

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai untuk pembelajaran. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Alat peraga dapat memberi gagasan dan dorongan kepada guru dalam mengajar anak-anak Sekolah Menengah Pertama, sehingga tidak tergantung pada buku teks, tetapi dapat lebih kreatif dan aktif dalam mengembangkan alat peraga agar para murid menjadi lebih senang belajar (Kornelius Tori, 2018).

Kata media berasal dari bahasa Inggris *media*, dan bahasa Latin "*Medius*" yang artinya ditengah. Dari kata tersebut media dimaknai sebagai perantara. Atau penghubungan bentuk jamak dari media adalah medium, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima.

Kemudian dapat disimpulkan bahwa media merupakan suatu alat yang digunakan untuk memudahkan proses penyampaian informasi kepada suatu onjek, sehingga informasi yang bersifatabstrak dan sukar dijelaskan dengan

sebuah ucapa/ kata-kata dapat dikonkretkan/ diperjelas dengan menghadirkan alat tersebut.

Dibawah ini ada beberapa pengertian media gambar menurut Arif S. Sudirman (2024). Diantaranya:

- 1) Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, *slide*, film, strip, *opaque proyektor*.
- 2) Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasa umum yang dapat dimengrti dan dinikmati dimana saja
- 3) Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukuranya relatif terhadap lingkungan.

Media apabila dipahami secara garis besar media penting karena memungkinkan kita untuk memahami bagaimana pesan di sampaikan materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat garis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

b. Tujuan Menggunakan Media Gambar

Tujuan penggunaan media gambar adalah untuk memberikan kemudahan pada siswa untuk memahami konsep, prinsip, dan keterampilan tertentu, memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi sehingga siswa merangsang minat untuk belajar, memperjelas informasi atau pesan pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar mengajar.

Menurut Nikma Tusholekha (2022), tujuan penggunaan media gambar adalah:

- 1) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Jika dipilih dan dirancang secara baik, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara efektif selama proses pembelajaran. Tanpa media, seorang guru mungkin akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik. Namun dengan media, guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif tetap juga siswa.
- 2) Efisiensi dalam waktu dan tenaga keluhan yang selama ini seringkali dengar dari guru adalah, selalu kekurangan waktu untuk mencapai target kurikulum. Sering terjadi guru menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan satu materi pembelajaran. Hal ini sebenarnya tidak harus terjadi jika guru dapat memanfaatkan media secara maksimal. Misalnya, tanpa media seorang guru menghabiskan waktu menjelaskan hingga siswa memahami. dengan media guru tidak harus menjelaskan materi pelajarannya

secara berulang-ulang sebab hanya dengan sekali saja menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami materi belajar.

Menurut Abdul Wahab Rosyidi (2022), menjelaskan bahwa media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran, ada tiga langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu:

- a) Persiapan sebelum menggunakan media
- b) Kegiatan selama menggunakan media
- c) Kegiatan setelah menggunakan media

c. Macam-macam media gambar

Banyak macam gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tetapi kita harus menyesuaikan dengan materi yang akan diberikan. Macam-macam gambar yang digunakan dalam pembelajaran. Media interaktif mencakup berbagai jenis konten yang melibatkan pengguna dan memfasilitasi partisipasi aktif. Ada beberapa media interaktif menurut Tara Oviani (2019), antara lain:

- 1) Media interaktif menggabungkan berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi untuk menyampaikan pembelajaran. Hal ini dapat membantu dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan memperjelas, yang pada akhirnya meningkatkan pemahaman/ keaktifan siswa.

