**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Pemahaman Konsep**
2. **Pemahaman**

Pengertian pemahaman yang dikemukan oleh para ahli seperti yang dikemukakan oleh Wikel dan Muhtar (Sudaryono, 2012 : 44), mengemukakan bahwa:

Pemahaman yaitu kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu deketahui atau diingat : mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Dalam hal ini siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengenai apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tampa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Sementara Benjamin S Bloom (Anas Sudijono, 2009 : 50), mengatakan bahwa:

Pemahaman (Comprehension) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Menurut Daryanto (2008 : 106), kemampuan pengalaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu :

1. Menerjemahkan (*translation*)

Pengertian penerjemahan di sini bukan saja pengalihan (*translation*) arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

1. Menginterprestasi (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih laus daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Ide utama suatu komunikasi.

1. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk dimengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat, memahami atau mengerti apa yang dianjurkan, mengatahuan apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal yang lain. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-kata sendiri. Kemampuan pengalaman dapat dijabarkan ke dalam tiga bentuk yaitu : menerjemahkan (*translation*), menginterprestasi (*interpretation*), dan mengeksplorasi (*extrapolation*).

1. **Konsep**

Pengertian konsep yang dikemukankan oleh S. Hamid Husai (Supriya 2009:43), mengemukakan bahwa : “Konsep adalah penggabungan dari sejumlah benda yang mememiliki karakteristik yang sama”. Selanjutnya More (Supriya, 2009:43), “Konsep itu sesuatu yang tersimpan dalam bentuk atau pikiran berupa sebuah ide atau sebuah gagasan”. Konsep dapat dinyatakan dalam sejumlah bentuk kongkrit atau abstrak, luas atau sempit, satu kata frase. Beberapa konsep yang bersifat kongret misalnya : manusia, gunung, lautan, daratan, rumah, Negara dan sebagainya.

Menurut Bloom (Vastari, 2009 : 16), “Pemahaman Konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengerian seperti mampu menggukap suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa, pemahaman konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, memberi penjelasan atau member uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri, maupun menyatakan ulang suatu konsep, mampu mengklasifikasikan suatu objek dan mampu menggukapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami.

1. **Pemahaman Konsep**

Berdasarkan domain kognitif Bloom, mengemukakan pemahaman konsep merupakan tingkatan kedua. Pemahaman konsep didefinisikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Bloom, (Vestari 2009:23), Aspek pemahaman merupakan aspek yang mengacu pada kemampuan untuk mengerti, memahami dan memaknai arti suatu materi.

Aspek pemahaman ini menyangkut kemampuan seseorang dalam menangkap makna suatu dengan kata-kata sendiri. Pemahaman dapat dibadakan menjadi beberapa katagori diantaranya :

1. Menerjemahkan (*translation*)

Kegitan pertama dalam tingkatan pemahaman adalah kemampuan menerjemahkan. Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan semua dalam menerjemahkan abstrak menjadi suatu model simbolik sehingga mempermudah peserta didik dalam mempelajarinya.

Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menerjemahkan diantaranya adalah :

1. Menerjemahkan suatu abstrak kepada abstrak yang lain.
2. Menerjemahkan suatu bentuk simbolik kesatu bentuk lainnya atau sebaliknya.
3. Terjemahan dari satu bentuk perkataan bentuk yang lain.
4. Menafsirkan (*interpretion*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Menafsirkan merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi. Terdapat beberapa kemampuan dalam proses menafsirkan, diantaranya adalah Bloom (Vestari, 2009 : 25), yaitu ;

1. Kemampuan untuk memahami dan menginterpasi berbagai bacaan dalam dan jelas.
2. Kemampuan untuk membedakan pembenaran atau penyangkalan suatu kesimpulan yang digambarkan oleh suatu data.
3. Kemampuan untuk menafsirkan berbagai data sosial
4. Kemampuan untuk membuat batasan (kualifikasi) yang tepat ketika menafsirkan suatu data.
5. Mengekstrapolasikan (*extrapolation*)

Kemampuan pemahaman jenis ekstrapolasi ini berbeda dengan kedua jenis pemahaman kinerja dan memiliki tingkatan yang lebih tinggi. Kemampuan pemahaman jenis eksptrapolasi ini menuntuk kemampuan intelektual yang lebih tinggi, seperti membuat telaah tentang kemungkinan apa yang akan berlaku, beberapa kemampuan dalam proses mengekstrapolasi diantaranya adalah Bloom (Vestari, 2009 :15) :

1. Kemampuan menarik kesimpulan dari suatu pernyataan yang ekstlisit.
2. Kemampuan mengambarkan kesimpulan dan menyatakannya secara efektif (menganai batasan data tersebut, menformulasikan kesimpulan yang akurat dan mempertahankan hipotesis)
3. Kemampuan menyisipkan suatu data dalam sekumpulan data dilihat dari kecenderungannya.
4. Kemampuan untuk memperkirakan konsekuensi dan suatu bentuk komunikasi yang digambarkan.
5. Kemampuan menjadi peka terhadap faktor-faktor yang dapat membuat prediksi tidak akurat.
6. Kemampuan membedakan jenis nilai pertimbangan dan suatu prediksi.

Pemahaman Konsep adalah kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan kedalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interprensi dan mampu mengaplikasikannya Bloom (Dadang. S, 2009 : 31), Noval dan Gowin (Vestari, 2009 : 16), menyatakan bahwa pemahaman dapat juga dievakuasi melalui gambar dapat mengetahui yang telah dimiliki peserta didik untuk mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah ada dalam struktur kognitif peserta didik.

