

## BAB II

### KAJIAN TEORI dan KERANGKA PEMIKIRAN

#### A. Kajian Teori

##### 1. Belajar

###### a. Pengertian belajar

Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2011 hlm 22)

Trianto (2010 hlm 9) belajar pada hakikatnya adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat diindikasikan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, keterampilan dan kemampuan, serta perubahan aspek-aspek yang lain yang ada pada individu yang belajar.

Thorndike dalam Muhammad Arifin dan Aminudin Arsyad (1997 hlm 99) belajar adalah proses penerimaan rangsangan berupa penyajian bahan-bahan pelajaran dalam berbagai bentuk devinisinya, kemudian anak didik memberikan gerak balas (respon) terhadap rangsangan tersebut dalam bentuk pemikiran, pemahaman dan penghayatan sampai pada pengembangannya yang dalam hal ini disebut bond (gabungan dari stimulus dan respon)

Untuk menangkap isi dan pesan belajar, belajar tersebut individu menggunakan kemampuan pada ranah-ranah: 1) kognitif yaitu kemampuan yang berkenaan dengan pengetahuan, penalaran atau pikiran terdiri dari kategori pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. 2) Afektif yaitu kemampuan yang mengutamakan perasaan, emosi dan reaksi-reaksi yang berbeda dengan penalaran yang terdiri dari kategori penerimaan, partisipasi, penilaian/penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup, dan 3) Psikomotorik yaitu kemampuan yang mengutamakan keterampilan jasmani terdiri dari

persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian pola gerakan, dan kreatifitas (Sagala, 2012 hlm 12).

Dalam kehidupan manusia sehari-hari hampir tidak pernah dapat terlepas dari kegiatan belajar, baik ketika seseorang melaksanakan aktivitas sendiri, maupun didalam suatu kelompok tertentu. Dipahami ataupun tidak dipahami, sesungguhnya semua aktivitas didalam kehidupan sehari-hari kita merupakan kegiatan belajar. Dengan demikian dapat kita katakan, tidak ada ruang dan waktu dimana manusia dapat melepaskan dirinya dari kegiatan belajar, dan itu berarti pula bahwa belajar tidak pernah dibatasi usia, tempat maupun waktu, karena perubahan yang menuntut terjadinya aktivitas belajar itu juga tidak pernah berhenti. (Ainurrahman, 2010 hlm 33)

#### b. Tujuan Belajar

Tujuan adalah hal yang sangat esensial, baik dalam rangka perencanaan, pelaksanaan maupun penilaian. Penentuan tujuan merupakan langkah pertama dalam membuat perencanaan sehingga dalam pelaksanaannya nanti terarah sesuai dengan tujuan dan hasil yang ingin dicapai. Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar. Bidang ini berkaitan dengan perilaku pencapaian belajar yang berhubungan dengan sikap yang sesuai dengan norma dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar (Oemar, 2010 hlm 73). Menurut Hernowo dalam buku terjemahannya "Revolusi cara belajar", belajar seharusnya memiliki tiga tujuan :

- 1) Mempelajari keterampilan dan pengetahuan tentang materi-materi pelajaran spesifik dan dapat melakukannya dengan lebih cepat, lebih baik dan lebih mudah.

- 2) Mengembangkan konseptual umum mampu belajar menerapkan konsep yang sama ataupun yang berkaitan dengan bidang-bidang lain.
- 3) Mengembangkan kemampuan dan sikap pribadi yang secara mudah dapat digunakan dalam segala tindakan kita.

c. Faktor-Faktor yang mempengaruhi belajar

Faktor yang mempengaruhi proses belajar terdiri atas faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sedangkan faktor eksternal yang memengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial.

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses belajar adalah kecerdasan peserta didik, motivasi, minat, sikap dan bakat.

Faktor-faktor eksternal yang meliputi lingkungan sosial diantaranya faktor sekolah, masyarakat, dan keluarga. Sedangkan faktor eksternal lingkungan nonsosial diantaranya lingkungan alamiah, instrumental, dan mata pelajaran.

Menurut Syah, M., (2010 hlm 132-139) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri peserta didik), yakni keadaan jasmani dan rohani peserta didik. Yaitu: aspek fisiologis (jasmani, mata dan telinga) dan aspek psikologis (intelegensi peserta didik, sikap peserta didik, bakat peserta didik, minat peserta didik dan motivasi peserta didik).
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar peserta didik), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik. Yaitu: lingkungan sosial (keluarga, guru, masyarakat, teman) dan lingkungan non-sosial (rumah, sekolah, peralatan, alam).

- 3) Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya peserta didik yang meliputi strategi dan metode yang digunakan peserta didik untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran, yang terdiri dari pendekatan tinggi, pendekatan sedang dan pendekatan rendah.

d. Ciri-ciri belajar

Jika hakikat belajar adalah perubahan tingkah laku, maka ada beberapa perubahan tertentu yang dimasukkan ke dalam ciri-ciri belajar menurut Djamarah (2002 hlm 15-16) sebagai berikut:

- 1) Perubahan yang terjadi secara sadar

Individu yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan atau sekurangnya individu merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan dalam dirinya

- 2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional

Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri individu berlangsung terus-menerus dan tidak statis. Suatu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan atau proses belajar berikutnya.

- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif

Dalam perbuatan belajar, perubahan selalu bertambah dan tertuju memperoleh suatu yang lebih baik dari sebelumnya. Makin banyak usaha belajar dilakukan, makin banyak dan makin baik perubahan yang diperoleh.

- 4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara

Perubahan bersifat sementara yang terjadi hanya untuk beberapa saat saja seperti berkeringat, keluar air mata, menangis dan sebagainya. Perubahan terjadi karena proses belajar bersifat menetap atau permanen.

- 5) Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku

Perubahan yang diperoleh individu setelah melalui suatu proses belajar meliputi perubahan keseluruhan tingkah laku jika seseorang belajar sesuatu sebagai hasil ia akan mengalami perubahan tingkah laku secara menyeluruh dalam sikap kebiasaan, keterampilan, pengetahuan.

e. Prinsip-prinsip belajar

- 1) Apa pun yang dipelajari peserta didik, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu peserta didiklah yang harus bertindak aktif.
- 2) Setiap peserta didik belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- 3) Peserta didik akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- 4) Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan peserta didik akan membuat proses belajar lebih berarti.
- 5) Motivasi belajar peserta didik akan lebih meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Egi Rima Wati (2016 hlm 2) Media kaitannya dengan proses pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* adalah perantara atau pengantar. Dalam proses pembelajaran, media seringkali diartikan sebagai alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi.

Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian proses ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, Azhar Arsyad (2014 hlm 3) 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.

Media juga diartikan sebagai pengantar pesan dari pengirim (guru) kepada penerima (peserta didik). Dalam dunia pendidikan dan pembelajaran, media adalah alat atau bahan yang membawa informasi dan bertujuan untuk memudahkan mencapai tujuan pembelajaran. Jamil Suprihatiningrum (2016 hlm 319)

Egi Rima Wati (2016 hlm 3) media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk berinteraksi antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran meliputi alat untuk menyampaikan isi materi pelajaran dan merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi pesertadidik untuk belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk membantu menyampaikan materi pelajaran dalam proses belajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat membangun minat peserta didik mengikuti proses pembelajaran secara focus. Selain itu media pembelajaran yang akan ditampilkan dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik untuk rajin belajar. Media pembelajaran juga dapat memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Egi Rima Wati (2016 hlm 10-11) Media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan peserta didik dan menghidupi proses pembelajaran. Salain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi di antaranya adalah:

- 1) Fungsi atensi, merupakan fungsi inti dari media pembelajaran, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk focus kepa materi pembelajaran yang ditampilkan. Seringkali awal pembelajaran peserta didik belum tertarik dengan materi yang tidak disenangi oleh mereka, sehingga mereka tidak memperhatikan. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi/pelajaran semakin besar.

- 2) Fungsi afektif, merupakan fungsi yang dapat dilihat dari tingkat kenyamanan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar yang ditampilkan melalui proses pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.
  - 3) Fungsi kognitif, merupakan fungsi yang terlihat dari tampilannya. Tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
  - 4) Fungsi kompensatoris, fungsi yang dapat dilihat dari hasil penelitian. Media pembelajaran memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu peserta didik yang kesulitan dalam membaca. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah atau lambat menerima dan memahami materi yang disajikan.
- c. Langkah-langkah pemanfaatan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Ada enam yang bisa ditempuh guru pada waktu mengajar dengan menggunakan media. Langkah-langkah itu adalah:

- 1) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- 2) Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.  
Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan
- 3) Persiapan kelas. Pada fase ini peserta didik atau kelas harus mempunyai persiapan, sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media. Guru harus dapat memotivasi mereka agar dapat menilai, mengantisipasi, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pembelajaran
- 4) Langkah penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran
- 5) Langkah kegiatan belajar peserta didik. Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran. Pemanfaatan

media bisa peserta didik sendiri yang mempraktikkannya ataupun guru langsung memanfaatkannya baik di kelas atau di luar kelas

- 6) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajar di evaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, yang sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik.

### **3. Media Gambar**

#### **a. Pengertian Media Gambar**

Kata media berasal dari bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti “tengah” pengantar atau perantara yang dikutip oleh Azhar Arsyad (2014 hlm 3) menyatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mau memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, secara lebih khusus pengertian media dalam belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat, grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual. Media gambar merupakan suatu media visual yang hanya dapat dilihat saja, akan tetapi tidak mengandung unsure suara atau audio. Atau definisi media gambar yang lainnya ialah segala sesuatu yang dapat diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pemikiran yang bermacam-macam misalnya seperti potret, slide, lukisan, film, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah pengantar pesan antara pengirim (guru) dan penerima pesan (peserta didik) yang diwujudkan secara visual ke dalam dua dimensi sebagai hasil dari pemikiran dan perasaan.

