

## BAB II

### MEDIA GAMBAR DAN HASIL BELAJAR

#### A. Media Pembelajaran

Istilah media berasal dari bahasa latin, yaitu bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2009:21) mengatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Wina Sanjaya (2011:163) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, majalah, dan sebagainya. Senada dengan itu, Arief Sadiman, dkk (2010:16) mengatakan bahwa media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Selain itu, Samion (2010:132) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan subjek didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.

Media pembelajaran sifatnya lebih mengkhususkan, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah digunakan secara khusus. Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit oleh guru untuk mempermudah tugas mengajar. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh guru untuk mempermudah tugas mengajar. *Audio Visual Aids* (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penerapannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak belajar. Semua istilah tersebut dapat kita umum yaitu media pembelajaran.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Apa yang dinamakan media, sebenarnya adalah bahan dan alat belajar. Bahan sering disebut perangkat lunak/software, sedangkan alat audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya disajikan jika alat ada alat, misalnya berupa OHP, lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media. Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Selain itu, Nanang Hanafiah dan Cucu Suhana (2009:60) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar yang signifikan.

Rusmana (2010:123-124) mengatakan bahwa hasil rest BAVA (*Brush Audio Visual Aids*) memaparkan bahwa hasil pembelajaran yang tidak menggunakan media hanya terserap 13% dari hasil keseluruhan materi yang diberikan, dengan menggunakan media pembelajaran perolehan bahan ajar yang terserap dalam ditingkatkan sampai 86%. Untuk itu, para guru yang telah melaksanakan pembelajaran jika belum menggunakan media pembelajaran diharapkan jangan berpuas diri dulu, jadi yang terserap hanya 13% seperti yang telah diungkapkan oleh BAVA (*British Audio Visual Aids*).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi sehingga ide/gagasan itu sampai pada penerimanya.

Media gambar merupakan salah satu dari media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Sadiman (2003:21) menyatakan media gambar adalah sebagai berikut : Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat

membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas.

Hamalik, (1994:95) “Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque projector”. Sadiman, (1996:29) “Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana”. Soelarko, (1980:3) Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif terhadap lingkungan. Hamzah B. Uno, (2007 : 119) “menjelaskan bahwa gambar didefinisikan sebagai *Representasi visual* dari orang, tempat ataupun benda yang diwujudkan diatas kanvas, kertas, atau bahan lain, baik dengan cara lukisan, gambar, atau foto”.

Media gambar merupakan media sederhana yang menarik dan mampu berbicara banyak dari seribu kata hal ini mempunyai makna bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang amat banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih konkrit (nyata).

Dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan sebuah alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran sehingga guru dapat dengan mudah menyampaikan bahan ajar kepada peserta didik sehingga peserta didik lebih aktif dan mudah memahami materi yang disampaikan.

### **1. Pengertian Media Gambar**

Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa, gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya). Gambar merupakan media visual dua dimensi di atas bidang yang tidak transparan. Guru dapat menggunakan gambar untuk

menggambarkan tentang sesuatu penjelasan lebih konkrit dari pada bila diuraikan dengan kata-kata melalui gambar, guru dapat menterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk yang lebih konkret.

Gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (siswa). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual. Gambar merupakan media berbasis visual (image atau perumpamaan) yang memegang peranan penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancarkan pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk menyakinkan terjadinya proses informasi.

Bentuk visual biasa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi, (c) peta menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, (d) grafik seperti tabel dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecendrungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa yang dimaksud dengan media gambar adalah segala sesuatu yang berupa media visual dalam proses komunikasi untuk menyampaikan ide kepada penerima, misalnya media gambar berupa foto.

## **2. Manfaat Media Gambar**

Proses belajar mengajar merupakan proses komunikasi. Suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok yaitu

komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa) dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Komunikasi perlu menggunakan media yang berfungsi sebagai alat bantu.

