

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Konsep Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran, Nana Sudjana (2009: 3) Mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar.

Hasil belajar menurut Udin S Winataputra, merupakan bukti keberhasilan yang telah di capai siswa dimana setiap kegiatan belajar dapat menimbulkan suatu perubahan yang khas. Dalam hal belajar meliputi keterampilan proses, keaktifan, motivasi juga prestasi belajar.

Hasil belajar menurut Sutratinah Tirtonegoro, penilaian hasil usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk symbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa dalam periode tertentu.

Cece Rahmat dalam Abidin mengatakan bahwa hasil belajar adalah penggunaan angka pada hasil tes atau prosedur penilaian sesuai dengan aturan tertentu, atau dengan kata lain untuk mengetahui daya serap siswa setelah menguasai materi pelajaran yang telah diberikan.

Menurut Winarno Surakhmad hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa.

2.1.2 Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam peserta didik (faktor internal) dan pula yang berasal dari luar peserta didik (faktor eksternal).

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2001), faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya faktor jasmani dan rohani siswa, hal ini berkaitan dengan masalah kesehatan siswa baik kondisi fisiknya secara umum, sedangkan faktor lingkungan juga sangat mempengaruhi.

Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2012: 124) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

2) Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda – beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegansi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

2. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain – lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulus udara akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaanya dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor – faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untk tercapainya tujuan – tujuan belajar yang direncanakan. Faktor – faktor ini berupa kurikulum, sarana, dan guru.

2.2 Konsep Belajar

2.2.1 Pengertian belajar

Belajar dalam arti luas merupakan suatu proses yang memungkinkan timbulnya atau berubahnya suatu tingkah laku baru yang bukan disebabkan oleh kematangan dan sesuatu hal yang bersifat sementara sebagai hasil dari terbentuknya respons utama. Belajar merupakan aktivitas, baik fisik maupun psikis yang menghasilkan perubahan tingkah laku yang baru pada diri individu yang belajar dalam bentuk kemampuan yang relatif konstan dan bukan disebabkan oleh kematangan atau sesuatu yang bersifat sementara.

Perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil dari perbuatan belajar terjadi secara sadar, bersifat kontinu dan fungsional, bersifat positif dan aktif, bersifat konstan, bertujuan atau terarah, serta mencakup seluruh aspek tingkah laku. Ciri-ciri perubahan tingkah laku sebagai hasil dari perbuatan belajar tersebut tampak dengan jelas dalam berbagai pengertian belajar menurut pandangan para ahli pendidikan dan psikologi.

1. Belajar menurut Pandangan Robert M. Gagne

Gagne sebagai yang dikutip oleh Sagala memandang bahwa belajar adalah perubahan yang terjadi dalam kemampuan manusia setelah belajar secara terus-menerus yang bukan hanya disebabkan oleh proses pertumbuhan saja. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan memengaruhi individu sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu setelah ia mengalami situasi tadi.

Pandangan Gagne di atas menunjukkan bahwa belajar adalah adanya stimulus yang secara bersamaan dengan isi ingatan memengaruhi perubahan tingkah laku dari waktu ke waktu. Karena itu, belajar dipengaruhi oleh faktor internal berupa isi ingatan dan faktor eksternal berupa stimulus yang bersumber dari luar diri individu yang belajar.

2. Belajar menurut Pandangan Jerome S. Bruner

Bruner beranggapan bahwa belajar merupakan pengembangan kategori-kategori yang saling berkaitan sedemikian rupa hingga setiap individu mempunyai model yang unik tentang alam dan pengembangan suatu sistem pengodean (*coding*). Sesuai dengan model ini, belajar baru dapat terjadi dengan mengubah model yang terjadi melalui perubahan kategori-kategori, menghubungkan kategori-kategori dengan suatu cara baru, atau dengan menambahkan kategori-kategori baru.

2.2.2 Macam – Macam Gaya Belajar

Ada beberapa macam gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Ini sesuai dengan karakteristik siswa yang berbeda satu dengan yang lainnya.

Menurut DePotter dan Herncaki (2009:116) gaya belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu :

1) Gaya belajar visual

Menjelaskan bahwa seseorang gaya belajar ini harus melihat dahulu bukti – bukti untuk kemudian dapat mempercayainya, contohnya melalui ilustrasi gambar, video, dan lain – lain.