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan diantaranya adalah media gambar. Dengan media gambar kita dapat membantu mempermudah peserta didik rendah untuk mengungkapkan gagasan-gagasannya ke dalam bentuk bahasa, karena gambar akan memberikan panduan dan inspirasi tentang apa dan bagaimana yang harus ditulis. Selain itu, gambar dapat menimbulkan daya tarik pada diri peserta didik,



mempermudah pengertian, dan memperjelas bagian-bagian penting yang akan ditulisnya. Media gambar yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah gambar/foto.

b. Jenis-jenis Media Gambar

Adapun untuk jenis-jenis media gambar yaitu:

- 1) Reallita merupakan benda-benda yang nyata yang digunakan sebagai bahan belajar, missal pemandangan dari alam dan lain-lain.
- 2) Model merupakan benda 3D atau tiga dimensi yang dalam hal representasi dari benda yang sebenarnya misalnya rumah-rumahan, mobil-mobilan dan sebagainya.
- 3) Benda grafis merupakan suatu gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.
- 4) Display merupakan bahan dari pemeran atau display yang dipasang di tempat tertentu

c. Contoh Media Gambar dalam Pembelajaran

1) Posteri



Posteri ialah media gambar yang berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dengan ukuran besar supaya dapat dilihat dengan jelas yang tujuannya yakni menarik perhatian dan juga kandungannya berupa bujukan, memotivasi, dan lain sebagainya.

2) Kartun



Kartun ialah suatu media gambar yang merupakan media yang unik untuk mengemukakan suatu gagasan

### 3) Komik



Komik ialah suatu media gambar selain kartun yang bersifat unik, perbedaannya yakni pada komik terdapat karakter atau yang memerankan suatu cerita dalam urutan-urutan

### 4) Gambar Fotografi



Gambar fotografi ialah suatu media gambar yang dihasilkan dengan cara diambil gambarnya “benda atau yang lainnya” dengan suatu alat digital seperti kamera foto dan lainnya.

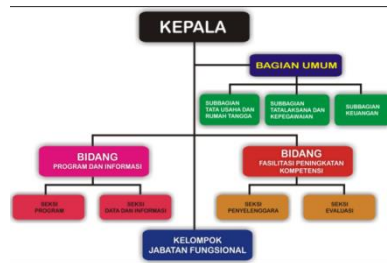
### 5) Grafik



Grafik ialah media gambar yang bertujuan untuk penyajian data berupa angka-angka, grafik memberikan berbagai informasi

inti dari suatu data yang berupa hubungan antar bagian-bagian data tersebut.

#### 6) Bagan



Bagan ialah kombinasi dari media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu gagasan dengan carayang logis dan juga teratur. Fungsi dari bagan sebagai media gambar yaitu untuk memperlihatkan perbandingan.

#### 7) Diagram

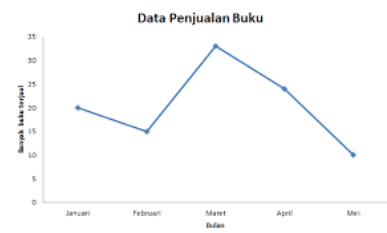


Diagram ialah suatu gambaran yang berguna untuk memperhatikan ataupun menerangkan suatu data yang akan disajikan.

#### d. Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran Tematik

Pada kelas rendah, pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik digunakan karena sesuai dengan tahapan perkembangan anak (anak pada masa transisi, tahap pra operasional dan operasional/konkret). Karakteristik cara anak belajar (anak masih belum dapat berpikir secara spesialisasi dan abstrak), konsep pembelajaran dan pembelajaran bermakna (pembelajaran yang dikaitkan dengan ragam pengalaman sehari-hari, dan fenomena yang dapat dijumpai dan observasi).

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu dengan menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta

didik. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar sambil melakukan sesuatu. Oleh karena itu, guru perlu mengemas atau merancang pengalaman belajar yang akan mempengaruhi kebermaknaan belajar peserta didik. Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan dalam pembelajaran tematik di kelas rendah dapat diidentifikasi pembelajaran tematik yang bermakna bagi peserta didik tidak ada.

Dengan kondisi di atas, ditemukanlah solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang muncul di dalam kelas yakni dengan memanfaatkan media gambar. Media gambar merupakan tiruan dari suatu benda atau dilukis di atas kertas. Kegunaan dari media gambar adalah dapat menyalurkan pesan dari pengirim (guru) ke penerima (peserta didik) sehingga dapat merangsang pikiran. Keuntungan media gambar adalah murah, mudah didapat, dapat dibuat sendiri, dapat meningkatkan perhatian peserta didik, gambar dapat digunakan berulang-ulang, menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, menghemat waktu, tenaga dan biaya.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Arif S. sadiman, at. Al (2009 hlm 29-31) demikianlah antara lain kelebihan media gambar/foto. Beberapa kelebihan yang lain adalah:

- 1) Sifatnya konkrit. Gambar/foto lebih realistik menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa: anak-anak di bawa ke objek/peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.

- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahan pemahaman.
- 5) Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus

Kelemahannya antara lain adalah:

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

#### **4. Aktivitas Belajar Peserta Didik**

##### **a. Pengertian aktivitas belajar peserta didik**

Dalam proses pembelajaran, keaktifan pesertadidik merupakan hal yang sangat penting dan perlu diperhatikan oleh guru sehingga proses pembelajaran yang ditempuh benar-benar memperoleh hasil yang optimal. Dengan bekerja peserta didik memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan serta perilaku lainnya, termasuk sikap dan nilai. Proses pembelajaran yang berlangsung di kelas, sebetulnya sudah banyak melibatkan akademik aktivitas peserta didik dalam kelas. Peserta didik sudah banyak dituntut aktivitasnya untuk mendengarkan, memperhatikan, dan mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru. Serta dimungkinkan peserta didik aktif bertanya kepada guru tentang hal-hal yang belum jelas.

