

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Media Gambar**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar . Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat- alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran , yang meliputi :

- a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan
- c. Seluk-beluk proses belajar

- d. Hubungan antara metode mengajar dan media Pendidikan<sup>1</sup>
- e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g. Berbagai jenis alat dan
- h. Teknik media pendidikan
- i. Media Pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- j. Usaha inovasi dalam media Pendidikan

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan Pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya . Kata media berasal dari Bahasa latin *Medius* yang secara harfiah berarti ( tengah, perantara, atau pengantar). Dalam IPA, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran .

Dari pengertian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Da<sup>2</sup>lam pengertian lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan

---

<sup>5</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*.( Bandung: PT.Sarana Tutorial Nurani Sejahtera,2010),hal 19

<sup>6</sup> Ahmad Rohani , *Media Instruksional Edukatif* ( Jakarta PT.Rineka Cipta 1997),hal76

komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran dikelas.

Pengertian media secara lebih luas dapat diartikan manusia, benda, atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memungkinkan memperoleh<sup>3</sup>Pengetahuan, Keterampilan, Sikap. Dari keseluruhan pengertian diatas secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima kepada penerima pesan atau pembelajar, 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar, 3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang untuk belajar dan 4) bentuk –bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar , baik cetak maupun audio, visual, dan audio visual.

## **2. Dasar dan Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

### **a. Dasar Penggunaan Media Pembelajaran**

Dasar dari penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori:

#### 1) Landasan psikologi

Pada umumnya kedudukan media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara atau alat pengatur pesan dalam kegiatan pembelajaran yaitu memberikan stimulus kepada peserta didik agar peserta didik dapat memahami materi yang disampaikan guru, dari konsep –konsep yang masih abstrak menjadi gambaran yang lebih konkrit. Sikap dan perilaku seseorang akan mengalami perubahan, setelah mereka mendapatkan pengetahuan dan

---

<sup>7</sup> Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan* ( Semarang: Rasail Media Group, 2005) hal 125

<sup>8</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* ( Jakarta: PT Bumi Aksara, 2011) hal 101

pengalaman baru. Penggunaan media dalam pembelajaran IPA akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru lewat materi yang disampaikan oleh guru dibandingkan dengan jika guru hanya melakukan pendekatan verbal

## 2) Landasan Religius

Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran , penglihatan dan hati ( pikirana). Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak. Sesuatu yang abstrak perlu dikongkritkan . Untuk itu diperlukan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan

### **3. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran**

Dalam bukunya Hujair sanaky menyebutkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran
- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan pelajaran dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran

### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Benni Agus Pribadi dalam mediapembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata ( abstrak menjadi kongkrit).

- c. Menarik perhatian siswa lebih besar ( jalannya pelajaran tidak membosankan)
- d. Semua indera siswa dapat diskrtifkan
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya

### **5. Manfaat Media Pembelajaran**

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi , tidak semata –mata komunikasi verbal melalui penuturan kata –kata oleh guru, sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa dapat melakukan lebih banyak kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru , tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

### **6. Kriteria pemilihan media**

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena banyak variasi media yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang memiliki karakter yang

berbeda –beda. Oleh karena itu dalam memilih media itu harus benar – benar cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat dan proses belajar mengajar berjalan dengan kondusif . Oleh sebab itu , beberapa pertimbangan yang diperlukan dalam pemilihan media antara lain :

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar –benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*)
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- c. Kondisi audien ( siswa) dari segi subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umum, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- d. Ketersediaan media di sekolah atau memingkinakan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatumedia dianggap tepat untuk digunakan dikelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru

- e. Media yang dipilih seharusnya dapat dijelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien ( siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f. Biaya yang harus dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih ( teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang di keluarkan.

## **7. Pengertian Media Gambar**

Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah tersebut dapat terlihat lebih jelas.<sup>4</sup>

## **8. Prinsip Pemilihan Media Gambar**

Beberapa prinsip yang harus di perhatikan dalam menggunakan media gambar dalam pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a. Gunakan gambar untuk tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran.
- b. Padukan gambar –gambar pada pelajaran , sebab keefektifan penggunaan gambar di dalam proses belajar mengajar di perlukan keterpaduan

---

<sup>9</sup> Ibid  
<sup>10</sup> Ibid hal 35

- c. Pergunakanlah gambar sedikit saja namun selektif mempergunakan gambar yang mengandung makna
- d. Kurangi kata –kata dalam gambar
- e. Mendorong pernyataan yang kreatif
- f. Dan mengevaluasi kemajuan kelas.

