**BAB II**

**KAJIAN TEORITIS**

**A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran**

Menurut Shraron E. Smaldino dan James D. Russel dalam bukunya “Instructional Technology and Media for Learning” , belajar adalah mengembangkan pengetahuan baru, keterampilan, dan perilaku yang merupakan interaksi indivindu dengan informasi dan lingkungan (Sharon, TT:6). Lingkungan dalam pengertian ini tidak hanya yang bersifat lunak, tetapi juga yang bersifat fisik, seperti jalan raya, televisi, pasar, toko, serta lainya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya, sejak dilahirkan hingga manusia mati. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dan lingkungan sekitarnya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu tingkah laku pada diri seseorang, yang disebabkan telah terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Sedangkan menurut padangan modern, belajar adalah proses perubahan tingkah laku berkat ineteraksi dengan lingkungan . Seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar setelah memperoleh hasil, yakni terjadi perubahan tingkah laku. Misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya. Pola tingkah laku tersebut meliputi aspek rohani dan jasmani. Menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotorik), dan menyangkut sikap dan nilai (afektif) (Syukur, 2005:6).

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa belajar dapat didefinisikan sebuah proses interaksi antara manusia dengan lingkungan yang dilakukan secara terencana untuk mencapai pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diinginkan. Sehingga terjadi perubahan pada diri seseorang dari hasil belajar tersebut, yaitu kedewasaan diri. Pendek kata, seseorang yang telah melakukan proses belajar pasti terjadi perubahan pada dirinya.

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dan telah direncanakan. Menurut Dimyati dan Mudjiono (2006: 297) bahwa ‘Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada sumber belajar’. Sedangkan menurut Hamalik (2008: 57) **Pembelajaran** adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran “.

Pendapat lain disampaikan oleh Yunanto (2004: 4) yang menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan pendekatan belajar yang memberi ruang kepada anak untuk berperan aktif dalam kegiatan belajar.” Dari pengertian pembelajaran yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses belajar mengajar yang telah dirancang oleh guru untuk mengembangkan potensi dalam diri siswa.

Dalam pembelajaran seorang guru harus memahami dengan baik materi yang akan disampaikan. Metode harus dirancang dengan baik, memilih pendekatan serta menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai apa diharapkan yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada waktu pembelajaran berlangsung.

**B. Hakikat IPA dan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

1.Hakekat IPA

Ilmu pengetahuan alam yang sering disebut sains berawal dari kata science yaitu mengacu pada masalah –masalah kealaman (*nature*) sehingga secara sederhana IPA didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang gejala-gejala alam. Sains merupakan satu kesatuan sistem yang mempunyai pola (keteraturan) dan diperoleh melalui studi komprehensif, hati-hati, dan sistematis.

Pendidikan sains menekankan pada pemberian secara langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah . Pendidkan sains diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

Selanjutnya untuk memahami hakekat IPA haruslah dilandasi dengan pengertian tentang IPA yang dikemukakan para ahli :

1. Kemey (Solihat, Ihat. 2006 : 19) menyatakan bahwa IPA merupakan aktifitas dalam menemukan hukum-hukum alam dalam bentuk teori-teori berdasarkan fakta-fakta. Keadaan ini menyebabkan hubungan timbal balik antara teori berdasarkan fakta baru.
2. Sunds (Solihat, Ihat 2006 : 19) menyatakan bahwa “*science is both a body of knowledge and process”*  dilihat dari kalimat ini maka jelaslah bahwa yang dimaksud dengan sains (IPA) adalah kumpulan dari pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, dan lain-lain), dan bagaimana proses untuk mendapat pengetahuan itu.
3. Fisher (Solihat, Ihat. 2006 : 19) menyatakan bahwa IPA sebagai “*body of knowledge obtained by method based upon observation”,* yaitu IPA merupakan suatu batang tubuh pengetahuan yang diperoleh melalui metode yang berdasarkan observasi.

2. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar

Ilmu Pengetahuan Alam adalah ilmu yang mempelajari alam semesta dan isinya serta gejala-gejala yang terjadi di dalamnya. IPA merupakan terjemahan dari bahasa inggris yaitu *natural science*. *Natural*  berarti alam sedangkan *science* mempunyai arti “Ilmu pengetahuan”. Secara bahasa IPA diartikan sebagai Ilmu Pengetahuan Alam. Pengetahuan alam diartikan sebagai pengetahuan tentang alam semesta beserta isinya. Pengetahuan sendiri diartikan sebagai segala sesuatu yang diketahui manusia.