Sardiman (2014 hlm 101) aktivitas merupakan aspek terpenting dalam interaksi belajar-mengajar, sebab pada prinsipnya belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Seperti yang dikatakan oleh Rusman (2010 hlm 141) keaktifan peserta didik dalam belajar bukan berarti peserta didik dibuat aktif menggantikan peran guru sehingga guru tidak perlu memainkan perannya dalam pembelajaran. Tetapi, aktivitas belajar peserta didik diciptakan dan dikondisikan oleh guru sebagai mediator dan fasilitator belajar peserta didik. Dengan keaktifan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran,

mereka akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya secara optimal. Walaupun demikian, jika dalam proses pembelajaran hanya mengandalkan keaktifan peserta didik saja tidaklah cukup, sebab pembelajaran hanya membuat peserta didik aktif tetapi tidak efektif, maka pelajaran tersebut tidak merubahnya seperti pemahaman biasa. Wina Sanjaya (2013 hlm 141) Keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk kegiatan berupa kegiatan fisik yang mudah diamati seperti membaca, menulis, berdiskusi, melakukan pengamatan dan kegiatan psikis yang sulit diamati seperti mendengarkan dan menyimak. Sehingga, kadar keaktifan peserta didik tidak hanya ditentukan oleh aktivitas fisik semata, akan tetapi juga ditentukan oleh aktivitas non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional.

Dengan mengemukakan beberapa pandangan para ahli tersebut di atas, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, peserta didik harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Teori-teori tersebut, dapat juga disimpulkan bahwa keaktifan belajar peserta didik adalah suatu keadaan dimana peserta didik aktif dalam belajar. Aktif yang dimaksudkan dalam proses pembelajaran adalah dimana guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga peserta didik aktif bertanya, menjawab, mengemukakan gagasan atau pendapatnya serta mampu memberikan kesimpulan.

#### b. Jenis-jenis Aktivitas dalam belajar

Lembaga untuk mendidik adalah sekolah dan sekolah sebagai kegiatan belajar. Di sekolah merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas, banyak jenis-jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh peserta didik di sekolah. Aktivitas sendiri tidaklah cukup hanya mendengarkan dan mencatat materi yang diberikan oleh guru. Karena aktivitas belajar banyak sekali, peneliti mengambil salah satu jenis-jenis aktivitas belajar menurut Paul D. Dierich. Paul D. Dierich membagi kegiatan belajar dalam 8 kelompok, ialah:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, di dalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demokrasi, percobaan, pekerjaan orang lain
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, music, pidato
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram
- 6) Kegiatan-kegiatan metric yang termasuk di dalamnya yaitu: melakukan percobaan, membuat kontruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira bersemangat, bergairah berani, tenang, gugup.

Jadi aktivitas seperti yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika macam-macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan menjadi pusat aktivitas belajar peserta didik yang maksimal. Tetapi bukan hanya peserta didik yang harus aktif, guru juga harus aktif dan kreatif. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan-kegiatan peserta didik agar lebih aktif.

Selanjutnya, secara khusus Wina Sanjaya (138) mengemukakan bahwa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran bertujuan sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih bermakna. Artinya, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menguasai sejumlah

informasi, tetapi juga bagaimana memanfaatkan informasi itu untuk kehidupannya

- 2) Mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya. Artinya, diharapkan tidak hanya kemampuan intelektual saja yang berkembang, tetapi juga seluruh pribadi peserta didik termasuk sikap dan mental
- c. Faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar peserta didik

Wina Sanjaya (2013 hlm 143-146) Keberhasilan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya:

- 1) Guru

Keberhasilan keaktifan peserta didik dipandang dari sudut guru, yaitu:

- a) Kemampuan Guru

Kemampuan guru merupakan faktor utama yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran dengan keaktifan peserta didik. Kemampuan guru itu bukan hanya dalam tataran desain perencanaan pembelajaran, akan tetapi juga dalam proses dan evaluasi pembelajaran. Kemampuan dalam proses pembelajaran sangat berhubungan erat dengan bagaimana cara guru mengimplementasikan perencanaan pembelajaran, yang mencakup kemampuan menerapkan keterampilan dasar mengajar dan keterampilan mengembangkan berbagai model pembelajaran.

- b) Sikap Profesional Guru

Guru yang professional memiliki kemampuan tertentu. Kemampuan itu diperlukan untuk membantu peserta didik dalam proses belajar. Keberhasilan peserta didik belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang professional

- c) Latar Belakang Pendidikan dan Pengalaman Mengajar Guru

Latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar guru akan sangat berpengaruh terhadap implementasi pembelajaran aktif

Demikian juga dengan pengalaman mengajar. guru yang telah memiliki jam terbang mengajar yang tinggi memungkinkan guru



tersebut lebih mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

#### 1) Sarana Belajar

##### a) Ruang Kelas

Kondisi ruang kelas merupakan faktor yang menentukan keberhasilan penerapan pembelajaran aktif. Ruang kelas yang terlalu sempit misalnya, akan mempengaruhi kenyamanan siswa dalam proses pembelajaran. Demikian juga halnya dengan penataan ruang kelas. Kelas yang tidak ditata dengan baik akan membuat peserta didik cepat lelah dan bergairah dalam proses belajar.

