

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran

Secara sederhana, istilah pembelajaran memiliki arti upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan untuk mencapai tujuan yang telah direncanakan. Selain itu dapat pula diartikan sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

Belajar ialah suatu proses yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh sesuatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.¹³ Secara umum belajar dapat diartikan usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif tetap yang terjadi karena latihan dan pengalaman. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata pada seluruh aspek tingkah laku. Pengertian belajar juga dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang

¹³Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), Cet. IV, hal. 2

baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁴

Sedangkan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Dalam kamus Bahasa Indonesia, pembelajaran menekankan pada proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Secara implisit didalam pembelajaran, ada kegiatan memilih, menetapkan dan mengembangkan metode atau model untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Pembelajaran lebih menekankan pada cara-cara untuk mencapai tujuan dan berkaitan dengan bagaimana cara mengorganisasikan isi pembelajaran, menyampaikan isi pembelajaran, dan mengelola pembelajaran.¹⁵

Dengan demikian, pembelajaran merupakan kegiatan terencana yang mengondisikan seseorang agar bisa belajar dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu:

Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. *Kedua*, bagaimana orang melakukan

¹⁴ *Ibid*, hal. 2

¹⁵ M. Sobry Sutikno, *Metode dan Model – Model Pembelajaran*, (Lombok: Holistika 2014) hal. 12

tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar.¹⁶

Guru mengajar dalam perspektif pembelajaran adalah guru menyediakan fasilitas belajar bagi peserta didiknya. Jadi subjek pembelajaran adalah peserta didik.¹⁷ Dalam proses pendidikan di sekolah utama guru adalah mengajar dan sedangkan tugas utama setiap siswa adalah belajar. Selanjutnya keterkaitan antara belajar dan mengajar itulah yang disebut pembelajaran. Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa.¹⁸

Terkait kajian tersebut, dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dan komponen pembelajaran yang saling berkaitan, sehingga memudahkan dalam memperoleh ilmu pengetahuan yang kemudian akan disimpan dalam memori. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, hendaknya sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada supaya dapat berlangsung secara efektif dan optimal sesuai yang diharapkan. Dengan kata lain pembelajaran adalah upaya sadar dan terencana (eksternal) yang dilakukan oleh guru sebagai tenaga pendidik untuk menghasilkan perubahan yang optimal pada siswa (internal) dengan

¹⁶Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : PT. REMAJA ROSDAKARYA, 2014), Cet. 2, hal. 73

¹⁷ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Surabaya:Pustaka Belajar, 2009), hal. 4-5

¹⁸ Trianto, *Panduan Lengkap Penelitian dan Tindakan Kelas*, (Surabaya:Prestasi Pustakaraya, 2010), hal.153

cara memberikan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai melalui unsur material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur sehingga tujuan pembelajaran (*goal directed*) dapat tercapai.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti sesuatu yang terletak di tengah atau suatu alat.¹⁹ Media juga dapat diartikan sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dengan penerima informasi. Informasi adalah fakta atau gagasan yang dikemukakan dalam bentuk yang bermakna, biasanya sebagai angka, teks, suara, atau citra.²⁰

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Association for Educational Communications and Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.²¹ Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana

¹⁹Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta: LPP Universitas Sebelas Maret Surakarta dan UNS Press. 2008), hal. 1

²⁰Sulistyo Basuki, *Dasar-dasar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Universitas Terbuka. Depdikbud,), hal. 116

²¹Sri Anitah, *Media Pembelajaran....*, hal. 1

komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.²²

Dari beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa media adalah suatu media yang digunakan pendidik sebagai alat bantu supaya dapat dijadikan sebagai penyalur pesan atau informasi untuk mencapai tujuan pengajaran dan menjadikan suatu tema pembelajaran mudah diterima siswa.

b. Macam-macam media pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran secara umum dapat dibagi menjadi 4 yaitu:²³

- 1) Media Visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh: media foto, gambar, komik, gambar tempel, poster, majalah, buku, miniatur, alat peraga dan sebagainya.
- 2) Media Audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra telinga sebagai salurannya. Contoh: suara, musik dan lagu, alat musik, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya.
- 3) Media Audi Visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Contoh: media drama, pementasan, film, televisi, dan VCD.
- 4) Multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu.