Flavell (Syaiful Sagala 2011 : 7), menyarankan bahwa pemahaman konsep dapat dibedakan dalam tujuh dimensi yaitu :

1. Atribut, setiap konsep mempunyai atribut berbeda, contoh-contoh konsep harus mempunyai atribut-atribut yang relevan.
2. Struktur, menyangkut cara terkaitnya atau tergabungnya atribut-atribut itu. Ada tiga macam struktur yang dikenal.
3. Keabtrakan, yaitu konsep-kensep dapat dilihat dan konkret, atau konsep-konsep lain. Suatu segi tiga dapat dilihat keinginan adalah lebih abstrak.
4. Generasi atau keumuman, yaitu bila diklasifikasikan, konsep-konsep dapat berbeda dalam posisi superordinate atau subordinanyat.
5. Ketepatan, yaitu suatu konsep menyangkut apakah ada sekumpulan aturan-aturan untuk memebedakan contoh-contoh dari noncontoh-noncontoh suatu konsep.
6. Kekuatan (*power),* yaitu kekuatan suatu konsep oleh sejauh mana orang setuju bahwa konsep itu penting.

Adapun indikator dari pemahaman konsep menurut Zulailah

1. Menyatakan ulang suatu konsep.
2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu.
3. Memberi contoh dan non-contoh dari konsep.
4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk respresentasi IPA.
5. Mengemabangkan sayatat perlu dan syarat cukup suatu konsep.
6. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
7. Mengaplikasikan konsep.
8. **Pembelajaran IPA**
9. **Pengertian IPA**

IPA adalah ilmu pengetahuan alam. Dalam “*Encyiclopedia Britanica*” disebutkan, bahwa IPA atau “*natural science*” adalah pengetahuan yang tersusun tentang gejala-gejala alam dan hubungan sebab-akibatnya antara gejala yang satu dengan yang lainnya.

Jadi Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) secara harfiah dapat disebut sebagai ilmu tentang alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Adapun pengertian IPA menurut para ahli adalah sebagai berikut :

1. Darmodjo (Samatowa, 2006 : 2) menyatakan bahwa IPA itu adalah pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dan segala isinya.
2. Nash (Samatowa, 2006 : 2) menyatakan bahwa IPA itu adalah suatu cara atau metode untuk mengamati alam.
3. Powler (Samatowa, 2006 : 2) menyatakan bahwa merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala-gejala alam dan kebenaran yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen.
4. Winaputra (Samatowa, 2006 : 2) menyatakan bahwa IPA tidak hanya merupakan kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi merupakan cara kerja berfikir, dan cara memecahkan masalah.
5. Carin & Sund (Sofiraeni, 2004 : 6) menyatakan bahwa IPA adalah suatu system untuk mengetahui fenomena alam melalui kumpulandata yang diperoleh dari observasi dan percobaan.
6. **Hakikat IPA**

Hakikat IPA menurut Sri Sulistyorini (2007, 9-10), (Sumber : http://ayupuspitasariphysic.blogspot.com/2013/05/aspek-aspek-hakekat-ilmu-ipa.html) dapat dipandang dari segi produk, proses dan pengembangan sikap, yang artinya :

Belajar IPA memiliki dimensi proses, dimensi hasil (produk), dan dimensi pengembangan sikap ilmiah. Ketiga dimensi tersebut bersifat saling terkait. Ini berarti bahwa proses belajar IPA seharusnya mengandung ketiga dimensi IPA tersebut. IPA sebagai produk merupakan akumulasi hasil upaya para perintis IPA terdahulu dan umumnya telah tersusun secara lengkap dan sistematis dalam bentuk buku tes. Buku tes IPA merupakan *body of knowledge* dari IPA. Guru dalam pembelajaran IPA dituntut untuk dapat mengajak peserta didiknya untuk memanfaatkan lingkungan sekitarnya sebagai sumber belajar. Proses IPA tidak lain adalah metode ilmiah. Untuk anak SD, metode ilmiah dikembembangkan secara bertahap dan berkesinambungan. Sikap ilmiah adalah suatu sikap yang selalu ingin mendapatkan jawaban yang benar dari objek yang diamati. Sikap ilmiah dalam pembelajaran dapat dikembangkan melalui kegiatan diskusi, percobaan, simulasi atau kegiatan di lapangan.

Ilmu Pengatahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Pendidikan IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta proses pengembangan lebih lanjut dalam penerapannya didalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaranya menekankan pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kopetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk pelatihan berfikirmelalui pertanyaan-pertanyaan. Siswa dilatih berfikir untuk merumuskan dan menyelasaikan masalah (*Inquiri*), Sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan.

Pembelajaran IPA sebaiknya dilakukan secara Inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir. Bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya secara aspek penting kecakapan hidup. Oleh kerena itu pembelajaran IPA di SD/MI menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung melalui penggunaan dan pengembangan keterampilan proses dan sikap ilmiah.

Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) IPA di SD/MI merupakan standar minimum yang secara nasional harus dicapai oleh peserta didik dan menjadi acuan dalam pengembangan kurikulum ditingkat satuan pendidikan. Pencapaian SK dan KD didasarkan pada pemebrdayaan peserta didik untuk membangun kemampuan, bekerja ilmiah, dan pengetahuan sendiri yang difasilitasi oleh guru.

Setiap guru harus paham akan alasan mengapa IPA perlu dianjurkan di sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu-satu mata pelajaran itu dimasukan kedalam kurikulum suatu sekolah. Salah satu alasanya adalah IPA berfaedah bagi suatu bangsa. Kesejahteraan materil suatu bangsa banyak sekali bergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi. Sedangkan teknologi disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan. Suatu teknologi tidak akan berkembang pesat apabila tidak disadari pengetahuan dasar yang memadai. Pengetahuan dasar untuk teknologi ialah IPA.