##### b) Media dan Sumber Belajar

Pembelajaran aktif ini merupakan pendekatan pembelajaran yang menggunakan multimetode dan multimedia. Artinya, melalui pembelajaran aktif peserta didik dimungkinkan untuk belajar dari berbagai sumber informasi secara mandiri, baik dari media grafis atau dari media elektronik.

#### 2) Lingkungan Belajar

Ada dua hal yang termasuk ke dalam faktor lingkungan belajar, yaitu lingkungan fisik dan lingkungan psikologis. Lingkungan fisik meliputi keadaan dan kondisi sekolah, apabila sekolah berada di dekat tempat yang ramai yaitu contohnya dekat pasar atau stasiun misalnya, tentu saja akan sangat mempengaruhi kenyamanan peserta didik dalam proses pembelajaran. Lalu yang dimaksud dengan lingkungan psikologis yaitu iklim sosial yang ada di lingkungan sekolah. Contoh yaitu hubungan antara guru dengan guru. Antara guru dengan kepala sekolah, termasuk keharmonisan antara pihak sekolah dengan orang tua peserta didik.

### 5. Pembelajaran Tematik

#### a. Pengertian pembelajaran tematik di SD

Pembelajaran Tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Menurut

Trianto (2007 hlm 6) pembelajaran tematik ialah suatu system yang pembelajarannya memungkinkan peserta didik, baik secara keelompok maupun individu, mengacu peserta didik aktif, mencari, menggali dan menemukan konsep serta prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik. Pembelajaran tematik terjadi apabila peristiwa eksplorasi topik/tema menjadi pengendali di dalam kegiatan pembelajaran. Peristiwa eksplorasi topik/tema tersebut peserta didik belajar sekaligus proses dan isi beberapa mata pelajaran secara bersamaan.

Jamil Suprihatiningrum (2016 hlm 251) Pembelajaran terpadu merupakan model pembelajaran yang melibatkan beberapa bidang studi. Model pembelajaran seperti ini diharapkan akan dapat memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik, karena arti bermakna tersebut disebabkan dalam pembelajaran terpadu diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik.

#### b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Rusman (2002 hlm 258) sebagai suatu model pembelajaran, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik
- 2) Memberikan pengalaman langsung
- 3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas
- 4) Menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran
- 5) Bersifat fleksibel
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan

Depdiknas (2006 hlm 4) Karakteristik Pembelajaran Tematik Sebagai suatu model proses, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

1) Berpusat pada peserta didik

Pembelajaran tematik berpusat pada peserta didik (*student centered*), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai subjek belajar sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar.

2) Memberikan pengalaman langsung

Pembelajaran tematik dapat memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik (*direct experiences*). Dengan pengalaman langsung ini, peserta didik dihadapkan pada sesuatu yang nyata (konkrit) sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran tematik pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan peserta didik.

4) Menyajikan konsep dari berbagai matapelajaran

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan demikian, Peserta didik mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membantu peserta didik dalam memecahkan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel

Pembelajaran tematik bersifat luwes (fleksibel) dimana guru dapat mengaitkan bahan ajar dari satu mata pelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dengan kehidupan peserta didik dan keadaan lingkungan dimana sekolah dan peserta didik berada.

6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan peserta didik

Peserta didik diberi kesempatan untuk mengoptimalkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan minat dan kebutuhannya.

c. Landasan Pembelajaran Tematik

Landasan Pembelajaran tematik mencakup:

1) Landasan filosofis dalam pembelajaran tematik sangat dipengaruhi oleh tiga aliran filsafat yaitu:

a) Aprogresivisme

Aliran progresivisme memandang proses pembelajaran perlu ditekankan pada pembentukan kreatifitas, pemberian sejumlah kegiatan, suasana yang alamiah (natural), dan memperhatikan pengalaman peserta didik.

b) Konstruktivisme

Aliran konstruktivisme melihat pengalaman langsung peserta didik (*direct experiences*) sebagai kunci dalam pembelajaran. Menurut aliran ini, pengetahuan adalah hasil konstruksi atau bentukan manusia. Manusia mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan obyek, fenomena, pengalaman dan lingkungannya. Pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seorang guru kepada anak, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh masing-masing peserta didik. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus menerus. Keaktifan peserta didik yang diwujudkan oleh rasa ingin tahunya sangat berperan dalam perkembangan pengetahuannya.

c) Aliran humanisme

Sementara aliran humanisme melihat peserta didik dari segi keunikan/kekhasannya, potensinya, dan motivasi yang dimilikinya.

2) Landasan psikologis dalam pembelajaran tematik terutama berkaitan dengan psikologi perkembangan peserta didik dan psikologi belajar. Psikologi perkembangan diperlukan terutama dalam menentukan isi/materi pembelajaran tematik yang diberikan kepada peserta didik agar tingkat keluasan dan kedalamannya sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Psikologi belajar memberikan kontribusi dalam hal bagaimana isi/materi pembelajaran tematik tersebut disampaikan kepada peserta didik dan bagaimanapun peserta didik harus mempelajarinya.

