

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KERANGKA TEORI

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan tiap individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan maupun sikap dan nilai yang positif sebagai pengalaman untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang dipelajari.

Winkel dalam Ihsana El Khuluqo (2017:5) menyatakan bahwa “Belajar adalah aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, nilai dan sikap”. Sedangkan menurut Sadirman dkk (2014:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga dia keliang lahat nanti”.

Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2013:10) menyatakan bahwa “Belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”. Slameto (2016:2) menyatakan bahwa “Belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa belajar adalah usaha yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan dan mengakibatkan perubahan tingkah laku atau menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

2. Pengertian Pembelajaran

Dalam proses pendidikan di sekolah bahwa kegiatan pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan mencapai tujuan

pendidikan tergantung pada bagaimana proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sebab dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:11) menyatakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran”.

Winkel dalam Ihsana El Khuluqo (2017:51) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah seperangkat tindakan yang dirancang untuk mendukung proses belajar peserta didik, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian eksternal yang berperan terhadap rangkaian kejadian internal yang berlangsung di dalam diri peserta didik”.

Wenger dalam Miftahul Huda (2017:2) menyatakan bahwa “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan seseorang ketika ia melakukan aktivitas lain. Pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi dimana saja dan pada level yang berbeda-beda secara individual, kolektif, ataupun sosial”. Corey dalam Ramayulis (2015:179) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan itu turut serta dalam tingkah laku dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon situasi tertentu”. Dari beberapa pengertian yang ditemukan dapat disimpulkan pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dengan siswa serta siswa dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

3. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan satu komponen dari kompetensi guru yang mengharuskan guru dapat menguasai materi serta tampilan dalam menyampaikan materi pelajaran. Di dalam mengajar guru harus dapat membandingkan perhatian siswa kepada pembelajaran yang sedang diajarkan oleh guru dan berusaha

membawa perubahan tingkah laku yang baik atau cenderung langsung untuk mengubah tingkah laku siswa.

Alvin W. Howard dalam Slameto (2015:32) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah atau mengembangkan *skill, attitude, ideals* (cita-cita), *appreciations* (penghargaan) dan *knowledge*”. Uzer Usman dalam Zainal Aqib (2017:67) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.

Oemar Hamalik (2014:58) menyatakan bahwa “Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan”. Selanjutnya Jhon R. Pancella dalam buku Slameto (2017:33) menyatakan bahwa “Mengajar dapat dilukiskan sebagai membuat keputusan (*decision making*) dalam interaksi, dan hasil dari keputusan guru adalah jawaban siswa atau sekelompok siswa, kepada siapa guru berinteraksi.”

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah aktivitas yang dilakukan guru dalam membimbing siswa untuk meningkatkan pengetahuan yang dimiliki siswa sehingga mencapai hasil belajar yang baik dalam proses pembelajaran.

4. Pengertian Hasil Belajar

Belajar berlangsung secara *kontiniu* yang dapat menghasilkan suatu perubahan. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajar. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku dalam domain tertentu pada diri siswa, tergantung perubahan yang diinginkan terjadi sesuai tujuan pendidikan.

Asep Jihad dkk (2013:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdulrahman,1999). Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif

menetap”. Kemudian Menurut Gagne Dalam buku Purwanto (2016:42) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulasi yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.

Newawi dalam Ahmad Susanto (2016:5) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi tertentu”. Sedangkan menurut Purwanto (2017:50) membagi atau mengklasifikasikan hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu:

- a. Ranah Kognitif yaitu perubahan perilaku yang terjadi di dalam kawasan kognisi. Proses belajar yang melibatkan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengelolaan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan kembali informasi ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah.
- b. Ranah Afektif yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan internalisasi
- c. Ranah Psikomotorik yaitu hasil belajar disusun mulai dari yang paling rendah dan sederhana sampai paling tinggi dan kompleks.

Dari beberapa pengertian yang dikemukakan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah nilai yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan usaha sehingga terdapat perubahan tingkah laku.

5. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar mempunyai banyak jenis, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern dan faktor ekstern mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar yang dilakukan.

Slameto (2015:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

- a. Faktor Internal

Faktor-faktor jasmani atau faktor-faktor kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap, proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, cepat pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah atau pun ada gangguan-gangguan atau kelainan-kelainan fungsi alat indranya serta tubuhnya. Faktor-faktor Psikologi adalah keadaan psikologis yang dapat mempengaruhi proses belajar.

Beberapa faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar adalah Intelligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan jasmani adalah terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh, dan kelelahan rohani adalah dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

b. Faktor Eksternal

1. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, dan keadaan ekonomi keluarga.

2. Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pembelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

Faktor masyarakat mencakup faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat.

6. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Media merupakan salah satu komponen dalam proses belajar mengajar yang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Jadi media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya, media juga merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar. Media juga sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga merangsang mereka untuk belajar”.

Sadirman (2003:6) menyatakan bahwa “Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi”. Gagne dalam Sadiman (2003:6) mendefinisikan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2013:3) menyatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Jadi, dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa, sehingga proses belajar terjadi.

7. Pengertian Media Pembelajaran LCD Proyektor

Daryanto (2017:132) Multimedia proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronik lainnya seperti

computer, TV, Kamera, VCD/DVD Player, dan Video Player. Multimedia proyektor dapat digunakan untuk kegiatan persentasi, pembelajaran, pemutaran film, dan lain-lain. Multimedia proyektor dapat dikoneksikan dengan perangkat media yang lain seperti computer (PC), laptop, VCD/DVD player, dan kamera.

8. Fungsi Proyektor

Fungsi proyektor yaitu untuk menampilkan video, gambar, atau data dari computer pada sebuah layar sesuatu dengan permukaan datar seperti infocus atau dinding.

1. Alat Presentasi – Proyektor bisa membuat sebuah presentasi menjadi lebih hidup, karena dengan tampilan gambar atau tulisan itu kita bisa memberikan presentasi yang lebih dinamis dan atraktif.
2. Media Informasi – Bisa menampilkan tampilan dengan layar besar, maka projector sangatlah efektif untuk dijadikan sebagai media informasi.
3. Pemutar Video – Bisa menikmati bioskop di dalam rumah. Hal ini dikarenakan proses tampilan yang terjadi di bioskop dapat kita tampilkan di rumah, yaitu dengan proyeksi.

9. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran LCD Proyektor

AH Sanaky Hujair (2011:130) kelebihan dan kekurangan media pembelajaran LCD Proyektor diantaranya:

- a. Kelebihan LCD Proyektor
 1. Dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.
 2. Peserta didik dapat menentukan sendiri materi belajar yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan Memberikan motivasi yang lebih tinggi, karena tampilannya menarik
 3. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mendapatkan materi pembelajaran yang autentik dan dapat berinteraksi lebih luas.
 4. LCD proyektor merupakan media audio visual dan gerak Dengan tampilan audio visual gerak, dapat memenuhi perbedaan gaya belajar yang dimiliki peserta didik.

5. Bisa digunakan dalam kelas yang ukurannya luas dengan volume peserta didik yang banyak.
6. Semua pandangan peserta didik fokus pada tampilan layar.
7. Untuk menghindari penggunaan umum dari teks yang berlebihan bila disajikan dalam program power point.
8. Guru dapat menerangkan secara runtut karena sudah terprogram dalam power point.

(Sumber:<http://rangkumanpustaka.blogspot.com/2017/05/definisi-media-lcd>)

b. Kekurangan LCD Proyektor

1. Harga seperangkat LCD Proyektor dan komputer serta perlengkapannya masih cukup mahal
2. Keterbatasan teknis dan teoritis serta penerimaan terhadap teknologi.
3. Peserta didik cenderung tertarik pada gambar dan suara, bukan fokus pada substansi materi.
4. Apabila terjadi pemadaman listrik media LCD tidak dapat difungsikan.
5. Karena dihubungkan dengan komputer data yang disimpan dalam bentuk file dapat terinjeksi virus sehingga bisa saja hilang.