2) Gaya belajar auditory

Gaya belajar auditory merupakan gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk dapat memahami dan mempercayainya.

3) Gaya belajar kinestik

Merupakan gaya belajar dimana seseorang tersebut memanfaatkan bagian – bagian tertentu dari fisiknya sebagai alat belajar yang optimal dapat digolongkan seseorang tersebut memiliki gaya belajar kinestik.

Sedangkan menurut Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana (2011:33- mengelompokkan gaya belajar menjadi tiga gaya belajar yaitu gaya belajar visual (*Visual Learner*), gaya belajar auditif (*auditory learner*), dan gaya belajar kinestik (*kinestik learner*). Masing – masing gaya belajar memiliki penekanan yang berbeda, meskipun perpaduan dari ketiga gaya belajar tersebut sangat baik. Akan tetapi, pada saat tertentu siswa akan menggunakan salah satu saja dari ketiga gaya belajar tersebut.

3. Belajar menurut Pandangan Benjamin S. Bloom

Penelitian yang dilakukan oleh Bloom dalam mengamati kecerdasan anak pada rentang waktu tertentu menemukan bahwa pengukuran kecerdasan anak pada usia 15 tahun merupakan hasil pengembangan dari anak usia dini. Bloom mengembangkan taksonomi dari tujuan pendidikan dengan menyusun pengalaman-pengalamandan pertanyaan-pertanyaan secara bertingkat dari *recall* sampai pada terapannya dengan suatu keyakinan bahwa anak dapat menguasai tugas-tugas yang dihadapkan kepada mereka di sekolah, tetapi mengakui adanya anak yang membutuhkan waktu lebih lama dan bimbingan yang lebih intensif dibanding teman seusianya.

4. Belajar menurut Pandangan Carl R. Rogers

Rogers menitikberatkan pada segi pengajaran dibanding siswa yang belajar dalam praktik pendidikan yang ditandai dengan peran guru yang dominan dan siswa hanya menghafalkan pelajaran dengan alasan bahwa pentingnya guru memperhatikan prinsip pendidikan dan pembelajaran adalah:

- 1) manusia memiliki kekuatan wajar untuk belajar sehingga siswa tidak harus belajar tentang hal-hal yang tidak berarti.
- 2) siswa akan mempelajari hal-hal yang bermakna bagi dirinya.
- 3) pengorganisasian bahan pengajaran berarti mengorganisasikan bahan dan ide baru sebagai bagian yang bermakna bagi siswa.
- 4) belajar yang bermakna bagi masyarakat modern berarti belajar tentang proses-proses belajar, keterbukaan belajar mengalami sesuatu, bekerjasama dengan melakukan perubahan diri secara terus menerus.

- 5) belajar yang optimal akan terjadi bila siswa berpartisipasi secara bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
- 6) belajar mengalami (*experiential learning*) dapat terjadi bila siswa mengevaluasi dirinya sendiri.
- 7) belajar mengalami menuntut keterlibatan siswa secara penuh dan sungguh-sungguh.

2.2.3 Tujuan Belajar

Menurut Oemar Homalik (2008: 73-75) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen, yaitu:

- 1) Tingkah laku terminal. Tingkah laku terminal adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.
- 2) Kondisi – kondisi tes. Komponen kondisi tes tujuan belajar menentukan situasi di mana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
- 3) Ukuran – ukuran perilaku. Komponen ini merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

Menurut Dimiyati dan Mudjono (2012, h.23) tujuan belajar penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa, sedangkan menurut Suprijono Agus (2014, h.5) tujuan belajar ada yang eksplicit dan ada yang berbentuk intruksional. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” suatu system lingkungan tertentu.

2.2.4 Bentuk – bentuk Belajar

Dalam bukunya Mulyono, Gagne mengemukakan bahwa bentuk belajar ada lima yaitu :

1) Belajar Responden

Salah satu bentuk dari bentuk belajar yaitu belajar responden. Dalam belajar responden, suatu respons dikeluarkan oleh suatu stimulus yang telah dikenal.