IPA melatih anak berfikir kritis, rasional dan objektif serta memiliki pengetahuan yang benar artinya pengetahuan yang dibenarkan menurut tolak ukur kebenaran ilmu. Rasional artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat. Objektif artinya, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan pengalaman pengamatan melalui panca indra.

IPA bukan hanya kumpulan pengetahuan tentang benda atau makhluk hidup, tetapi mengangkat cara kerja, cara berpikir, dan cara memecahkan masalah. Ilmuan sains salalu tertarik, dan memperhatikan peristiwa alam, selalu ingin mengatahui apa, bagaimana dan mengapa tentang suatu gejala alam berikut keuntungan dan kerugiannya.

Dengan pembalajaran konsep dasar IPA di SD diharapkan siswa dapat menyadari kebesaran Tuhan Yang Maha Esa sebagai pencipta alam semesta dan menyadari manfaat dari alam. Sehingga diharapkan tumbuh rasa cinta terhadap alam atau lingkungan di sekitarnya serta akhirnya mereka dapat menjaga, memanfaatkan, sekaligus melestarikan lingkungan di sekitarnya atau dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar.

1. **Model pembelajaran *Picture And Picture***

(**Sumber** : http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-picture-and-picture.html)

1. **Pengertian Model Pembelajaran *Picture And Picture***

Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum, sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar (Istarani, 2011 : 1).

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. (Hamdani, 2010 : 89). Sehingga siswa yang cepat mengurutkan gambar jawaban atau soal yang benar, sebelum waktu yang ditentukan habis maka merekalah yang mendapat poin.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran *picture and picture*  ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemasan dan kreatifitas guru. Dengan menggunakan model pembelajaran tertentu maka pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pembelajaran modern memiliki ciri Aktif, Inovatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Model apapun yang digunakan selalu menekankan aktifnya peserta didik dalam setiap proses pembelajaran. Inovatif setiap pembelajaran harus memberikan sesuatu yang baru, berbeda dan selalu menarik minat peserta didik. Dan Kreatif, setiap pembelajaran harus menimbulkan minat kepada peserta didik untuk menghasilkan sesuatu atau dapat menyelesaikan suatu masalah dengan menggunakan metoda, teknik atau cara yang dikuasai oleh siswa itu sendiri yang diperoleh dari proses pembelajaran.

Setiap model pembelajaran harus dipersiapkan dengan baik agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif, tanpa persiapan yang matang pembelajaran apapun akan membuat siswa menjadi jenuh. Model belajar dan pembelajaran juga harus berganti-ganti dalam beberapa pertemuan agar belajar tidak monoton di dalam kelas.

Model Pembelajaran *picture and picture*, mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran ini. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk cetak dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah sudah menggunakan ICT (*information comunication technology*) dapat menggunakan Power Point atau softwere yang lain.

1. **Prinsip-prinsip penggunaan model pembelajaran *Picture And Picture***

Prinsip dasar dalam model pembelajaran kooperatif *picture and picture* adalah sebagai berikut :

1. Setiap anggota kelompok (siswa) bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam kelompoknya.
2. Setiap anggota kelompok (siswa) harus mengetahui bahwa semua anggota kelompok mempunyai tujuan yang sama.
3. Setiap anggota kelompok (siswa) harus membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
4. Setiap anggota kelompok (siswa) akan dikenai evaluasi.
5. Setiap anggota kelompok (siswa) berbagi kepemimpinan dan membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
6. Setiap anggota kelompok (siswa) akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.
7. **Langkah-langkah Model Pembelajaran *Picture and Picture***

(**Sumber** : <http://jurnalbidandiah.blogspot.com/2012/04/model-pembelajaran-picture-and-picture.html>)

Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan *Picture and Picture*ini menurut Jamal Ma’mur Asmani terdapat tujuh langkah yaitu:

1. **Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.**

Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apa yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka siswa dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

1. **Menyajikan materi sebagai pengantar**

Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian siswa yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat siswa untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

1. **Guru menunjukkan/memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.**

Dalam proses penyajian materi, guru mengajak siswa ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukan oleh guru atau oleh temannya. Dengan gambar kita akan menghemat energi kita dan siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demontrasi yang kegiatan tertentu.

1. **Guru menunjuk/memanggil siswa secara bergantian untuk memasang/mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.**

Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan siswa merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga siswa merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh siswa untuk diurutkan, dibuat, atau di modifikasi.

1. **Guru menanyakan alasan/dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.**

Siswa dilatih untuk mengemukan alasan pemikiran atau pendapat tentang urutan gambar tersebut. Dalam langkah ini peran guru sangatlah penting sebagai fasilitator dan motivator agar siswa berani mengemukakan pendapatnya.

1. **Dari alasan/urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi, sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.**

Dalam proses ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ingin dicapai dengan meminta siswa lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan siswa mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa siswa telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.

1. **Siswa diajak untuk menyimpulkan/merangkum materi yang baru saja diterimanya.**

Kesimpulan dan rangkuman dilakukan bersama dengan siswa. Guru membantu dalam proses pembuatan kesimpulan dan rangkuman. Apabila siswa belum mengerti hal-hal apa saja yang harus diperhatikan dalam pengamatan gambar tersebut guru memberikan penguatan kembali tentang gambar tersebut.