10. Model Pembelajaran Konvensional

Daryanto (2017:119) menyatakan bahwa “Pembelajaran konvensional adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu, sementara peserta didik lebih pasif sebagai “penerima” ilmu.

Trianto (2016:58) dalam belajar konvensional guru sering memberikan adanya siswa yang mendominasi kelompok atau menggantungkan diri pada kelompok, akuntabilitas individual sering diborong oleh salah seorang anggota kelompok sedangkan anggota kelompok lainnya hanya mendompleng keberhasilan pemborong, kelompok belajar biasanya homogen, pemimpin kelompok sering ditentukan oleh guru atau kelompok dibiarkan untuk memilih pemimpinnya dengan cara masing-masing, keterampilan sosial sering tidak secara dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung, guru sering

tidak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok belajar, penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas.

11. Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Daryanto (2017:119) ciri-ciri pembelajaran konvensional, diantaranya:

- a. Peserta didik adalah penerima informasi secara pasif, dimana peserta didik menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar.
- b. Belajar secara individual.
- c. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis.
- d. Perilaku dibangun atas kebiasaan.
- e. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final.
- f. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran.
- g. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik.
- h. Interaksi di antara peserta didik kurang
- i. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.
- j.

12. Hakikat Pembelajaran IPA

Ahmad Susanto (2016:165) IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Ironisnya, justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka perolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA ini terjadi semakin rendah.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan saat ini adalah masalah kelemahannya pelaksanaan proses pembelajaran yang diterapkan para guru di sekolah. Proses pembelajaran yang terjadi selama ini kurang mampu

mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik. Pelaksanaan proses pembelajaran yang berlangsung dikelas hanya diarahkan pada kemampuan siswa untuk menghafal informasi, otak siswa dipaksa hanya untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diperoleh untuk menghubungkannya dengan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

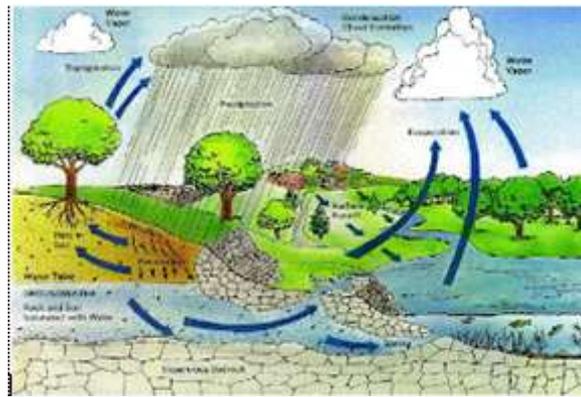
13. Materi Pembelajaran IPA

a. Hubungan Keadaan Langit dan Cuaca

Haryanto (2012:163) Keadaan cuaca sangat berpengaruh bagi kehidupan. Perhatikan orang-orang yang tinggal di daerah dingin. Misalnya daerah pegunungan. Mengapa mereka suka mengenakan pakaian tebal? Sebaliknya perhatikan orang yang tinggal di daerah panas. Mengapa mereka suka mengenakan pakaian tipis?

Jenis pakaian yang dikenakan biasanya disesuaikan dengan keadaan cuaca. Di waktu siang hari, orang memilih mengenakan pakaian tipis. Karena udara di siang hari panas. Di waktu malam hari orang memilih mengenakan pakaian tebal. Karena udara malam hari dingin. Pakaian tebal dapat menahan panas tubuh. Orang-orang yang tinggal di daerah dingin selalu mengenakan jas atau jaket. Karena jas atau jaket dapat menahan dingin, dan juga dapat menahan panas tubuh. Di permukaan bumi terdapat daratan dan perairan. Ketika cuaca panas, air di seluruh perairan seperti sungai, danau, dan laut akan menguap. Uap air menyatu dengan udara dan bergerak naik ke atas.