Contoh: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya

²²Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: ALFABETA, 2012), hal. 160

²³Satrianawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 10

mengaplikasikan semua media yang ada, termasuk pembelajaran jarak jauh.

Masa pandemi yang sangat mencekam dunia pendidikan sehingga guru tidak bisa bertatapmuka secara langsung dengan siswa mengakibatkan media pembelajaran yang digunakan guru dalam memfasilitasi siswa belajar bermacam-macam. Banyak diantara guru menggunakan media pembelajaran campuran antara visual, audio, dan multimedia secara bersamaan. Media pembelajaran multimedia digunakan pendidik untuk menghubungkan media visual mereka sebagai alat peraga dengan siswa secara daring.

3. Alat Peraga

a. Pengertian Alat Peraga

Kata alat peraga diperoleh dari dua kata, yaitu alat dan peraga. Kata alat mempunyai arti benda yang dipakai untuk mencapai maksud.²⁴ Sedangkan kata peraga berarti alat media pengajaran untuk memperagakan sajian pelajaran.²⁵ Kata utamanya adalah peraga yang artinya bertugas meragakan, membuat raga atau fisik suatu pengertian yang dijelaskan. Bentuk fisik itu dapat berbentuk benda nyatanya atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar visual/audio visual.

Pemakaian alat peraga merangsang imajinasi anak dan memberikan kesan yang mendalam dalam mengajar, panca indra dan seluruh

²⁴ <https://lektur.id/>, diakses pada 10 Desember 2020.

²⁵ *Ibid.* hal. 809

kesanggupan seorang anak perlu dirangsang, digunakan dan libatkan melakukan apa yang dipelajari. Menurut Mokijat “alat peraga adalah semua benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar atau pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan dalam rangka mempermudah dan memperjelas dalam penyampaian materi pelajaran atau pelaksanaan bimbingan dan penyuluhan.”²⁶

Jadi, penulis dapat menyimpulkan bahwa alat peraga merupakan bagian dari media pembelajaran. Dan merupakan alat bantu yang memperjelas penyampaian konsep sebagai perantara atau visualisasi dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan baik karena menggunakan benda-benda yang konkret.

Alat peraga dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting sebagai alat bantu menciptakan proses belajar efektif diantaranya:²⁷

- 1) Tujuan interaksi belajar mengajar yang diterapkan.
- 2) Bahan (pesan) yang disampaikan pada anak didik.
- 3) Pendidik dan terdidik.
- 4) Alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan bahan (materi).
- 5) Metode yang digunakan untuk menyampaikan bahan (materi).
- 6) Situasi lingkungan untuk menyampaikan bahan (materi) agar tercapai.

b. Fungsi/Faedah Alat Peraga

²⁶ Moekijat, *Kamus Pendidikan dan Pelatihan*. (Bandung: Mandar maju, 1993), hal. 12

²⁷ Soetomo, *Dasar-Dasar Interaksi Belajar Mengejar*. (Surabaya: Usaha Nasional, 2009), hal.

Dalam referensi lain juga disebutkan bahwa alat-alat peraga sebagai alat pembantu dalam mengajar agar efektif, dalam garis besarnya memiliki faedah atau nilai sebagai berikut:²⁸

- 1) Proses belajar mengajar termotivasi.
- 2) Konsep mata pelajaran tersajikan dalam bentuk konkret dan karena itu lebih dapat dipahami dan dimengerti dan dapat ditanamkan pada tingkat-tingkat yang lebih rendah.
- 3) Hubungan antara konsep mata pelajaran dengan benda-benda di alam sekitar akan lebih dapat dipahami.
- 4) Konsep-konsep materi yang tersajikan dalam bentuk konkret.