Menurut Nash (Samatowa, 2006: 2) berpendapat bahwa:

IPA adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam, dimana pengamatan tersebut bersifat analisis, lengkap, cermat serta menghubungkan satu fenomena dengan fenomena lain, sehingga seluruhnya membentuk perspektif baru tentang objek yang diamati.

IPA merupakan ilmu yang tidak berdiri sendiri, melainkan saling berkaitan sehingga berbentuk suatu kesatuan yang utuh. IPA hakikatnya dapat dipandang sebagai proses berkaitan cara kerja, cara berpikir, dan cara untuk memecahkan masalah. Sehingga pada saat pembelajaran ada proses penemuan cara memperoleh pengetahuan. Menurut Harlen (Sulistyorini, 2007:10) ada Sembilan sikap ilmiah yang dapat dikembangkan pada anak SD yaitu :

* + - 1. Sikap ilmiah
      2. Sikap ingin mendapatkan sesuatu
      3. Sikap kerjasama
      4. Sikap btidak putus asa
      5. Sikap mawas diri
      6. Sikap tidak berprasangka
      7. Sikap bertanggung jawab
      8. Sikap berfikir bebas
      9. Sikap disiplin

Sikap tersebut dikembangkan pada saat siswa melakukan pengamatan diskusi. Sehingga guru untuk memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencari tahu konsep dari objek yang diamati. Misalnya dalam mengembangkan sikap ingin tahu siswa yang besar ditunjukan dengan perilakunya yang ingin mencoba segala sesuatu yang baru ditemuinya. Hal baru tersebut kemudian dieksplorasi oleh anak dalam tingkatan tertentu sesuai dengan tingkat berpikirnya. Selanjutnya, anak usia SD sangat peka terhadap stimulus yang diberikan oleh lingkungan sekitarnya.

Dalam pembelajaran IPA, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir kritis mengarahkan dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga mereka mampu membangun pengetahuannya dengan melakukan pengamatan. “Pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan” (Sagala, 2006: 61). Di dalam pembelajaran, pendidik mengacu pada teori-teori belajar yang menjadi landasan untuk mencapai tujuan. Dengan demikian, penggunaan asas pendidikan dan teori belajar yang tepat menentukan arah keberhasilan pendidikan..

Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku. Dalam arti luas tingkah laku meliputi pengamatan, pengenalan, perbuatan, keterampilan, minat, penghargaan, dan sebagainya. Perubahan tingkah laku dalam arti belajar tidak hanya terbatas pada perubahan kognitifnya saja, tetapi juga meliputi perubahan sikap dan keterampilan. Sependapat dengan itu, Nasution (2005: 59) menyatakan “Belajar tidak hanya mengenai bidang intelektual saja, akan tetapi seluruh pribadi anak, kognitif, afektif, maupun psikomotor”.

Ruang lingkup materi pembelajaran IPA untuk SD/MI (Mulyasa, 2007: 112) meliputi (1) makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan, dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; (2) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi, cair, padat, dan gas; (3) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana; dan (4) bumi dan alam semesta meliputi : tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit.

Jika dikaitkan dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar, maka proses memperoleh pengetahuan didapatkan siswa ketika berinteraksi dengan objek dan ruang lingkup IPA SD. Telah disebutkan yang menjadi objek IPA adalah fenomena atau gejala alam yang terjadi sedangkan ruang lingkup IPA meliputi makhluk hidup dan proses kehidupannya, benda/materi, energi, dan perubahannya, serta bumi dan alam semesta. Oleh karena itu, lingkungan alam merupakan sumber, sarana, dan sasaran belajar dalam IPA. Sebagai sumber, lingkungan berperan sebagai objek ilmu pengetahuan yang dapat digali seluas-luasnya. Sebagai sarana, lingkungan menjadi penunjang di dalam proses pemerolehan pengetahuan.

1. **Hasil Belajar**

Menurut (Nasution:1997) hasil belajar adalah suatu perubahan pada indivindu yang belajar, perubahan ini tidak hanya pengetahuan saja tetapi kecakapan sikap, penguasaan dan penghargaan dalam indivindu yang belajar.Seperti yang dikemukakan oleh Hilgard dan Bower(dalam M. Ngalim Purwanto:1980) bahwa belajar berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu.