- 2) Gambar interaktif, dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam format gambar sehingga meningkatkan pembelajaran. Siswa dapat diintegrasikan ke dalam multimedia untuk menciptakan pembelajaran yang menarik secara visual dan informatif.
- 3) Media gambar atau media visual, mencakup berbagai jenis gambar dan grafik yang berfungsi untuk memperjelas dan meningkatkan pemahaman pembelajaran siswa. Media gambar dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa sehingga menghasilkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang disampaikan

d. Jenis Media Gambar

Jenis media gambar menurut Tarbiya, J. (2014), dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

- 1) Foto dokumentasi; menyangkut dokumen yang berhubungan dengan nilai sejarah.
- 2) Foto aktual; gambar atau problem aktual ini menggambarkan kejadian-kejadian atau problem aktual.
- 3) Gambar atau foto reklame; gambar ini bertujuan untuk mempengaruhi manusia dengan tujuan komersial. Gambar ini dapat dalam surat kabar, majalah-majalah, buku-buku, poster-poster. Gambar ini dapat digunakan sebagai media pendidikan dalam pelajaran ekonomi, pengetahuan sosial, bahasa dan lain-lain.
- 4) Gambar atau foto simbolik; jenis ini terutama dalam bentuk simbol yang mengungkapkan pesan tertentu, misalnya gambar ular yang

sedang makan kelinci merupakan simbol yang menggunakan suatu kehidupan manusia yang mendalam.

e. Bentuk Media Gambar

Bentuk media gambar menurut Remak S (2019), antara lain:

- 1) Gambar yang memiliki area tertentu (hospot) yang bisa diklik untuk menampilkan informasi tambahan, seperti teks atau gambar lain. Contohnya adalah peta interaktif yang menampilkan informasi lebih detail ketika suatu area di-klik.
- 2) *Slideshow* atau galeri gambar pengguna dapat menavigasi melalui serangkaian gambar dengan mengklik tombol panah atau swipe (menggeser) pada layar sentuh.
- 3) *Augmented Reality* (AR). Pengguna dapat melihat gambar atau objek dalam bentuk 3D melalui perangkat seperti *smartphone* atau tablet. Contohnya adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna melihat furniture dalam ruang mereka melalui kamera perangkat.

Implementasi media interaktif berbasis gambar ini memerlukan kombinasi dari desain visual dan pemrograman web untuk memastikan interaksi berjalan lancar dan responsif.

f. Kelebihan Media Gambar

Kelebihan media gambar menurut J. Sembiring (2023), antara lain:

- 1) Sifatnya konkrit dan lebih realitis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.

- 2) Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, memperjelas masalah bidang apa saja
- 3) Meningkatkan minat dan motifasi belajar siswa.
- 4) Memperkaya pemahaman siswa dengan menyajikan informasi dalam berbagai bentuk yang lebih mudah dicerna.
- 5) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa dapat membantu dalam memperjelas masalah apa saja dapat membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

g. Kelemahan Media Gambar

Media gambar memiliki kelemahan-kelemahan, menurut Betrilia (2020), Antara lain;

- 1) Hanya menampilkan persepsi indra mata, ukurannya terbatas hanya dapat dilihat oleh sekelompok siswa.
- 2) Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif
- 3) Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa interpretasi gambar yang bersifat personal dan subyektif, dapat mempengaruhi pemahaman siswa secara berbeda. Karena terbatasnya persepsi indra mata,

karena hanya dapat menampilkan informasi yang dapat dilihat oleh sebagian siswa. Ukuran gambar yang kecil dapat mengurangi efektifitas dalam pembelajaran karena sulit untuk melihat detailnya.

h. Syarat-Syarat Media Gambar

Adapun syarat media gambar menurut Betrilia (2020), sebagai berikut:

- 1) Aunetik artinya gambar harus sesuai dengan kenyataan sebenarnya
- 2) Sederhana artinya poin-poinnya dapat terlihat dengan jelas agar siswa dapat memahami gambar tanpa mengalami kesulitan.
- 3) Gambar harus sesuai dengan tema pembelajaran dengan menampilkan objek.
- 4) Dapat digunakan sebaik-baiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran.
- 5) Media gambar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah di tentukan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas maka, dapat di simpulkan bahwa, pengguna media gambar harus di optimalkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik, media gambar harus mendukung tujuan pembelajaran juga gambar harus berkaitan dengantema pembelajaran dan menampilkan objek yang relevan. Gambar harus sesuai dengan realita. Informasi yang disampaikan dalam gambar harus mudah dipahami tanpa kesulitan.

