

## **BAB II**

### **MEDIA GAMBAR DAN HASIL BELAJAR SISWA**

#### **A. Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran**

##### **1. Pengertian media Gambar**

Media belajar atau media pembelajaran setiap tahun selalu mengalami perkembangan. Sebab masing-masing media itu mempunyai kelemahan, berdasarkan penggunaannya perlu diadakan penemuan baru dan pemanfaatan media yang diperbaharui. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”. Perantara, atau pengantar. Azhar, (2010:93) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media gambar adalah salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Sukiman (2010:86) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana dan mudah untuk dipergunakan. Musfiqon (2012:73) “media gambar adalah media yang merupakan reproduksi bentuk asli dua dimensi, yang berupa foto atau lukisan”. Media pembelajaran tersebut merupakan wahana untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran pada siswa, dengan adanya media pada proses belajar-mengajar diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan pemahaman belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik. Tegeh,

(2008:96) “media gambar dilihat dari pandangan media grafis adalah gambar gambar hasil lukisan tangan, hasil cetakan, dan hasil karya seni fotografi”. Penyajian obyek dalam bentuk gambar dapat disajikan melalui bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat oleh orang yang menggambarinya.

Berdasarkan pendapat di atas maka media gambar dapat diartikan sebagai media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa, memperjelas sajian dan mengilustrasikan suatu peta konsep.

## 2. Jenis media Gambar dalam pembelajaran

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dari pada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Gambar juga dapat memberikan gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar para siswa, sehingga tidak bergantung pada gambar dalam buku teks tetapi dapat lebih kreatif dalam mengembangkan media agar para murid menjadi senang dalam belajar. Media gambar tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim “VISUALS” (singkatan dari *Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Ligitimate, dan Structured*).

Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan sebagai berikut. Visibel berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kami buat. Interesting artinya menarik, tidak menonton dan tidak membosankan. Simple artinya sederhana, singkat, dan dan tidak berlebihan. Useful maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran pendidik, jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. Accurate artinya

isinya harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa. Legitimate adalah bahwa visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal.

Arsyad (2010:91) menyatakan bentuk visual bisa berupa sebagai berikut :

- a. Gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.
- b. Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
- c. Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi.
- d. Grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambar/kecenderungan data atau anatra hubungan seperangkat gambar atau gambar-gambar.

Usman (2012:75) menyatakan jenis-jenis media gambar atau foto sebagai berikut:

1. Foto dokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai nilai sejarah bagi individu maupun masyarakat.
2. Foto aktual, yaitu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya : angin puting beliung, banjir, dan sebagainya
3. Foto pemandangan, yaitu gambar yang melukiskan pemandangan sesuatu daerah atau lokasi
4. Foto iklan atau reklame, yaitu gambar yang dipergunakan untuk mempengaruhi orang atau masyarakat konsumen.
5. Foto simbol, yaitu gambar yang menggunakan bentuk simbol atau benda yang mengungkapkan message (pesan) tertentu dan dapat mengungkapkan kehidupan manusia yang mendatang serta gagasan-gagasan atau ide-ide anak didik.

Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar dari pada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan” satu gambar berbicara seribu kata”. Gambar yang dimaksudkan oleh peneliti disini termasuk gambar atau foto dan bagan. Berikut ini dijelaskan beberapa diantara jenis gambar. Arsyad (2010:113) :