Manfaat media gambar dan teknologi Subana dan Sunarti (2010:287) dilihat dari beberapa segi adalah sebagai berikut:

- a. Ditinjau dari segi isi ide atau pesan yang diajarkan, kegunaan media adalah menyajikan hal-hal secara biasa tidak dapat disajikan karena sebab, misalnya terlalu luas, sempit, kecil, berbahaya, kompleks, sudah lampau atau belum terjadi dan hanya dapat diperlihatkan dalam keadaan bergerak.
- b. Ditinjau dari jumlah penerimaannya (siswa, publik dan sebagainya), media bermanfaat untuk menghubungkan orang banyak jauh lebih banyak daripada disebarkan tanpa media.
- c. Unsur waktu. Melalui media banyak ide dapat disebarkan dengan cepat, bahkan beberapa saat setelah terjadinya suatu peristiwa.
- d. Hubungan dengan unsur psikologi si penerima. Media yang baik dapat menambah kesan dramatik atau realistik sehingga orang dapat menerima lebih menaruh perhatian, lebih percaya, atau lebih tergerak emosinya. Manfaat media lebih tampak dalam kepentingan bagi perkembangan sosial dan kultural jika kita menghubungkan dengan berbagai problema pendidikan sekarang, seperti:
  - 1) Eksplorasi pendidikan
  - 2) Eksplorasi penduduk usia sekolah
  - 3) Eksplorasi jumlah tenaga ahli dan sebagainya

Keempat manfaat tersebut mempengaruhi usaha penyebaran ide, baik secara terbatas di sekolah maupun secara luas di masyarakat, berkat adanya kemajuan dalam bidang teknologi, organisasi, manajemen dan seni komunikasi.

Pesan yang disalurkan oleh media ialah isi pelajaran, dengan kata lain pesan ini dapat bersifat rumit dan mungkin juga harus dirangsang dengan cermat untuk dikomunikasi dengan baik kepada siswa. Santoso dalam Sabana dan Sunarti (2010:289) menjelaskan beberapa manfaat media yaitu sebagai:

- a) Menurut Gagni media merupakan salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalamnya tercakup peralatan fisik pada komunikasi, seperti buku, modul, komputer, slide, tape recorder.
- b) Brezt berpendapat media sebagai perantara yang menghubungkan semua pihak yang membutuhkannya. Hal ini yang mendorong Gerlach dan Ely berpendapat bahwa media pendidikan adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik yang digunakan untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan.
- c) Konsep media pembelajaran mempunyai dua segi yang tak terpisahkan antara satu dan lainnya, yaitu materi/bahan perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware).

Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah sebagai berikut:

- 1) Dependent media adalah media yang dipakai sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang digunakan sendiri oleh siswa. Contoh: gambar foto atau transparasi yang digunakan guru untuk menerangkan suatu konsep.
- 2) Independent media adalah media belajar yang dapat digunakan oleh siswa dalam kegiatan belajar mandiri. Media itu dirancang, dikembangkan dan diproduksi secara sistematis untuk menyalurkan informasi secara terarah dan mencapai tujuan intruksional tertentu. Contoh: media film bingkai bersuara, radio, televisi, video, film, dan media cetak.

Media gambar dapat membantu guru untuk memberikan informasi dengan lebih baik, diantaranya adalah:

- a) Memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati dengan cermat oleh mata biasa.
- b) Memperbesar benda-benda kecil yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.
- c) Memudahkan objek yang terlalu kompleks, yaitu dengan cara menyajikan melalui diagram atau model yang disederhanakan.
- d) Menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup yang utuh.
- e) Memudahkan untuk menggambarkan benda-benda berbahaya, seperti: harimau, bom, orang sakit ke dalam kelas.