Ketika suhu udara semakin dingin, uap air akan mengembun. Uap air berubah menjadi butiran air. Semakin lama butiran air bertambah banyak dan terbentuklah awan. Awan yang sudah banyak mengandung butiran air akan berwarna gelap atau kelabu. Jika sudah terlalu berat maka butiran-butiran air akan jatuh ke bumi. Inilah yang dinamakan hujan.



Gambar 2.1 Proses terbentuknya hujan

Sumber: <https://eviyusniarinawati.files.wordpress.com/2013/01/evi10.png>

Sebenarnya awan terdiri dari berbagai jenis. Hanya saja kita melihat awan di langit dengan bentuk dan jenis yang sama. Awan terdiri dari tiga lapisan, yang terdiri dari:

1. Lapisan paling atas ditempati oleh awan sirus. Bentuknya berupa serabut-serabut halus berwarna putih. Awan ini terbentuk sebagai Kristal es di langit. Jika awan ini sudah terbentuk, maka diperkirakan akan turun hujan.



Gambar 2.2 awan sirus

<https://eviyusniarinawati.files.wordpress.com/2013/01/awan-cirrus.jpg>

2. Lapisan kedua ditempati oleh awan kumululus. Awan kumululus berbentuk gumpalan putih yang lembut. Munculnya awan ini menandakan cuaca akan panas dan kering. Ada juga awan kumululus yang berwarna hitam. Munculnya awan ini menandakan akan datangnya hujan yang disertai angin, petir, dan guruh.



Gambar 2.3 awan kumulus
<https://eviyusniarinawati.files.wordpress.com/2013/01/hal61.jpg>

3. awan stratus. Awan stratus berbentuk lembaran berlapis-lapis. Lapisannya melebar seperti kabut. Awan berada di bawah ketinggian 1000 meter. Awan mengambang dekat dengan permukaan bumi. Ketika dilihat awan ini berwarna abu-abu. Adanya awan stratus menyebabkan hujan gerimis.



Gambar 2.4 awan stratus
<https://eviyusniarinawati.files.wordpress.com/2013/01/stratus3.jpg>

b. Penggunaan Simbol Cuaca

Keadaan cuaca di berbagai daerah dapat diramalkan, apakah cerah, berawan, berangin, atau takan turun hujan lebat. Untuk menyatakan keadaan tersebut biasa menggunakan simbol-simbol cuaca. Simbol-simbol cuaca tersebut berguna untuk melakukan perkiraan atau ramalan cuaca. Perhatikanlah gambar berikut.

Keadaan Cuaca	Simbol
Cerah	
Cerah berawan	
Berawan	
Hujan	
Hujan disertai petir	

c. Pengaruh Keadaan Awan terhadap Kondisi Cuaca

Sebelum berangkat bepergian, perhatikan keadaan awan. Mengapa demikian? Kamu dapat memperkirakan cuaca dari keadaan awan. Dengan demikian kamu dapat mempersiapkan diri. Contohnya jika cuaca mendung, kamu perlu membawa payung. Awan terlihat seperti gumpalan kapas. Bentuk awan selalu berubah-ubah. Bentuk awan memengaruhi keadaan cuaca. Misalnya awan berwarna putih, berarti cuaca cerah. Bagaimana pembentukan awan? Panas matahari menguapkan air permukaan. Air permukaan adalah air sungai, danau dan laut. Air dalam tumbuhan juga menguap. Air tanah juga menguap. Uap air naik ke udara. Semakin lama uap air naik semakin tinggi. Cuaca cerah Cuaca berawan Mendung Semakin ke atas, udara semakin dingin. Uap air mengembun pada debu-debu di udara. Selanjutnya membentuk titik air yang sangat halus. Titik-titik air tersebut jumlahnya semakin banyak. Titiktitik air tersebut berkumpul membentuk awan. Setiap hari keadaan cuaca dapat kita amati. Misalnya: cuaca cerah, mendung, hujan, dingin, dan panas. Keadaan cuaca suatu tempat pada suatu saat tidak sama.