### **9. Kriteria Pemilihan Media Gambar Yang Baik**

- a. Keaslian gambar . Gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya , seperti melihat keadaan atau benda yang sesungguhnya.
- b. Kesederhanaan .Gambar itu sederhana dalam warna, menimbulkan kesan tertentu , mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.
- c. Bentuk item . Hendaknya siswa dapat memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek- objek dalam gambar.
- d. Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal yang sedang dibicarakan atau dilakukan.
- e. Harus di perhatikan nilai –nilai fotografinya, biasanya anak memusatkan perhatiannya pada sumber –sumber yang lebih menarik
- f. Segi artistik, penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai . Mungkin anak-anak lebih tertarik pada gambar yang kelihatannya tidak bagus misalnya gambar lapangan.
- g. Gambar harus cukup populer, dimana gambar tersebut telah cukup di kenal oleh anak –anak secara sebagian atau keseluruhan . Hal

ini membantu mereka untuk mendapatkan gambaran yang besar terhadap setiap objek yang ada pada gambar.

- h. Gambar harus dinamis, menunjukkan aktivitas tertentu
- i. Gambar harus membawa pesan

Menurut Sadiman Syarat yang harus di penuhi oleh gambar / foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

- a. Otentik

Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti kalau orang melihat benda sebenarnya.

- b. Sederhana

Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin – poin pokok dalam gambar<sup>5</sup>

- c. Ukuran relatif

Gambar / foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/ benda sebenarnya

- d. Gambar / foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan

Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu

- e. Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar / foto karya siswa sendiri sering kali lebih baik.

---

<sup>11</sup> Ansawir dan Basyiruddin, *Media Pembelajaran* ( Jakarta: Ciputat Pers 2002), hal 49

<sup>12</sup> ibid. hal 15-16

- f. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **10. Kelebihan Penggunaan Gambar**

Beberapa kelebihan media gambar / foto adalah sebagai berikut:

- a. Sifatnya konkret; gambar / foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- b. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa di kelas, dan tidak selalu bisa dibawa ke objek / peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut.
- c. Media gambar/ foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan pengamatan kita.
- d. Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman
- e. Foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus

#### **11. Kelemahan media gambar/foto adalah sebagai berikut:**

- a. Gambar / foto hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar / foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

## B. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar Siswa

### 1. Pengertian Motivasi Belajar

Motif adalah instansi terakhir bagi terjadinya perilaku. Meskipun ada kebutuhan misalnya, tetapi kebutuhan ini tidak menciptakan motif, maka tidak saja ditentukan oleh faktor-faktor diri individu, seperti faktor biologis, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor social kebudayaan

Motivasi adalah syarat yang mutlak untuk belajar. Di sekolah seringkali terdapat anak yang malas, tidak menyenangkan, suka membolos, dan sebagainya. Dalam hal demikian bahwa guru tidak berhasil memberikan motivasi yang tepat untuk mendorong agar ia bekerja dengan segenap tenaga dan pikirannya. Dalam hubungan ini, perlu diingat, bahwa nilai buruk pada suatu mata pelajaran tertentu berarti bahwa anak itu bodoh terhadap mata pelajaran itu. Sering kali terjadi seorang anak yang malas terhadap mata pelajaran, tetapi sangat giat dalam mata pelajaran yang lain.<sup>6</sup>

Menurut Atkinson, motivasi dijelaskan sebagai suatu tendensi seseorang untuk berbuat yang meningkat guna menghasilkan satu hasil atau lebih pengaruh. Secara lebih ringkas dapat dikemukakan bahwa motivasi pada dasarnya adalah suatu usaha untuk meningkatkan kegiatan dalam mencapai suatu tujuan tertentu, termasuk didalamnya kegiatan belajar. Secara lebih khusus jika orang menyebutkan motivasi belajar yang dimaksudkan tentu segala sesuatu yang ditujukan untuk mendorong atau

---

<sup>13</sup> Sardiman *Interaksi dan Motivasi Belajar- Mengajar* ( Jakarta, PT Raja Grafindo Persada ,2004)hal 73-74

<sup>14</sup> Ngalm Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, ( Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2011 ) hal 60

<sup>15</sup> Ibid hal 79

memberikan semangat kepada seseorang yang melakukan kegiatan belajar agar menjadi lebih giat lagi dalam belajarnya untuk memperoleh prestasi yang lebih baik lagi .