M. Subana dan Sunarti (2000:322) mengatakan bahwa manfaat gambar sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:



- a) Menumbuhkan data tarik siswa
- b) Mempermudahkan pengertian/pemahaman siswa
- c) Mempermudahkan penjelasan yang bersifat abstrak sehingga lebih mudah memahami apa yang dimaksud
- d) Memperjelas bahan-bahan yang penting. Melalui gambar, kita dapat memperbesar bagian-bagian yang penting atau bagian yang kecil sehingga dapat diamati
- e) Memberikan kesimpulan suatu uraian, informasi yang dijelaskan dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang. Uraian tersebut dapat diuraikan dengan gambar.

Hal ini dapat dikatakan bahwa manfaat media adalah untuk menyajikan suatu materi agar lebih praktis dan untuk mempermudah suatu proses pembelajaran, dengan demikian media tersebut dapat dimanfaatkan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas manfaat media gambar selain dari media yang digunakan untuk guru dalam memudahkan siswa untuk menerima materi pembelajaran, media gambar juga dapat menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar dan pembelajaran, ini terbukti dari banyaknya siswa yang hadir dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang diterapkan oleh guru dengan menggunakan media gambar.

Media gambar juga merupakan media alterernatif atau variatif guru, dalam menggunakan media penyampaian materi pada umumnya hanya menggunakan media papan tulis sebagai pengantar pembelajaran khususnya bagi sekolah yang memiliki kekurangan fasilitas pembelajaran seperti di SMP N 3 Meliau Kecamatan Meliau Kabupaten Sanggau. Dengan adanya media pembelajaran ini siswa jauh lebih efektif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga siswa memperoleh hasil akhir yang memuaskan baik bagi siswa itu sendiri, guru, maupun pihak sekolah.

### **3. Jenis-jenis Media Gambar**

Media merupakan faktor pokok dalam menyampaikan materi selain dari buku paket, lks, dan buku panduan yang lainnya. Media itu

sendiri terdiri dari berbagai macam salah satu diantaranya media gambar. Wira nesi sumina (2010) menyatakan berikut jenis-jenis dari media gambar :

a. Poster

Posterya itu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok dan menarik dengan maksud untk menarik perhatian orang lewat.

b. Kartun

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

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

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

Seperti halnya media garfis yang lain, bagan termasuk media visual. Bagan yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan,



atau hubungan-hubungan penting. Bagan ada beberapa macam antara lain: bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*time kine chart*) dan *stream chart*.

f. Diagram

Diagram yaitu gambaran sederhana yang di rancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.

g. Grafik

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Fungsi adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat.

Dari jenis –jenis media gambar diatas maka yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah gambar fotografi karena mudah didapat dan gambar tersebut berisikan peristiwa yang ada, sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan.

#### 4. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kelemahan, Sri Anitah (2009:30) menyatakan kelebihan dan kelemahan media gambar sebagai berikut :

- a. Kelebihan media gambar
  - 1) Sifatnya konkrit karena lebih realistis menunjukan pokok masalah dibandingkan media verbal semata
  - 2) Gambar mudah diperoleh pada buku, majalah, koran, album, foto, dan sebagainya
  - 3) Dapat menterjemahkan ide-ide abstrak dalam bentuk lebih nyata
  - 4) Gambar mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan
  - 5) Gambar relatif murah
  - 6) Gambar dapat digunakan dalam banyak hal dan berbagai disiplin ilmu, dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita

b. Kelemahan media gambar

- 1) Karena berdimensi dua, gambar sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya (yang berdimensi tiga)
- 2) Hanya menekankan persepsi indra mata, ukuran terbatas hanya dapat dilihat sekelompok siswa
- 3) Jika gambar terlalu kompleks, kurang efektif untuk tujuan

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan media gambar, dapat disimpulkan bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam penggunaan media gambar harus mempertimbangkan kelemahan dan kelebihan media gambar tersebut dan harus memenuhi syarat-syarat penggunaan media gambar. Selain itu, faktor keprofesionalan guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media gambar harus sesuai dengan materi yang akan disampaikan dalam arti kata, guru dituntut untuk lebih pandai bukan hanya dalam hal menguasai materi pelajaran akan tetapi guru juga harus mampu menerapkan penggunaan media gambar tersebut sehingga materi yang disampaikan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa.

