

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku tersebut dapat berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang diperoleh melalui kegiatan yang disengaja maupun tidak disengaja. Dalam proses pendidikan, belajar menjadi kegiatan utama yang dilakukan oleh setiap individu untuk mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga terjadi perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik.

Belajar merupakan proses yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena berlangsung sepanjang hayat, dimulai sejak seseorang lahir hingga dewasa. Melalui proses belajar, manusia dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta mengembangkan berbagai kemampuan yang diperlukan dalam kehidupan. Kemampuan belajar inilah yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya, karena manusia mampu mengembangkan pengetahuan, keterampilan, serta sikap melalui pengalaman yang diperoleh dalam kehidupannya.

Proses belajar terjadi melalui interaksi antara individu dengan lingkungannya, baik lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, proses belajar terjadi melalui interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan berbagai aktivitas seperti mengamati, mencoba, bertanya, serta memecahkan masalah. Melalui proses tersebut, siswa memperoleh pengalaman belajar yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku secara menyeluruh.

Menurut Purwanto (dalam Sukmadinata yang dikutip oleh Sukriswati, 2016), hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan pendidikan pada siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diartikan sebagai

perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan sebagai akibat dari proses belajar yang telah dilalui.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Perubahan tersebut meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan) yang terjadi secara relatif permanen sebagai hasil dari proses pembelajaran yang dialami individu.

### **2.1.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Belajar**

Faktor-Faktor yang mempengaruhi belajar seseorang itu banyak jenisnya faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut:

#### **a. Faktor-Faktor Internal**

Faktor ini atas tiga faktor yaitu: faktor jasmani, faktor psikologis juga faktor kelelahan.

##### 1) Faktor Jasmani.

Faktor jasmani ini terdiri atas dua faktor yang mempengaruhi antara lain: faktor kesehatan serta cacat tubuh.

##### 2) Faktor kesehatan

3) Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. kesehatan seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badanya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan alat inderanya serta tubuhnya.

##### 4) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. siswa yang cacat belajarnya juga terganggu, jika hal ini terjadi maka hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau alat bantu agar dapat mempengaruhi atau mengurangi kecacatan itu.

### **b. Faktor-Faktor Eksternal**

Faktor eksternal ini terdiri dari tiga faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

#### 1) Faktor keluarga

keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. orang tua kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya, misalnya mereka acuh tak acuh terhadap belajar anaknya, tidak memperhatikan sama sekali akan kepentingan-kepentingan juga kebutuhan-kebutuhan anaknya dalam belajar, tidak mengatur belajarnya, tidak menyediakan/melengkapai alat belajarnya, tidak memperhatikan apakah anak belajar atau tidak, tidak mau tahu bagaimana kemajuan belajar anaknya, kesulitan-kesulitan yang dialami saat belajar juga lain-lain, dapat menyebabkan anak tidak/kurang berhasil belajarnya.

#### 2) Faktor sekolah

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

#### 3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. pengaruh itu terjadi belajar siswa. pengaruh masyarakat ini membahas tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul juga bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar

### **2.1.3 Pengertian Media Pembelajaran**

Proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari penggunaan alat bantu komunikasi yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Salah satu alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau penghubung pesan

dari pengirim kepada penerima pesan. Dengan demikian, media memiliki peran penting sebagai sarana penyampaian informasi dalam proses pembelajaran.

Menurut Tambunan dan Purba (2017), media pembelajaran merupakan segala alat dan benda yang digunakan untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Selanjutnya, Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa media pendidikan merupakan sumber belajar yang dapat berupa manusia, benda, maupun peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media tidak hanya terbatas pada alat atau benda, tetapi juga mencakup segala sesuatu yang dapat membantu berlangsungnya proses pembelajaran secara efektif. Selain itu, Jauhari (2018) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan melalui saluran atau media tertentu, sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu merangsang perhatian siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi secara lebih jelas karena informasi yang disampaikan tidak hanya dalam bentuk kata-kata, tetapi juga dapat didukung oleh bentuk visual atau pengalaman langsung.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk membantu memperjelas penyampaian

materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.