2) Belajar Kontiguitas

Yaitu stimulus dan suatu respon yang dapat menghasilkan perubahan dalam perilaku. Kekuatan kontiguitas sederhana dapat dilihat bila seseorang memberikan respons terhadap pertanyaan – pertanyaan yang belum lengkap.

3) Belajar Operant

Belajar sebagai akibat reinforcement merupakan bentuk belajar lain yang banyak diterapkan dalam teknologi modifikasi perilaku. Bentuk belajar ini disebut terkondisi operant, sebab perilaku yang diinginkan timbul secara spontan, tanpa dikeluarkan secara instinktif oleh stimulus apapun.

4) Belajar Observasional

Konsep belajar ini memperlihatkan bahwa orang dapat belajar dengan mengamati orang lain melakukan apa yang akan dipelajari.

5) Belajar Kognitif

Siswa yang belajar belajar menggunakan kemampuan kognitif. (Kratwhol, Bloom dkk), menyusun penggolongan perilaku berkenan

dengan kemampuan internal dalam hubungannya dengan tujuan pembelajaran.

2.2.5 Karakteristik Belajar

Karakteristik gaya belajar menurut DePorter & Hernacki (2009: 118) yaitu karakteristik siswa dengan gaya belajar tipe auditorial ditandai dengan beberapa hal antara lain berbicara kepada diri sendiri saat bekerja dengan menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan buku ketika membaca, mudah terganggu serta terpecah konsentrasinya oleh keributan tetapi senang membaca dengan keras dan mendengarkan karena hal tersebut akan membuat seseorang tersebut paham dengan apa yang dibacanya, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara, merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita, berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar karena seseorang pada karakteristik ini memiliki kecenderungan berbicara dalam irama yang terpola sekaligus merupakan pembicara yang fasih, lebih menyukai musik daripada seni, pada saat belajar biasanya dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan dari pada apa yang dilihat sehingga mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain, lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya, dan lebih suka gurauan lisan dari pada membaca komik.

Karakteristik gaya belajar menurut Felder & Solomon dalam Sugihartono (2007: 55) yaitu, 1) gaya belajar *Active and reflective learners* cenderung menyimpan dan memahami informasi dengan melakukan sesuatu secara aktif

dengan mendiskusikan, mengaplikasikan, atau menjelaskan kepada orang lain. *Active learners* menyukai belajar dengan kelompok. *Reflective learners* menyukai belajar sendiri. Mengikuti pelajaran tanpa melakukan sesuatu secara fisik tetapi menulis dengan tekun untuk kedua pebelajar, tetapi lebih tekun pada *active learners*; 2) *Sensing and intuitive learners* memiliki ciri-ciri antara lain tipe *sensing* cenderung suka mempelajari fakta, tipe intuitif sering memilih menemukan kemungkinan dan hubungan-hubungan. *Sensors* cenderung lebih praktis dan hati-hati dibandingkan *intuitors*; *intuitors* cenderung lebih cepat bekerja serta lebih inovatif. *Sensors* tidak menyukai kursus/pelatihan yang tidak berhubungan dengan dunia nyata; *intuitors* tidak menyukai kursus atau pelatihan yang menekankan pada ingatan rutin; 3) *Visual and verbal learners* ciri-cirinya yakni tipe *visual* memiliki ingatan yang bagus terhadap apa yang dilihatnya. Tipe *verbal* lebih mudah mengingat kata-kata, baik tertulis atau penjelasan lain. Yang terakhir ialah *Sequential and global learners* memiliki ciri-ciri bahwa tipe *sequential* cenderung mengikuti langkah-langkah logis dalam mencari solusi. Tipe *global* mungkin mampu memecahkan masalah kompleks dengan cepat.

2.3 Hakikat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Ips adalah mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, mulai dari jenjang pendidikan dasar, sampai kependidikan menengah. pada jenjang pendidikan dasar, pemberian mata pelajaran IPS dimaksudkan untuk membekali siswa dengan pengetahuan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan integrasi berbagai

cabang ilmu-ilmu sosial seperti Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, Politik, Hukum dan Budaya.