Horward Kingsley (dalam Nana Sudjana:2011:22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum.Sedangkan menurut Gagne membagi lima kategori hasil belajar yakni (a) informasi verbal (b) keterampilan inetelektual (c) strategi kognitif (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dari suatu proses belajar akan menyebabkan terjadi perubahan dalam diri seseorang. Oleh karena itu, untuk mengetahui sejauh mana perubahan yang dialami siswa maka dilakukan kegiatan penilaian yaitu suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan pembelajaran tersebut dapat dicapai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkan setelah mereka menempuh proses belajar.

1. **Konsep Media**

Pada konsep media ini akan dibahas mengenai pengertian media, fungsi, peran, dan kegunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, jenis-jenis media yang dapat digunakan dan pemilihan media.

1. **Pengertian media**

Kata “Media” berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata“medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar kata kunci media adalah”perantara”

Dalam bahasa arab, media juga berarti perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2006: 3). Berikut beberapa pengertian media dari beberapa pakar :

1. Oemar Hamalik dalam Syukur (2005:125) mendefinisikan media sebagai teknik yang dapat digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.
2. Gagne dalam Karti Soeharto (2003:1998) menyatakan bahwa media adalah bebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.
3. Robert Heinick dan kawan-kawan dalam Angkowo (2007: 11) menyatakan bahwa: “*A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram prinrted materials, computers, and instructors”*.Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur.

Dari berbagai pendapat di atas secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

1. **Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis, dan Kegunaan Media Pembelajaran** 
   1. Fungsi Media Pembelajaran

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang dipergunakan guru.

Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah :

1. Fungsi Edukatif; artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
2. Fungsi Sosial; artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan berbagai konsep kepada setiap orang.
3. Fungsi Ekonomis; artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerjasama masing-masing.
4. Fungsi Politik; berpengaruh pada politik pembangunan.
5. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi; mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemudian yang modern (Hamalik,1994 : 12).

Fungsi-fungsi diatas terkesan masih bersifat konseptual. Fungsi praktis yang dijalankan oleh media pengajaran adalah sebagai berikut :

1. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset video rekaman, kehidupan diluar sangat di perlukan oleh anak yang tinggal didaerah pegunungan.
2. Mengatasi batas ruang dan kelas, misalnya misalnya gambar tokoh pahlawan yang dipasang diruang kelas.
3. Mengatasi keterbatasan kemampuan indera.
4. Menampilkan peristiwa alam, misalnya rekaman peristiwa letusan gunung berapi untuk menerangkan gejala alam.
5. Menyederhanakan kompleksitas materi.
6. Memungkinkan siswa mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar.
   1. Manfaat Media Pembelajaran

Encylopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15), merincikan manfaat media pembelajaran dalam Proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut :

1. Meletakan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga mengurangi verbalisme
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalamn nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.
   1. Pemilihan Media Pembelajaran

Para pakar media pembelajaran telah merumuskan kriteria-kriteria pemulihan media. Kriteria pemilihan ini didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakan media tersebut. Berikut ini kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan, yakni :

1. Kesesuaian dengan Tujuan (*instrutional goals*)

Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dari kajian Tujuan Instruksional Umum (TIU) atau Tujuan Instruksional Khusus (TIK) ini bisa dianalisis media apa yang cocok guna mencapai tujuan tersebut. Selain itu analisis dapat diarahkan pada taksonomi tujuan dari bloom, dkk apakah tujuan itu bersifat kognitif, afektif, dan psikomotorik. Begitu halnya dalam kurikulum berbasis kompetensi (2006), kriteria pemilihan media didasarkan atas kesesuaian dengan standar kompetensi, kompetensi dasar dan terutama indikator.

1. Kesesuian dengan Materi Pembelajaran (*instructional content*)

Bahan atau kajian apa yang akan diajarkan pada program pembelajaran tersebut. Pertimbangan lainya, dari bahan atau pokok bahasan tersebut sampai sejauhmana kedalaman yang harus dicapai, dengan demikian kita bisa mempertimbangkan media apa yang sesuai untuk penyampian bahan tersebut.