### **2.1.3.1 Ciri Ciri Media Pembelajaran**

Menurut Gerlach & Eli Daryanto (2016) Media pembelajaran memiliki tiga ciri-ciri utama yaitu:

1. Ciri fiktif menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Melalui kemampuan fiksatif, kejadian atau objek dapat dipotret, direkam, digambar, disimpan dan pada saat tertentu jika diperlukan dapat diperlihatkan dan diamati ulang selayaknya kejadian asli.
2. Ciri manipulatif dapat diartikan bahwa media dapat menampilkan dan menayangkan ulang kejadian atau objek dengan berbagai macam manipulasi (perubahan) sesuai kebutuhan, contohnya diubah ukuran, kecepatan, warna, dan dapat disajikan secara berulang-ulang.
3. Ciri distributif berarti media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, sebagai contohnya adalah penggunaan CD dan flashdisk.

### **2.1.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Media Pembelajaran**

Faktor-faktor yang memengaruhi efektivitas media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori utama:

#### **1. Karakteristik Siswa:**

##### **a. Gaya Belajar:**

Siswa memiliki preferensi yang berbeda dalam cara mereka belajar (visual, auditori, kinestetik). Media yang sesuai dengan gaya belajar siswa akan lebih efektif.

##### **b. Tingkat Perkembangan Kognitif:**

Media harus sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa. Siswa yang lebih muda mungkin memerlukan media yang lebih konkret dan

visual, sedangkan siswa yang lebih tua dapat memahami media yang lebih abstrak.

c. **Motivasi dan Minat:**

Media yang menarik dan relevan dengan minat siswa akan meningkatkan motivasi belajar mereka.

d. **Pengetahuan Awal:**

Tingkat pengetahuan awal siswa tentang topik yang akan dipelajari dapat memengaruhi bagaimana mereka merespons media pembelajaran.

e. **Kebutuhan Khusus:**

Siswa dengan kebutuhan khusus (misalnya, disabilitas visual atau auditori) memerlukan media yang disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

**2. Karakteristik Media:**

a. **Relevansi:**

Media harus relevan dengan tujuan pembelajaran juga materi yang diajarkan.

b. **Kejelasan:**

Media harus jelas serta mudah dipahami. Informasi yang disampaikan harus terstruktur dengan baik juga tidak membingungkan.

c. **Kualitas Teknis:**

Kualitas visual juga audio media harus baik. Gambar yang buram atau suara yang tidak jelas dapat mengganggu proses pembelajaran.

d. **Interaktivitas:**

Media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi (misalnya, melalui kuis, simulasi, atau diskusi) cenderung lebih efektif dari pada media pasif.

**2.1.3.3 Jenis Media Pembelajaran**

Berdasarkan klasifikasinya, setiap media pembelajaran memiliki karakteristiknya sendiri-sendiri. karakteristiknya tersebut dapat dilihat melalui tampilan media yang disajikan. Media pembelajaran ditampilkan menurut kemampuan media tersebut untuk memberi atau membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecap, maupun penciuman.

Juga karakteristiknya tersebut, maka guru dapat memilih menggunakan suatu media pembelajaran menyesuaikan dengan situasi pembelajaran.

Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang perlu untuk diketahui. Jenis media pembelajaran yang dimaksud dengan antaranya adalah sebagai berikut.

#### 1. Media visual

Sebuah media yang memiliki beberapa unsur berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya. Menampilkan keterkaitan isi materi yang ingin disampaikan dengan kenyataan. Ditampilkan dalam dua bentuk, yaitu visual yang menampilkan gambar diam juga visual yang menampilkan gambar atau simbol bergerak. Ada beberapa media visual yang digunakan dalam pembelajaran, diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, juga lain sebagainya.

#### 2. Audio visual

Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar serta suara secara bersamaan pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi, mengungkapkan objek juga peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya. Perangkat yang digunakan dalam media audio visual ini adalah mesin proyektor film, tape, recorder, juga proyektor visual yang lebar.