Menurut Murray, kebutuhan adalah suatu konstruk, konsep, dan kekuatan hipotesis. Semua hal itu merupakan suatu kekuatan yang memiliki dasar fisiko- kemis yang tidak diketahui dalam bagian otak. kekuatan tersebut mengorganisasi persepsi, apersepsi, intelexi, kemauan, dan tindakan. Kekuatan mentransformasi arah tertentu yang ada pada situasi yang tidak memuaskan.

## **2. Tujuan motivasi**

Secara umum dapat dikatakan bahwa motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemampuannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi seorang manajer, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan pegawai atau bawahan dalam usaha meningkatkan prestasi kerjanya sehingga tercapai tujuan organisasi yang dipimpinnya. Bagi seorang guru , tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau memacu para siswanya agar timbul keinginan dan kemauannya untuk meningkatkan prestasi belajarnya sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diharapkan dan ditetapkan di kurikulum sekolah.

### 3. Indikator Motivasi

Motivasi Belajar merupakan dorongan mental seseorang baik internal maupun eksternal yang didorong karena adanya kebutuhan untuk melakukan aktivitas-aktivitas belajar guna mencapai prestasi. Menurut Sardiman motivasi belajar memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)
- b. Ulet menghadapi kesulitan ( tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin ( tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
- c. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yang ada
- d. Lebih senang bekerja secara mandiri
- e. Cepat bosan dengan tugas-tugas rutin ( hal-hal yang sifatnya statis dan kurang kreatif)
- f. Dapat mempertahankan pendapatnya
- g. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu
- h. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal

### C. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

#### 1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/ psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan –perubahan dala pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasi hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada bidang termasuk pendidikan.

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “ belajar”. Pengertian hasil ( *product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional .<sup>7</sup>

## **2. Tujuan Pendidikan dan Hasil Belajar**

Tujuan Pendidikan direncanakan untuk dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Hasil Belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat aktual. Hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikan.

Hasil Belajar perlu dievaluasi. Evaluasi dimaksudkan sebagai cermin untuk melihat kembali apakah tujuan yang ditetapkan telah tercapai dan apakah proses belajar mengajar telah berlangsung efektif untuk memperoleh hasil belajar.

---

<sup>16</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. ( Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2009) hal 38-44

<sup>17</sup> *ibid* hal 46-47

### 3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Ali Yusuf, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik secara garis besar terbagi menjadi dua bagian, yaitu:<sup>8</sup>

- a. Faktor internal peserta didik diantaranya faktor fisiologis seperti kondisi fisik, panca indera, pendengaran. Selain itu faktor psikologis juga mempengaruhi seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan kemampuan kognitif seperti kemampuan persepsi, ingatan, berpikir dan lain sebagainya.
- b. Faktor eksternal peserta didik diantaranya faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan terbagi menjadi dua yaitu faktor lingkungan alam (Suhu, kelembapan dan lain sebagainya) dan lingkungan sosial seperti manusia dan budayanya.

Sedangkan faktor instrumental diantaranya yaitu gedung atau struktur dan infrastruktur kelas dan sekolah. Misalnya alat pembelajaran media dan kurikulum pembelajaran.