1. **Kelebihan model pembelajaran *picture and picture***
2. Memudahkan siswa untuk memahami yang dimaksudkan oleh guru ketika menyampaikan materi pelajaran.
3. Siswa lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
4. Siswa dapat membaca satu persatu sesuai dengan petunjuk yang ada pada gambar – gambar yang diberikan.
5. Siswa lebih konsentrasi serta mengasyikkan bagi mereka atas tugas yang diberikan guru karena berkaitan dengan permainan mereka sehari – hari yakni main gambar – gambar.
6. Dapat meningkat daya nalar atau daya pikir siswa karena siswa disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.
7. Adanya saling berkompetensi antar kelompok dalam menyusun gambar yang telah dipersiapkan oleh guru sehingga seuasana kelas terasa hidup.
8. Siswa lebih kuat mengingat konsep-konsep atau bacaan yang ada pada gambar.
9. Dapat meningkatkan tanggung jawab siswa, sebab guru menanyakan alasan siswa mengurutkan gambar.
10. Menarik bagi siswa dikarenakan melalui audio visual dalam bentuk gambar – gambar.
11. **Kekurangan Model Pembelajaran *Picture And Picture***
12. Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkulitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
13. Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi siswa yang dimiliki.
14. baik guru ataupun siswa kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
15. Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.
16. **Media**
17. **Definisi Media Pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan da menyalurkan pesan dari sumber secara terencanasehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif diman penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Yudi Munadhi, 2002 : 7-8).

Media merupakan suatu wadah atau sarana dalam menyampaikan suatu informasi dari pengirim kepada penerima. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. (Latuheru. 1988 : 11)

Sementara itu, Lislie. J. Briggs (Soetomo 1993 : 197) berpendapat bahwa *media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainy*a.

Sedangkan, Hamalik (1994 : 12) menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.

1. **Fungsi Media**

Harry C.Mc Kown (Mansur Muslich, 2010 : 133) dalam buku “ *Audio Visual Alds To Instruction*” mengemukakan mengenai empat fungsi media, yaitu :

1. Mengubah titik berat pendidikan formal, artinya bahwa dengan menggunakan media pembelajaran yg pada mulanya abstrak menjadi kongkret.
2. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini penggunaan media menjadi motivasi ekstrinsik bagi pelajara, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian belajar.
3. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pelajaran lebih dapat lebih jelas dan mudah dimengerti.
4. Memberikan stimulus belajar (dalam Sri Utami, 2003 : 18).

Menurut *Gene L. Wilkinson* (Mansur Muslich, 2012 : 133) fungsi media adalah :

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Memnuhi keperluan siswa pada kegiatan pembelajaran.
3. Memudahkan pemahaman materi pembelajaran.
4. Menambah kegembiraan (*Walkinson*, 1980 : 57)

Menurut Arsyad (dalam Ibrahim dan Suparni, 2008 : 117-118 ). Fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi afektif yang dapat diketahui dari tingkat kesenangan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar-gambar atau lambang visual dapat mengubah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial.
2. Fungsi kognitif yaitu fungsi yang dapat diketahui dari temuan-temuan penelitian yang menggunakan lambang visual atau gambar untuk memperlancar pencapaian informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
3. Fungsi kompesantoris yaitu media belajar yang bersifat mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima dan memaham isi pelajaran yang disajikan secara verbal.

Ketiga fungsi tersebut memberikan suatu penjelasan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah difahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan potensi  anak terhadap materi pembelajaran.

Sejalan dengan hal tersebut, Uno (2009 : 66) mengemukakan beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Dapat memperbesar benda yang sangat kecil dan atau tidak tampak oleh mata, seperti kuman dan lain-lain. Hal ini sangat mendukung bagi proses pembelajaran siswa.
2. Dapat menyajikan benda / peristiwa yang terletak jauh dari jangkauan ke hadapan peserta belajar.
3. Menyajikan peristiwa yang komplek, rumit, berlangsung cepat, menjadi lebih sederhana dan sistematis.
4. Menyajikan peristiwa yang berbahaya melalui film, foto sehingga dapat dipelajari oleh peserta didik.
5. Meningkatkan daya tarik materi pelajaran dan perhatian peserta didik.
6. Meningkatkan sistematika pengajaran.

Sementara itu M. Sumantri & J. Permana (dalam Mufarokah, 2009 : 110) mengatakan bahwa secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai:

1. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
4. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik.
5. Mempertinggi mutu belajar mengajar.

Memperhatikan uraian tersebut dapat diambil suatu kesimpulan bahwa fungsi media dalam hubungannya dalam proses belajar mengajar adalah sebagai sarana yang memudahkan siswa untuk dapat memahami konsep materi pembelajaran dengan cepat. Selain itu media pembelajaran berfungsi untuk meminimalisir gangguan atau komunikasi antara guru dengan siswa. Dengan demikian, hambatan atau gangguan yang terjadi dalam proses pembelajaran dapat dihindari sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.

1. **Krakteristik Media**

Sadiman (Mansur Muslich, 2010 : 134) Karakteristik media berbeda menurut tujuan atau maksud pengelompokannya. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indra, misalnya indra penglihatan, pendengaran, pengecapan dan penciuman.

*Woeifel* dan *Tyler* mengelompokkan media visual, audio, dan audio visual. Media visual seperti gambar, gambar seri, komik, dan lain-lain, sedangkan media audio seperti tipe, rekaman, dan media audio visual contohnya adalah film, program computer (*Wilkinson*, 1980 : 24).

Karakteristik media yang akan digunakan adalah audi-visual (video), karakteristik media ini adalah menggabungkan antara suara dengan gambar. Jenis media ini sulit untuk digunakan karena harus menggunaka peralatan yang mahal harganyan, akan tetapi akan lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik karena karena jenis media ini menggabungkan antara gambar yang bergerak dengan suara.