#### 3. Internet

Media komunikasi yang banyak digunakan untuk beberapa kepentingan saat proses belajar-mengajar. Untuk menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Internet juga dapat membantu dalam membawa wawasan serta pengetahuan siswa. Media internet yang memiliki perkembangan luar biasa selain sebagai media pembelajaran Multimedia

#### **2.1.3.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran seperti video pembelajaran atau simulasi virtual memungkinkan siswa belajar di mana saja dan kapan saja.

1. Media pembelajaran dapat membawa pengalaman belajar yang tidak mungkin dilakukan di kelas (misalnya, melihat proses vulkanisme atau mengunjungi museum virtual).
2. Media pembelajaran memastikan bahwa semua siswa menerima informasi yang sama juga akurat.
3. Guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi secara terstruktur juga sistematis.
4. Media pembelajaran yang baik mendorong siswa untuk menganalisis, mengevaluasi, serta menciptakan ide-ide baru.
5. Diskusi serta aktivitas yang terkait dengan media pembelajaran dapat merangsang pemikiran kritis siswa.
6. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan juga gaya belajar masing-masing.
7. Media pembelajaran menyediakan berbagai sumber belajar yang dapat diakses oleh siswa sesuai kebutuhan mereka.

#### **2.1.4 Hakikat Hasil Belajar**

Hakikat hasil belajar merupakan peningkatan pemahaman, pengetahuan, juga kemampuan siswa kelas III SD terkait materi siklus makhluk hidup setelah mereka belajar menggunakan media gambar. Penelitian semacam ini bertujuan untuk melihat apakah penggunaan media gambar dapat secara signifikan meningkatkan skor rata-rata siswa atau ketuntasan belajar mereka dalam materi tersebut .

Hasil belajar merujuk pada perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, juga sikap. Perubahan ini dapat terjadi secara terencana maupun tidak terencana, serta merupakan indikator keberhasilan proses belajar mengajar. Secara umum, hasil belajar dikategorikan ke dalam tiga ranah utama

oleh Bloom, yaitu ranah afektif (sikap), kognitif (pengetahuan), psikomotorik (keterampilan)

Aspek-Aspek Hasil Belajar:

1. Kognitif:

Berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, juga evaluasi.

2. Afektif:

Berkaitan dengan sikap, nilai, minat, emosi, serta karakter siswa.

Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan fisik atau motorik siswa.

### **2.1.5 Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

#### **I. Faktor Internal (Faktor dari dalam diri siswa)**

Faktor-faktor ini berasal dari dalam diri individu siswa dan sangat berperan dalam proses belajarnya.

A. Kecerdasan (Intelegensi)

Siswa dengan tingkat kecerdasan yang lebih tinggi cenderung lebih cepat memahami materi, memecahkan masalah, dan menguasai konsep baru. Namun, kecerdasan bukanlah satu-satunya penentu keberhasilan; usaha dan strategi belajar juga krusial.

B. Bakat

Potensi khusus yang dimiliki individu untuk menguasai suatu bidang atau keterampilan tertentu dengan lebih cepat dan mudah dibandingkan orang lain. Pengaruh: Siswa yang belajar di bidang yang sesuai dengan bakatnya akan menunjukkan hasil belajar yang lebih baik dan motivasi yang lebih tinggi.

C. Minat

Kecenderungan yang kuat dan menetap untuk memperhatikan dan merasa senang terhadap suatu objek atau aktivitas. - Pengaruh: Minat yang tinggi terhadap suatu mata pelajaran akan mendorong siswa untuk lebih fokus, aktif, dan tekun dalam belajar, sehingga meningkatkan pemahaman dan hasil belajar.

#### D. Motivasi

Dorongan, baik dari dalam diri (intrinsik) maupun dari luar (ekstrinsik), yang menggerakkan individu untuk melakukan suatu aktivitas guna mencapai tujuan. Pengaruh: Motivasi intrinsik (misalnya, keinginan untuk tahu, rasa penasaran) dan motivasi ekstrinsik (misalnya, hadiah, pujian, nilai bagus) yang kuat akan meningkatkan usaha, ketekunan, dan daya tahan siswa dalam belajar, berdampak positif pada hasil belajar.

