

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Jihad dan Abdul (2013:1) menyatakan:

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa disekolah dan lingkungan sekitarnya.

Jahja (2012:387) menyatakan “Belajar adalah sebuah aktivitas yang dilakukan oleh manusia untuk menambah pengetahuan yang ada dalam dunia dengan suatu pengalaman yang sangat berarti dan memiliki makna tinggi”. Menurut Sudjana (2013:2) “belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang, perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan, serta perubahan aspek-aspek yang ada pada individu belajar”.

Belajar dapat didefinisikan secara sederhana sebagai “suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan mengadakan perubahan didalam diri seseorang, mencakup perubahan tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan keterampilan, dan sebagainya”. Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat disimpulkan belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku yang terjadi pada individu sepanjang hidupnya sebagai hasil dari pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku dalam bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan siswa dalam ranah tersebut menentukan keberhasilan siswa dalam mengembangkan pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Abdurrahman (2013:14) “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah kegiatan belajar”. Menurut Usman dalam Asep Jihad (2013:16) menyatakan

“Hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitanya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan guru sebelumnya yang dikelompokkan ke dalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Menurut Nana Sudjana (2013:15) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah komponen-komponen yang dimiliki siswa sebagai akibat dari proses kegiatan belajar yang dilakukannya baik dalam bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah penyederhanaan dari kata belajar dan mengajar, proses belajar mengajar, atau kegiatan belajar mengajar. Susanto (2013:19) menyatakan “Pembelajaran adalah merupakan bantuan yang diberikan pendidikan agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta membentuk sikap dan keyakinan pada peserta didik”. Usman dalam Jihad dan Abdul (2013:12) menyatakan “pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama, pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. Dirman (2014:40) menyatakan “pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”.

Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa pembelajaran adalah Suatu proses yang meningkatkan kemampuan seseorang menjadi lebih baik lagi yang dikontrol oleh guru dan didukung dengan fasilitas yang cukup supaya pembelajaran tercapai.

4. Pengertian Mengajar

Mengajar pada hakikatnya merupakan suatu proses, yaitu proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Mengajar suatu proses memberikan kegiatan belajar. Slameto dalam Jihad dan Abdul (2013:8)

menyatakan “Mengajar adalah penyerahan kebudayaan kepada anak didik yang berupa pengalaman dan kecakapan atau usaha untuk mewariskan kebudayaan masyarakat kepada generasi berikutnya”. Sardiman (2014:48) menyatakan “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan itu kepada anak didik dengan suatu harapan terjadi proses pemahaman”. Smith dalam Sumiati (2013:24) menyatakan “Mengajar adalah menanamkan pengetahuan atau keterampilan”.

Maka dari pendapat di atas disimpulkan mengajar adalah suatu proses menyampaikan suatu ilmu atau pengetahuan dan juga memberikan perangsang untuk minat atau dorongan kepada siswa menjadi lebih baik lagi.

5. Faktor- faktor Yang Mempengaruhi Belajar

Wasliman dalam Dr.Ahmad Susanto (2013:12), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Secara perinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal, sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu: faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1. Faktor Jasmaniah, yakni : (1) Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajar. (2) Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.
2. Psikologis, yang terdiri dari tujuh faktor. Faktor-faktor tersebut adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. Faktor Kelelahan adalah kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni: (1) Kelelahan jasmani yang terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuhnya. Ini terjadi karena terjadinya kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. (2) Kelelahan rohani (bersifat psikis) terlihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan

dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja.

b. Faktor Eksternal

Merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi :

1. Faktor Keluarga yaitu Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
2. Faktor Sekolah yaitu Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup: Metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
3. Faktor Masyarakat yaitu Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat.

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik diatas akan sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Ada hasil belajar peserta didik yang tinggi disebut prestasi tinggi (high achievers) dan hasil belajar peserta didik yang rendah disebut berprestasi rendah (under achievers).