i. Manfaat Media Gambar

Menurut karambe (2016), Pada dasarnya, manfaat yang diperoleh dari penggunaan gambar sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperoleh pengguna media pembelajaran secara umum termasuk pada penggunaan media gambar dengan baik dapat berguna untuk:

- 1) Penjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra
- 3) Pengguna media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa
- 4) Dengan penggunaan media guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa, media dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera. Pengguna media juga dapat mengatasi sikap pasif dari siswa dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menarik. Guru menyampaikan materi dengan cara yang seragam sehingga siswa dapat pengalaman dan persepsi yang sama.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut tampak dalam bentuk peningkatan kualitas dan

kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, dan kemampuan.

Belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri karena adanya interaksi antara individu dengan lingkungan.

Hasil belajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan sedemikian rupa agar menciptakan siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Hasil belajar anak dalam belajar merupakan persoalan penting yang harus dipahami dan dikembangkan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran. Hasil siswa di tandai oleh adanya ketertiban secara optimal baik intelektual, emosional dan fisik jika dibutuhkan.

Menurut Erwin W. (2014) menjelaskan implikasi prinsip hasil belajar atau aktivitas bagi guru dalam proses pembelajaran adalah:

- 1) Memberikan kesempatan, peluang seluas-luasnya kepada siswa untuk berkreaitivitas dalam proses pembelajaran.
- 2) Memberikan kesempatan melakukan pengamatan, penyeledikan atau inkuiri dan eksprimen.
- 3) Memberikan tugas individual dan kelompok melalui pengawasan guru.

- 4) Memberikan pujian verbal dan non verbal terhadap siswa yang memberikan respons terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan
- 5) Menggunakan multi metode dan multi media dalam pembelajaran

Menurt Dasim Budimansya (2018), hasil belajar adalah proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa, sehingga peserta didik aktif mengajukan pertanyaan, mengemukakan gagasan, dan mencari data informasi yang mereka perlukan untuk memecakan masalah.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar belajar siswa

Adapun faktor-faktor hasil belajar menurut Sundari N (2016), Sebagai berikut:

- 1) Siswa akan belajar lebih giat apabila topik yang dipelajarinya menarik, dan berguna bagi dirinya.
- 2) Tujuan pembelajaran harus disusun dengan jelas dan diinformasikan kepada peserta didik sehingga mereka mengetahui tujuan belajar. Siswa juga dapat dilibatkan dalam penyusunan tujuan.
- 3) Memberikan pujian dan hadiah lebih baik daripada hukuman, namun sewaktu-waktu hukuman juga diperlukan
- 4) Siswa harus selalu diberitahu tentang kompetensi, dan hasil belajarnya.

- 5) Memanfaatkan sikap, cita-cita, rasa ingi tahu, dan ambisi peserta didik.
- 6) Usaha untuk memenehu kebutuhan siswa dengan jalan memperhatikan kondisi fisik, memberi rasa aman, menunjukan bahwa guru memperhatikan mereka, mengatur pengalaman belajar sedemikian rupa sehingga setiap peserta didik perna memperoleh kepuasan dan penghargaa, serta mengarahkan pengalaman belajar kearah keberhasilan, sehingga mencapai prestasi dan mempunyai kepercayaan diri.