### 2. Faktor Eksternal (Faktor dari luar diri siswa)

Faktor-faktor ini berasal dari lingkungan sekitar siswa dan juga memengaruhi proses belajarnya

#### a. Lingkungan Keluarga

Orang Tua: Dukungan, pengawasan, dan bimbingan orang tua sangat memengaruhi motivasi dan disiplin belajar siswa.

Sosial Ekonomi Keluarga: Ketersediaan fasilitas belajar di rumah, gizi, dan akses terhadap sumber daya pendidikan seringkali berkaitan dengan kondisi ekonomi keluarga

#### b. Lingkungan Masyarakat

Dukungan Komunitas: Keberadaan lembaga bimbingan belajar, perpustakaan umum, atau kelompok belajar di masyarakat.

Nilai dan Norma Masyarakat: Pandangan masyarakat terhadap pendidikan dan penghargaan terhadap prestasi akademik dapat memengaruhi motivasi siswa.

Pengaruh Teman Sebaya: Kelompok teman sebaya dapat memberikan pengaruh positif (dorongan untuk belajar) atau negatif (gangguan).

#### c. Metode dan Media Pembelajaran

Kesesuaian Metode: Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan bervariasi sesuai dengan materi, tujuan, dan karakteristik siswa.

Pemanfaatan Media: Penggunaan media pembelajaran yang efektif (misalnya, media gambar, audio-visual, interaktif) dapat membantu mengkonkretkan konsep, menarik minat, dan mempermudah pemahaman.

Sistem Penilaian: Metode penilaian yang adil, transparan, dan memberikan umpan balik konstruktif dapat memotivasi siswa untuk terus belajar.

### **2.1.6 Hakikat Media Gambar**

Media gambar merupakan salah satu bentuk media visual yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi melalui representasi gambar. Media gambar mengutamakan indera penglihatan sehingga dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih jelas dan konkret. Media ini dapat berupa gambar ilustrasi, foto, sketsa, grafik, lukisan, poster, kartun, maupun infografis yang digunakan untuk memperjelas konsep yang disampaikan dalam proses pembelajaran. Media gambar mampu menyajikan informasi secara visual sehingga dapat menarik perhatian siswa, memperjelas pesan pembelajaran, serta membantu siswa mengingat materi lebih lama.

Menurut Wilbur Schramm, media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang bersifat instruksional sehingga dapat dilihat, dibaca, didengar, dan dimanipulasi. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa media memiliki peran penting dalam membantu proses penyampaian informasi agar lebih mudah dipahami oleh penerima pesan.

Selanjutnya, menurut Leslie J. Briggs, media merupakan alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, seperti gambar, video, televisi, grafik, dan komputer. Media tersebut digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih jelas oleh siswa.

Menurut Purnawati dan Eldarni, media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Media gambar merupakan media dua dimensi yang paling umum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Media ini berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber kepada penerima pesan melalui bentuk visual yang dapat diamati secara langsung. Penggunaan media gambar dapat membantu mengubah konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan media visual dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui bentuk gambar, ilustrasi, atau simbol yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih jelas. Media gambar berfungsi untuk memperjelas konsep, menarik perhatian siswa, serta membantu mengubah materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

#### **2.1.6.1 Jenis – Jenis Media Gambar**

##### 1) Poster

Poster merupakan sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik, lembaran bergambar dengan teks besar yang memuat komposisi gambar dan huruf diatas kertas yang berukuran besar atau kecil. Poster di desain sedemikian rupa agar mampu menarik perhatian yang melihatnya. Poster juga banyak mengandung gambar yang berwarna kontras atau kuat.

##### 2) Komik

Komik adalah gambar yang bejajar dalam urutan yang disengaja dimaksudkan untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik dari pembaca. Dimana komik merupakan suatu bentuk bentuk kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar untuk memberikan suatu hiburan pada para pembacanya. Dan menurut pendapat ahli yang lain komik, adalah selembaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, jelas dan mudah dimengerti serta memiliki gambar yang sederhana.

