BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Dalam bahasa latin kata media merupakan bentuk jamak dari kata *majemuk* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Guru dan media pendidikan hendaknya harus memberikan kemudahan belajar bagi peserta didik. Perhatian dan bimbingan secara personal dapat dilakukan guru dengan baik sementara informasi dapat pula disajikan secara jelas menarik dan teliti oleh media pendidikan.[1]

Media merupakan alat bantu atau pelengkap yang dipakai oleh guru atau pendidik dengan tujuan berkomunikasi dengan peserta didik. Gagne dan Briggs menjelaskan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi yang terdiri dari buku, tipe-recorder, kaset,video kamera, filem, slide (gambar bingkai), foto, gambar dan media pembelajaran. Menurut Kamp dan Dayton terdapat tiga fungsi utama ketika media digunakan baik itu secara individu maupun kelompok, yaitu: (1) motivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.[2]

---

[1]Alen Putri Sonita, "*Penerapan Model Pembelajaran Mind MappingDengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh Besar",* (UIN Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh: 2020), hlm. 31

[2]Alen Putri Sonita, *"Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh",* (UIN Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh: 2020), hlm. 33

Media adalah sebuah komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media adalah instrumen penting setelah model, pendekatan, strategi, metode dalam melancarkan pembelajaran di SD/MI. Sumardjan juga mengemukakan dalam belajar mengajar, media sangat berperan strategis dalam menyukseskan aktivitas di sekolah, terutama kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut Sudjana media gambar adalah perangkat optis yang bermakna dengan rupa ilustrasi. Menurut Grafis media yaitu sesuatu yang memberikan kombinasi nyata serta ide sabagai bahan yang trasparan juga campuran berbagai ungkapan tulisan-tulisan atau kata-kata. Selanjutnya menurut Sadiman menjelaskan bahwa media gambar adalah media yang paling umum digunakan, bahasan umum yang mudah dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Dari pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan pembentukan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikiran serta ide yang divisualisasikan dalam bentuk gambar dua dimensi. Media gambar juga sangat umum digunakan, disebabkan memudahkan peserta didik menjadi aktif dan paham ketika proses pembelajaran berlangsung.

2. **Kelebihan Media Gambar**

a. Memiliki bentuk yang kongkret yang bermakna untuk menunjukan permasalahan apabila membandingkannya bersama tutur kata atau lisan.
b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
c. Mengatasi keterbatasan pengamatan kita.

d. Menjelaskan masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membenarkan kesalahpahaman.

e. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan.

f. Harga terjangkau dan mudah digunakan.

3. **Kelemahan Media Gambar**

a. Hanya dapat menampilkan persepsi indera penglihatan, ukuran yang terbatas yang hanya dapat dilihat oleh sekelompok pesera didik.

b. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.

c. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran.

B. Pembelajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu sosial yang disederhanakan dan disesuaikan oleh program pendidikan atau kelompok belajar yang sederajat. Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu sosial yang mempelajari konsep dan teori sosial secara terintegrasi untuk memahami, mempelajari, memecahkan persoalan yang terjadi di masyarakat, dengan tujuan mendidik agar menjadi warga negara yang baik.[3]Menurut Nursid Sumaatmadja, ilmu pengetahuan sosial sebagai wadah pendidikan yang menjadi beban bagi peserta didik serta membekali mereka dengan pengetahuan sosial yang berguna yang dapat diterapkan di kehidupan

[3]Miftahuddin, "*Revitalisasi IPS Dalam Perspektif Global"*, (Jurnal Tribakti, 2016), hlm. 272

sehari-hari. Pendidikan IPS memiliki fungsi yaitu mengembangkan keterampilan seperti keterampilan sosial dan intelektual.[4]

Dengan keterampilan sosial peserta didik dapat melaksanakan sesuatu yang berhubungan dengan masyarakat, seperti menolong, gotong royong serta dapat memecahkan persoalan masyarakat. Sedangkan keterampilan intelektual merupakan kemampuan peserta didik dalam berpikir, cakap, dan cepat tanggap dalam menghadapi persoalan sosial di kehidupan bermasyarakat.

Mata pelajaran IPS memiliki berbagai macam cabang ilmu yaitu geografi, sejarah, sosial ekonomi, politik, hukum dan budaya. Dengan adanya kepentingan pendidikan dan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial bersumber dari berbagai ilmu sosial yang dipilih serta digabungkan. Cakupan materi pembelajaran IPS pada sekolah dasar sangat luas sehingga perlu di desain sedemikian rupa untuk membentuk kepribadian yang berkarakter dalam menopang pengalaman-pengalaman sosial guna membangun kemampuan dalam diri peserta didik.

Pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan mengembangkan sikap dan keterampilan sosial yang bertujuan menjadikan peserta didik menjadi warga negara yang baik serta menjadi bagian kurikulum dan sistem pendidikan di Indonesia, dan membuat program pendidikan di sekolah.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu yang mempelajari berbagai persoalan hidup yang mencakup aspek sosial, geografi, ekonomi serta kebudayaan. Dengan luasnya materi pembelajaran IPS, guru dituntut dalam mengaplikasikan strategi atau

[4]Raras Gistha Rosardi, dkk, *"Pecencanaan Pembelajaran IPS Integratif"*, (Sumatra Barat: Insan Cendikia Mandiri, 2021), hlm. 6

media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif, dan sistematis dalam menghadapi masalah yang terjadi, menemukan solusi dalam memecahkan masalah berdasarkan pengetahuan yang dimiliki. Peserta didik dapat mengubah sikap dan cara berpikir serta memiliki kemampuan pengetahuan, keterampilan bersosialisasi dan beradaptasi pada lingkungan bermasyarakat. Bukan hanya menekan, ilmu pengetahuan sosial juga melatih peserta didik utuk menjadi warga negara yang baik di lingkungan sekitarnya.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Karakteristik pembelajaran IPS yaitu pemahaman dan tanggapan tentang sesuatu yang rasional yang berada di lingkungan sosial dalam rangaka mempelajari persoalan kehidupan sosial dalam memahami pengalaman masalah hidup sehari yang berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain. Selain itu, masalah pembelajaran IPS juga bersifat meluas, sehingga membutuhkan pemikiran yang analistik, logis dan kritis.

Karakteristik pembelajaran IPS materi tentang bagaimana mengembangkan kecerdasan sosial yang mampu berfikir kritis, kreatif, inovatif, berwatak dan berkepibadian luhur, bersikap ilmiah dalam cara memandang, menganalisa serta menelaah kehidupan nyata yang dihadapinya. Oleh sebab itu, pendidikan harus bisa merangsang dan merencanakan pembelajaran IPS dengan pemperhatikan sikap dan karakteristik IPS itu sendiri serta memahami konsep dalam mencapai tujuan pembelajaran IPS.[5]

[5]Ridha Vidiah Rachmatika, *"Peningkatan Keterampilan Pemecahan Masalah Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Tema 6 Pada IPS Materi Bentuk Interaksi Manusia Dengan Lingkungan Dan Pengaruhnya Kelas V SD Negeri Kereo 05 Cipadu Kota Tangerang"*, (UIN Syarif Hidayatullah: 2022), hlm. 27

3. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, memiliki sikap mental posistif terhadap perbaikan timpangan yang terjadi, dan terampil dalam menyelesaikan sertiap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Manfaat pembelajaran IPS menjadikan peserta didik menjadi masyarakat yang baik budi, religius, budi pekerti, berakhlak mulia, mempunyai moral, dalam upaya melaksanakan nilai-nilai posif untuk masyarakat serta menjadi warga negara yang percaya diri, demokratis dan bertanggung jawab.

Dapat disimpulkan bahwa tujuan dan manfaat pembelajaran IPS menjadikan peserta didik mampu dalam menyelesaikan masalah yang terjadi di tegah-tengah masyarakat dengan memiliki akhlak yang baik, religius, memiliki moral dan dapat bertanggung jawab. Mempunyai pemikiran yang positif dalam menyelesesaikan persoalan pada diri sendiri maupun pada masyarakat.

C. Hasil Belajar

Menurut Mulyono Abdurrahman, Hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh anak sebagai hasil partisipasinya dalam kegiatan pendidikan. Belajar itu sendiri adalah tindakan mencoba mencapai suatu jenis modifikasi perilaku yang cukup permanen. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang

disebut kegiatan pembelajaran atau kegitan instruksional, tujuan belajar ialah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelaaran.[6]

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

1. Pengaruh internal, antara lain: (a) Kecerdasan. Kecerdasan mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan. (b) Kematangan adalah ketika bagian fisik dan psikis siap untuk mengadopsi keterampilan baru sehingga individu dapat mencapai keberhasilan dalam proses belajar. (c) Minat. Minat belajar adalah ingin mengeksplorasi sesuatu secara mendalam dan memahami segala sesuatu tentang suatu benda. (d) Motivasi. Motivasi adalah kekuatan internal yang mendorong seseorang untuk mencapai sesuatu. Motivasi mengandung arti mengembangkan motivasi dalam diri seorang individu dan menawarkan peluang agar individu tersebut bersedia melakukan apa yang diminta. (e) Bakat. Bakat diartikan sebagai kemampuan prospektif, yang masih dapat dikembangkan apabila dirangsang dan diberi kesempatan yang tepat.
2. Pengaruh eksternal meliputi: (a) Keadaan keluarga dan lingkungan sekitar. Kondisi keluarga berdampak pada pembelajaran orang-orang dalam keluarga; Apalagi kondisi keluarga berpengaruh terhadap penentuan cita-cita masa depan anaknya. (a) Guru dan cara mereka mengajar. Atribut pribadi memengaruhi gaya pengajaran guru di kelas. Guru menunjukkan sifat-sifat yang tidak disukai peserta didiknya, sehingga mengakibatkan hilangnya minat terhadap mata pelajaran yang diajarkan. Begitu pula dengan pendekatan