#### D. Tinjauan Tentang IPA

##### 1. Pengertian IPA

Sains berasal dari kata *science* yang berarti ilmu, Sains adalah ilmu yang mempelajari lingkungan alam sekitar manusia. Untuk memperdalam gambaran dalam IPA di bawah ini dikemukakan beberapa batasan tentang IPA oleh para ahli dibidang IPA. Menurut Wahyono, IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan , tersusun secara sistematis dan dalam

---

<sup>18</sup> M. Alif Yusuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Ilmu Jaya , cet 5, 2010), hal. 59-60.

penggunaannya secara umum sebatas pada gejala alam . Disimpulkan bahwa IPA adalah hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan atau gagasan dan konsep, yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah.<sup>9</sup>

Ruang lingkup matapelajaran IPA di SD / MI adalah makhluk hidup dan proses kehidupannya, yaitu manusia, Hewan, Tumbuhan dan Interaksinya. Materi sifat dan kegunaannya adalah meliputi: udara, air, tanah dan batuan, listrik, dan magnet, energy dan panas, gaya dan pesawat sederhana, cahaya dan bunyi, tata surya, dan benda –benda langit lainnya, kesehatan, makanan, penyakit dan pencegahannya.

## **2. Gaya Magnet**

Gaya magnet adalah gaya yang ditimbulkan oleh dorongan dan tarikan dari magnet. Gaya magnet merupakan gaya yang disebabkan oleh gaya tarik menarik yang disebabkan oleh magnet yang terdiri dari dua kutub yaitu kutub positif dan kutub negatif.

## **E. Penelitian Terdahulu**

Berikut ini terdapat beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian ini berhubungan dengan media pembelajaran dan motivasi belajar yang ada hubungannya dengan hasil belajar beberapa diantaranya adalah :

1. Kurnia Dewi Kumala, Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap hasil belajar dan motivasi mata pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III MIN II Blitar . hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh

---

<sup>19</sup> Wirawan Sarwono, *Pengantar Psikologi Umum*, ( Jakarta: Rajawali Pers 2014) hal. 140

penggunaan media gambar terhadap motivasi belajar siswa kelas III MIN 11 Blitar. Hal ini berdasarkan hasil Perhitungan uji  $-t$  untuk motivasi belajar Bahasa Arab diperoleh  $Sig-$  ( *2-tailed* ) sebesar 0,001. Karena *signifikansi* penggunaan media gambar terhadap motivasi belajar mata pelajaran Bahasa Arab Peserta Didik.<sup>10</sup>

2. Nurul Fitri, Pengaruh Penggunaan Media Grafis ( gambar) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbentuk media grafis dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media, hal tersebut dapat dinilai dari hasil uji N-gain dengan rata-rata N-gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,67 dan nilai rata –rata N-gain untuk kelas control sebesar 0,54. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar setelah belajar dengan pembelajaran berbentuk media grafis mengalami peningkatan yang signifikan.
3. Rohini, Pengaruh Penggunaan media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko<sup>11</sup> Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN No.02 Rata – rata pretest ( sebelum perlakuan/ penggunaan media gambar) sebesar 60,34%. Sedangkan rata –rata posttest( setelah perlakuan /penggunaan

---

<sup>20</sup> Kurnia Dewi Kumala, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap hasil belajar dan motivasi mata pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III MIN II Blitar*

<sup>21</sup> Nurul Fitri, *Pengaruh Penggunaan Media Grafis ( gambar) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam*

<sup>22</sup> Rohini, *Pengaruh Penggunaan media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko*

<sup>23</sup> Elga Dewi kumala Tohari, *Pengaruh Model Pembelajaran Inkuri dan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Miftahul Huda Sutojayan Blitar*

media gambar meningkat sebesar 70,17 %. Adanya peningkatan hasil belajar ini disebabkan karena adanya usaha guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar dan lebih memahami materi pembelajaran

4. Elga Dewi kumala Tohari, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuri dan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Miftahul Huda Sutojayan Blitar Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dapat bahwa nilai Signifikansi 0,000 artinya ada perbedaan kemandirian antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Data diatas menunjukkan signifikansi  $0,004 < 0,05$  berarti ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri dan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pembelajaran Matematika kelas V di MI Miftahul Huda Sutojayan Blitar
5. Aceng Jaelani, Pengaruh penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa arab Di Kelas II MI Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon, Penggunaan media media gambar di kelas GUPPI Kota Cirebon menurut hasil penelitian termasuk sangat baik dengan prosentase yang di dapat sebesar 91% kategori tersebut berada diantara 81% - 100%. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media gambar pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas II MI Al Hidayah GUPPI 100%. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media gambar pada mata