1. **Kriteria Pemilihan Media**

Menurut Sihkabuden (Mansur Muslich, 2010 : 134) dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

1. Media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran.
2. Media dipilih yang paling efektif (tepat guna) untuk pencapaian tujuan pembelajaran
3. Media dipilih sesuai dengan kemampuan pengetahuan dan menarik perhatian siswa.
4. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

(**Sumber** : http://adzjiotarbiyah.blogspot.com /2012/03/ jenis-jenis-dan-fungsi-media.html)

Ibrahim dan Suparni (2008 : 116-117) mengemukakan bahwa terdapat tiga jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Berikut penjelasan mengenai ketiga jenis media tersebut:

1. **Media Visual**

Media visual merupakan sajian yang mengandung pesan yang menyampaikan melalui indera penglihatan. Media visual dapat dikelompokkan menjadi media visual yang materinya tidak diproyeksikan, separti foto, grafis, model, dan realita, dan media visual yang materinya diproyeksikan, seperti OHP, LCD, dan lain-lain.

Mufarokah (2009 : 105), menambahkan bahwa yang termasuk media audio visual adalah sebagai berikut:

1. *Media motion visual* (media visual gerak) yaitu media yang mempunyai gambar objek bergerak seperti film bisu (bergerak tapi tak bersuara)
2. *Media still visual* (media visual diam) yaitu ada objek namun tidak ada gerakan seperti film strip, gambar, mikrofon, atau halaman cetakan.
3. Media cetak yaitu media yang hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (tulisan).
4. **Media Audio**

Media audio dapat dibagi menjadi media audio yang menggunakan alat perekam dan media audio yang menggunakan pemancaran gelombang radio.

Mufarokah (2009 : 103), mengemukakan bahwa media audio adalah jenis media pendidikan yang dalam menyalurkan pesan – pesan ajaran berkaitan dengan indra pendengaran, beberapa jenis media yang dapat digolongkan kedalam audio diantaranya: radio, tape recorder, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

1. **Media Audio Visual**

Menurut Sanjaya (2005 : 173), media audio visual yaitu media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.

1. **Prinsip – prinsip dalam penggunaan media pembelajaran**

Ibrahim dan Suparni (2008 : 118) memberikan penjelasan bahwa dalam memilih media pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan :

1. Prinsip kejelasan tentang maksud dan tujuan pemilihan media.
2. Prinsip familiaritas media artinya seorang guru harus mengenal ciri – ciri media.
3. Prinsip perbandingan yaitu adanya sejumlah media yang dapat diperbandingkan.
4. Prinsip normal yaitu tujuan yang akan dicapai dalam proses pemilihan media.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Mufarokah (2009 : 114) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip penggunan media yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses belajar mengajar.

1. Ketepatan dengan tujuan pembelajaran, artinya media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan – tujuan  intruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran, artinya bahan pelajaran yang bersifat fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah untuk memperolehnya, setidak-tidaknya dapat dibuat oleh guru pada saat mengajar atau mungkin sudah tersedia disekolah.
4. Keterampilan guru dalam menggunakan media, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru harus dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Tersedianya waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa pada saat pelajaran berlangsung
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh siswa.

Berdasarkan uraian tersebut pemilihan media pembelajaran didasarkan pada tugas pengajar dalam hal ini guru untuk menciptakan dan menjaga kondisi belajar yang kondusif, oleh karena itu media pembelajaran yang dipilih hendaknya dapat membantu meningkatkan suasana belajar yang maksimal. Selain itu siswa diharapkan dapat memahami konsep materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien.

1. **Kegunaan Media Pembelajaran**

Asnawir dan Usman (2002 : 14-15) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran media belajar sangat penting untuk digunakan. Adapun kegunaan media pembelajaran menurut beliau adalah:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit dan realistis
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang kongkrit sampai kepada yang abstrak.

Berdasarkan uraian tersebut, media pembelajaran berguna untuk menyajikan stimulus informasi, sikap dan juga untuk meningkatkan keserasian informasi, dalam hal-hal tertentu seperti dalam proses pembelajaran. Media berfungsi mengatur langkah-langkah pembelajaran agar tidak menyebabkan siswa sulit memahami materi pelajaran.

1. **Organ Pencernaan Manusia dan Makanan**
2. **Alat Pencernaan pada Manusia**
3. **Mulut**

Makanan masuk ke dalam tubuh melalui mulut. Di dalam rongga mulut terdapat gigi, lidah, dan air ludah (air liur). Gigi dan lidah mencerna makanan secara mekanis. Air ludah mencerna makanan secara kimiawi.

1. **Gigi**

Gigi berfungsi menghancurkan makanan yang masuk dalam rongga mulut. Berdasarkan bentuk dan fungsinya, gigi dibedakan menjadi tiga. Gigi dibagi menjadi 3 yaitu gigi seri, gigi taring, dan gigi geraham. Gigi seri untuk memotong makanan, gigi taring untuk mengoyak makanan, dan gigi geraham untuk mengunyah makanan.

1. **Lidah**

Lidah mempunyai beberapa fungsi seperti berikut.

1. Mengatur letak makanan saat dikunyah.
2. Membantu menelan makanan.
3. Mengecap rasa makanan.

Lidah peka terhadap panas, dingin, dan adanya tekanan. Lidah dapat mengecap makanan karena pada permukaannya terdapat bintil-bintil lidah. Pada bintil-bintil lidah terdapat saraf pengecap. Setiap permukaan lidah mempunyai kepekaan rasa yang berbeda.

1. **Air Liur**

Saat makanan dikunyah dalam mulut, makanan dibasahi oleh air liur. Air liur mengandung *enzim ptialin* atau *amilase*. Enzim ini berfungsi untuk mencerna zat tepung (amilum) secara kimiawi menjadi zat gula. Itulah sebabnya, saat mengunyah nasi dalam waktu lama kita akan merasakan manis.