##### 3) Bagan

Bangan adalah perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting. Baga terbagi dua yakni bangan yang menyajikan pesan secara bertahap dan bangan yang penyajian pesan sekaligus. Bangan yang bersifat menunda penyampaian pesan ini antara lain bangan balikan dan bangan tertutup.

#### 4) Diagram

gambar yang sederhana dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui hubungan-hubungan penting. Diagram bisa juga disebut penggambaran struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan komponennya dari segi sifat, dan prosesnya yang kompleks secara sederhana sehingga dapat memperjelas penyajian pesan. Contohnya: denah rumah.

#### 5) Grafis

Grafis merupakan suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, tulisan-tulisan dan simbol-simbol dengan tujuan mengikhtisarkan, menggambarkan, merangkum ide ataupun kejadian. Fungsi utama media grafis adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Adapun fungsi khususnya ialah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, meghiasia fakta yang mungkin akan cepat dilupakan ataupun diabaikan saja.

### 2.1.6.2 Manfaat Media Gambar

1. Meningkatkan Pemahaman: Gambar dapat membantu siswa memahami konsep yang kompleks atau abstrak dengan lebih mudah. Visualisasi membuat informasi lebih mudah dicerna dan diingat.
2. Menarik Perhatian: Gambar cenderung lebih menarik daripada teks biasa. Ini dapat membantu menjaga perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
3. Meningkatkan Ingatan: Informasi yang disajikan dengan gambar lebih mudah diingat daripada informasi yang hanya berupa teks. Ini karena otak manusia lebih mudah memproses dan menyimpan informasi visual.

4. Mendorong Kreativitas: Media gambar dapat merangsang imajinasi dan kreativitas siswa. Mereka dapat menggunakan gambar sebagai inspirasi untuk menulis, menggambar, atau membuat karya seni lainnya.
5. Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Siswa dapat menggunakan gambar untuk belajar secara mandiri. Misalnya, mereka dapat menggunakan gambar untuk memahami instruksi atau untuk mempelajari tentang topik baru.
6. Meningkatkan Keterampilan Visual: Dengan sering melihat dan menggunakan gambar, siswa dapat mengembangkan keterampilan visual mereka. Ini termasuk kemampuan untuk mengamati, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi visual.
7. Mengatasi Kendala Bahasa: Gambar dapat membantu siswa yang memiliki kendala bahasa untuk memahami materi pelajaran. Visualisasi dapat menjembatani kesenjangan bahasa dan membuat pembelajaran lebih inklusif.

#### **2.1.6.3 Kelebihan Media Gambar**

Media gambar mampu membuat konsep abstrak menjadi lebih nyata juga mudah dipahami, Visual yang menarik dapat meningkatkan minat juga motivasi belajar siswa, Mudah dibuat Juga digunakan, tidak memerlukan peralatan yang rumit, Biaya produksi relatif terjangkau dibandingkan media lain seperti video atau animasi, Dapat digunakan dalam berbagai situasi juga tingkatan usia.

Membantu siswa mengingat informasi lebih lama karena adanya asosiasi visual, dapat dipahami oleh berbagai kalangan tanpa terbatas bahasa atau budaya serta dapat melatih keterampilan motorik halus melalui kegiatan mewarnai, menggambar, atau membuat kolase.

Menurut Yustina (2011: 17) Gambar lebih realistis saat menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan penjelasan verbal semata tidak semua objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu memungkinkan membawa siswa ke objek atau peristiwa tersebut, Contohnya, sel atau penampang daun yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar. dalam berbagai bidang dan untuk berbagai tingkat usia, gambar dapat mencegah atau memperbaiki kesalahpahaman.