3) Landasan yuridis dalam pembelajaran tematik berkaitan dengan berbagai kebijakan atau peraturan yang mendukung pelaksanaan pembelajaran tematik di sekolah dasar. Depdiknas (2006 hlm 3) Landasan yuridis tersebut adalah UU No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak yang menyatakan bahwa setiap anak berhak memperoleh pendidikan dan pengajaran dalam rangka pengembangan pribadinya dan tingkat kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya (pasal 9). UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa setiap peserta didik pada setiap satuan pendidikan berhak mendapatkan pelayanan pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya (Bab V Pasal 1-b).

d. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik

1) Tujuan Pembelajaran Tematik

Depdiknas (2006 hlm 4 dan 15) Pembelajaran tematik dikembangkan selain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dihapkan peserta didik juga dapat:

- a) Meningkatkan pemahaman konsep yang dipelajarinya secara lebih bermakna
- b) Mengembangkan keterampilan menemukan, mengolah, dan memanfaatkan informasi
- c) Menumbuh kembangkan sikap positif, kebiasaan baik, dan nilai-nilai luhur yang diperlukan dalam kehidupan
- d) Menumbuh kembangkan keterampilan social seperti kerja sama, toleransi, komunikasi, serta menghargai pendapat orang lain
- e) Meningkatkan gairah dalam belajar
- f) Memilih kegiatan yang sesuai dengan minat dan kebutuhannya

2) Manfaat Pembelajaran Tematik

Dinas Pendidikan Kota (2006 hlm 2) Dengan menerapkan pembelajaran tematik, peserta didik dan guru mendapatkan banyak manfaat. Diantara manfaat tersebut adalah:

- a) Pembelajaran mampu meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik terhadap realitas sesuai dengan tingkat perkembangannya intelektualitasnya
- b) Pembelajaran tematik memungkinkan peserta didik mampu mengeksplorasi pengetahuan melalui serangkaian proses kegiatan pembelajaran
- c) Pembelajaran tematik mampu meningkatkan keeratannya hubungan antar peserta didik
- d) Pembelajaran tematik membantu guru dalam meningkatkan profesionalismenya
- e) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan anak
- f) Hasil belajar akan bertambah lebih lama karena berkesan dan bermakna
- g) Mengembangkan keterampilan berfikir anak sesuai dengan permasalahan yang dihadapi
- h) Menumbuhkan keterampilan social dalam bekerja, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Kajian penelitian yang relevan yaitu sebagai referensi penelitian untuk memperkuat dan mendukung kajian teori serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Hana Maulana (2016) yang berjudul “Upaya meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dengan penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here* pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN Suradita”. Hal ini terlihat pada aktivitas belajar peserta didik yang mengalami peningkatan persentase dari setiap pertemuan dan peningkatan rata-rata persentase di setiap siklusnya. Pada siklus I di pertemuan pertama memperoleh persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 46,7% dan pada pertemuan kedua sebesar 63,3%, sehingga peroleh rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus I yaitu sebesar 55% dengan kategori kurang. Dan pada

siklus II pertemuan ketiga memperoleh persentase aktivitas belajar peserta didik sebesar 75% dan di pertemuan keempat sebesar 86,7%, sehingga hasil rata-rata persentase aktivitas belajar peserta didik pada siklus II yaitu sebesar 80,8% dengan kategori baik. Dan hasil yang didapat terlihat adanya perbedaan dan peningkatan aktivitas belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS kelas IV SDN Suradita di setiap siklusnya dengan penerapan strategi *Everyone Is A Teacher Here*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Novia Deliani (2018) yang berjudul “Upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik dengan strategi belajar peta konsep pada pembelajaran PKn kelas V SDN 3 Mengandung Sari Kec Sekampung Udik Kab Lampung Timur tahun pelajaran 2017/2018” Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah diterapkan strategi belajar peta konsep pada pembelajaran PKn aktivitas dan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 3 Mengandung Sari Kec Sekampung Udik meningkat. Aktivitas belajar peserta didik pada siklus I sebesar 68,30% dan pada siklus II sebesar 79,91%. Jadi dari siklus I ke siklus II aktivitas belajar peserta didik meningkat sebanyak 11,61%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,43% dan pada siklus II sebesar 85,71%. Jadi dari siklus I ke siklus II hasil belajar peserta didik meningkat sebanyak 14,28%.
3. Peneliti yang dilakukan oleh Fifi Maghfirah Syafaat (2018) yang berjudul “Pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan menyusun kalimat mata pelajaran bahasa Indonesia peserta didik kelas II SD Inpres Sambung Jawa I Kecamatan Mamajang Kota Makassar”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar peserta didik kelas III SD Inpres Sambung Jawa I KEC Mamajang Kota Makassar sebelum penerapan media gambar (*pretest*) dikategorikan sangat rendah dengan nilai rata-rata 65. Hasil belajar setelah penerapan media gambar (*posttest*) dikategorikan sedang dengan rata-rata 81,45. Apabila dikaitkan dengan ketuntasan hasil belajar menyusun kalimat terdapat 8 peserta didik dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 40% dan 12

peserta didik dinyatakan tuntas dengan persentase 60%. Hal ini telah memenuhi criteria ketuntasan belajar klasikal yaitu 80% peserta didik yang tuntas. Sedangkan persentase aktivitas peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia setelah diterapkan media gambar yaitu 81,45 peserta didik yang aktif, hal ini telah memenuhi criteria aktif yang telah ditentukan peneliti yaitu  $\geq 70\%$  peserta didik yang aktif.