Kosasi Djahiri dalam (Yaba, 2006:5) menyatakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Nursid Sumatmadja (Supriatna Aca, 2008:1) mengemukakan bahwa "Secara mendasar pengajaran IPS berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya". IPS berkenaan dengan cara manusia menggunakan usaha memenuhi kebutuhan materinya, memenuhi kebutuhan budayanya, kebutuhan kejiwaannya, pemanfaatan sumber yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya, dan lain sebagainya yang mengatur serta mempertahankan kehidupan masyarakat manusia.

Jadi dapat disimpulkan bahwa pendidikan IPS adalah disiplin-disiplin ilmu sosial ataupun integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial seperti: Sosiologi, Sejarah, Geografi, Ekonomi, dan Antropologi yang mempelajari masalah-masalah social.

2.2.2 Fungsi, Tujuan Pembelajaran IPS SD/MI

Pembelajaran Ips berfungsi membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna, ketrampilan sosial dan intelektual dalam membina

perhatian serta kepedulian sosial nya sebagai SDM yang bertanggung jawab dalam merealisasikan tujuan nasional.

Sebagai bidang pengetahuan dan sejarah IPS yang memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) IPS mempersiapkan siswa untuk studi lanjut dibidang sosial science, mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan antropologi budaya haruslah diberikan lepas-lepas sebagai vak tersendiri. Mata pelajaran IPS yang terpecah-pecah tadi tak memerlukan usaha peramuian bagian-bagian dari mata pelajaran lain.
- 2) IPS hakikatnya merupakan suatu kompromi antara 1 dan 2 tersebut di atas. Sebagai suatu penyederhanaan dan penyaringan terhadap ilmu-ilmu sosial, dengan kemampuan dan daya tangkap.
- 3) IPS yang mempelajari closed areas atau masalah-masalah sosial yang pantas untuk dibicarakan dimuka umum. Bahannya menyangkut macam-macam misalnya ekonomi, pengetahuan sampai politik dadi sosial sampai kultural. Biar berlatih berpikir demokrat.
- 4) IPS yang bertujuan mendidik kewarganegaraan yang baik. Dalam konteks budaya melalui pengolahan secara ilmiah dan psikologis yang tepat.
- 5) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial

Sejalan dengan tujuan tersebut tujuan pendidikan IPS menurut (Nursid Sumaatmadja. 2006) adalah “membina anak didik menjadi warga negara yang

baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kepedulian social yang berguna bagi dirinya serta bagi masyarakat dan negara” Sedangkan secara rinci Oemar Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu : (1) pengetahuan dan pemahaman, (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap, (4) keterampilan (Oemar hamalik. 1992 : 40-41).

2.4 Media Visual Gambar

2.4.1 Pengertian Media Visual Gambar

Menurut Asnawir (2002 : 11) media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audio (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Media visual menurut Sanjaya yaitu media yang dapat di lihat saja, tidak mengandung unsur suara. Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Media ini hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja, indra lain seperti telinga tidak dapat difungsikan untuk media visual ini.

Fleming dalam bukunya Arsyad mengatakan bahwa media yang sering diganti dengan mediator yaitu penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Perkembangan selanjutnya Martin dan Briggs dalam Muhaimin memberikan batasan mengenai media pembelajaran yaitu, “mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa”

2.4.2 Jenis Media Visual Gambar

Jenis media visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah media visual gambar poster.

Menurut Sudjana (dalam Daryanto, 2020, hlm.129) bahwa poster adalah media yang kuat dengan warna, pesan, dan maksud untuk menangkap perhatian orang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya.

Adapun pendapat menurut Komalasari (2010 hlm.122) bahwa poster umumnya bersifat simbolik dirancang untuk memberi pesan dengan cepat dan ringkas.

Menurut Sabri (dalam Musficon, 2012:85) Poster merupakan penggambaran yang ditunjukkan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar – gambar.

2.4.3 Tujuan Media Visual

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus media pembelajaran digunakan dengan tujuan:

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
- 2) Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi

- 3) Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa
- 4) Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif
- 5) Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa (Situmorang, 2009).

2.4.4 Karakteristik Media Visual

1. Media yang tidak diproyeksikan

1) Media realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang.