pelajaran bahasa Arab di kelas II MI Al Hidayah GUPPI

Kota Cirebon sangat baik<sup>12</sup>

**Tabel 2.1 . Penelitian Terdahulu**

No	Nama	Judul	Hasil penelitian	Perbedaan		Kesamaan
				Penelitian terdahulu	Penelitian sekarang	
1.	Nurul Fitri	Pengaruh Penggunaan Media Grafis ( gambar) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan pembelajaran berbentuk media grafis dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media, hal tersebut dapat dinilai dari hasil uji N-gain dengan rata-rata N-gain untuk kelas eksperimen sebesar 0,67 dan nilai rata-rata N-gain untuk kelas control sebesar 0,54. Hal ini membuktikan bahwa hasil belajar setelah belajar dengan pembelajaran berbentuk media grafis	a. pendekatan kuantitatif b. jenis penelitian Eksperimen semu ( Quasi Experiment ) c. menggunakan media grafis	a. Pendekatan penelitian kuantitatif Eksperimen b. Penelitian dilaksanakan di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung c. menggunakan media gambar	a. Menggunakan metode kuantitatif b. Penggunaan media gambar c. jenis penelitian eksperimen

<sup>24</sup> Aceng Jaelani, Pengaruh penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa arab Di Kelas II MI Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon

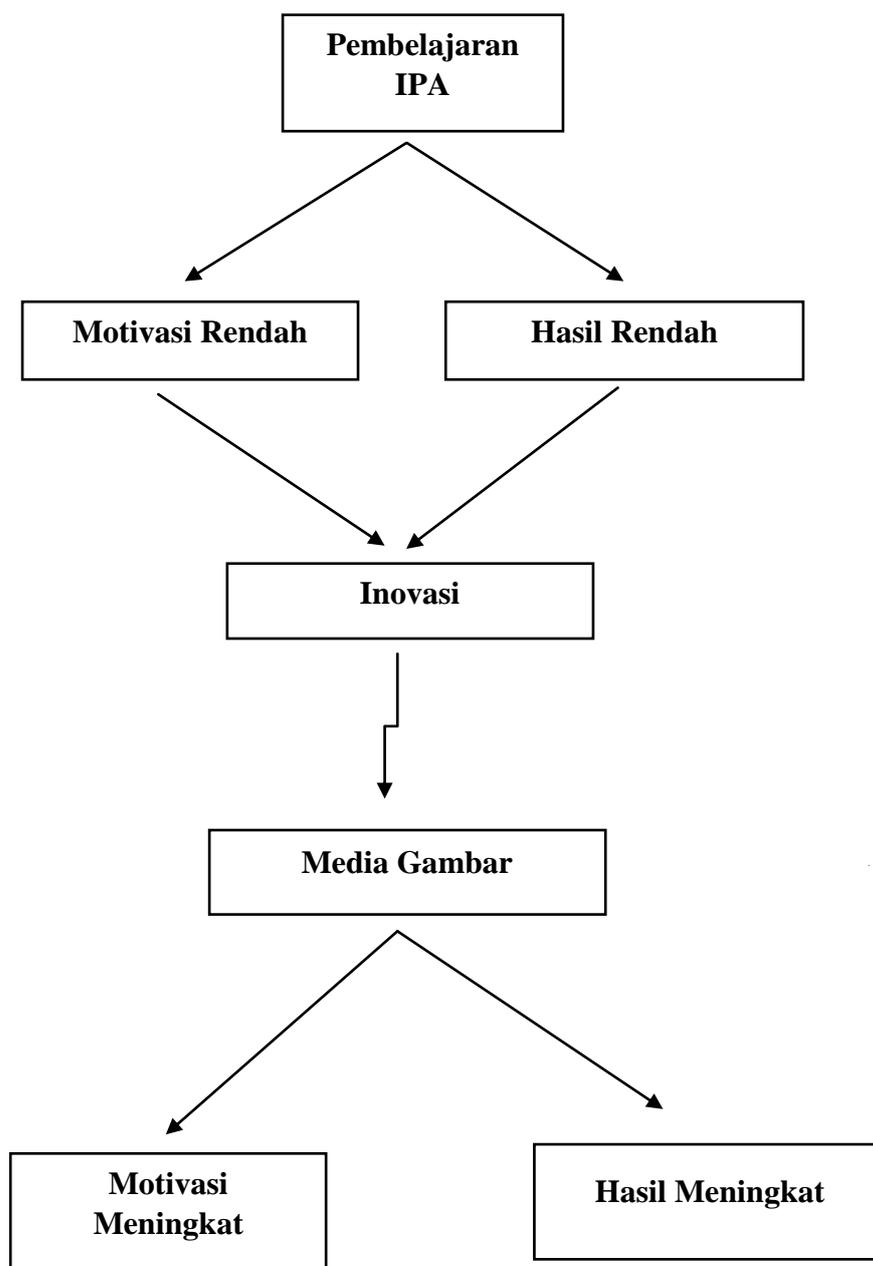
			mengalami peningkatan yang signifikan.			
2.	Kurnia Dewi Kumala	Pengaruh Penggunaan Media Gambar terhadap hasil belajar dan motivasi mata pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III MIN II Blitar	Adanya pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar dan motivasi belajar kelas III di MIN 11 Blitar	a.pendekatan penelitian kuantitatif b. metode exsperiment c. penelitian dilaksanakan di MIN 11 Blitar	a.Pendekatan penelitian kuantitatif Eksperimen b.Penelitian dilaksanakan di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung	a.Menggunakan metode kuantitatif b.Penggunaan media gambar c.jenis penelitian eksperimen
3.	Rohini	Pengaruh Penggunaan media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko	Berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV SDN No.02 Korleko. Rata –rata pretest (sebelum perlakuan/ penggunaan media gambar) sebesar 60,34%. Sedangkan rata – rata posttest( setelah perlakuan /penggunaan media gambar meningkatsebesar 70,17 %. Adanya peningkatan	Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen penelitian dilaksanakan di SDN 02 korleko	a.Pendekatan penelitian kuantitatif Eksperimen b.Penelitian dilaksanakan di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung	a.Menggunakan metode kuantitatif b.Penggunaan media gambar c.jenis penelitian eksperimen

