Objek wisata itu bisa berupa pemandangan alam maupun budaya. Objek wisata dapat berupa pemandangan alam dan budaya. Contoh objek wisata alam adalah pegunungan, pantai, danau, suaka alam, flora dan fauna.