1. **Kerongkongan**

Kerongkongan merupakan penghubung antara rongga mulut dan lambung. Kerongkongan terdiri atas otot yang lentur. Makanan yang berada di dalam kerongkongan akan didorong oleh dinding kerongkongan menuju lambung. Gerakan seperti ini disebut **gerak peristaltik**.

1. **Lambung**

Lambung adalah alat pencernaan berotot yang berbentuk seperti kantong. Bagian dalam dinding lambung berlipat-lipat. Bagian ini berguna untuk mengaduk makanan yang berasal dari kerongkongan. Dinding lambung juga menghasilkan asam klorida. Asam klorida atau asam lambung berguna untuk membunuh kuman-kuman yang masuk bersama makanan.

Selain itu, di dalam lambung terdapat enzim *pepsin* dan *renin*. Enzim renin berfungsi mengendapkan protein susu menjadi kasein. Enzim pepsin berguna untuk mengubah protein menjadi asam amino. Di dalam lambung ini terjadi pencernaan secara mekanik dan kimiawi.

1. **Usus Halus**

Setelah dicerna di lambung, makanan masuk ke usus halus. Usus halus terdiri atas tiga bagian, yaitu usus dua belas jari, usus kosong, dan usus penyerap. Di dalam usus dua belas jari, makanan dicerna secara kimiawi. Pencernaan itu dilakukan oleh getah empedu dan getah pankreas. Getah empedu dihasilkan oleh hati. Getah empedu berfungsi untuk mencerna lemak. Beberapa enzim yang dihasilkan getah pankreas sebagai berikut.

1. *Enzim amilase*, berfungsi mengubah zat tepung menjadi gula.
2. *Enzim tripsin*, berfungsi mengubah protein menjadi asam amino.
3. *Enzim lipase*, berfungsi mengubah lemak menjadi asam lemak.

Setelah melewati usus dua belas jari, makanan sampai di usus kosong. Selanjutnya, makanan akan diurai proteinnya oleh enzim *erepsin*. Sementara itu, karbohidrat yang terkandung dalam makanan tersebut akan diurai oleh enzim *maltase*, *sukrose*, dan *laktose*. Setelah hancur dan lumat, makanan menuju usus penyerap.

Bagian dalam dinding usus penyerap berupa jonjot-jonjot. Di dalam jonjot-jonjot itu terdapat ujung pembuluh darah. Melalui pembuluh darah inilah terjadi penyerapan sarisari makanan. Sari-sari makanan masuk dalam aliran darah dan diedarkan ke seluruh tubuh.

1. **Usus Besar**

Usus besar merupakan kelanjutan dari usus halus. Di dalam usus besar terjadi penyerapan air dan garam-garam mineral. Selanjutnya, sisa makanan dibusukkan oleh bakteri pembusuk di dalam usus besar. Hasil pembusukan berupa bahan padat, cair, dan gas.

1. **Anus**

Bagian akhir dari saluran pencernaan berupa lubang keluar yang disebut anus. Sisa pencernaan dari usus besar dikeluarkan melalui anus. Bahan padat hasil pembusukan dikeluarkan sebagai tinja dan gas. Gas dikeluarkan berupa kentut. Sisa pencernaan yang berupa cairan disalurkan dan disaring dalam ginjal. Cairan yang tidak berguna dikeluarkan melalui lubang kemih berupa air seni.

1. **Penyakit pada Alat Pencernaan**

Berbagai penyakit dan gangguan (kelainan) dapat menyerang alat pencernaan. Penyakit dan gangguan itu dapat disebabkan oleh kebiasaan mengonsumsi makanan yang tidak sehat. Selain itu, juga karena masuknya kuman penyakit ke dalam tubuh seperti bakteri dan virus. Di bawah ini beberapa penyakit yang dapat menyerang alat-alat pencernaan.

1. **Maag (Radang Lambung)**

Penyakit ini ditandai dengan gejala lambung terasa perih dan mual. Penyakit maag disebabkan kebiasaan makan yang tidak teratur. Jika kita tidak segera makan pada saat lapar, lambung menjadi kosong. Akibatnya, asam lambung (asam klorida) yang dihasilkan untuk mencerna makanan melukai lambung.

1. ***Apendisitis* (Radang Umbai Cacing)**

Radang pada umbai cacing ditandai dengan sakit pada perut sebelah kanan bawah dan biasanya disertai demam. Umbai cacing (apendiks) adalah tonjolan kecil pada usus buntu (sekum). Penyakit ini disebabkan adanya makanan yang masuk di apendiks dan membusuk. Pembusukan makanan di apendiks tersebut dapat mengakibatkan radang.

1. ***Disentri***

Penyakit disentri disebabkan oleh bakteri. Alat pencernaan yang diserang yaitu usus. Penyakit ini ditandai dengan muntah-muntah dan buang air besar terusmenerus. Disentri dapat dicegah dengan cara menjaga kebersihan makanan dan perlengkapan makan.

1. ***Sembelit***

Gejala penyakit sembelit yaitu susah buang air besar. Penyakit ini disebabkan makanan yang kita makan kurang berserat. Makanan kurang serat dapat mengganggu proses pencernaan. Serat makanan membantu penyerapan air di usus besar. Jika kadar serat makanan berkurang, sisa makanan kurang menyerap air. Akibatnya, sisa makanan menjadi padat sehingga sulit dikeluarkan.

1. **Hubungan Makanan dengan Kesehatan**
2. **Makanan Bergizi**

Makanan bergizi sebagai sumber energi, bahan pembangun, pelindung tubuh, dan pengatur tubuh. Oleh karena itu, untuk memenuhi beberapa fungsi tersebut, kita harus makan makanan yang bergizi. Makanan yang bergizi yaitu makanan yang mengandung zat-zat yang diperlukan oleh tubuh. Adapun zat gizi yang diperlukan tubuh yaitu karbohidrat, lemak, protein, vitamin, mineral, dan air.