- a. Poster adalah media pembelajaran berbentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan, dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, dan isi atau kandungannya berupa bujukan, memotivasi, atau mengingatkan suatu gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Gagasan tadi disampaikan dengan kata-kata singkat namun padat dan jelas.
- b. Kartun merupakan sebuah media unik untuk mengemukakan gagasan. Kartun dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena dapat dipakai untuk memotivasi siswa dan memberikan ilustrasi secara komunikatif. Kartun dibuat dalam bentuk lukisan atau karikatur.
- c. Komik adalah media pembelajaran berbentuk gambar selain kartun yang juga bersifat unik. Bedanya, pada komik terdapat karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan (rangkaiian seri). Komik memiliki keunggulan tersendiri sebagai media pembelajaran dalam bentuk gambar, karena komik sangat akrab dengan keseharian siswa.
- d. Gambar fotografi merupakan media pembelajaran yang sangat mudah dibuat pada era digital sekarang ini. Berbagai macam gadget yang ada di sekitar kita biasanya dilengkapi dengan fitur kamera yang memungkinkan kita membuat gambar fotografi. Gambar fotografi karena langsung berisi foto nyata objek atau situasi atau peristiwa, maka ia merupakan media pembelajaran gambar yang sangat realistik (konkret).
- e. Bagan adalah kombinasi media grafis dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan suatu fakta pokok atau gagasan

dengan cara yang logis dan teratur. Fungsi utama bagan sebagai media gambar adalah untuk memperlihatkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi, dan organisasi.

- f. Diagram adalah gambar yang digunakan untuk media pembelajaran dalam bentuk gambaran sederhana yang dibuat dengan tujuan memperlihatkan bagian-bagian, atau hubungan timbal balik, biasanya dengan menggunakan garis-garis dan keterangan bagian atau hubungan yang ingin ditunjukkan.
- g. Grafik adalah media gambar untuk tujuan penyajian data berupa angka-angka. Grafik memberikan informasi inti suatu data, berupa hubungan antar bagian-bagian data. Ada bermacam-macam bentuk media gambar grafik yang dapat disajikan sebagai media pembelajaran kepada siswa, misalnya grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik bergambar. Setiap jenis grafik mempunyai kekhususan dalam hal jenis data yang ditampilkan.

Dapat disimpulkan bahwa jenis media gambar yaitu semua bentuk media yang berupa gambar baik itu foto, lukisan, maupun grafik yang digunakan dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam pengembangan media gambar harus memperhatikan keseluruhan dari landasan-landasan pengembangan media yang telah dijelaskan di atas. Agar media yang telah dikembangkan bisa bermanfaat secara efektif dan efisien. Sehingga membantu siswa untuk lebih cepat memahami apa yang disampaikan oleh guru, karena mengingat karakteristik siswa kelas yang masih membutuhkan benda-benda konkrit untuk memahami materi pelajaran yang abstrak yang dijelaskan oleh guru.

### 3. Fungsi media gambar dalam pembelajaran

Fungsi Media Gambar Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah fungsi edukatif, artinya mendidik

dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan, fungsi sosial artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang, fungsi ekonomis artinya memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal, fungsi politis berpengaruh pada politik pembangunan, fungsi seni dan budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediain yang modern.

Fungsi merupakan kegunaan untuk dalam proses pembelajaran, cara atau kegiatan antara guru dan keterlibatan siswa memanfaatkan media gambar. Menurut Sanjaya (2006:169) media gambar memiliki fungsi dan berperan untuk : a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu. b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu. c. Menambah gairah dan memotivasi belajar siswa. d. Meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada dasarnya media gambar dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah sesuai Kompetensi Dasar, yaitu untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. Oemar Hambalik (2006:131) bahwa media gambar memiliki beberapa fungsi, diantaranya :

- a. Dapat mengatasi perbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang mencantumkan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa kepeserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, maniat, model maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- b. media gambar dapat melampau batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung didalam kelas oleh

para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena :  
(a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (g) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

- c. Media gambar memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- d. Media gambar menghasilkan keseragaman pengamatan .
- e. Media gambar dapat menanamkan konsep dasar yang benar konkrit, dan realistis.
- f. Media gambar membangkitkan keinginan dan minat baru.
- g. Media gambar membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- h. Media gambar memberikan pengalaman yang integral menyeluruh dari yang kongkrit sampai ke abstrak.