### 5. Cara Menggunakan Media Gambar

Pemilihan media untuk pembelajaran, guru sebenarnya tidak hanya cukup mengetahui tentang kegunaan, nilai serta landasan, tetapi juga harus mengetahui bagaimana media tersebut. Prinsip-prinsip umum menggunakan media gambar Arief S.S (2010:40) adalah sebagai berikut:

- a) Penggunaan media gambar hendaknya dipandang sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran
- b) Media gambar hendaknya dipandang sebagai sumber dana
- c) Guru hendaknya memahami tingkat hierarki (sequence) dan jenis alat dan kegunaannya
- d) Penguji media gambar pembelajaran hendaknya berlangsung terus sebelum, selama dan sesudah pemakaiannya.

Berdasarkan uraian diatas media gambar merupakan media yang sederhana dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dapat dilihat karena media gambar merupakan media mudah dipahami oleh siswa dan juga dapat menarik minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Akan tetapi seorang guru juga harus

bisa menguasai isi dari gambar dan memilih media gambar yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan sehingga siswa lebih mudah menerima pembelajaran tersebut dengan maksimal dan memperoleh hasil yang memuaskan.

## **B. Proses Belajar Mengajar**

### **1. Pengertian Belajar Mengajar**

Pandangan ahli filsafat, telah mengembangkan konsep belajar secara sistematis atas dasar pertimbangan nalar dan logis tentang realita kebenaran, kebijakan, dan keindahan. Plato (1986) melihat bahwa pengetahuan sebagai suatu yang ada dalam diri manusia dibawa lahir. Sementara itu, Aristoteles melihat pengetahuan sebagai suatu yang ada dalam dunia fisik bukan dalam pikiran. Kedua pendapat tersebut memberikan gambaran tentang belajar. Bagi penganut filsafah idealisme hakikat realita terdapat dalam pikiran, sumber pengetahuan adalah ide dalam diri manusia. dan proses belajar adalah pengembangan ide yang telah ada dalam pikiran. Sedangkan bagi penganut realisme, realita terdapat dalam dunia fisik, sumber pengetahuan adalah pengalaman sensori, dan belajar merupakan kontak atau interaksi individu dengan lingkungan fisik.

Winatapura (2007) menyatakan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skill, and attitudes*. Dari pendapat tersebut, bahwa seseorang belajar yang telah dilakukan dalam proses, untuk mendapatkan dan memiliki kemampuan, keterampilan, dan sikap. Komponen - komponen tersebut di peroleh secara bertahap dan berkelanjutan.

Ahmadi dkk, (2007: 17). Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan". Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi yang dimiliki oleh individu

Riyanto (2010:5) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulasi atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan kegiatan belajar. belajar adalah suatu aktifitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap. Bahwa belajar yang sebaik-biaknya adalah dengan mengalami sesuatu yaitu dengan menggunakan panca indra”. Dengan kata lain, bahwa belajar adalah suatu cara mengamati, membaca, meniru, mengintimisasi, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu. Riyanto, (2010:5) “menyatakan belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan”. Karena belajar merupakan suatu peristiwa yang terjadi didalam kondisi yang dapat diamati, diubah, dan dikontrol. Sedangkan Syaiful Sagala, (2003 : 14) “belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif”.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses yang mengacu pada perubahan perilaku akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun yang sengaja dirancangserta pengalaman dan pertumbuhan siswa dalam menerima pembelajaran.

## **2. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran merupakan hasil akhir dari pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru terhadap murid. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila materi dan metode serta media yang digunakan oleh guru dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Hamzah B.Uno (2008) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat

dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu. Bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.