Selain dari fungsi di atas, penggunaan media alat peraga itu dapat dikaitkan dan dihubungkan dengan salah satu atau beberapa dari tujuan berikut:²⁹

- 1) Pembentukan konsep
- 2) Pemahaman konsep
- 3) Latihan dan penguatan
- 4) Pelayanan terhadap perbedaan individual, termasuk pelayanan terhadap anak lemah dan berbakat
- 5) Pengukuran; alat peraga yang dipakai sebagai alat ukur
- 6) Pengamatan dan penemuan sendiri ide-ide dan relasi baru serta penyimpulannya secara umum
- 7) Pemecahan masalah pada umumnya

²⁸ S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 98

²⁹ Ruseffendi, *Materi Pokok Pendidikan Matematika III*, (Jakarta: Universitas Terbuka, Depdikbud, 1994), hal. 26

- 8) Termotivasi untuk berfikir
- 9) Termotivasi untuk berdiskusi
- 10) Termotivasi untuk partisipasi aktif

c. Jenis-jenis alat peraga:³⁰

- 1) Alat peraga dua dan tiga dimensi

Alat peraga dua dimensi artinya alat yang mempunyai ukuran panjang dan lebar, sedangkan alat peraga tiga dimensi mempunyai ukuran panjang dan lebar juga ukuran tinggi.

- 2) Alat-alat peraga yang diproyeksikan

Alat peraga yang diproyeksikan adalah alat peraga yang menggunakan proyeksi sehingga gambar nampak pada layar.

c. Membuat Alat Peraga

Penggunaan media alat peraga bertujuan agar pembelajaran menjadi aktif dan kreatif dan membantu siswa dalam memahami materi. Oleh karena itu guru harus pandai-pandai dalam memilih dan membuat alat peraga agar alat peraga tidak menambah kebingungan siswa dalam memahami materi.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam membuat alat peraga yang sederhana diantaranya:³¹

- 1) Dibuat dari bahan-bahan yang cukup kuat agar tahan lama
- 2) Bentuk dan warnanya menarik
- 3) Sederhana dan mudah diolah

³⁰Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2004), hal. 101

³¹Ruseffendi, *Materi Pokok Pendidikan Matematika III...*, hal. 26

- 4) Ukurannya seimbang dengan ukuran fisik anak
- 5) Dapat menyajikan (data dalam bentuk rill serta gambar yang mudah dipahami)
- 6) Sesuai dengan konsep
- 7) Dapat menunjukkan konsep pembelajaran dengan jelas
- 8) Siswa diharapkan bisa aktif dalam pembelajaran
- 9) Dapat berfaedah ganda (banyak)

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, efektif, dan psikomotorik sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu.³²

Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya.³³ Menurut Bloom, hasil belajar mencakup tiga ranah yaitu Kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁴

³²Ahmad Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hal. 5

³³*Ibid*, hal 5

³⁴Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar...*, hal 49

Ranah kognitif mencakup *Knowledge* (pengetahuan, hafalan), *Comprehention* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *Aplication* (Penerapan), *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *Synthetic* (mengkategorikan, menggabung, menyimpulkan), *Evaluation* (menilai). Ranah Afektik meliputi *Receiving/attending* (sikap menerima), *Responding* (memberikan respon), *Valuing* (penilaian), Organisasi dan Karakteristik nilai. Ranah psikomotor meliputi gerak refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan fisik, gerakan skill, kemampuan komunikasi.

Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha secara sadar yang dilakukan oleh manusia untuk menghasilkan perubahan menyeluruh dalam mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal.³⁵ Buku lain dengan pengarang berbeda menambahkan faktor instrumental sebagai faktor yang mempengaruhi hasil belajar.³⁶

1) Faktor Internal

a) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kebiasaan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat

³⁵Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 145

³⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: RinekaCipta, 2011), hal. 180

jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

b) Faktor Psikologis

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

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu lingkungan, dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.³⁷

3) Faktor Instrumental.

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tersebut tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka melancarkan ke arah itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Dalam hal ini adalah progam sekolah.

³⁷ TIM LAPIS, *Penelitian Tindakan Kelas*. (Surabaya: IAIN Press, 2007), hal. 18

Di dalamnya mencakup kurikulum, program, sarana dan fasilitas, dan guru itu sendiri.

c. Jenis-jenis Hasil Belajar

Menurut Bloom, “tujuan belajar siswa diarahkan untuk mencapai ketiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah ranah kognitif, efektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar ini meliputi beberapa aspek sebagai berikut :

a) Hasil Belajar Pengetahuan Hafalan (Knowledge).

Pengetahuan hafalan, sebagai terjemahan dari knowledge. Cakupan pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali. Seperti: batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan sebagainya. Dari sudut respon belajar siswa pengetahuan itu dihafal, diingat agar dapat dikuasai dengan baik.

Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang, menggunakan teknik mengingat. Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan dan sebagainya.

b) Hasil Belajar Pemahaman (Comprehention).

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep, untuk itu maka diperlukan adanya hubungan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep

yang dipelajari. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami sesuatu makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, mengartikan lambang negara dan sebagainya. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Sedangkan yang ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi yakni kemampuan memahami di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas wawasan.

c) Hasil Belajar Penerapan (Application)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi sesuatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan dan sebagainya.

d) Hasil Belajar Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai sesuatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur- unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe prestasi belajar sebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman aplikasi. Kemampuan menalar pada hakikatnya merupakan unsur analisis, yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengkreasi

sesuatu yang baru, seperti: memecahkan, menguraikan, membuat diagram, memisahkan, membuat garis dan sebagainya.

e) Hasil Belajar Sintesis.

Sintesis adalah tipe hasil belajar, yang menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna. Beberapa bentuk tingkah laku yang operasional biasanya tercermin dalam kata-kata: mengkategorikan, menggabungkan, menghimpun, menyusun, mencipta, merancang, mengkonstruksi, mengorganisasi kembali, merevisi, menyimpulkan, menghubungkan, mensistematisasi, dan lain-lain.

f) Hasil Belajar Evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya. Dalam tipe prestasi hasil belajar evaluasi, tekanannya pada pertimbangan mengenai nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya menggunakan kriteria tertentu. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan sintesis. Tingkah laku yang operasional dilukiskan pada kata-kata menilai, membandingkan, mengkritik, menyimpulkan, mendukung, memberikan pendapat dan lain-lain.

2) Hasil Belajar Afektif

Bidang afektif berkaitan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar yang afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku,

seperti: perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan bidang afektif, sebagai tujuan hasil belajar antara lain adalah sebagai berikut :³⁸

- a) Receiving/attending, yakni kepekatn dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang didalam diri siswa baik dalam bentuk masalah situasi gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan yang ada dari luar.
- b) Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan kepada seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk : ketetapan reaksi, perasaan, kepuasan dapat menjawab stimulasi yang berasal dari luar.
- c) Evaluating (penilaian), yakni berkaitan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengambilan pengamalan untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai yang diterimanya.
- d) Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, kemantapan serta prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ini adalah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.

³⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar...*, hal. 53

e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai. Hal ini merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

3) Hasil Belajar Psikomotor.

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan yang antara lain adalah:³⁹

- a) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).
- b) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c) Kemampuan konseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
- d) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, hal ini mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang sangat kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan non decursivo komunikasi, seperti gerakan interpretatif dan sebagainya.

d. Indikator Hasil Belajar

Melalui indikator ini, mempermudah melihat tingkah laku siswa yang muncul dalam suatu proses belajar mengajar berdasarkan rencana pembelajaran yang dirancang oleh guru.⁴⁰ Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang

³⁹ *Ibid*, hal 54.

⁴⁰ Nana Sudjana, *Cara Belajar siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo Bandung, 1989), hal. 21

berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator yang dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diukur.

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom dalam *Taxonomy of Education Objectives* membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, antara lain:⁴¹

1) Ranah Kognitif.

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya daripada persepsi, introspeksi, atau memori siswa. Tujuan pembelajaran kognitif dapat dibedakan menjadi enam tingkatan, yaitu: a) knowledge, b) comprehension, c) application, d) analysis, e) synthesis, f) evaluation. Guru harus mengembangkan kata-kata kerja menjadi tujuan instruksional dengan memperhatikan dan memilih kata yang sesuai dengan tingkatan materi, berikut kata-kata kerja yang dapat dikembangkan oleh guru:

Tabel 2.1 Kata-kata kerja ranah kognitif

Tingkatan	Verb (Kata Kerja)
Knowledge (pengetahuan)	Identifikasi, spesifikasi, menyatakan
Comprehension (pemahaman)	Menerangkan, menyatakan kembali, menerjemahkan
Application (penerapan)	Menggunakan, memecahkan, menggunakan
Analysis (analisis)	Menganalisis, membandingkan, mengkonsentrasikan
Synthesis (sintesis)	Merancang, mengembangkan, merencanakan
Evaluation (evaluasi)	Menilai, mengukur, memutuskan