1. Kesesuaian dengan Karakteristik Pembelajar atau Siswa

Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karakteristik siswa/guru. Yaitu mengkaji sifat-sifat dan ciri media yang akan digunakan. Hal lainya karakteristik siswa, baik secara kuantitatif (jumlah) ataupun kualitatif (kualitas, ciri, dan kebiasan lain) dari siswa terhadap media yang akan digunakan. Terdapat media yang cocok untuk sekelompok siswa, namun tidak cocok untuk siswa yang lain. Misalnya, seorang guru tidak akan menggunakan media video atau film walaupun media tersebut secara umum dipandang baik secara umum dipandang baik apabila akan diajarkan pada siswa yang memiliki gangguan indera penglihatannya. Dengan demikian pemilihan harus melihat kondisi siswa secara fisik terutama keberfungsian alat indera yang dimilikinya. Selain pertimbangan tersebut perlu juga diperhatikan aspek kemampuan awal siswa, budaya maupun kebiasaan siswa. Hal ini perlu diperhatikan untuk menghindari respon negatif siswa, serta kesenjangan pemahaman antara pemahaman yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajarnya dengan isi materi yang terdapat pada media tersebut.

1. Kesesuaian dengan Teori

Pemilihan media harus didasarkan atas kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang dianggap paling disukai dan paling bagus, namun didasarkan atas teori yang diangkat dari penelitian dan riset sehingga telah teruji validitasnya. Pemilihan media bukan pula karena alasan selingan atau hiburan semata. Melainkan media harus merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran, yang fungsinya untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.

1. Kesesuaian dengan Gaya Bajar Siswa.

Kriteria ini harus didasarkan atas kondisi psikologis siswa, bahwa siswa belajar dipengaruhi pula oleh gaya belajar siswa. Bobbi DePorter (1999: 117) dalam buku “*Quantum Learning*” mengemukakan terdapat tiga gaya belajar siswa, yaitu : tipe visual, auditorial, dan kinestetik. Siswa yang memiliki tipe visual akan mudah memahami materi jika media yang digunakan adalah media visaual seperti TV, Video, Grafis, dan lain-lain. Berbeda dengan siswa dengan tipe auditori lebih menyukai cara belajar dengan mendengarkan dibanding menulis dan melihat tayangan. Untuk mengidentifikasi tipe auditorial ini dapat dilihat dari kebiasan belajarnya, misalnya: berbicara kepada diri sendiri saat bekerja, mudah terganggu oleh keributan, senang membaca keras dan mendengarkannya, merasa kesulitan dalam menulis namun memiliki kecerdasan dalam berbicara, belajar dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan. Tipe kinestetik lebih suka melakukan dibandingkan membaca dan mendengarkan. Ciri-ciri tipe ini diantaranya berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik,menyentuh orang untuk memperoleh perhatian dari orang lain,belajar melalui manipulasi dan praktek, belajar dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari telunjuk ketika membaca dan lain-lain.

1. Kesesuaian dengan Kondisi Lingkungan, Fasilitas Pendukung, dan Waktu Yang tersedia.

Bagaimana bagusnya sebuah media, apabila tidak didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia, maka kurang efektif. Misalnya guru IPA merencanakan untuk mengadakan pembelajaran dengan memanfaatkan TV Edu, tentu saja guru tersebut harus mengalokasikan waktu yang tepat sesuai dengan jam tayang dalam TV edu tersebut. Media juga terkait dengan user atau penggunanya dalam hal ini guru, jika guru tidak memiliki kemampuan untuk menggunakan media tersebut dengan baik, maka akan sia-sia, begitu halnya dengan fasilitas lainya, misalnya sekolah disebuah desa terpencil membeli perangkat komputer untuk mata pelajaran TIK, namun hal itu menjadi tidak berfungsi dengan baik, karena ternyata di sekolah tersebut belum terpasang aliran listrik.

* 1. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Usaha membuat media pengajaran lebih konkret dengan menggunakan media banyak dilakukan orang. Berbagai jenis media memilki nilai kegunaan masing-masing, untuk mengetahui berbagai jenis media dan nilainya dalam pengajaran.

Pemahaman akan nilai yang dimiliki masing-masing jenis media sangatlah penting, karena dalam proses belajar mengajar guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang dinginkan dapat terwujud dalam diri siswa. Selama proses belajar mengajar berlangsung akan selalu terjadi interaksi antara guru dan siswa dan media pengajaran yang digunakan.