Supaya pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, guru harus mampu mewujudkan proses pembelajaran dalam suasana kondusif. Ada ciri-ciri pembelajaran yang efektif yaitu: berpusat pada siswa, interaksi edukatif antara guru dengan siswa, suasana demokratis, variasi metode mengajar, guru profesional, bahan yang sesuai dengan bermanfaat, lingkungan yang kondusif, dan sarana belajar yang menunjang.

c. Aspek terjadinya hasil belajar siswa

Menurut V Sohana (2017), terdapat 6 aspek yaitu:

- 1) Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan kegiatan pembelajaran
- 2) Tekanan pada aspek dalam hasil belajar
- 3) Partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antara siswa
- 4) Kekompakan kelas sebagai kelompok belajar

- 5) Kebebasan belajar yang diberikan pada siswa, dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam proses pembelajaran
- 6) Pemberian waktu untuk menggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

Ada beberapa pendapat di atas, maka dalam penelitian yang akan dilakukan, hasil belajar siswa akan ditekankan sesuai kegiatan pembelajaran yang akan ditekankan sesuai dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan, sehingga peneliti hanya mengambil beberapa indikator.

3. Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA sebaiknya dilaksanakan secara inkuiri ilmiah (*scientific inquiry*) untuk menumbuhkan kemampuan berpikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek penting kecakapan hidup. Oleh karena itu, pembelajaran IPA sangat penting untuk diberikan di sekolah menengah, karena IPA sangat berhubungan dengan kehidupan sehari-hari untuk itu tujuan pembelajaran IPA di SMP secara umum adalah agar siswa dapat menghargai alam yang ada disekitar lingkungan siswa dengan cara melestarikan dan memanfaatkannya, sehingga dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan Yang Maha Esa.

Adanya media gambar yang akan digunakan peneliti pada materi pengenalan sel mata pelajaran IPA di SMP Negeri 2 Tondon maka siswa akan terbantu, dengan adanya media gambar tersebut guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi

pembelajaran. Siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan guru dengan menggunakan media gambar. Mereka dapat melihat visualisasi yang menarik dan memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang materi.

Alasan peneliti menggunakan materi Pengenalan Sel ini, karena kemajuan dalam teknologi citra digital dan pemrosesan gambar memungkinkan analisis yang lebih detail dan akurat dari gambar sel. Software khusus dapat digunakan untuk memperbesar, mengontraskan, dan mengukur komponen seluler dengan presisi tinggi.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam pertimbangan dalam penelitian ini dicantumkan penelitian terdahulu, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh:

1. Rahmiatun Nafiah, (2015). Dengan judul *“Pemanfaatan Media Gambar Dalam Meningkatkan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII MI AL Hikmah Kerangrejo”* menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan belajar siswa pada pelajaran IPA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan belajar siswa sebelum tindakan rata-rata 40 dengan taraf keberhasilan sangat baik. Pada siklus II meningkat menjadi 91 dengan taraf keberhasilan sangat baik.
2. Susi Wulandari, (2014). Dengan judul, *“Pemanfaatan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Keaktifan Siswa Kelas VII Terhadap Mata Pelajaran Ipa.”* Berdasarkan penelitian ditemukan bahwa pemanfaatan media gambar dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa yang berdampak pada peningkatannya hasil belajar siswa dan respon siswa terhadap

pelajaran yang mampu mencapai KKM kurang dari 60 hanya 36,12% (13 siswa) dan 44,45% (16 siswa), sedangkan tingkat pemahaman dari tingkat terendah. Sedang dan tinggi hanya 27,78% (10 siswa), 50% (18 siswa), dan 22,22% (8 siswa) yang mampu mencapai KKM kurang dari 60. Setelah dilakukan tindakan siklus I terjadi peningkatan keaktifan dan respon siswa, yaitu dengan naiknya tingkat keaktifan siswa sebesar 63,88% (23 siswa), naiknya respon siswa terhadap pelajaran sebesar 55,55% (23 siswa).

3. Rohini, (2016). Dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko*” berdasarkan hasil penelitian bahwa ada pengaruh penggunaan media gambar terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN No.02 Rata-rata pretest (sebelum perlakuan/ penggunaan media gambar) sebesar 60,34%. Sedangkan rata-rata posttest (setelah perlakuan /penggunaan 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.