6. Pengertian Media Pembelajaran

istilah “media“ bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata teknologi yang berasal dari kata latin “tekne” bahas inggris “art” dan “logos” bahas indonesia “ilmu”. Penggunaan media dalam proses pembelajaran cukup penting, hal ini dapat membantu parasiswa dalam mengembangkan imajinasi dan daya pikir. Dalam pengertian yang lebih luas media pembelajran adalah alat, metode, dan tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Menurut Azhar Arsyad dalam Resti (2017: 25) menyatakan : bahwa “Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” atau “pengantar”. Musfiqon dalam Rustuti (2015:2)

“Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien”.

Dari Beberapa Pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan baik.

7. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran menurut Purnamawati dan Eldarni dalam Heryanto (2014:15) yaitu: 1) Membuat konkret konsep yang abstrak, misalnya untuk menjelaskan peredaran darah; 2) Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat di dalam lingkungan belajar; 3) Menampilkan objek yang terlalu besar, misalkan pasar, candi; 4) Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang; 5) Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat; 6) Memungkinkan siswa dapat berinteraksi langsung dengan lingkungannya; 7) Membangkitkan motivasi belajar; 8) Memberi kesan perhatian individu untuk seluruh anggota kelompok belajar; 9) Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan; 10) Menyajikan informasi belajar secara serempak (mengatasi waktu dan ruang); 11) Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa. Manfaat media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985 yaitu: 1) Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar; 2) Pembelajaran dapat lebih menarik; 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar; 4) Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek; 5) Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan; 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan; 7) Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan; 8) Peran guru

8. Media Benda Konkret

Menurut Azhar Arsyad dalam Nurhayati (2012:4) Pengertian media konkret

dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis foto grafis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Jadi, media konkret adalah segala sesuatu yang nyata digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien menuju kepada tercapainya tujuan yang diharapkan.

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih dalam Tri (2015: 3) menyatakan: bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.”

Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari dalam Tri (2015:3) menyatakan:

bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan.

Penggunaan benda konkret/nyata di dalam proses belajar mengajar terutama bertujuan untuk memperkenalkan suatu unit pelajaran tertentu, proses kerja suatu objek studi tertentu atau bagian-bagian serta aspek-aspek lain yang diperlukan. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh oleh siswa karena siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Media benda konkret itu sendiri termasuk media pembelajaran yang berasal dari benda-benda nyata yang banyak dikenal siswa dan mudah didapatkan. Media ini mudah digunakan oleh guru dan siswa karena media ini sering dijumpai di lingkungan sekitar. Prinsip kemudahan ini sesuai dengan kriteria pemilihan media pembelajaran yang baik.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan Media Benda Konkret adalah benda-benda asli atau tiruan dalam bentuk nyata (berwujud), dapat dilihat dan dapat diraba yang digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan informasi melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

9. Langkah-langkah Media Benda Konkret

Langkah-langkah penggunaan media konkret menurut Nana Sujadna dan Ahmad Rivai dalam Rustuti (2015:3) adalah sebagai berikut: memperkenalkan unit baru, menjelaskan proses, menjawab pertanyaan-pertanyaan, melengkapi perbandingan dan unit akhir atau puncak. Sedangkan menurut Basuki Wibawa dan Farida Mukti, langkah-langkah penggunaan media konkret ada 3 yaitu : a) Persiapan. Langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media, medianya adalah media konkret (benda nyata). Hal-hal yang perlu diperhatikan agar penggunaan media konkret dapat diperhatikan agar penggunaan media konkret dapat dipersiapkan dengan baik yaitu : 1) Cari buku petunjuk atau bahan penyerta siaran yang telah disiapkan, ikuti petunjuk yang ada didalamnya. 2) Siapkan peralatan yang diperlukan. 3) Tetapkan apakah media tersebut digunakan secara kelompok atau individual. 4) Atur tatanannya agar siswa dapat melihat, mendengar pesan-pesan pembelajarannya dengan baik. b) Pelaksanaan (penyajian). Selama menggunakan media konkret, hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian, dan konsentrasi siswa. c) Tindak lanjut. Kegiatan ini bertujuan menetapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pembelajaran yang hendak disampaikan melalui media. Kegiatan tindak lanjut ini umumnya ditandai dengan kegiatan, diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, remediasi, dan pengayaan.