Oemar Hamalik (2005:67) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar. Bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Meski para ahli memberikan rumusan tujuan pembelajaran yang beragam, tetapi semuanya menunjuk pada esensi yang sama, bahwa:

- a. Tujuan pembelajaran adalah tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran;
- b. Tujuan dirumuskan dalam bentuk pernyataan atau deskripsi yang spesifik. Menurut Kemp dan David E. Kapel bahwa perumusan tujuan pembelajaran harus diwujudkan dalam bentuk tertulis. Hal ini mengandung implikasi bahwa setiap perencanaan pembelajaran seyogyanya/sebaiknya dibuat secara tertulis.

Permendiknas RI No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

### **3. Manfaat Pembelajaran**

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu

pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi empat manfaat tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri
- b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar
- c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran
- d. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

#### **4. Prinsip Pembelajaran**

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses pengembangan potensi siswa sehingga dalam proses pembelajaran dibutuhkan prinsip yang kuat. Muslich (2007: 67) menyatakan bahwa prinsip-prinsip proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan yang berpusat pada siswa.
- b. Belajar melalui berbuat.
- c. Mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan sosial.
- d. Belajar sepanjang hayat.
- e. Belajar mandiri dan belajar bekerja sama.

Prinsip-prinsip pembelajaran harus diterapkan dan ditanamkan pada diri siswa karena akan menjadi dasar utama siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa akan menjadi pusat pembelajaran dengan mencari masalah sendiri dalam proses pengamatan langsung terhadap materi pembelajaran yang akan menjadikan siswa mengoptimalkan kecerdasannya, sehingga ketika masalah belum terselesaikan siswa akan saling bertanya



dengan siswa lainnya, dengan demikian akan terjadi kerjasama yang baik dalam proses pembelajaran.

### C. Hasil Belajar

B.S Bloom (dalam Sudjana, 2010:23-27) untuk mendapatkan hasil belajar kognitif seseorang memiliki 6 (enam) tingkatan kognitif, yaitu:

1. Pengetahuan (*knowledge*), yaitu sebagai perilaku mengingat atau mengenali informasi (materi pembelajaran) yang telah dicapai sebelumnya,
2. Pemahaman (*Comprehention*), yaitu sebagai kemampuan memperoleh makna dari materi pembelajaran. Hal ini ditujukan melalui penerjemahan materi pembelajaran,
3. Penerapan (*application*), yaitu penerapan yang mengacu pada kemampuan menggunakan pembelajaran yang telah dipelajari di dalam situasi baru dan konkrit. Ini mencakup penerapan hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip-prinsip, dalil dan teori,
4. Analisis (*analysis*), yaitu mengacu pada kemampuan memecahkan materi ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami struktur organisasinya. Hal ini mencakup identifikasi bagian-bagian, analisis antar bagian, dan mengenali prinsip-prinsip pengorganisasian,
5. Sintesis (*synthesis*), yaitu mengacu pada kemampuan menggabungkan bagian-bagian dalam rangka membentuk struktur yang baru. Hal ini mencakup komunikasi yang unik (tema atau percakapan), perencanaan operasional (proposal), atau seperangkat hubungan yang abstrak (skema untuk mengklasifikasi informasi),
6. Penilaian (*evaluation*), yaitu mengacu pada kemampuan membuat keputusan tentang nilai materi pembelajaran untuk tujuan tertentu.

Dalam pembelajaran seperti yang di jelaskan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa untuk mendapatkan hasil belajar harus memperhatikan

aspek kognitif yaitu ingatan, pengetahuan, analisis, aplikasi, sintesis, dan evaluasi.

Hasil belajar dapat dilihat dari hasil ulangan, harian (tes formatif), nilai ulangan tengah semester (sub tes sumatif), dan ulangan semester (tes sumatif). Dalam penelitian tindakan kelas ini yang di maksud dengan hasil belajar siswa adalah hasil nilai yang diberikan saat diawal pembelajaran (pretes), dan diakhir pembelajaran (postes).