1. **Karbohidrat**

Fungsi karbohidrat bagi tubuh sebagai berikut.

1. Sebagai sumber tenaga.
2. Sebagai makanan cadangan.
3. Untuk mempertahankan suhu tubuh.

Bahan makanan yang mengandung karbohidrat antara lain: gandum, beras, jagung, sagu, dan ketela pohon.

1. **Lemak**

Lemak juga sebagai sumber tenaga. Lemak ini berfungsi sebagai makanan cadangan. Bahan makanan yang mengandung lemak antara lain: kelapa, kacang tanah, kuning telur, keju, dan daging.

1. **Protein**

Protein berguna sebagai zat pembangun tubuh. Makanan yang berprotein berguna untuk pertumbuhan, perkembangan, dan mengganti sel-sel tubuh yang rusak. Bahan makanan yang mengandung protein antara lain susu, daging, putih telur, dan kacang-kacangan terutama kedelai.

1. **Mineral**

Mineral merupakan zat pengatur tubuh. Mineral diperlukan oleh tubuh dalam jumlah sedikit. Walaupun tubuh hanya membutuhkan sedikit, kita harus tetap memenuhinya. Jika tubuh kekurangan mineral, kesehatan akan terganggu.

1. **Vitamin**

Vitamin berfungsi sebagai zat pengatur dan pelindung tubuh. Vitamin dapat mencegah timbulnya penyakit. Sebaliknya, kekurangan vitamin (avitaminosis) dapat mengganggu kesehatan. Misalnya sariawan akibat tubuh kekurangan vitamin C.

1. **Air**

Air berguna untuk melarutkan zat-zat makanan, melancarkan pencernaan makanan, dan mengatur suhu tubuh. Air dapat diperoleh dari air yang kita minum. Selain itu, air juga diperoleh dari bahan makanan seperti buah-buahan dan sayursayuran. Pada kondisi normal kita membutuhkan minimal 2 liter air setiap hari. Tubuh akan terasa lemas jika kita kekurangan air. Oleh karena itu, perbanyaklah minum, terutama air putih.

1. **Makanan Bergizi Seimbang**

Makanan dikatakan bergizi seimbang jika mengandung karbohidrat, protein, lemak, mineral, dan vitamin dalam jumlah tertentu. Menu makanan bergizi seimbang disajikan dalam menu empat sehat lima sempurna. Menu makanan bergizi seimbang terdapat dalam empat macam makanan berikut.

1. Makanan pokok (nasi, jagung, singkong, roti, dan sagu).
2. Lauk pauk (daging, telur, ikan, tahu, dan tempe).
3. Sayuran (bayam, kangkung, dan buncis).
4. Buah-buahan (apel, mangga, pisang, dan pepaya).

Bila ditambah susu, maka akan lebih sempurna. Makanan bergizi seimbang yang dilengkapi susu dinamakan **makanan empat sehat lima sempurna**. Selain memenuhi persyaratan empat sehat lima sempurna, dalam menyusun menu makanan bergizi seimbang perlu memperhatikan hal-hal berikut.

1. Bersih dan bebas kuman penyakit.
2. Makanan mudah dicerna dalam tubuh.
3. Bervariasi sehingga tidak menimbulkan kebosanan.
4. **Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**
5. **Hasil Peneliatian Dewi Diansari Tahun 2011**

**(Sumber :** <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=48723>)

Dewi Diansari, program studi PGSD. SDN Gampingan 1 Pagak. Tempat kuliah Universitas Negeri Malang. Dalam skripsi yang berjudul “Penerapan model *picture and picture* untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak” masalah yang dihadapi oleh peneliti adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap materi IPA sehingga pemahaman peserta didik jauh dari harapan.

Peneliti melakukan observasi awal dengan melihat langsung pembelajaran IPA yang dilakukan guru kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak. Dari hasil observasi dan wawancara dengan guru, peneliti menemukan kelemahan dari pembelajaran yang dilakukan oleh guru yaitu:

1. Pembelajaran yang dilakukan guru kurang variatif, dan
2. Siswa pasif dalam pembelajaran. Kelemahan tersebut menyebabkan nilai rata-rata hasil evaluasi mata pelajaran IPA yaitu 49,1

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak Kabupaten Malang dengan Kompetensi Dasar (KD). Mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, serta kupu-kupu. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan aktivitas guru dengan penerapan pembelajaran model *Picture and Picture* dalam meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas IV,
2. Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam pembelajaran model *Picture and Picture.*
3. Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran model *Picture and Picture*.

Penelitian telah dilaksanakan sesuai rancangan penelitian. Dalam pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak, guru telah menggunakan model *Picture and Picture*. Hasil observasi guru dalam pembelajaran melalui model *Picture and Picture* juga semakin meningkat dari tiap pertemuan pada masing-masing siklus. Pembelajaran dengan menggunakan model *Picture and Picture* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata aktivitas belajar siswa yaitu 54,65 meningkat menjadi 75,8 pada siklus II. Pembelajaran dengan menggunakan model *Picture and Picture* juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I diperoleh rata-rata nilai evaluasi siswa yaitu 69,1 meningkat menjadi 85,8 pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian yang dipaparkan dapat disimpulkan bahwa model *Picture and Picture* dapat meningkatkan pembelajaran IPA selain itu juga meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak, serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Gampingan 01 Pagak, kompetensi dasar. Mendeskripsikan daur hidup beberapa hewan di lingkungan sekitar, misalnya kecoa, nyamuk, serta kupu-kupu.