Aneka ragam media pengajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu, menurut Brets adanya tiga ciri, yaitu : suara *(audio*), bentuk (*visual*), dan gerak (*motion*). Atas dasar ini Brets mengungkapkan beberapa kelompok media tersebut :

* 1. Media *audio-motion-visual*, yakni media yang mempunyai suara, ada gerak dan bentuk objektif dapat dilihat.Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak.
  2. Media *audio-still-visual*, yakni media yang mempunyai suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan, seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tak bergerak. (television still recording)
  3. Media *audio-semi motion*, yakni mempunyai suara dan gerakan namun tidak menampilkan suatu gerakan suara utuh. Salah satu contoh media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh atau tele blackboard.
  4. Media *motion-visual*, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak.
  5. Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada gerakan, seperti film-stripe dan slide tanpa suara. Ada berbagai macam alat peraga visual yang secara efektif dapat digunakan oleh para guru didalam kelas. Guru sekolah dasar harus menggunakan beberapa alat peraga visual dalam pembelajaran untuk memudahkan mengajar. Sebagian dari alat peraga visual yang dapat kita gunakan gambar-gambar, tabel, poster, kartun dan benda nyata. Gambar yang berwarna-warni dapat membuat siswa semangat dalam belajar. Gambar dapat menerjemahkan konsep abstrak menjadi lebih realistis dan berwujud, sehingga siswa tidak hanya membayangkan saja. Dengan mengambil gambar-gambar dari surat kabar, majalah, dan kalender tentu tidak membutuhkan biaya mahal. Disamping itu, suasana pembelajaran menjadi semakin menyenangkan dalam hal ini dapat dilakukan di semua tingkatan Sekolah dasar. Kesimpulanya media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda, pemandangan, curahan pikiran, atau berbagai ide yang divisualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar situasi dan lukisan yang berhubungan dengan pokok bahasan.
  6. Media *audio*, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon,dan audio tape.
  7. Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, dan pamflet.

Dari uaraian-uraian yang dikemukakan diatas, dapat disimpulkan bahwa berbagai jenis media tersebut pada dasarnya dapat digolongkan dalam tiga kelompok besar, yaitu media cetak, elektronik , dan objek nyata atau realita.

1. Media Cetak

Media cetak diartikan sebagai bahan yang dipadukan melalui percetakan profesional seperti buku, majalah, dan modul. Sebenarnya disamping itu masih ada bahan lain yang dapat di golongkan kedalam istilah ”cetak”, seperti tulisan, bagan, gambar yang di foto kopi atau gambar hasil produksi sendiri.

Adapun kelebihan dan keuntungan media cetak ini, adalah relatif murah, mudah dalam penggunaannya, dalam arti tidak memerlukan peralatan khusus serta lebih luwes dalam pengertian mudah digunakan, dibawa, atau dipindahkan.

Sedangkan kelemahan dari media cetak ini adalah cenderung membosankan jika tidak dirancang dengan baik. Di samping itu, media ini kurang dapat memberikan suasana yang “hidup” bagi siswa.

1. Media Elektronik

Di samping penggunaan media cetak, dalam upaya pengajaran saat ini terlihat pula adanya perkembangan yang semakin pesat dalam penggunaan media elektronik.

Ada berbagai macam media elektronik yang lazim digunakan dalam pembelajaran, antara lain :

1. Perangkat Slide atau film bingkai
2. Film Strip
3. Rekaman
4. Overhead Transparancies
5. Video Tape/ Video cassette
6. Realita (Objek nyata atau benda sesungguhnya)

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses belajar mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah menggunakan pula media yang bersifat langsung dalam objek nyata atau realita. Untuk itu ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru, pertama, membawa objek nyata tersebut, seperti jenis tanaman atau hewan kedalam kelas, kedua, membawa siswa keluar kelas seperti mengunjungi pabrik-pabrik yang ada di sekitarnya, museum, atau ke suatu perkebunan untuk melihat objek yang bersangkutan.

Objek yang sesungguhnya akan memberikan rangsangan yang amat penting agi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, misalnya berkebun. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba.

Adapun keuntungan dan penggunaan media gambar ini adalah dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi yang nyata. Serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Sedangkan kelemahan dari media ini realita adalah kemungkinan adanya resiko yang dapat membahayakan siswa ketempat di luar sekolah, biaya keluar untuk mengadakan, baik untuk membeli atau menyewa bebagai objek nyata tidaklah sedikit, ditambah adanya kemungkinan rusak, dan yang terakhir bahwa objek nyata tidak terlalu memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, sehingga masih diperlukan dukungan media lainya.