2) Media model

Media model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaan realia. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan benda sesungguhnya.

Model juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga lebih disederhanakan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting. Contoh model adalah: candi borobudur, pesawat terbang atau tugu monas yang dibuat dalam bentuk mini.

3) Media grafis

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Semua media grafis, baik itu berupa gambar, sketsa bagan, grafik atau media visual yang lain harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum. Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan-ketentuan agar menghasilkan visual yang komunikatif

2. Media yang diproyeksikan

1) Transparansi OHP

Berbeda dengan media-media visual terdahulu yang tidak memerlukan alat penyaji, transparansi OHP visualnya diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media ini terdiri dari dua perangkat, yaitu perangkat lunak (software) dan perangkat keras

(hardware). Perangkat lunaknya berupa transparansi yang disebut OHT (overhead transparency). Sedangkan perangkat lunaknya adalah OHP (overhead projector).

2) Film Bingkai/slide

Film bingkai/slide adalah suatu film transparan yang umumnya berukuran 35 mm. Dalam satu paket program film bingkai berisi beberapa bingkai film yang terpisah satu sama lain. Sebagai suatu program, maka durasi (lama putar) film bingkai sangat bervariasi, tergantung jumlah bingkai filmnya. Waktu yang diperlukan untuk menayangkan setiap bingkai juga bervariasi. Film bingkai ada juga yang dilengkapi dengan peralatan audio, sehingga selain gambar, juga bisa menyajikan suara. Film bingkai yang dilengkapi dengan audio dinamakan film bingkai suara atau slide suara.

3) Media video

Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Jenis media audio visual lain misalnya film. Tetapi yang akan dibicarakan di sini hanyalah media video, karena media inilah yang sudah banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Sebagian besar fungsi film sudah bisa digantikan oleh media video. Biaya produksi dan perawatan video juga lebih murah. dibandingkan film. Pengoperasianyapun jauh lebih praktis. Sehingga tak heran bila media video saat ini lebih populer dan diminati dibandingkan media film. Oleh sebab itu saat ini media video telah banyak diproduksi untuk keperluan pembelajaran.

4) Media Audio

Media audio yang dibahas di sini khusus kaset audio karena media inilah yang paling sering digunakan di sekolah. Program kaset audio termasuk media yang sudah memasyarakat hingga ke pelosok pedesaan. Program kaset audio merupakan sumber yang cukup ekonomis karena biaya yang diperlukan untuk pengadaan dan perawatan cukup murah.

2.4.5 Langkah – Langkah Penggunaan Media Visual Gambar

Sebelum menggunakan media visual gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah – langkah menggunakannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media visual gambar dapat berjalan dengan baik. Adapun langkah – langkah yang harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media visual gambar adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- 2) Guru memperlihatkan gambar jenis apa yang digunakan kepada siswa didepan kelas.
- 3) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan media visual gambar.
- 4) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
- 5) Guru memberikan tugas kepada siswa.

2.4.6 Kelebihan dan Kekurangan Media Visual

Kelebihan media visual poster :

- 1) Harganya terjangkau
- 2) Mempermudah guru untuk menyajikan materi dan mempermudah peserta didik dalam belajar.
- 3) Lebih menarik perhatian murid
- 4) Praktis dan mudah dalam penggunaan

5) Dapat dipakai sebagai media untuk mempengaruhi tingkah laku.

Kekurangan media visual gambar poster :

- 1) Informasi yang dibuat terbatas
- 2) Gambar poster yang hanya berdimensi dua
- 3) Gambar tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup
- 4) Beberapa gambar cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan dengan proyektor.

2.5 Pembelajaran

2.5.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional, pembelajaran dipandang sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar, maka yang dikatakan dengan proses pembelajaran adalah suatu system yang melibatkan satu kesatuan komponen yang saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Trianto, pembelajaran adalah aspek kegiatan yang kompleks dan tidak dapat dijelaskan sepenuhnya. Secara sederhana, pembelajaran dapat diartikan sebagai produk interaksi berkelanjutan antara pengembangan dan pengalaman hidup. Pada hakikatnya, Trianto mengungkapkan bahwa pembelajaran merupakan usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan peserta didiknya (mengarahkan interaksi peserta didik dengan sumber belajar

lain) dengan maksud agar tujuannya dapat tercapai. Dari uraiannya tersebut, maka terlihat jelas bahwa pembelajaran itu adalah interaksi dua arah dari pendidik dan peserta didik, diantara keduanya terjadi komunikasi yang terarah menuju kepada target yang telah ditetapkan.