1. Cuaca cerah

Cuaca cerah artinya langit terang, tidak berawan, dan cahaya matahari bersinar terang. Pada saat cuaca cerah udara terasa hangat. Jika cuaca cerah, manusia dapat melakukan aktivitasnya dengan lebih nyaman.



Gambar 2.5 Cuaca cerah

Sumber:<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved>

2. Cuaca berawan

Cuaca berawan adalah keadaan ketika sinar matahari tertutup oleh awan. Langit menjadi agak gelap, awan menebal, dan udara terasa dingin. Keadaan cuaca seperti ini menandakan akan turunnya hujan.



Gambar 2.6Cuaca berawan

Sumber:<https://www.google.com/imgres?imgurl=https%3A%2F%2Fs.kaskus.id>

3. Cuaca panas

Cuaca panas adalah keadaan ketika matahari memancarkan sinarnya dengan terik. Udara terasa panas dan terasa membakar kulit. Di saat panas, angin bertiup kencang dan banyak debu berterbangan.



Gambar 2.7 Cuaca panas

Sumber:<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact>

4. Cuaca dingin

Cuaca dingin adalah keadaan ketika suhu udara terasa dingin karena berada di bawah suhu normal.



Gambar 2.9 Cuaca dingin

Sumber:<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact>

5. Cuaca hujan

Cuaca hujan adalah keadaan ketika butiran-butiran air jatuh ke bumi. Ketika cuaca hujan udara terasa dingin dan langit menjadi gelap. Cahaya matahari hanya sedikit terpancar karena tertutup oleh awan.



Gambar 2.10 Cuaca hujan

Sumber:<https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=>

B. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan, keterampilan dan sebagainya. Sedangkan hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses belajar. Jadi hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar atau juga perubahan tingkah laku yang terjadi setelah mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan.

Multimedia proyektor adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur-unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, baik secara terpisah maupun gabungan diantara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronik lainnya seperti computer, TV, Kamera, VCD/DVD Player, dan Video Player. Kelebihan media LCD Proyektor adalah memberikan tayangan gambar dan suara dengan menggunakan media LCD Proyektor sebagai media pembelajaran, tentu akan memberikan kesan menarik pada kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Jadi dengan menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor guru lebih mudah mengajarkan materi tentang Hubungan Keadaan Langit dan Cuaca karena siswa akan lebih aktif dalam merespon serta mengeluarkan ide-ide yang ada

dipikirkannya, dengan demikian siswa dapat lebih mudah mengingat, memahami materi Hubungan Keadaan Langit dan Cuaca dan hasil belajar siswa meningkat.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor guru lebih mudah mengajarkan materi tentang Hubungan Keadaan Langit dan Cuaca.

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran LCD Proyektor terhadap Hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA materi Hubungan Keadaan Langit dan Cuaca di kelas III SD Negeri 068003 Perumnas Simalingkar Medan Tuntungan Tahun Pelajaran 2017/2018.

D. Defenisi operasional

1. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mengembangkan materi cuaca dan pengaruhnya bagi manusia dengan menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor.
2. Mengajar adalah penyampaian materi cuaca dan pengaruhnya bagi manusia oleh guru dan menanamkan pengetahuan.
3. Pembelajaran adalah interaksi antara guru dengan siswa untuk menciptakan pengetahuan dan keterampilan agar tercapai tujuan pembelajaran.
4. Hasil belajar adalah nilai yang diperoleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran LCD Proyektor pada mata pelajaran IPA.
5. Model pembelajaran adalah suatu rangkain/merencanakan pembelajaran di kelas yang dilakukan guru.
6. Pembelajaran IPA adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang kejadian-kejadian yang ada didalam.
7. Media Pembelajaran LCD Proyektor adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan infocus yang menjadi faktor utama pembelajaran.