#### **2.1.6.4 Kekurangan Media Gambar**

Hanya menampilkan visual untuk dua dimensi, sehingga kurang realistis dibandingkan media tiga dimensi. Kurang Detail, Tidak dapat menampilkan detail yang rumit atau kompleks, Tidak dapat menampilkan gerakan atau proses yang dinamis. Makna gambar dapat berbeda-beda tergantung pada interpretasi masing-masing individu. Pembuatan media gambar yang efektif membutuhkan kreativitas dan keterampilan desain. Jika digunakan terlalu sering atau tidak bervariasi, dapat menjadi membosankan, Tidak Cocok untuk Semua Materi, Tidak semua materi pelajaran cocok divisualisasikan dalam bentuk gambar memerlukan Peralatan Tambahan: Membutuhkan peralatan tambahan seperti proyektor atau layar jika digunakan saat presentasi. Menurut Yustina (2011: 17) Gambar hanya penglihatan. gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran ukuran gambar mungkin terlalu kecil untuk kelompok besar

#### **2.1.6.5 Langkah Langkah Menggunakan Media Gambar**

Tentukan tujuan penggunaan gambar, apakah untuk presentasi, pembelajaran, atau keperluan lainnya. Pilih gambar yang sesuai dengan topik dan materi yang di bawakan , serta relevan dan mendukung pesan yang ingin disampaikan, gambar yang digunakan sesuai kebutuhan agar tidak terlalu banyak dan membosankan. Gunakan jenis dan ukuran huruf yang mudah dibaca agar siswa tidak cepat jenuh. Desain yang menarik namun tidak berlebihan.

1. Guru menjelaskan materi pelajaran dengan bantuan gambar untuk memperjelas konsep. Berikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan gambar yang telah diajarkan.
2. Guru menggunakan gambar untuk memperkuat ingatan dan pemahaman siswa Menyisipkan gambar sebelum memulai paragraf untuk tata letak yang lebih baik.
3. Guru membatasi jumlah gambar agar tidak terlalu berdekatan juga menyebabkan tumpang tindih.

4. Guru memeriksa kembali ejaan juga tata bahasa untuk menghindari kesalahan yang dapat mengganggu presentasi. Pastikan semua gambar berfungsi dengan baik juga ditampilkan dengan benar.

Guru dapat melihat apakah siswa focus pada materi yang di ajarkan, guru menanyakan sampai mana pemahaman yang di dapat siswa dari gambar dari yang guru jelaskan.

### **2.1.7 Hakikat Pembelajaran IPA**

Berdasarkan IPA di SD yang untuk memberi kesempatan siswa, rasa ingin secara ilmiah, mengembangkan kemampuan bertanya dan mencari atas fenomena alam berdasarkan bukti, serta mengembangkan cara berpikir ilmiah.

Pada dasarnya tujuan ilmu pengetahuan Alam (IPA) untuk mendidik juga membekali untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan saat memperoleh juga menerapkan konsep-konsep IPA, serta dapat memberikan bekal pengetahuan pada dasarnya siswa melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun diterapkan juga pada kehidupan sehari-hari sebab itu pembelajaran ipa sangat penting diajarkan di sekolah pada kajian kurikulum.

#### **2.1.7.1 Pengertian Pelajaran IPA**

Pengertian pembelajarn IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan saja, tetapi juga merupakan proses suatu proses penemuan yang akan merangsang siswa yang aktif terlibat didalamnya. Ada beberapa hal yang akan digunakan guru dalam pembelajaran supaya lebih menyenangkan dan tidak menonton, diantaranya menggunakan penggunaan bahan ajar, media, metode, dan model pembelajaran, dalam pembelajaran IPA yang sesuai untuk anak usia sekolah dasar adalah model pembelajaran yang menyesuaikan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan nyata dalam masyarakat siswa diberi kesempatan untuk

### **2.1.7.2 Tujuan dan Karakteristik Mata Pelajaran IPA di SD**

Mata pelajaran IPA di SD Negeri 060933 bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah yang diperlukan untuk memahami dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan alam dan lingkungan sekitar (Depdiknas, 2006). Karakteristik mata pelajaran IPA di SD meliputi:

1. Kontekstual: Materi pelajaran IPA dikaitkan dengan pengalaman dan lingkungan sehari-hari siswa.
2. Aktif: Pembelajaran IPA melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan eksplorasi, eksperimen, dan diskusi.
3. Menyenangkan: Pembelajaran IPA dirancang agar menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar.
4. Terpadu: Materi pelajaran IPA diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, seperti Bahasa Indonesia, Matematika, dan IPS.