1. Media Gambar
2. **Pengertian Media Gambar**

Di antara media pembelajaran media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarnakan karna siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Dasar, sehingga tidak tergantung pada buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar.

Dibawah ini beberapa pengertian media gambar, diantaranya :

1. Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, stripe, opaque proyektor (Hamalik, 1994 : 95). Media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja;
2. Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukuran terhadap lingkungan.
3. **Fungsi Media Gambar**

Levie dan Lentz (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual/gambar, yaitu :

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. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau materi pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatika.
2. Fungsi *afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang berganbar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial dan ras.
3. Fungsi *kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi *kompensantoris* 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. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal
5. **Karakteristik dan Langkah-Langkah Menentukan Media Gambar**

Dengan gambar anak memiliki panduan untuk merangkai cerita dari kata menjadi dan dari kalimat menjadi paragraf demi paragraf sehingga tersusun sebuah karangan yang runtut.

Menurut Hastuti (Hermayanti,2001 : 8-9) bahwa gambar memiliki karakteristik :

1. Cocok dengan tingkat umur atau tingkat kemampuan anak
2. Bersahaja dalam arti tidak perlu kompleks, sehingga anak mendapatkan gambar yang cocok
3. Realistis, maksudnya seperti benda sesungguhnya atau sesuai dengan apa yang digambar
4. Gambar dapat diperlakukan dengan tangan. Artinya sebagai media pembelajaran, gambar harus dapat dipegang atau diraba oleh anak.

Sumber belajar berupa media gambar sesungguhnya tidak harus mahal, mewah, atau berupa barang yang sulit didapat, tetapi lebih kepada sejauhmana kreatifitas dan kemauan para guru untuk berinovasi dan memanfaatkan sumber belajar berupa media gambar yang ada, hasil karya orang lain maupun membuat sendiri walaupun sangat sederhana.

Menurut Sumarni (2003: 25) kriteria memilih gambar yang baik adalah

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran
2. Dapat memberikan penjelasan dalam pembelajaran
3. Mudah didapat
4. Guru harus mampu dan mahir dalam menggunakanya
5. Sesuai dengan waktu yang tersedia
6. Sesuai dengan tingkat pemikiran siswa
7. **Tujuan dan Alasan Dasar Penggunaan Media Gambar**

Sesuai dengan karakteristik anak usia Sekolah Dasar yang sangat menyukai gambar, bahan pengajaran gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Dalam gambar dapat digunakan untuk mendorong dan menstimulasi pengungkapan gagasan siswa, baik secara lisan maupun secara tulisan.

Gambar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Ibrahim (Kuraesin, 2000 :19) mengukapkan bahwa media visual membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.

Selain itu tujuan penggunaan media gambar menurut Saadah (Sumarni, 2003 : 25)

adalah :

1. Untuk menerangkan suatu materi pelajaran kepada siswa
2. Sebagai pancingan untuk kegiatan latihan berbahasa, yaitu memancing merespon siswa pada materi yang disampaikan.
3. Menggabungkan suatu unsur kebudayaan dengan kegiatan kelas melalui penggunaan poster, iklan, gambar peristiwa, surat dan sebagainya yang berhubungan dengan ilustrasi suatu unsur kebudayaan yang sedang dibahas.
4. Mewujudkan suatu situasi belajar yang optimal
5. **Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar**

Meskipun demikian sebagai media pembelajaran media gambar memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing yaitu sebagai berikut

Seperti yang dikemukakan Oemar Khalik (Hermayanti,2001 : 1) mengemukakan kelebihan media gambar yaitu

1. Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak ke dalam bentuk yang lebih nyata
2. Banyak tersedia dalam buku-buku, majalah, katalog, atau kalender
3. Gambar sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
4. Gambar tidak relatif mahal
5. Dapat digunakan untuk semua tingkat pengajar

Sedangkan kekurangan media gambar sepeti yang diungkapkan oleh Rahadi (kuraesin.2006:20) yaitu :

1. Hanya menampilkan persepsi indera mata
2. Ukurannya terbatas dan hanya dapat dilihat oleh sekelompok tertentu
3. Gambar di interpretasikan secara personal dan subjektif
4. Gambar disajikan dalam ukuran yang kecil sehingga kurang efektif dalam pembelajaran
5. **Konsep Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah salah satu pembelajaran terpadu yang berkembang saat ini. Pembelajaran ini berawal dari tema tertentu yang kontekstual. Pembelajaran ini diyakini dapat memfasilitasi siswa kelas rendah yang masih berfikir holistik (menyeluruh).