Karena itu gambar dapat dipergunakan sebagai media pendidikan dan mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi peserta didik yang memungkinkan belajar secara efisien peserta didik yang berkaitan dengan pemanfaatan media gambar dalam data PBM.

#### 4. Kelebihan dan kekurangan media gambar

Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar Media gambar sama dengan media lain, yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam symbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyimpangan pesan dapat berhasil dan efisien, simbol- simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas penyajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Media gambar berbentuk dua dimensi karena hanya memiliki ukuran yang panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah gambar, foto, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain. Media gambar telah sesuai dengan kemajuan dan teknologi seperti gambar fotografi. Gambar fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber gambar yang diperoleh dari berbagai sumber. Musfiqon (2012:74) menyatakan bahwa media gambar mempunyai kelebihan dan kelemahan sebagai berikut :

a. Kelebihan Media Gambar

- 1) Sifatnya konkret, gambar lebih realities menunjukkan masalah Dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dn waktu peristiwa yang terjadi dimasa lampau tidak kita bisa lihat seperti apa adanya.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah. 5) Gambar harganya murah dan gampang didapatkan serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

b. Kelemahan Media Gambar

1. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
2. gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (sejarah) diperlukan strategi yang tepat. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran tidak terjebak pada sifat menonton dan siswa tidak hanya menonton. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sejarah tidak hanya menonton. Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial sejarah diawali media gambar akan membawa suasana belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Beberapa strategi yang dapat dipilih :

a. Serangkaian Gambar Untuk Belajar Kelompok

Serangkaian disajikan bersama dengan serangkaian pertanyaan yang harus didiskusikan dengan imajinasi dan resepsi kelompok.

- b. Serangkaian gambar untuk belajar individual Serangkaian gambar disajikan kepada setiap anak didik dengan cara lisan. Kemudian meminta pendapat anak didik, serta memberikan tugas sesuai dengan kemampuan mereka.

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Proses adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pengajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang telah dicapai setelah mengikuti pelajaran dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hamalik, O. (2009) mengatakan: "Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa dari serangkaian program intruksional". Winkel, WS. (1996: 53) mengatakan: "Hasil belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang langsung interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap".

Berdasarkan pengertian tersebut di atas, dapat diasumsikan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa dari aspek kognitif, psikomotorik, dan afektif setelah mereka memperoleh pengalaman belajar. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar, efektif atau tidaknya siswa dalam belajar, efektif atau tidaknya cara guru mengajar dapat diketahui melalui penilaian yang telah dilakukan. Dengan diadakannya tes, maka dapat diketahui secara jelas hasil yang dicapai siswa yang dapat dinyatakan dengan skor atau nilai siswa. Inilah nantinya merupakan hasil belajar yang diperoleh siswa.

## 1. Bentuk dan Fungsi Penilaian Hasil Belajar

Fungsi penilaian digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki kegiatan-kegiatan proses pembelajaran, acuan untuk menentukan kenaikan kelas dan kelulusan, alat untuk menyeleksi, alat untuk penempatan, dan alat untuk memberikan motivasi belajar. Jihad, A. dan Haris, A. (2010: 56) menegaskan:

Fungsi evaluasi dapat dibedakan menjadi dua yakni fungsi hasil belajar dan fungsi evaluasi program pengajaran". Fungsi evaluasi hasil belajar antara lain a) Fungsi formatif, b) fungsi sumatif, c) fungsi diagnostic, d) fungsi selektif, dan e) fungsi motivasi. Sedangkan fungsi evaluasi program pengajaran antara lain; a) Laporan untuk orang tua dan siswa, b) laporan untuk sekolah, dan c) laporan untuk masyarakat

Arifin, Z. (2003: 14) mengatakan:

Fungsi penilaian antara lain adalah untuk mengetahui kadar pencapaian tujuan, memberikan sifat objektivitas penguasaan tingkah-laku hasil belajar siswa, mengetahui kemampuan siswa dalam hal-hal tertentu, menentukan layak tidaknya seorang siswa dinyatakan naik kelas atau lulus, dan untuk memberikan umpan balik bagi kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

Berdasarkan pernyataan di atas dapat diasumsikan bahwa fungsi dari penilaian hasil belajar adalah untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dari proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelum proses penilaian. Sudjana, N. (2012: 26) menguraikan bentuk-bentuk hasil belajar sebagai berikut.