### **2.1.7.3 Materi Pembelajaran IPA**

#### **A. Siklus Makhluk Hidup**

Tema enam cita citaku sub tema satu aku dan cita citaku materi tentang siklus makhluk hidup. Makhluk hidup adalah berasal dari benda mati yang terbentuk dengan begitu saja. Teori Abiogenesis adalah teori yang berpendapat bahwa makhluk hidup berasal dari benda mati yang timbul secara spontan karena adanya gaya hidup.

Siklus makhluk hidup (atau daur hidup) adalah serangkaian tahapan atau perubahan yang dialami oleh suatu organisme sejak awal kehidupannya (misalnya dari telur, biji, atau kelahiran) hingga mencapai kematangan reproduktif dan menghasilkan keturunan, kemudian berlanjut pada generasi berikutnya. Adapun ruang lingkup materi yang diambil peneliti adalah tentang Materi Daur Hidup Katak, dan perbandingan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Menurut Haryanto yang dikutip oleh Aris Setianto pengertian daur hidup hewan diartikan sebagai seluruh tahapan yang dialami makhluk hidup selama hidupnya. Dalam referensi lain, Rositawati dan Muharram mengemukakan daur hidup hewan dimulai saat keluar dari perut induknya sampai dewasa. Semua makhluk hidup mengalami pertumbuhan dan perkembangan. Hewan dan manusia mengalami beberapa tahapan pertumbuhan dan perkembangan hewan membentuk sebuah siklus hidup atau daur hidup. Hewan mengalami tahapan pertumbuhan dan perkembangan yang berbeda-beda.

Ada pula hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk pada setiap tahapannya, selain bertambah besar saja. Hewan yang mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti mengalami metamorfosis. Sedangkan hewan yang tidak mengalami perubahan bentuk dalam siklus hidupnya berarti tidak mengalami metamorfosis,

Ada dua jenis metamorfosis:

1. Metamorfosis sempurna: Perubahan bentuk tubuh hewan melalui beberapa tahapan yang sangat berbeda.

Contohnya: kupu-kupu, katak, nyamuk, lalat.

Kupu-kupu: Telur → Larva (ulat) → Pupa (kepompong) → Kupu-kupu

Katak: Telur → Berudu → Katak muda → Katak dewasa

2. Metamorfosis tidak sempurna: Perubahan bentuk tubuh hewan yang tidak terlalu berbeda. Hewan muda (nimfa) mirip dengan hewan dewasa, hanya ukurannya lebih kecil dan ada bagian tubuh yang belum lengkap.

Contohnya: belalang, kecoa, capung.

Belalang: Telur → Nimfa → Belalang dewasa

Ada juga hewan yang tidak mengalami metamorfosis, seperti ayam, kucing, dan kambing. Mereka tumbuh dari kecil hingga dewasa tanpa perubahan bentuk tubuh yang signifikan.

Seperti Ayam: Telur → Anak ayam → Ayam

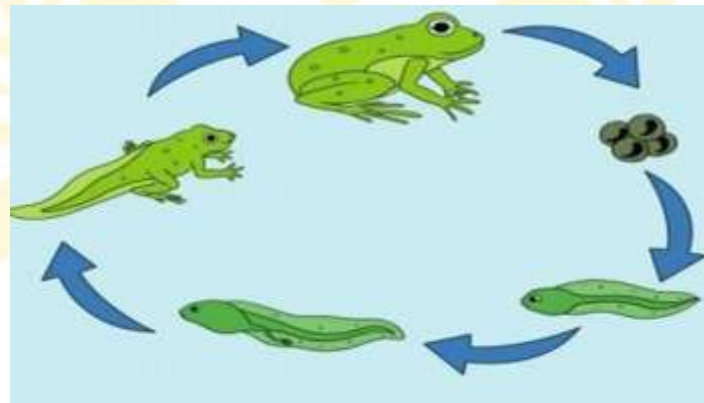
Cara Menjaga Kelestarian Makhluk Hidup :

- Melindungi habitat hewan dan tumbuhan.
- Tidak memburu hewan sembarangan.