#### **D. Penelitian Relevan**

Berdasarkan penelitian Annisa Nur Fadilah dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media gambar dalam penyampaian materi dapat meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada pembelajaran IPS kelas VII E SMP Negeri 2 Lembang Kabupaten Bandung Barat tahun ajaran 2014-2015 mengalami peningkatan. Pada pra siklus skor hasil belajar siswa adalah 48 masuk kriteria hasil belajar Kurang, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 27,14 dari 48 menjadi 75,14 masuk kriteria hasil belajar Baik, dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 10,86 menjadi 86 masuk kriteria hasil belajar Sangat Baik

Berdasarkan hasil pembahasan diatas dapat di simpulkan bahwa dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Karena media gambar merupakan media sederhana yang menarik dan mampu memberikan makna, bahwa gambar merupakan suatu ilustrasi yang memberikan pengertian dan penjelasan yang banyak dan lengkap dibandingkan kita hanya membaca dan memberikan suatu kejelasan pada sebuah masalah karena sifatnya yang lebih nyata.

Adapun penelitian yang dilakukan yusmandar pelaksanaan tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dengan penerapan metode diskusi dengan menggunakan media gambar. Penelitian ini di laksanakan di SMP Negeri 01 Kampar. Siswa yang di teliti adalah siswa kelas VII dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan.

Berdasarkan data awal yang di peroleh, diketahui bahwa aktivitas belajar siswa secara klasikal tergolong rendah yaitu sebesar 51% dan termasuk pada kriteria aktivitas belajar cukup aktif. Sedangkan rata-rata skor hasil belajar siswa juga termasuk pada kriteria hasil belajar kurang yaitu sebesar 48. sehingga diperlukan adanya perbaikan pembelajaran melalui siklus I dan siklus II. Pembelajaran siklus I dan siklus II di laksanakan dalam 4 tahap, yakni tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi . Pelaksanaan metode diskusi dengan menggunakan media gambar pada siklus I dan II terdiri dari beberapa tahap, yang pertama tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yaitu menentukan judul, menentukan materi pelajaran, menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta pembuatan alat evaluasi yang meliputi Lembar Kerja Kelompok (LKK) Lembar Kerja Siswa (LKS), serta tugas tes subjektif . Dari hasil pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam penerapan metode diskusi menggunakan media gambar dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan aktivitas siswa dari 51% pada pra siklus menjadi 73,2% pada siklus I masuk kriteria aktif, mengalami peningkatan sebesar 22,2%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 10,4% dari 73,2% menjadi 83,6% masuk kriteria Sangat Aktif.

Pada hasil belajar siswa skor hasil belajar siswa pada pra siklus adalah 48 masuk kriteria hasil belajar Kurang, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 27,14 dari 48 menjadi 75,14 masuk kriteria hasil belajar Baik, dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 10,86 menjadi 86 masuk kriteria hasil belajar sangat baik.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat di simpulkan bahwa penerapan metode diskusi dengan menggunakan media gambar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS di Kelas VII SMP Negeri 01 Kampar.

## **E. Materi Ilmu Pengetahuan Sosial**

### **A. Materi Peta, Atlas, dan Globe.**

Sumber Buku : Wardiyatmoko, 2006. *IPS terpadu untuk SMP kelas VII. Jakarta erlangga*

#### **1. Pengertian Peta**

Peta adalah merupakan suatu gambar atau lukisan keseluruhan atau pun sebagian permukaan bumi baik laut maupun darat yang dikecilkan menggunakan skala.

Peta dapat diklasifikasi menjadi dua jenis, yakni :

##### **1) Peta Umum**

Peta umum adalah peta yang menampilkan bentuk fisik permukaan bumi suatu wilayah. Contoh : Peta jalan dan gedung wilayah DKI Jakarta.