			hasil belajar ini disebabkan karena adanya usaha guru menggunakan media gambar dalam pembelajaran sehingga siswa lebih tertarik dalam belajar dan lebih memahami materi pembelajaran			
4.	Elga Dewi Kumala Tohari	Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Media Gambar terhadap hasil belajar siswa kelas V MI Miftahul Huda Sutojayan Blitar	dapat bahwa nilai Signifikansi 0,000 artinya ada perbedaan kemandirian antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Data diatas menunjukkan signifikansi $0,004 < 0,05$ berarti ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran inkuiri dan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika kelas V di MI Miftahul Huda	Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen penelitian dilaksanakan di MI Miftahul Huda sutojayan Blitar	a.Pendekatan penelitian kuantitatif Eksperimen b.Penelitian dilaksanakan di MI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung	a.Menggunakan metode kuantitatif b.Penggunaan media gambar c.jenis penelitian eksperimen

			Sutojayan Blitar.			
5.	Aceng Jaelani	Pengaruh penggunaan Media Gambar terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa arab Di Kelas II MI Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon	Penggunaan media gambar di kelas II MI Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon menurut hasil penelitian termasuk sangat baik dengan prosentase yang di dapat sebesar 91% kategori tersebut berada diantara 81% - 100%. Artinya respon siswa terhadap penggunaan media gambar pada mata pelajaran bahasa Arab di kelas II MI Al Hidayah GUPPI Kota Cirebon sangat baik	Penelitian menggunaka n eksperimen, kuantitatif, penelitian dilaksanakan di MI Al- Hidayah GUPPI Kota Cirebon	a.Pendekatan penelitian kuantitatif Eksperimen  b.Penelitian dilaksanakan diMI Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung	a.Mengguna kan metode kuantitati f b.Pengguna an media gambar c.jenis penelitian eksperimen

## F. Kerangka Berpikir

Penelitian dengan judul “ pengaruh penggunaan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas 4 di Madrasah Ibtidaiyah Bendiljati Wetan Sumbergempol Tulungagung. Dengan judul tersebut peneliti membuat gambar dan kerangka berfikirnya sebagai berikut:



Gambar 2 Bagan Kerangka Penelitian

Pada pengajaran konvensional ( tradisional ) yang selama ini digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, guru menempatkan diri sebagai sumber utama pengetahuan . Guru menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik , mengatur seluruh aktivitas belajar peserta didik , termasuk mengontrol pengetahuan dan keterampilan apa saja yang harus di kuasai peserta didik. Proses transfer informasi menjadi kondisi dominan dalam pengajaran konvensional. Peserta didik diposisikan sebagai objek dalam kegiatan belajar mengajar dan pasif dalam menerima informasi atau pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

Pengajaran konvensional berbasis teori behaviorisme. Proses stimulus respons dan hukum latihan menjadi sangat dominan di dalam kegiatan belajar mengajar. Guru memberikan stimulus berupa penyampaian materi, peserta didik merespons dengan cara mendengar, mencatat, memproses informasi dalam memorinya, dan bertanya jika ada materi yang tidak dipahami. Guru bertanya sebagai stimulus dan peserta didik merespons dalam bentuk menjawab pertanyaan guru. Dalam setiap bagian materi yang dipelajari, guru memberikan latihan kepada peserta didik untuk memperkuat ingatan dan penguasaan peserta didik.

Pengajaran konvensional juga berbasis pada teori belajar sosial. Gurumenyajikan pengetahuan dan memberikan contoh kemudian memberikan latihan yang sejenis. Peserta didik mengikuti penjelasan guru , kemudian mengerjakan latihan yang diberikan guru dengan mengacu pada penjelasan dan contoh yang diberikan guru. Untuk keterampilan tertentu , guru melakukan peragaan (sebagai model) , kemudian peserta didik mengulanginya (mempraktikkan ulang) atau melakukan peniruan sesuai contoh yang dipraktikkan guru. Pembelajaran IPA merupakan sarana untuk mengembangkan cara berpikir

anak secara rasional dan ilmiah. Sekain itu , pendidikan IPA diarahkan untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang lingkungan dan alam sekitar. Pendidikan IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung yang diajarkan untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu berfikir kritis, kreatif dan inovatif. Salah satu faktor dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Dalam kegiatan belajar, motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar.

Pembelajaran menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik menjelajahi dan memahami konsep IPA. Pembelajaran IPA diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu peserta didik pada pemahaman yang lebih mendalam .Namun kenyataannya IPA sering dipandang sebagai suatu ilmu yang abstrak oleh peserta didik dengan teori dan soal- soal yang sulit. Guru mempunyai tugas untuk memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang disampaikan demi tercapainya tujuan pendidikan . Selain itu, guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa termotivasi dalam belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Akan tetapi berdasarkan pengalaman yang diperoleh lapangan , pembelajaran yang disajikan oleh guru di kelas masih menggunakan metode yang monoton seperti metode ceramah.

Faktor- faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar IPA dalam pembelajarannya yang kurang bervariasi dan lebih dominan menggunakan pembelajaran secara konvensional . Metode mengajar yang sering dilakukan yaitu ceramah, mencatat, mengerjakan soal, dan pembelajaran hanya berlangsung satu arah. Dalam proses pembelajaran guru menjelaskan materi, menjelaskan rumus, memberi contoh soal, dan memberikan pekerjaan rumah ( PR), sehingga peserta didik saat pembelajaran menjadi penerima informasi pasif.

Upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran pada permasalahan tersebut, maka peneliti memilih media gambar yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPA pokok bahasan Gaya Magnet . Media gambar sangat menarik perhatian siswa karena dengan ini keingintahuan siswa terhadap materi lebih besar. Bila pengetahuan sudah didapatkannya maka motivasi akan muncul pada diri siswa itu sendiri, sehingga motivasi dan hasil belajar dapat meningkat lebih baik. <sup>13</sup>

---

<sup>25</sup> A.Hartati Yusminah Hala, A. Mushawwir Taiyeb *Perbandingan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Biologi Siswa Kelas VIISMP NEGERI 3 BAREBO KABUPATEN BONE Yang Diajar Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Dan Pembelajaran Konvensional* ( Skripsi 2015/ 2016 )