Dimiyati dan Mudjiono (2009:157) menerangkan bahwa pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar, bagaimana belajar memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap. Selain itu, Yunus Abidin (2014:6) menerangkan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian aktivitas yang dilakukan guna mencapai hasil belajar tertentu di bawah bimbingan, arahan dan motivasi guru.

Ginting (2012:34) menjelaskan tentang definisi pembelajaran bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang memotivasi dan menyediakan fasilitas belajar agar terjadi proses belajar pada si pelajar.

2.5.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus

dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

2.5.3 Karakteristik Pembelajaran

Zuwaily (2013) menyebutkan tentang ciri-ciri atau karakteristik pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
- 2) Terdapat mekanisme, prosedur, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan dan didesain untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
- 3) Fokus materi ajar, terarah, dan terencana dengan baik.
- 4) Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
- 5) Aktor guru yang cermat dan tepat.

2.6 Penelitian Relefan

No	Penelitian Relefan	Persamaan	Perbedaan
1.	Skripsi Yusni mahasiswa alumni IAIN Kendari.	Skripsi ini menggunakan metode penelitian tindak kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil mata pelajaran IPS kelas IV.	Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran STAD (Student Team Achievement Division), sedangkan penelitian ini menggunakan media pembelajaran.
2.	Penelitian Nursamsi, 2012 IAIN Kendari	Menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK) yang bertujuan meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V	Meneliti upaya meningkatkan hasil belajar kelas V melalui model pembelajaran role playing pada bidang studi PAI di SDN 1 Punggaluku, Kecamatan Abuki, Konawe. Sedangkan penelitian ini menggunakan Media Visual Gambar dalam proses belajar.
3.	Skripsi Fandhi Ahmad mahasiswa dari Universitas Negeri Semarang	Meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK).	Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kontekstual dengan media audio visual.
4.	Skripsi Atika Nur Rahmawati dari Universitas Muhammadiyah Surakarta	Meningkatkan hasil belajar IPS dengan menggunakan metode Penelitian Tindak Kelas (PTK).	Model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran poster session. Sedangkan penelitian ini menggunakan media visual gambar jenis poster.

5.	Fitriana Eliska, 2018, UIN Raden Intan, Lampung	Menggunakan penelitian tindakan kelas dengan meningkatkan hasil belajar IPS	Meneliti tentang pengaruh metode <i>role playing</i> terhadap hasil belajar IPS kelas V di MI Al-Khairiyah Kangkung Bandar Lampung menunjukan bahwa ada pengaruh yang signifikan strategi pembelajaran <i>Role Playing</i> (Bermain Peran) terhadap hasil belajar peserta didik
----	-------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.7 Kerangka Berfikir

Adanya permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran IPS menunjukan bahwa pembelajaran tersebut belum mencapai hasil yang optimal. Berbagai faktor yang menyebabkan proses pembelajaran belum maksimal baik dari guru, siswa maupun media pembelajaran juga menjadi kendala dalam proses pembelajaran IPS. Perlu dilakukan upayakan yang mampu menuntut dan melatih siswa untuk kreatif, memiliki sikap positif, mampu memecahkan masalah, dan melatih siswa untuk dapat mempresentasikan ide atau gagasan mereka pada teman-temannya dan memungkinkan siswa untuk mengorganisasikan belajarnya sendiri, sehingga pada akhirnya dapat memahami materi-materi pembelajaran IPS secara benar dan utuh.

Atas dasar inilah Penggunaan Media Visual Gambar diajukan sebagai permasalahan peneliti untuk diterapkan di dalam kegiatan pembelajaran yang lebih optimal dan berkualitas serta menciptakan pembelajaran yang kondusif, menyenangkan dan edukatif sehingga siswa dapat terdorong minat dan motivasinya untuk belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