⁴¹Burhan Nurgiantoro, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. (Yogyakarta: BPPE, 1988), hal. 42

2) Ranah Afektif

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan pada pengembangan aspek-aspek perasaan dan emosi. Dalam pengembangan pendidikan, nilai afektif yang semula hanya mencakup hanya mencakup perasaan dan emosi ialah berkembang menyangkut moral, nilai-nilai budaya, dan keagamaan. Tujuan pembelajaran afektif dibedakan menjadi lima yaitu:

Tabel 2.2 Tujuan pembelajaran afektif

Tingkatan	Verb (Kata Kerja)
Receiving (menerima)	Menerima, peduli, mendengar
Responding (menjawab)	Melengkapi, melibatkan, sukarela
Valuing (menilai)	Menunjukkan
Organization (mengorganisasi)	Berpartisipasi,
Characterization by value or value complex (mengkarakterisasi atas dasar nilai kompleks)	Menunjukkan empati, menunjukkan harapan, mengubah tingkah laku

3) Ranah Psikomotorik

Proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan dari pengembangan proses mental melalui aspek-aspek otot dan membentuk keterampilan siswa. Pengembangan psikomotor mencakup proses yang menggerakkan otot juga berkembang dengan pengetahuan berkaitan dengan keterampilan hidup. Tujuan instruksional psikomotorik secara garis besar dibedakan menjadi 7, yaitu:⁴²

⁴² Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 74

Tabel 2.3 Tujuan instruksional psikomotorik

Tingkatan	Verb (Kata kerja)
Perception (persepsi)	Membedakan, mengidentifikasi, memilih
Set (penetapan)	Mengasumsi, posisi, mendemonstrasikan, menunjukkan
Guided Response (reaksi atas dasar arahan)	Mengusahakan, meniru, mencoba
Mechanism (mekanisme)	Membiasakan, mempraktikkan, mengulang
Complex overt response (reaksi terbuka dengan kesulitan kompleks)	Menghasilkan, mengoperasikan, menampilkan
Adaptation (adaptasi)	Mengadaptasi, mengubah, merevisi
Origination (asli)	Menciptakan (create) desain, membuat asli (originate)

Dengan melihat tiga tabel diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam hasil belajar harus mengembangkan tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini difokuskan pada salah satu ranah dalam teori hasil belajar, yaitu ranah kognitif dan afektif.

5. Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya

Dalam IPA pembagian atau pengelompokan hewan dibedakan dari jenis makannya ada tiga, yaitu:

a. Herbivora

Herbivora adalah jenis hewan yang memakan makanan yang berasal dari tumbuh-tumbuhan seperti daun, kayu, biji, buah, bunga, dan lain sebagainya. Contoh hewan herbivora adalah: Sapi, Kambing, Unta, Jerapah, Zebra, Kelinci, Gajah, dll

b. Karnivora

Karnivora adalah jenis binatang yang memakan makanan yang berasal dari tubuh hewan lainnya seperti daging, darah, dan sebagainya. Hewan ini disebut juga sebagai hewan predator. Contoh hewan karnivora

adalah: Ikan Hiu, Singa, Harimau, Ular, Burung Rajawali, Haina, Serigala, dll

c. Omnivora

Omnivora adalah jenis hewan yang memakan makanan keduanya baik tumbuhan maupun hewan. Binatang ini makan silih berganti antara keduanya. Contoh binatang omnivora adalah: Ayam, Tikus, Kucing, Burung Merpati, Ikan Hias, Dll.

B. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bunga Nita Damanik

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V Min Medan Tembung T.A 2018/2019” ini dilakukan di MIN 12 Kota Medan yang melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan Alat Peraga menggunakan Model Discovery Learning sedangkan pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Sebelum diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, kedua kelas tersebut diberikan pretest terlebih dahulu untuk mengetahui kemampuan awal siswa.

Adapun nilai rata-rata pretest untuk kelas eksperimen adalah 34,8 dan untuk kelas kontrol yaitu 32,8. Berdasarkan varians yang sama atau

homogen. Setelah diketahui kemampuan awal kedua kelas, selanjutnya siswa diberikan pembelajaran dengan cara yang berbeda namun pada materi yang sama yaitu Daur Air. Siswa pada kelas eksperimen diberikan pembelajaran dengan Alat Peraga menggunakan Model Discovery Learning dan siswa pada kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional.