##### **2) Peta Khusus**

Peta khusus adalah peta yang menampilkan suatu keadaan atau kondisi khusus suatu daerah tertentu atau keseluruhan daerah bumi. Contohnya adalah peta persebaran hasil tambang, peta curah hujan, peta pertanian perkebunan, peta iklim, dan lain sebagainya.

#### **a. Syarat-syarat, jenis dan bentuk peta**

##### **1. Syarat peta umum**

a. Jelas dan tidak membingungkan, b. Mudah dimengerti maknanya, c. Memberi gambaran mirip dengan wujud dan letak yang sebenarnya, serta menarik di pandang, rapi dan bersih.

##### **2. Syarat – syarat peta khusus**

a) Judul peta

b) Skala peta

c) Orientasi peta ( petunjuk arah)

d) Sumber peta

e) Tahun pembuatan

- f) Insert peta
- g) Warna peta
- h) Tulisan (*lettering*)
- i) Garis tepi peta
- j) Garis astronomis
- k) Legenda peta

## **b. Jenis peta**

### 1. Peta induk/peta dasar

Merupakan hasil survei permulaan dari geodesi, yang dapat digunakan untuk membuat peta-peta lain dan masih membutuhkan materi-materi tambahan serta mencakup data-data pokok atau penting

### 2. Peta topografi

Peta yang menggambarkan kenampakan umum permukaan bumi secara detail

### 3. Peta tematik

#### a. Peta statistik

Peta statistik kualitatif yaitu peta yang menggambarkan penyebaran jenis data tanpa hitungan

Peta statistik kuantitatif yaitu peta yang menggambarkan penyebaran jenis data sekaligus memperhitungkan besaran data

#### b. Peta dinamik

Peta yang menggambarkan gerakan suatu data, berupa simbol garis dan panah

## **c. Bentuk peta**

### 1. Peta analog

#### a. Peta planimetri ( *datar atau dua dimensi* )

Peta ini dibuat dibidang datar dengan menggunakan media kertas, kain, atau kayu.

#### b. peta stereometri ( *timbul atau tiga dimensi* )

peta yang dibuat berdasarkan bentuk permukaan bumi yang sebenarnya. Melalui peta ini, dapat melihat kenampakan permukaan bumi dengan relief yang jelas.

## 2. Peta digital

Peta yang dibuat dengan menggunakan komputer sehingga apabila ada pembaruan dapat dilakukan lebih cepat. Peta digital dapat ditampilkan dalam bentuk planimetri maupun stereometri.

## 2. Pengertian Atlas

Atlas adalah sekumpulan peta yang dijilid menjadi satu dalam bentuk buku dengan bahasa, simbol dan proyeksi yang umumnya seragam. Tiap lembar peta dalam atlas diberikan kode atau nomor sesuai dengan lembar indeks.

### 1. Syarat, jenis dan penggunaan atlas

#### a. Syarat-syarat atlas

- 1) Mengambarkan suatu daerah dengan data yang akurat, misalnya negara- negara atau benua
- 2) Memiliki formulasi warna atau simbol lain yang tepat sehingga tampak menarik
- 3) Menggunakan proyeksi peta tertentu yang disesuaikan dengan tujuan
- 4) Memiliki atribut dan informasi yang lengkap

#### b. Jenis-jenis atlas

- 1) Atlas nasional, berisi informasi geografis dan data terkait pada suatu wilayah
- 2) Atlas dunia menyajikan informasi tentang keadaan dunia seutuhnya mencakup benua, samudra, laut, pulau dan sebagainya.
- 3) Atlas semesta menyajikan informasi tentang keadaan jagat raya



### c. Penggunaan Atlas

Atlas dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber informasi geografi berikut,