- a. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
- b. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan

- mengategorisasi, kemampuan analitis-analitis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Ketrampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- c. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.
  - d. Ketrampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
  - e. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadi nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar menitikberatkan pada pemahaman siswa tentang sebuah materi sesuai dengan kompetensi dasar baik dari segi pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Salah satu pengukuran hasil belajar yaitu nilai ulangan harian, dan semester.

## 2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku dalam diri seseorang sesuai dengan aktivitas mental atau psikis, untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas tingkah laku yang berlangsung secara interaksi aktif dengan lingkungan untuk memperoleh pengetahuan baru. Dalam belajar terdapat beberapa prinsip-prinsip yang dapat dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang berbeda, oleh setiap siswa secara individual. Dalam belajar tidak akan langsung terjadi perubahan-perubahan, tetapi ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar diantaranya yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Sudjana, N. (2012: 37) mengatakan penyebab hasil belajar dapat timbul dari:

- a. Faktor yang bersumber dari diri siswa sendiri, antara lain :
  - 1) Kurangnya minat terhadap pelajaran.

- 2) Kesehatan yang sering terganggu.
- 3) Sikap belajar.
- b. Faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah, antara lain :
  - 1) Cara mengajar.
  - 2) Kurangnya sumber ( buku ) pelajaran.
  - 3) Situasi kegiatan belajar mengajar.
- c. Faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga, antara lain :
  - 1) Kemampuan ekonomi keluarga.
  - 2) Masalah orang tua, misalnya perceraian.
- d. Faktor yang bersumber dari lingkungan masyarakat

Biggs dan Telfer (1987: 141) mengatakan: *"After the learning process lasts for a certain period of time, the results can be seen from the accomplishment or behavioral changes that happen to the students that learning outcomes, which is influenced by several factors, namely internal and external factors"* (Setelah proses belajar mengajar berlangsung untuk jangka waktu tertentu, hasilnya dapat dilihat dari prestasi atau perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri siswa yaitu hasil belajar, yang dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal).

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang sepenuhnya tergantung pada diri sendiri. Faktor-faktor ini adalah sebagai berikut.

1) Kesiapan belajar anak

Kesiapan adalah kesiediaan untuk memberi respon atau bereaksi. Kesiediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan berhubungan dengan kematangan, karena kematangan merupakan kesiapan untuk melakukan kecakapan. Setiap pengajaran selalu menyangkut siswa dalam hal kesiapan, yaitu untuk mampu mencerna pelajaran yang diberikan kepadanya, kesiapan belajar siswa untuk mengerti sesuatu yang berkaitan dengan kecerdasan. Adapun yang termasuk dalam

kesiapan belajar siswa adalah kematangan mental, kesiapan jasmani, kesiapan emosional dan kesiapan sosial.

2) Bakat anak dalam pelajaran

Bakat anak dalam pelajaran dapat dilihat dari sikap bertindak menuju pada kemampuan melakukan perhitungan bersikap kritis dan logis. Bakat pada umumnya diartikan sebagai kemampuan bawaan, sebagai potensi yang masih perlu dikembangkan dan dilatih agar dapat terwujud. Bakat merupakan kemampuan untuk belajar. Jadi dalam hal ini bakat sangat berpengaruh terhadap belajar, karena jika pelajaran yang dipelajari sesuai dengan bakatnya maka nilai atau hasil belajar yang diperoleh itu akan lebih baik.