[6] Anny Sulastri, Sugiyono, dan Endang Uliyanti "*Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Menggunakan Media Gambar Di Kelas III)"*, hlm. 3

pembelajaran yang tidak disukai peserta didik. Menimbulkan rendahnya hasil belajar dan sebaliknya, (c) Sarana dan fasilitas. Keadaan gedung, fentilasi, tempat duduk, perpustakaan alat pelajaran dan fasilitas lainnya juga mempengaruhi hasil belajar peserta didik, (d) Lingkungan. Lingkungan sekolah akan mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Lingkungan yang bising atau ramai akan membawa pengaruh atau akibat yang buruk dalam pencapaian keberhasilan belajar dan sebaliknya, (e) Kesempatan. Kesempatan belajar yang dimiliki peserta didik sangat mempengaruhi hasil belajar. Walaupun kecerdasan Peserta didik tinggi namun tidak memiliki kesempatan yang cukup akan dapat menyebabkan hasil belajar rendah.[7]

D. Kajian Penelitian Relevan

Adapun beberapa kajian penelitian terdahulu sebagai bahan tambahan referensi penelitian sebagai berikut:

referensi penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Alen Putri Sonita pada tahun 2020, dengan judul "Penerapan Model Pembelajaran *Mind Mapping* Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh". Dengan hasil penelitian pada siklus I aktivitas guru dalam penerapan model pembelajaran *mind mapping* dengan media gambar mengalami peningkatan dengan nilai 71,73% masuk kedalam kategori yang baik sedangkan aktivitas peserta didik memperoleh nilai 70,65%. Pada siklus II aktivitas guru meningkat ke kategori sangat baik

[7] Sri Lestari *"Peningkatan Hasil Belajar Ipa Fisika Materi Getaran, Gelombang Dan Optika Melalui Penggunaan Media Otentik"*, (Jurnal Scientia Indonesia,2016),hlm. 10-11

dengan perolehan nilai 96,73%. Sedangkan aktivitas peserta didik mengalami peningkatan dengan nilai 94,56% dengan kategori baik sekali.[8]

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nurul Jannah, pada tahun 2017, dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara". Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara pembelajaran dengan media animasi dan pembelajaran tanpa menggunakan media animasi. Hasil analisis N-gain kelas kontrol sebesar -11,330 dan kelas eksperimen sebesar 2,200 hal ini menunjukkan peningkatan hasil belajar kelas eksperimen yang pembelajarannya menggunakan media animasi lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang pembelajarannya tidak menggunakan media animasi.[9]
3. Penelitian yang dilakukan oleh Albar pada tahun 2014, dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN 2 Tonggolobibi Kabupaten Donggala". Berdasarkan hasil yang disimpulkan pada tahap siklus I aktivitas pada guru memiliki skor presentase 80,76% dengan kriteria baik fan aktivitas peserta didik 66,66% dengan kriteria kurang. Pada siklus II hasil skor presentase aktivitas guru

[8]Alen Putri Sonita, *"Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping Dengan Menggunakan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Di Kelas V MIN 3 Aceh",* (UIN Ar-Raniry Darusalam Banda Aceh: 2020), hlm. 1

[9] Nurul Jannah, *"Efektivitas Penggunaan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Pesawat Sederhana Di MI Miftahul Huda Pakis Aji Jepara"*, (UIN Walisongo Semarang: 2017), hlm. 1

meningkat 90,38% dengan kriteria sangat baik dan aktivitas peserta didik 91,66% dengan kriteria sangat baik.[10]

4. Penelitian yang dilakukan oleh Supiyah pada tahun 2022, dengan judul "Peningakatan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Gambar Foto Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara Tahun 2022". Dengan hasil penelitian yang disimpulkan bahwa media pembelajaran menggunakan media gambar foto dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV MI Muhammadiyah Banjarsari dengan presentase pada siklus I sebesar 81,8% dan siklus II meningkat menjadi 90%.[11]
5. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Khodijah pada tahun 2018, dengan judul "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018". Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan media gambar terhadap hasil belajar siswa dengan hasil hipotesis.[12]
6. Penelitian yang dilakukan oleh Rohimi pada tahun 2015, dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko". Dengan hasil penelitian persentase hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan (penggunaan media gambar) sebesar 60,34.