10. Kelebihan dan Kekurangan Media Benda Konkret

Penggunaan media benda konkret dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan.

a. Kelebihan Media Benda Konkret

Menurut Sumantri dan Permana dalam rustuti (2015:3) menyatakan kelebihan dari media benda konkret yaitu: 1) memberi pengalaman yang sangat berharga karena langsung dalam dunia sebenarnya; 2) memiliki ingatan yang tahan lama dan sulit

dilupakan; 3) pengalaman nyata dapat membentuk sikap mental dan emosional yang positif terhadap hidup dan kehidupan; 4) benda konkret dapat dikumpulkan dan dicari; dan 5) benda konkret dapat dikoleksi orang.

b. Kekurangan Media Benda Konkret

Menurut Mulyani Sumantri dan Johar Permana dalam Heryanto (2014: 17) kelemahan media benda konkret antara lain: memerlukan tambahan anggaran biaya pendidikan, memerlukan ruang dan tempat yang memadai jika media tersebut berukuran besar, apabila media yang diperlukan sulit didapat ditempat tersebut, maka akan menghambat proses pembelajaran, baik guru atau siswa harus mampu menggunakan media pembelajaran tersebut. Namun dari kelemahan penggunaan media benda konkret tersebut diatas, tidak akan mengurangi manfaat atau memberikan dampak kerugian yang begitu besar terhadap proses pembelajaran.

11. Pengertian Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Pembelajaran konvensional yang paling berperan aktif dalam proses pembelajaran adalah guru sedangkan siswa hanya dituntut untuk mendengar dan mengikuti apa yang disampaikan guru. Bellanca dalam Safrina (2014: 14), menyatakan:

Pembelajaran konvensional yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah pembelajaran langsung (*direct instruction*). Pembelajaran langsung merupakan pembelajaran yang menekankan pengendalian guru atas kebanyakan kejadian dan penyajian pembelajaran terstruktur di ruang kelas.

Djamarah dalam Kresma (2014: 155) menyatakan “Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran”..

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran atau bisa juga disebut sebagai metode ceramah.

b. Langkah-langkah Pembelajaran Konvensional

Kardi dalam Kresma (2014:155) menyatakan langkah-langkah pembelajaran konvensional adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Langkah-langkah Pembelajaran Konvensional

Fase	Kegiatan Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan menyiapkan siswa	Guru menjelaskan TPK, informasi latar belakang peajaran, pentingnya pelajaran mempersiapkan siswa untuk belajar.
Fase 2 Mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan	Guru mendemonstrasikan keterampilan dengan benar atau menyajikan informasi tahap demi tahap.
Fase 3 Membimbing penelitian	Guru merencanakan dan memberi bimbingan pelatihan awal.
Fase 4 Mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik	Mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik memberi umpan balik.
Fase 5 Memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan	Guru mempersiapkan kesempatan melakukan pelatihan lanjut dengan perhatian khusus kepada situasi lebih kompleks dan kehidupan sehari-hari.

Langkah-langkah pembelajaran konvensional secara umum adalah guru memberikan apersepsi di lanjutkan dengan menerangkan bahan ajar secara verbal dilanjut dengan memberikan contoh-contoh, guru membuka sesi tanya jawab dan di lanjutkan dengan pemberian tugas, guru melanjutkan dengan mengkonfirmasi tugas yang dikerjakan siswa dan guru menyimpulkan inti pelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Konvensional

Menurut Purwoto dalam Jainuri (2014) kelebihan pembelajaran konvensional adalah

- (1) Dapat menampung kelas yang besar, tiap peserta didik mendapatkan kesempatan yang sama untuk mendengarkan.
- (2) Bahan pengajaran atau keterangan dapat di berikan lebih urut.
- (3) Pengajar dapat memberikan tekanan terhadap hal-hal yang penting, sehingga waktu dan energi dapat di gunakan sebaik mungkin.
- (4) Isi silabus dapat diselesaikan dengan lebih mudah, karena pengajar tidak harus menyesuaikan dengan kecepatan belajar peserta didik.
- (5) Kekurangan buku dan alat bantu pelajaran, tidk menghambat dilaksanakannya pengajaran dengan model ini.