C. Kerangka Pikir

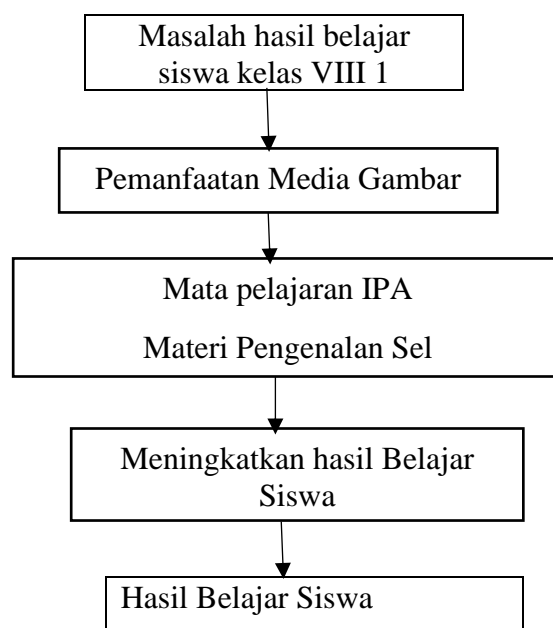
Dengan menggunakan media gambar siswa dapat memahami pembelajaran IPA tentang pengenalan sel dengan lebih baik. Proses komunikasi selama pembelajaran akan berjalan lancar sehingga siswa tidak merasa bingung. Selain itu dapat menciptakan kondisi kelas dengan keaktifan siswa, motivasi siswa dan

motivasi guru yang cukup tinggi. Siswa akan merasa senang dan tidak bosan karena dalam pelajarannya guru tidak menggunakan metode tanya jawab.

SMP Negeri 2 Tondon siswa-siswi kurang aktif jika pembelajaran menggunakan metode konvensional yang terpaku pada ceramah dan tanya jawab. Hal ini berakibat pada menurunnya hasil belajar siswa, maka dari itu peneliti memanfaatkan media gambar yang paling umum dan sangat mudah dilihat dimanapun dan didapatkan. Pengetahuan tentang media yang cukup dapat sangat membantu dalam pembelajaran yang aktif dan inovatif. Pertama pembelajaran IPA pada materi pengenalan sel media gambar di nilai sesuai karena melalui gambar atau foto siswa akan dapat merasa lebih dekat seolah-olah siswa menyaksikan sendiri. Media gambar digunakan dalam materi pengenalan sel karena visualisasi dapat membantu siswa untuk lebih memahami struktur dan fungsi sel secara konkret. Gambar dapat memberikan ilustrasi yang jelas tentang bagaimana sel terlihat, bagian-bagian pentingnya, dan bagaimana sel berinteraksi satu sama lain dalam organisme. Ini sangat membantu memperkuat pemahaman konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang mudah diakses dan dipahami oleh siswa kelas VIII.

Pemanfaatan media gambar hasil yang diharapkan adalah peningkatan pemahaman siswa tentang struktur dan fungsi sel, serta kemampuan mereka untuk mengaplikasikan konsep-konsep biologi yang siswa pelajari dalam konteks kehidupan sehari-hari atau penelitian lebih lanjut di bidang ilmu biologi. Hasil dari pemanfaatan media dalam pembelajaran IPA kelas VIII ini adalah guru dapat memanfaatkan media pembelajaran dengan baik karena media atau alat bantu yang

tersedia, selain itu kemampuan guru dalam pemanfaatan media masih kurang terutama ketika mempersiapkan dan memanfaatkan media pembelajaran. Ketersediaan sarana dan prasarana di SMP Negeri 2 Tondon dari berbagai segi jenis media pembelajaran jumlahnya sudah cukup memadai. Adapun kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka pikir pemanfaatan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 2 Tondon.

D. Hipotesis

Dalam penelitian ini peneliti mengajukan hipotesisnya menjadi hipotesis nihil (H_0) dan hipotesis (H_1) sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada terdapat manfaat menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas VIII di SMP Negeri 2 Tondon.

H1: Terdapat manfaat media gambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA Kelas VIII di SMP Negeri 2 Tondon.