Setelah diberikan perlakuan yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, pada akhir pertemuan siswa diberikan posttest untuk mengetahui hasil belajar siswa. Adapun nilai rata-rata posttest pada kelas eksperimen adalah 75,2 sedangkan pada kelas kontrol yaitu 62,4. Dari pengujian yang dilakukan melalui posttest yang diberikan, diperoleh bahwa kedua kelas memiliki varians yang sama atau homogen.

Berdasarkan rata-rata nilai posttest kedua kelas, terlihat bahwa rata-rata nilai posttest kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata nilai posttest kelas kontrol. Dengan menggunakan uji t, diperoleh bahwa H_0 ditolak pada taraf signifikan $\alpha=0,05$. Maka harga t_{tabel} yaitu 1,7084. Dengan demikian nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,290 > 1,7084$. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh terhadap penggunaan Alat Peraga menggunakan Model Discovery Learning pada hasil belajar IPA siswa kelas IV MIN 12 Kota Medan.

2. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh S. H. Khotimah

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis dalam jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang” dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen ini, dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Penggunaan alat peraga berupa miniatur bangun ruang berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Matematika siswa. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan hasil pre-test dan posttest yang mengalami peningkatan sebesar 52,7%. 2) Terdapat perbedaan antara hasil belajar Matematika siswa yang menggunakan alat peraga dengan siswa yang tidak menggunakan alat peraga. Hal ini dibuktikan pada tabel 4.7 kolom sig dengan nilai $0,001 < 0,005$ yang berarti rata-rata hasil belajar Matematika kelas eksperimen lebih besar dari pada rata-rata hasil belajar kelas kontrol.

Berdasarkan kesimpulan, dikemukakan saran sebagai berikut: 1) Sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan alat peraga pada pembelajaran Matematika mempunyai pengaruh yang signifikan, maka hendaknya guru dapat menggunakan alat peraga sebagai alat penyampai pesan kepada siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat memahami konsep yang abstrak melalui benda kongkrit, 2) Hendaknya guru memotivasi siswa agar lebih kreatif dalam menggunakan alat peraga berupa miniatur bangun ruang dikarenakan

bervariasinya jaring-jaring suatu bangun ruang, 3) Hendaknya sekolah lebih memberikan fasilitas dan motivasi terhadap guru agar guru dapat lebih inovatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan alat peraga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Luthfi Anarani Fauziyyah

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017” telah dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen, bahwa ada pengaruh hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa menggunakan alat peraga gambar dan pemanfaat alam disekitar lingkungan sekolah kelas IV SD N 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan dari pada pembelajaran konvensional. Berdasarkan analisis uji perbandingan rata-rata pada tahap akhir menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} = 1,876$ dan $t_{(0,05;42)} = 1,682$, pada taraf signifikan $\alpha = 5\%$, maka $t_{hitung} > t_{(0,05;42)}$, akibatnya H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan alat peraga terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam siswa kelas IV SD N 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan.

4. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Nurwidayanti dan Mukminan

Berdasarkan hasil jurnal penelitian yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar ekonomi ditinjau dari gaya belajar siswa SMA Negeri” telah dilakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai

berikut. Pertama, terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media power point dengan menggunakan media konvensional ($0,001 < 0,05$). Hal ini terbukti dengan hasil belajar siswa dengan menggunakan media power point diperoleh rerata sebesar 83,87 lebih tinggi dari hasil belajar siswa yang menggunakan konvensional dengan perolehan rerata sebesar 76,51. Dengan perbedaan rerata sebesar 7,36. Hasil belajar dengan menggunakan media power point lebih tinggi dari pada media konvensional.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Prasetyo Adhi Nurcahyo

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Kelistrikan Mesin & Konversi Energi di SMK N 2 Depok” telah dilakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan hasil perhitungan uji t kelompok terpisah pada saat posttest menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelas eksperimen sama dengan hasil belajar kelas kontrol, karena t hitung = 1,04 lebih kecil dari pada t tabel = 1,67 (t hitung $<$ t tabel). Hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini tidak berhasil membuktikan bahwa media pembelajaran aplikasi android tidak lebih baik dari media pembelajaran power point.