Sedangkan kekurangan dari pembelajaran konvensional adalah

(1) Proses pembelajaran berjalan membosankan dan peserta didik menjadi pasif, karena tidak berkesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang diajarkan. (2) Kepadatan konsep-konsep yang di berikan dapat berakibat peserta didik tidak mampu menguasai bahan yang diajarkan. (3) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini lebih cepat terlupakan. (4) Ceramah menyebabkan belajar peserta didik menjadi belajar menghafal yang tidak mengakibatkan timbulnya pengertian.

12. Hakikat Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD hendaknya bukan hanya sekedar penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta, konsep, atau prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala yang melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang di bangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah.

Ilmu pengetahuan alam sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Struktur kognitif anak tidak dapat di bandingkan dengan struktur kognitif ilmunan. Anak perlu dilatih dan diberi kesempatan untuk mendapatkan keterampilan-keterampilan dan dapat berpikir serta bertindak secara ilmiah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPA di SD dapat melatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta, membangun konsep-konsep, teori-teori dan sikap ilmiah.

1) Materi Pembelajaran

Energi adalah sebuah konsep yang sukar dipahami. Ia tidak memiliki bentuk fisik. Kita hanya mengetahui bahwa ia ada karena kita dapat melihat akibatnya. Dan kita hanya menilainya atas apa yang dapat dikerjakannya bagi kita. Para ilmuwan mendefinisikan energi sebagai kemampuan melakukan kerja. Hukum kekekalan energy bunyi sebagai berikut: “energi tidak dapat diciptakan dan tidak dapat dimusnakan, energi hanya dapat berubah dari bentuk satu ke bentuk yang lain”. Berikut ini beberapa contoh energi yang sering kita temukan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Energi Panas

Energi panas adalah segala kemampuan yang terjadi akibat adanya pengaruh panas. Matahari merupakan sumber utama pada bumi. Panas merupakan salah satu bentuk energi yang penting bagi makhluk hidup. Energi panas sering disebut kalor.

1. Sumber Energi Panas

Semua benda yang dapat menghasilkan panas disebut sumber energi panas. Gesekan dua buah benda dapat menimbulkan energi panas. Dua telapak tangan yang saling bergesekan dapat menghasilkan panas. Panas dapat ditimbulkan karena gesekan terus menerus. Makin besar permukaan benda yang digesekan, semakin cepat panas.

Gesekan Telapak Tangan



Gambar 2.1

<https://www.google.com/search?client=firefox-beta&rls=org.mozilla>

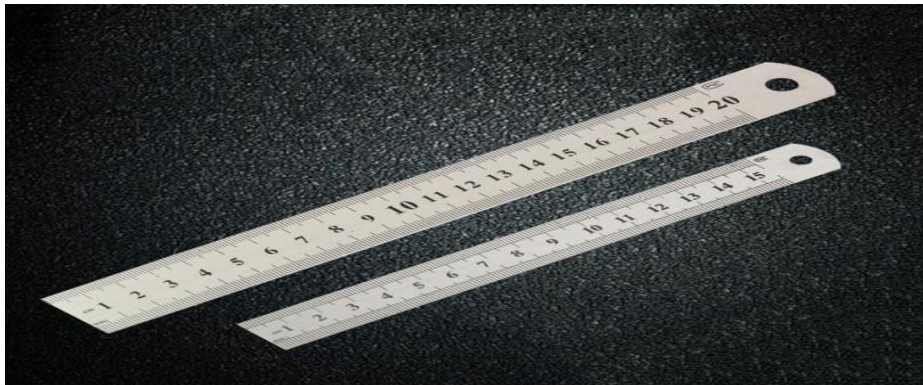
Setrika



Gambar 2.2

<https://www.google.com/search?q=gambar+energi+panas&safe=strict>

Penggaris



Gambar 2.3

<https://www.google.com/search?safe=strict&biw1360&bih=FyqCXLuoJdfSz7sPm4CGkA8&q=gambar+penggaris&oq=gambar+penggaris&gs>

b. Energi Bunyi

Energi bunyi adalah segala kemampuan yang terjadi akibat adanya pengaruh bunyi. Bunyi adalah getaran di udara. Benda yang bergetar akan menghasilkan bunyi. Saat berbicara kita menghasilkan bunyi. Suara musik atau lagu-lagu dari radio, tape, dan Televisi merupakan bunyi. Semua bunyi itu dihasilkan oleh suatu sumber bunyi.