3) Kecerdasan anak

Faktor kecerdasan anak berkaitan dengan kemampuan untuk mencapai prestasi di sekolah, dimana berfikir memegang peranan yang sangat besar. Oleh karena itu, di dalam memberikan pelajaran haruslah memperhatikan sifat individual siswa, salah satu diantaranya adalah kecerdasan tiap-tiap siswa yang berbeda. Inteligensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu (a) kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, (b) mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, (c) mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar siswa, diantaranya termasuk faktor ini adalah faktor guru, faktor keluarga, dan faktor lingkungan.

1) Faktor Sekolah dan Guru

Faktor yang mempengaruhi belajar dari sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah. Seorang pendidik, guru dituntut untuk memiliki kepribadian sebagai pendidik,

guru dapat hubungan yang baik dengan siswa, guru lain, kepala sekolah dan personal lainnya serta guru memiliki sikap kepemimpinan yang baik.

## 2) Faktor Keluarga

Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Peranan keluarga sangat penting dalam pendidikan, cara orang tua mendidik anak akan berpengaruh terhadap cara belajarnya. Relasi antaranggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya, selain itu relasi anak dengan saudara atau anggota keluarga lain juga ikut mempengaruhi belajar anak. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu adanya relasi yang baik didalam keluarga.

Suatu keberhasilan belajar siswa menuntut peranan keluarga terutama orang tua sebagai pendidik di rumah. Selain sebagai pendidik, orang tua dituntut untuk bertanggung jawab memenuhi kebutuhan atau keperluan belajar, maka minat belajar siswa akan meningkat.

## 3) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan yang berbeda disekitar tempat tinggal siswa maupun masyarakat yang lebih luas secara langsung maupun tidak langsung dapat membantu keberhasilan belajar siswa. Masyarakat merupakan faktor ektern terhadap keberhasilan belajar. Hal ini diterjadi karena keberadaan siswa didalam masyarakat. Faktor dari masyarakat meliputi: (1) kegiatan siswa dalam masyarakat, (2) mass media, (3) teman bergaul, (4) bentuk kehidupan masyarakat.

## 3. Bidang Kemampuan Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh dari sebuah tes hasil belajar yang dicapai dapat dikategorikan menjadi tiga bidang kemampuan Thoha, MC. (2001: 27) menyatakan bidang tersebut adalah:

- a. Bidang kognitif.
- b. Bidang afektif.
- c. Bidang psikomotor.

Ketiga bidang kemampuan tersebut tidak berdiri sendiri, tapi merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan, bahkan berbentuk hubungan yang hirarki. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiganya harus nampak sebagai hasil belajar siswa. Hasil belajar tersebut nampak dalam perubahan tingkah laku, secara teknik dirumuskan dalam sebuah pernyataan verbal melalui tujuan pengajaran. Dengan perkataan lain rumusan tujuan pengajaran berisikan hasil belajar yang diharapkan dikuasai siswa yang mencakup ketiga aspek tersebut.

## 2. Hasil Belajar Bidang Kognitif

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual. Nasution, S. (2000: 166) menyatakan bahwa hasil belajar dalam bidang kognitif meliputi:

- 1) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan).
- 2) *Comprehention* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh).
- 3) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).
- 4) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru).
- 5) *Evaluation* (menilai).
- 6) *Application* (menerapkan).

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama tokoh, nama-nama kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu dihafal dan diingat agar dapat dikuasanya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya. Ausubel DP (1998: 56) mengatakan: “*Knowledge the scope of the rote knowledge, including the factual knowledge, in addition to knowledge about things that need to be recalled as limits, terminology, art, law, chapter, paragraph, formulas and other*”. (Pengetahuan merupakan cakupan dalam pengetahuan hafalan,

termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan lain-lain. Hasil belajar ini termasuk tipe hasil belajar tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lainnya. Namun demikian, tipe hasil belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai atau mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi.