Media pembelajaran aplikasi android memberikan pengaruh terhadap hasil belajar kepada siswa kelas X di SMK N 2 Depok yaitu sebesar 1,91. Dengan angka positif yang artinya rata-rata nilai posttest

kelas eksperimen lebih besar dari pada kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran aplikasi android hanya memberikan pengaruh kecil terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran KMKE.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Yulisa Andriyani

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang” telah dilakukan penelitian dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian deskriptif. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran PAI telah dikategorikan baik, hal ini diperoleh dari hasil analisis bahwa kategori baik yang mencapai 53%, dan kategori cukup yang mencapai 27% dan yang dalam kategori kurang mencapai 20%.

Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran dikategorikan baik. Hal ini diperoleh dari hasil analisis bahwa nilai yang berkategori baik mencapai 60% dan yang memperoleh nilai kategori cukup mencapai 23% yang memperoleh nilai kategori kurang mencapai 17%.

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan diketahui bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2_{it}) = 9,924, kemudian di konsultasikan dengan harga (χ^2_{tab}), pada taraf signifikan (5% dan 1%) dengan db = 4 yaitu pada taraf signifikan 5% (χ^2_{tab}) = 9,488 dan taraf signifikan 1% (χ^2_{tab}) = 13,227. Hal ini

menunjukkan bahwa (χ^2_{it}) lebih besar dari pada (χ^2_{tab}) yakni $9,488 < 9,924 > 13,277$. Dengan demikian berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang.

Tabel 2.4 Perbedaan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
<p>Bunga Nita Damanik dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Menggunakan Model Discovery Learning di Kelas V Min Medan Tembung T.A 2018/2019”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama Memakai alat peraga dalam perlakuan kelas eksperimennya 2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. 3. Jenis penelitian yang dipakai yaitu kuantitatif 4. Menggunakan mapel IPA 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran yang dipakai berbeda yaitu matematika 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Jenjang pendidikan berbeda
<p>S. H. Khotimah dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Ruang”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama Memakai alat peraga dalam perlakuan kelas eksperimennya 2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. 3. Jenis penelitian yang dipakai yaitu kuantitatif 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi penelitian berbeda 2. Mata pelajaran yang dipakai yaitu matematika. 3. Jenjang pendidikan SMP
<p>Luthfi Anarani</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sama-sama Memakai alat 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas yang dipakai

<p>Fauziyyah dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Alat Peraga Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 2 Rulung Raya Natar Lampung Selatan Tahun Ajaran 2016/2017”</p>	<p>peraga dalam perlakuan kelas eksperimennya</p> <p>2. Sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar.</p> <p>3. Jenis penelitian yang dipakai yaitu kuantitatif</p> <p>4. Mata Pelajaran yang dipakai sama-sama IPA</p> <p>5. Jenjang Pendidikan yang dijadikan sample adalah SD/MI</p>	<p>adalah kelas IV</p> <p>2. Subjek dan lokasi penelitian berbeda.</p>
--	---	--

C. Kerangka Konseptual

Minat belajar siswa pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di MI AL-HIDAYAH Betak 02 Kalidawir Tulungagung masih tergolong rendah. Perlu adanya perbaikan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu kontak sosial antara guru dengan siswa dalam rangka mencapai tujuan tertentu yakni tujuan pendidikan dan pengajaran. Maka dari itu agar terdapat perubahan yang baik terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan alam, peneliti memilih penggunaan media alat peraga sebagai media dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam yang telah guru terapkan di kelas.

Setelah diberi perlakuan, peneliti memberikan pos-tes untuk mengetahui hasil belajar ilmu pengetahuan alam. Penggunaan media alat peraga ini

menekankan siswa untuk aktif dalam kegiatan belajarnya dan melakukan interaksi antar siswa. Pemanfaatan alat peraga diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk hasil pembelajaran ilmu pengetahuan alam agar lebih baik. Siswa diharapkan mampu berpikir secara mandiri dan mengasah kepekaan dan keterampilan dalam berpikir dan memecahkan masalah. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Berikut merupakan pemaparan dari kerangka konseptual pada penelitian ini:

Bagan 2.1 Pemaparan Kerangka Konseptual