4. Penelitian yang dilakukan Siti Khodijah (2018) yang berjudul “Pengaruh media gambar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi pengumuman di kelas IV Miss Nur Hafizah desa sei rotan Kec Percut Sei Tuan Kab Deli Serdang tahun pelajaran 2017/2018”. Hasil penelitian ini menemukan bahwa hasil belajar peserta didik dikelas control dengan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengumuman kelas IV MIS Nur Hafizah Sei rotan Kec Percut Sei tuan mendapat nilai pretes rata-rata 41,2 dengan standar deviasi 18,102 dan varians 327,67 sedangkan nilai postes rata-rata 67,6 dengan standar deviasi 12,6754 dan varians 160,667 dari jumlah peserta didik 25 orang. Hasil belajar peserta didik dikelas eksperimen dengan menggunakan media gambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengumuman kelas IV MIS Nur Hafizah Sei rotan Kec Percut Sei tuan mendapat nilai postes rata-rata 42,4 dengan standar deviasi 13,316656 dan varians 177,333333 sedangkan nilai postes rata-rata 76 dengan standar deviasi 12,24744871 dan varians 150 dari jumlah peserta didik 25 orang. Terdapat pengaruh yang signifikan media gambar terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengumuman berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan diperoleh data hitung sebesar 2,780 sedangkan table 1,708 atas perbandingan tersebut menunjukkan bahwa hitung > t table (2,780 > 1,708) yang berarti  $H_0$  diterima dan terdapat pengaruh media terhadap hasil belajar peserta didik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nur Hafizah Sei rotan Kec Percut Sei tuan.