1. Pengertian Pembelajaran Tematik

Pendekatan tematik merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran yang disusun agar siswa pada kelas rendah memahami materi-materi pelajaran secara utuh, karena pada usia kelas rendah pemikiran siswa masih bersifat holistik atau menyeluruh. Dengan dipayungi oleh sebuah tema siswa dapat lebih terfokus pada materi pembelajaran. Sebagai mana dikemukan oleh Sabirin (<http://taufiksabirin.wordpress.com>) bahwa:

Konsep pembelajaran tematik adalah merupakan pengembangan dari pemikiran dua orang tokoh pendidikan yakni Jacob tahun 1989 dengan konsep pembelajaran interdisipliner dan Fogarty pada tahun 1991 dengan konsep pembelajaran terpadu. Pembelajaran tematik  merupan suatu pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja mengaitkan beberapa aspek baik dalam  intra mata pelajaran maupun antar mata pelajaran. Dengan adanya pemaduan itu peserta didik akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan secara utuh sehingga pembelajaran jadi bermakna bagi peserta didik.

Pendekatan tematik juga dapat dikatakan sebagai “Pendekatan pembelajaran untuk mengadakan hubungan erat dan serasi antara berbagai aspek yang mempengaruhi siswa dalam proses belajar” (Mulyasa, 2008: 104). Pembelajaran dengan pendekatan tematik bertolak dari suatu topik atau tema tertentu yang dipilih guru dengan atau bersama anak. Di mana konsep-konsep suatu mata pelajaran saling terkait dan dijadikan sebagai alat dan wahana untuk mempelajari dan menjelajahi suatu topik atau tema. Menurut Purwadarminta (Depdiknas, 2007:164) “Tema adalah pokok pikiran atau gagasan pokok yang menjadi pembicaraan”.

1. Karakteristik Pendekatan Tematik

Menurut Depdiknas (2007:166), Sebagai suatu model pembelajaran di sekolah dasar, pembelajaran tematik mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Berpusat pada siswa

b. Memberikan pengalaman langsung

c. Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

d. Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran

e. Bersifat fleksibel

f. Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa

g. Menggunakan prinsip belajar sambil bermain yang menyenangkan.

Dengan memiliki karakteristik seperti di atas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan tematik, tidak berpusat pada guru sehingga siswa tidak akan merasa bosan, selain itu dengan cara memberikan pengalaman secara langsung dan pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, materi yang disampaikan akan bertahan lebih lama. Kemudian dengan menggunakan prinsip belajar sambil bermain siswa akan merasa senang dan siswa dapat beraktivitas selama proses pembelajaran.

**F. Pokok Bahasan Daur Air dan Peristiwa Alam**

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006, pokok bahasan bagian- bagian tubuh hewan yang diajarkan di kelas II Sekolah Dasar meliputi “ bagian utama tubuh hewan dan kegunaanya”

* + 1. Bagian- bagian tubuh hewan

Tubuh hewan memiliki bagian- bagian, ada kepala, badan, dan alat gerak.. Di kepala ada mulut dan mata ada juga telinga dan hidung di badan ada dada perut dan ekor ada berbagai alat gerak hewan kaki sayap sirip dan perut.

Banyak jenis hewan di lingkungan sekitar, tubuh setiap hewan berbeda ada hewan berkaki dua contohnya burung ayam dan bebek hewan itu memiliki paruh dan sayap.

Paruh

 

Kaki

Sayap

Kaki

Sayap

**Gambar 2.1 Bagian Tubuh Ayam dan Bebek**

* + 1. Kegunaan bagian - bagian tubuh hewan

Setiap bagian tubuh hewan mempunyai kegunaan berbeda. Coba kita amati gambar di bawah!



**Gambar 2.2 Gajah**

Lihat itu seekor gajah belalainya dapat memegang benda, belalai gajah bergunauntuk mengambil makanan.



**Gambar 2.3 Ikan dalam Akuarium**

Lihat seekor ikan dalam akuarium, sirip ikan untuk berenang

insang ikan untuk bernapas.