- Menanam pohon untuk menjaga keseimbangan lingkungan.
- Tidak membuang sampah sembarangan agar tidak mencemari lingkungan.

### B. Daur Hidup Katak

Katak berkembang dengan cara bertelur di dalam air. Telur telur itu akan menetas setelah kurang lebih 10 hari. Telur itu menetas berudu yang hidup di air. Oleh karenanya, berudu memiliki insang, alat pernapasan untuk bernafas di dalam air, seperti pada ikan. Tiga minggu kemudian, insang pada katak akan tertutup oleh kulitnya, kemudian tumbuhlah kaki belakang. Pada usia 8 minggu, berudu berkaki berubah menjadi katak yang berekor. Ekor itu kemudian akan memendek juga ia bernafas dengan paru-paru. Setelah pertumbuhan anggota tubuhnya, katak akan berubah menjadi katak dewasa.



Gambar 2.1 Daur hidup Katak

Tabel 2.1 Perbandingan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna dapat dilihat

No	Metamorfosis Sempurna	No	Metamorfosis Tidak Sempurna
1	Melalui 4 tahap perkembangan	1	Melalui 3 tahap perkembangan

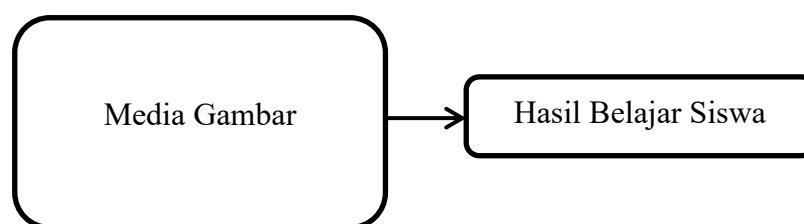
2	Melalui fase kepompong atau pupa	2	Tidak melalui tahap kepompong
3	Perubahan bentuk tubuhnya sangat drastis	3	Perubahan bentuk tubuhnya tidak jauh berbeda

Dari temuan masalah yang sudah diuraikan untuk mengatasi masalah dapat menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar siswa. Juga membuat siswa dapat mengenali apa saja bagian atau bentuk benyuk dari materi pelajaran yang dijelaskan

## 2.2 Kerangka berpikir

Permasalahan utama yang seringkali ditemukan dalam pembelajaran IPA, khususnya pada materi siklus makhluk hidup di kelas III SD Negeri 060933, adalah rendahnya hasil belajar siswa. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar, diperlukan inovasi saat proses pembelajaran, seperti dengan menggunakan media gambar. Media gambar dipilih karena memiliki beberapa keunggulan

Dengan penerapan media gambar yang terencana juga efektif serta pembelajaran IPA materi siklus makhluk hidup, diharapkan terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 060933. Peningkatan ini dapat terlihat dari, penggunaan media gambar merupakan solusi efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi siklus makhluk hidup, dengan mengubah proses pembelajaran dari pasif menjadi lebih interaktif dan visual.



## Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir

### 2.3 Defenisi Operasional

Pada bagian ini akan dijelaskan defenisi oprasional terkait kerangka teoritis yang sudah dipaparkan

- a. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan
- b. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.
- c. Media gambar merupakan media visual dua dimensi yang digunakan untuk menyampaikan informasi melalui bentuk gambar, ilustrasi, atau simbol yang dapat membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih jelas
- d. Hasil belajar merujuk pada perubahan tingkah laku yang diperoleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran, mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, juga sikap.

### 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Sanskerta yang terdiri dari kata *hypo* (kurang) dan *thesis* (pendapat). Jadi hypothesis adalah pendapat atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang diajukan yang kebenarannya perlu dibuktikan (Hermawan, 2019). Adapun hipotesis penelitian pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 060933 T.A 2025/2026.

$H_a$  = Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 060933 T.A 2025/2026.

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah penulis paparkan, maka hipotesis penelitian pada penelitian ini adalah Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS materi siklus makhluk hidup kelas III SD Negeri 060933 T.A 2025/2026.