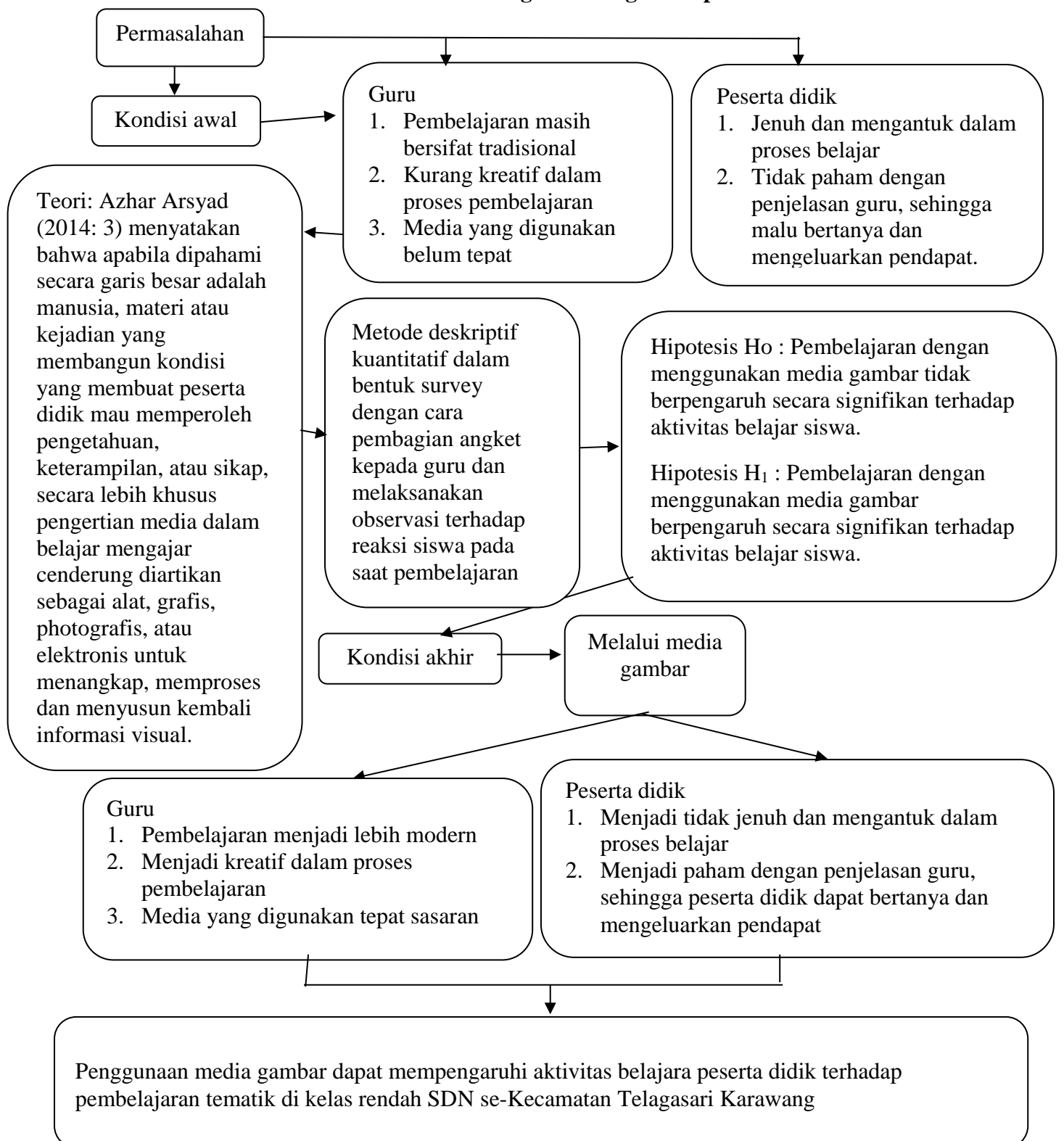
### C. Kerangka Berpikir

Pada proses pembelajaran tematik di SDN se-Kecamatan Talagasari Karawang guru masih menggunakan pembelajaran bersifat dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan hanya buku yang digunakan dan menggunakan media yang belum tepat sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik jenuh, ngantuk, malu bertanya dan malu mengeluarkan pendapat. Seharusnya pembelajaran berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik mengalami langsung berperan aktif dan pembelajaranpun menjadi bermakna dan efektif.

Belajar merupakan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan serta keterampilan. Salah satu tugas guru adalah menciptakan kondisi yang kondusif untuk berlangsungnya proses belajar mengajar, untuk itu guru harus dapat memotivasi peserta didik untuk belajar dengan baik dan bersungguh-sungguh. Hal tersebut dapat terjadi apabila guru menggunakan metode, strategi serta media yang dapat mendorong peserta didik belajar aktif. Penggunaan media gambar dapat mengatasi aktivitas belajar peserta didik karena media gambar dikemas dalam bentuk gambar/foto yang dapat menyampaikan materi secara cepat dan mudah diingat.

Tujuan utama dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar/foto adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran tematik. Dengan demikian penggunaan media gambar/foto dapat mempengaruhi meningkatnya aktivitas belajar peserta didik SDN kelas rendah.

**Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir**



## **D. Asumsi dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Asumsi bisa diartikan sebagai dugaan yang diterima sebagai dasar. Asumsi juga bisa dimaknai sebagai landasan berpikir karena dianggap benar. Selain itu asumsi juga berarti sebagai pra-anggapan atau suatu proposisi biasa yang dianggap benar tanpa perlu ada bukti

Selaras dengan definisi diatas, menurut Arikunto (2010 hlm 104) menjelaskan bahwa anggapan dasar merupakan suatu gagasan mengenai letak persoalan atau masalah dalam hubungan yang lebih luas. Dalam hal ini peneliti mencoba memaparkan asumsi yang kuat mengenai kedudukan permasalahannya.

Dilihat dari pemaparan diatas asumsi dapat diartikan sebagai anggapan dasar mengenai kedudukan permasalahan yang dapat diterima karena dianggap benar. Dalam penelitian ini, penulis mempunyai anggapan dasar sebagai berikut:

- a. Penulis telah menyelesaikan mata kuliah pembelajaran terpadu yang didalamnya terdiri dari
- b. Penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar, terutama untuk tingkat Sekolah Dasar sangatlah penting. Sebab kehadiran media sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep tertentu. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari system
- c. pengajaran yang menjadi faktor dominan untuk menunjang berhasilnya proses belajar mengajar. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi pelajaran. Selain itu media pembelajaran juga membantu agar kegiatan belajar mengajar yang berlangsung antara guru dan peserta didik lebih variatif sehingga menimbulkan minat peserta didik serta memberi rangsangan untuk belajar.

Menurut Sugiyono (2010) hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dalam penelitian ini, penulis merumuskan hipotesis sebagai berikut:

- a. Penulis telah menyelesaikan mata kuliah pembelajaran terpadu yang didalamnya terdiri dari model pembelajaran langsung, model *cooperative learning*, model *problem based learning*, model *project based learning*, model keterhubungan (*connected*), model sarang (*Nested*), model urutan/rangkaian, model bagian (*shared*), model labalaba, model *inquiry*, model *discovery learning*, model pembelajaran kontekstual. Kurikulum dan pembelajaran SD. Pedagogik. Psikologi Pendidikan. Pembelajaran Tematik.
- b. Meningkatnya aktivitas belajar peserta didik dengan pengaruhnya media gambar yang digunakan dalam proses pembelajaran
- c. Media gambar merupakan media pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materimata pelajaran tema yang akan di sampaikan oleh guru agar peserta didik menjadi aktif dan mudah memahami materi yang akan disampaikan, sehingga peserta didik memiliki pengetahuan/keterampilan yang dinamis dan fleksibel untuk menginterpretasi isi secara objektif.

## **2. Hipotesis**

Hipotesis adalah suatu yang dianggap benar untuk alasan atau pengaturan pendapat (teori, proposisi, dan sebagainya) meskipun kebenarannya masih harus dibuktikan. Arikunto (2010 hlm 110) menjelaskan bahwa hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Pemanfaatan media gambar, dapat menyebabkan ketertarikan terhadap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan mempengaruhi aktivitas belajar siswa, adapun hipotesis dari penelitian ini akan dijelaskan di bawah ini:

- a. Hipotesis  $H_0$ : Pembelajaran dengan menggunakan media gambar tidak berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.
- b. Hipotesis  $H_1$ : Pembelajaran dengan menggunakan media gambar berpengaruh secara signifikan terhadap aktivitas belajar siswa.