1. Sumber Energi Bunyi

Sumber energi bunyi ada bermacam-macam. Benda-benda yang menghasilkan bunyi disebut sumber bunyi. Alat-alat musik juga merupakan sumber bunyi sebagai contoh gitar dan kecapi, alat ini dapat menghasilkan jika dipetik. Seruling dan terompet jika ditiup akan menghasilkan bunyi.

Peluit



Gambar 2.4

<https://www.google.com/search?q=peluit+pramuka&safe=strict&client=firefox>

Botol dan Sendok



Gambar 2.5

<https://www.google.com/search?safe=strict&gambar+botol+kaca+dan+sendok+yang+di+pukul&oq=gambar+botol+kaca+dan+sendok+yang+di+pukul&gs>

Meja



Gambar 2.6

<https://www.google.com/search?safe=strict&biw=gambar+meja+yang+dipukul&oq=gambar+meja+yang+dipukul&gs>

B. Kerangka Berfikir

Belajar pada hakekatnya merupakan suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku kearah yang lebih baik. Perubahan tersebut menyangkut aspek kognitif (pengetahuan), afektif(sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Selanjutnya hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Pembelajaran IPA selama ini sering dianggap pembelajaran yang sulit, apalagi dalam pembelajaran perpindahan energi panas di kelas IV. Terbukti dengan rendahnya nilai siswa pada materi perpindahan energi panas (sekitar 49% siswa nilainya dibawah KKM).

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk dapat meningkatkan hasil besar siswa, karena siswa tidak hanya duduk pasif mendengarkan dalam proses pembelajaran, siswa dapat melakukan sesuatu dengan menyakinkan bahwa mendapatkan pengetahuan yang baru dan fakta-fakta yang mereka pelajari. Oleh karena itu sebagai guru yang professional harus memiliki media yang tepat dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Media Benda Konkret memiliki fungsi dan peran yang banyak dalam sebuah pembelajaran dan diyakinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA

Pada saat ini siswa kelas IV SDSwasta Sungai Kehidupan Tahun Ajaran 2018/2019 sangat sulit memahami materi pembelajaran IPA karena pembelajaran mata pelajaran IPA sama dengan mata pelajaran lainnya sehingga membuat hasil belajar siswa rendah, proses belajar siswa diharapkan siswa mendapatkan pengalaman secara langsung dengan menggunakan Media belajar yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Hipotesis Penelitian

Dengan demikian hipotesis penelitian adalah Perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media Benda Konkret lebih baik daripada kemampuan siswa dengan pembelajaran konvensional Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD Swasta Sungai Kehidupan Tahun Ajaran 2018/2019.

D. Definisi operasional

1. Belajar adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan guru terhadap siswa yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
2. Hasil belajar adalah hasil yang dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang oleh guru yang dilakukan untuk kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.
4. Mengajar adalah suatu kegiatan memberikan bimbingan atau bantuan terhadap peserta didik dalam melangsungkan proses pembelajaran.
5. Fator-faktor yang mempengaruhi seseorang melakukan perubahan.
6. Media Pembelajaran adalah suatu alat perantara untuk mengantarpesan dari pengirim atau guru ke penerima atau siswa.
7. Media Benda Konkret merupakan benda yang dapat dilihat, didengar, atau melahirkan pengalaman bagi siswa.
8. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang berpusat pada guru, dimana peran guru mengendalikan atas kebanyakan penyajian pembelajaran atau bisa juga disebut sebagai metode ceramah.
9. Pembelajaran IPA ialah dapat melatih dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan proses, sehingga siswa dapat menemukan fakta-fakta , membangun konsep-konsep, teori – teori dan sikap ilmiah