- 1) Bentuk fisik suatu negara atau benua
- 2) Sistem tata surya, rasi bintang, peta langit dan tata koordinat
- 3) Letak astronomis, letak geografis, serta luas suatu negara dan benua di muka bumi
- 4) Kondisi fisik bumi, bentang alam, tata air dan arus laut dunia serta pembagian waktu dunia
- 5) Letak sumber daya alam potensial yang bersifat hayati dan nonhayati di daratan dan lautan

### 3. Pengertian Globe

Globe adalah model tiruan bola bumi yang memberikan gambaran tentang bentuk bumi, sehingga mendekati bentuk yang sebenarnya. Globe dilengkapi dengan garis lintang dan garis bujur yang dapat digunakan untuk berbagai macam peragaan atau media pendidikan.

#### 1. Kedudukan dan penggunaan globe

Kedudukan globe agak condong, sesuai dengan kemiringan sumbu bumi, yaitu membentuk sudut terhadap garis ekuator. Globe dapat digunakan untuk keperluan pengetahuan berikut.

- a. Mengetahui proses gerhana, baik untuk waktu maupun tempat terjadinya
- b. Mengetahui proses perubahan musim berdasarkan perubahan posisi semu matahari terhadap bumi
- c. Menghitung pembagian waktu di bumi berdasarkan garis bujur
- d. Mengetahui pembagian iklim dipermukaan bumi berdasarkan garis lintang

- e. Membandingkan luas daratan dengan luas lautan di permukaan bumi
- f. Sebagai media peragaan bentuk bumi dan rotasinya
- g. Mengetahui besarnya skala nominal tentang jarak, bentuk dan luas di permukaan bumi.

#### **4. Mencari informasi geografi pada peta, atlas dan globe**

##### **1. Informasi secara global dari peta**

Peta merupakan catatan hasil observasi dan pengukuran serta informasi keruangan tentang keadaan muka bumi. Informasi keruangan yang menggambarkan dalam peta dapat digunakan untuk berbagai keperluan dan data dapat diungkap kembali secara visual.

Pada umumnya, keruangan berupa keterangan yang dimuat dalam bentuk simbol titik, garis, dan luas ditentukan oleh letak secara sistem koordinat, serta ditambah dengan ikatan ketinggian untuk beberapa jenis peta.

##### **2. Informasi secara global dari atlas**

###### a) Indeks

Mempermudah pengguna atlas dalam mencari dan menemukan informasi letak suatu objek unsur-unsur geografi lain yang disusun urut menurut abjad,

###### b) Daftar isi

Merupakan petunjuk tentang isi atlas itu sendiri secara urut setiap halaman sehingga mempermudah pengguna atlas dalam mencari informasi yang dibutuhkan

###### c) Garis lintang dan garis bujur

Garis lintang dan bujur digunakan untuk mencari informasi geografis( terutama letak, pembagian waktu, dan iklim suatu negara ). Indonesia berada di antara  $6^{\circ}08'$  LU –  $11^{\circ}15'$  LS dan di antara  $94^{\circ}45'$  BT –  $141^{\circ}05'$  BT. Berdasarkan lintang indonesia beriklim tropis.

### 3. Informasi secara global dan globe

#### a. Garis lintang ( paralel)

Garis lintang adalah garis khayal pada permukaan bumi yang melintang dan melingkar secara horizontal. Garis lintang dimulai dari garis lingkaran khatulistiwa ( $0^{\circ}$ ). Lintang utara (LU) dan lintang selatan (LS) berada sejajar dan semakin kecil lingkarannya ke arah titik kutub  $90^{\circ}$  LU/LS.

#### b. Garis bujur (meredian)

Garis bujur adalah garis khayal pada permukaan bumi yang menghubungkan dua kutub bumi secara vertikal. Garis bujur dari  $0^{\circ} - 180^{\circ}$  ke arah timur disebut bujur timur/BT (Belahan Bumi Timur) dan garis bujur dari  $0^{\circ} - 180^{\circ}$  ke arah barat disebut bujur barat/BB (Belahan Bumi Barat).