*Comprehention* adalah tipe hasil belajar pemahaman yang lebih tinggi dari hasil belajar *knowledge*. Misalnya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya, memberi contoh lain dari yang telah dicontohkan, atau menggunakan petunjuk penerapan pada kasus lain. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari suatu konsep. Untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut. Sudjana, N. (2012:51) mengatakan:

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum;

- 1) Pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung didalamnya. Misal, memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia, mengartikan lambang negara, mengartikan Bhinneka Tunggal Ika, dan lain-lain.
- 2) Pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman ekstrapolasi, yakni kesanggupan melihat dibalik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

Ketiga macam pemahaman tersebut kadang-kadang sulit dibedakan, dan bergantung kepada konteks isi pelajaran. Kata-kata operasional untuk merumuskan tujuan instruksional dalam bidang pemahaman, antara lain: membedakan, menjelaskan, meramalkan, menafsirkan, memperkirakan,

memberi contoh, mengubah, membuat rangkuman, menulis kembali serta melukiskan dengan kata-kata sendiri.

*Analysis* adalah kemampuan memecah, mengurai suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan. Analisis merupakan hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan pengetahuan, pemahaman dan penerapan. Kemampuan menalar, pada hakikatnya mengandung unsur analisis. Bila kemampuan analisis telah dimiliki oleh seseorang, maka seseorang akan dapat mengkreasi sesuatu yang baru.

*Synthesis* adalah lawan *analysis*. Bila pada analisis tekanan kepada kemampuan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, maka sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian menjadi satu integritas (satu kesatuan utuh). *Evaluation* adalah kemampuan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan apa yang telah dimilikinya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua hasil belajar kognitif yang ada.

Aplikasi adalah kemampuan menerapkan dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dan situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Jadi, dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum dan rumus.

### 3. Hasil Belajar Bidang Afektif

Hasil belajar bidang afektif berkenaan dengan sikap, perasaan dan emosi. Hasil belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menekankan pada bidang kognitif semata. Hasil belajar bidang afektif tampak pada siswa dan berbagai tingkah laku seperti perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman, kebiasaan belajar dan lain-lain. Sekalipun bahan pelajaran berisikan bidang kognitif, namun bidang afektif harus menjadi bagian integral dari bahan tersebut, dan harus nampak dalam proses belajar dan hasil belajar yang di capai siswa.

Ada beberapa tingkatan bidang afektif sebagai tujuan dari hasil belajar. Sardiman AM. (2001: 23) menyatakan tingkatan tersebut adalah:

- 1) *Receiving*,
- 2) *Responding*,
- 3) *Valuing*,
- 4) *Organization*, dan
- 5) *Characterization*.

*Receiving* adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa, baik dalam bentuk masalah situasi atau gejala. Dalam hasil belajar ini terdapat kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, kontrol dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar. *Responding* adalah reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada diri siswa. *Valuing* yaitu berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus. Dalam hasil belajar ini kesediaan menerima dan kepercayaan terhadap nilai tersebut. *Organization* yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan kemantapan serta prioritas nilai yang telah dimilikinya. Karakteristik adalah keterpaduan dari semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh siswa, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku siswa.

#### 4. Hasil Belajar Bidang Psikomotor

Hasil belajar bidang psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak siswa. Thoah, M.C. (2001: 31) mengatakan ciri-ciri dari hasil belajar bidang psikomotor adalah:

- 1) *Perception*
  - a) Mengenal objek melalui pengamatan inderawi.
  - b) Mengolah hasil pengamatan (dalam pikiran).