Dari kegiatan pra tindakan, siklus I, dan ke siklus II dapat disimpulkan bahwa penggunaan pembelajaran model *Picture and Picture* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Adapun saran untuk perbaikan pembelajaran ini yaitu diharapkan sebelum menggunakan model *Picture and Picture*, sebaiknya pembelajaran menggunakan media yang kongkrit atau media asli, guru lebih memotivasi siswa dalam kegiatan kelompok.

1. **Hasil Penelitian Erva Wulandari Tahun 2011**

(**Sumber** : <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=50262>)

Erva Wulandari, program studi PGSD. SDN Gadingkulon 03 Dau Malang. Tempat kuliah Universitas Negeri Malang. Dalam skripsi yang berjudul “Penggunaan model *picture and picture* untuk meningkatkan pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gadingkulon 03 Dau Malang oleh Erva Wulandari” masalah yang dihadapi oleh peneliti adalah rendahnya motivasi belajar peserta didik terhadap materi IPA sehingga pemahaman peserta didik jauh dari harapan.

Berdasarkan observasi di SDN Gadingkulon 03 Dau Malang, hasil belajar siswa kelas IV masih relatif rendah. Hal ini dapat dilihat dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah 65, dari 10 siswa hanya terdapat 2 siswa yang tuntas belajar dan 8 siswa lainnya belum tuntas belajar. Hail belajar siswa yang masih rendah disebabkan karena pembelajran yang digunakan masih menggunakan metode konvensional (ceramah). Metode ini membuat siswa menjadi pasif dan kurang kreatif sehingga perlu digunakan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan tertarik dengan pembelajaran. Model yang dapat diterapkan misalnya dengan menggunakan model *picture and picture*.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus dengan subyek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Gadingkulon 03 Dau Malang. Standar Kompetensi hubungan antara sumber daya alam dan teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan penerapan model *Picture and picture* dalam pembelajaran IPA,
2. Mendeskripsikan penggunaan model *Picture and picture* untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa,
3. Mendeskripsikan penggunaan model *Picture and picture* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model *Picture and picture* dapat meningkatkan:

1. Aktivitas guru dari Siklus I ke Siklus II, nilai rata-rata aktivitas guru yaitu dan 85,72 meningkat pada siklus II yaitu 92,86,
2. Aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dimana nilai rata-rata aktivitas pada siklus I yaitu 71,46 dan nilai rata-rata akivitas siswa pada siklus II yaitu 82,27, (3) Hasil belajar siswa yaang diukur dengan skor rata-rata dan prosentase ketuntasan belajar secara klasikal dari pra tindakan, siklus I dan siklus II. Skor rata-rata klasikal pada pratindakan yaitu 53 pada siklus I meningkat menjadi 65,53 dan pada siklus II meningkat menjadi 77,25.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Penggunaan model *Picture and picture* dapat meningkatkan Pembelajaran IPA siswa kelas IV SDN Gadingkulon 03 Dau Malang.

1. **Kerangka Berfikir**

Meningkatkan Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran IPA Melalui Model Pembelajaran *Picture And Picture* Mengenai Organ Pencernaan Manusia Dan Makanan di kelas V SDN Sukalaksana 1 tahun pembelajaran 2013/2014 yang menjadi subjek penelitian ini mengenai pemahaman konsep tentang organ pencernaan manusia dan makanan.

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* sebagai alternative penelitian dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* diharapkan memberi pengaruh yang baik bagi penulis dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu dapat member kelebihan terhadap proses pembelajaran yang bermakna, aktif, efektif, kreatif, dan inovatif.

Model pembelajaran *picture and picture* merupakan sebuah model dimana guru menggunakan alat bantu atau media gambar untuk menerangkan sebuah materi atau memfasilitasi siswa untuk aktif belajar. Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan siswa mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh siswa. *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Hamdani, (Sumber : <http://weblogask.blogspot.com/2012/09/model-pembelajaran-picture-and-picture.html>). Sehingga siswa yang cepat mengurutkan gambar jawaban atau soal yang benar, sebelum waktu yang ditentukan habis maka merekalah yang mendapat poin.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang konitif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”. Yudhi Munadi, (Sumber : [http: //adzjiotarbiyah. blogspot.com /2012/03/jenis-jenis-dan-fungsi-media.html](http://adzjiotarbiyah.blogspot.com/2012/03/jenis-jenis-dan-fungsi-media.html)).

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *picture and picture* dan media pembelajaran menitik beratkan pada kegiatan peserta didik untuk aktif dan kratif dalam belajar hal-hal yang nyata dalam kehidupan. Dalam hal ini peserta didik diarahkan kedalam konsep yang dipelajarinya.

BAGAN 2.1

BAGAN KERANGKA BERFIKIR

Hasil

Meningkatkan pemehaman konsep peserta didik mengenai organ pencernaan manusia dan makan

Solusi

Penerapan model pembelajaran *picture and picture* dengan menggunakan media

Masalah

Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menjelaskan mengenai sistem pencernaan manusia dan makanan

1. **Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka berfikir di atas, diduga melalui model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan pemahaman konsep mengenai organ pencernaan manusia dan makanan pada mata pelajaran IPA di kelas V SDN Sukalasana 1.

Lebih jelas penulis merinci hipotesis tindakan sebagai berikut :

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan model pembelajaran *Picture and picture* dapat meningkatkan pemahaman konsep mengenai organ pencernaan manusia dan makanan di kelas V SDN Sukalaksana 1 Kecamatan Kiaracondong Bandung.
2. Proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan pemahaman konsep mengenai organ pencernaan manusia dan makanan di kelas V SDN Sukalaksana 1 Kecamatan Kiaracondong Kota Bandung.
3. Pemahaman konsep dapat meningkat dengan penerapan model pembelajaran *picture and picture* mengenai organ pencernaan manusia dan makanan.