---

[10]*Albar, " Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Siswa Kelas IV SDN 2 Tonggolobibi Kabupaten Donggala", (Jurnal Kreatif Tadulako: 2014), hlm. 26*

[11]Supiyah**,** *"Peningakatan Hasil Belajar Siswa Dengan Media Gambar Foto Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI Muhammadiyah Banjarsari Metro Utara"*, (Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah: 2022), hlm. 9

[12]Siti Khodijah*, "Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018"*, (Skripsi UIN Sumatra Utara: 2018), hlm. 83

Sedangkan, persentase hasil belajar peserta didik setelah perlakuan (penggunaan media gambar) sebesar 70,17.[13]

7. Penelitian yang dilakukan oleh Maulid Anwar Sidiq pada tahun 2019, dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar". Dengan hasil penelitian meta analisis menunjukan bahwa terjadi peningkatan pada hasil belajar IPS peserta didik sekolah dasar dengan menggunakan media gambar.[14]
8. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi pada tahun 2016, dengan judul "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab". Dengan hasil penelitian bahwa setelah dilakukan 3 kali siklus penelitian tindakan (perencanaan, pengamatan, evaluasi dan refleksi), maka nilai siswa meningkat dengans ignifikan yakni setelah melakukan perbaikan tahap-tahap pembelajaran dengan menggunakan media gambar, meskipun peneliti menemukan kendala yang dihadapi murid. Namun kendala ini semua dapat diatasi dengan melakukan perbaikan penggunaan media pada siklus berikutnya.[15]

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media gambar dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik. Penelitian saya mengkaji tentang efektivitas penggunaan media gambar

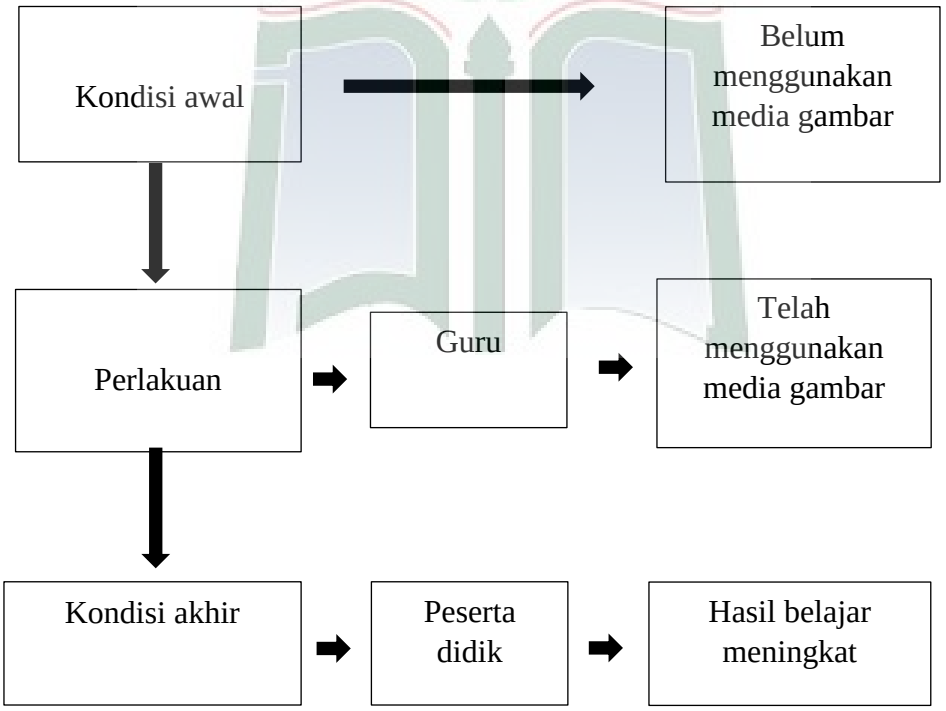
[13] Rohini, "*Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SDN 02 Korleko"*, (Jurnal Education: 2015), hlm. 1

[14] Maulid Anwar Sidiq, *"Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar"*, (Jurnal Bina Giok: 2019), hlm. 1

[15] Hilmi*, "Efektifitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab"*, (Jurnal Lantanida: 2016), hlm. 7

untuk meningkatkan hasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIS Al Madinah Ambon.

E. Kerangka Pikir

Untuk memperjelas arah penelitian ini, suatu kerangka harus dibangun. Sugiyono menggambarkan kerangka berpikir sebagai model konseptual bagaimana teori menghubungkan berbagai hal yang selama ini diakui mempunyai tantangan besar. Kerangka kerja tersebut akan membantu peneliti menentukan pengaruh kedua faktor tersebut. Kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Kerangka Pikir