- c) Melakukan seleksi terhadap obyek (pusat perhatian).
- 2) *Set*
  - a) *Mental set*, atau kesiapan mental untuk bereaksi.
  - b) *Physical set*, kesiapan fisik untuk bereaksi.
  - c) *Emotional set*, kesiapan emosi/perasaan untuk bereaksi.
- 3) *Guinded response*
  - a) Melakukan imitasi (peniruan).
  - b) Melakukan *trial and error* (coba-coba salah).
  - c) Pengembangan respon baru.
- 4) *Mechanism*
  - a) Mulai tumbuh *performance skill* dalam berbagai bentuk.
  - b) Respon-respon baru muncul dengan sendirinya.
- 5) *Complex overt response*  
Sangat terampil (*skillfull performance*) yang digerakkan oleh aktivitas motoriknya.
- 6) *Adaptation*
  - a) Pengembangan keterampilan individu untuk gerakan yang modifikasi.
  - b) Pada tingkat yang tepat untuk menghadapi *problem solving*.
- 7) *Origination*  
Mampu mengembangkan kreativitas gerakan-gerakan baru untuk menghadapi bermacam-macam situasi, atau problema-problema yang spesifik.

Ciri-ciri dari hasil belajar di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tapi selalu berhubungan satu sama lain bahkan ada yang dalam kebersamaan. Siswa yang berubah tingkat kognitifnya maka sebenarnya dalam kadar tertentu telah berubah pula sikap dan perilakunya.

## **C. Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial ( IPS )**

### **1. Pengertian Pembelajaran IPS**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTs/SMPLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Numan Sumantri (2001: 93) menyatakan bahwa: “Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan dikaji secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan.”

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu mata pelajaran yang merupakan suatu perpaduan dari sejumlah disiplin ilmu sosial seperti geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, hukum, politik, kewarganegaraan dan masih banyak lagi. Ilmu pengetahuan sosial lebih banyak menekankan hubungan antara manusia dengan masyarakat, hubungan manusia didalam masyarakat, disamping hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya.

### **2. Tujuan Pembelajaran IPS**

Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indoensia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Depdiknas (2006:417) mengatakan bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial

- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Di masa yang akan datang peserta didik akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

### 3. Kelompok dan Materi Pembelajaran IPS

Pada jenjang SMP/MTs mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Trianto (2010: 171) menyatakan bahwa: Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial. Ilmu-ilmu sosial yang dimaksud seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu Pengetahuan Sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial masyarakat yang diwujudkan dalam satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial tersebut.

Jadi mata pelajaran IPS disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju kedewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Di masa yang akan datang peserta didik

akan menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Oleh karena itu mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Adapun materi pelajaran IPS kelas VIII pada kurikulum 2013 adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.2**  
**Materi Pelajaran IPS kelas VIII**  
KD Pengetahuan

3.1	memahami perubahan keruangan dan interaksi antarruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik
3.2	interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan

**KD Keterampilan**

4.1	menyajikan hasil telaah tentang perubahan keruangan dan interaksi antar ruang di Indonesia dan negara-negara ASEAN yang diakibatkan oleh faktor alam dan manusia (teknologi, ekonomi, pemanfaatan lahan, politik) dan pengaruhnya terhadap keberlangsungan kehidupan ekonomi, sosial, budaya, politik
4.2	menyajikan hasil analisis tentang pengaruh interaksi sosial dalam ruang yang berbeda terhadap kehidupan sosial dan budaya serta pengembangan kehidupan kebangsaan

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Penelitian pengaruh sebab akibat, perumusan hipotesis sangat diperlukan. Sudjana, N. (2013: 37) mengatakan: “Hipotesis pada hakikatnya tidak lain adalah jawaban sementara atau dugaan jawaban dari masalah”. Suwanda. (2015: 26) mengatakan bahwa: “Hipotesis merefleksikan dugaan (*conjecture*) tentang suatu masalah”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diasumsikan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang harus di uji kebenarannya melalui pemecahan masalah, serta analisis data yang jelas. Hipotesis dalam penelitian ini adalah;

a. Hipotesis Nol ( $H_0$ )

Tidak terdapat pengaruh *model pembelajaran media gambar* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sekadau Hulu

b. Hipotesis Alternatif ( $H_a$ )

Terdapat pengaruh model *model pembelajaran media gambar* terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPS di kelas VIII B SMP Negeri 1 Sekadau Hulu