

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Pembelajaran

Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi siswa. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat siswa belajar melalui interaksi siswa dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi siswa.

*“Learning is acquiring or getting of knowlage of subject or a skill by study,experiences, or instruction”* ( Brown, 1975: 6). Pembelajaran adalah proses mencari pegetahuan dari suatu subjek atau kemampuan dengan belajar, pengalaman atau pengajaran.

Pembelajaran merupakan padanan kata dari bahasa Inggris *instruction* yang berarti proses membuat orang belajar. Tujuannya ialah membantu orang atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar. Gagne dan Briggs mendefinisikan pembelajaran sebagai suatu rangkaian *event* (kejadian, peristiwa, kondisi, dan sebagainya) yang secara sengaja dirancang untuk mempengaruhi siswa sehingga proses belajarnya dapat berlangsung dengan mudah.

Guru menempati posisi kunci dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa mencapai tujuan secara optimal. Maka guru harus mampu menempatkan dirinya secara dinamis, fleksibel bagi terciptanya kegiatan belajar yang dinamis dan inovatif.

Menurut Slameto (1991 : 26) ada beberapa prinsip dari proses pembelajaran yang harus dikuasai oleh Guru, yaitu :

#### 1. Prinsip Perhatian

Perhatian anak didik diperlukan dalam menerima bahan pelajaran dari guru. Guru akan sia-sia mengajar bila anak didik tidak memperhatikan penjelasan guru. Agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik, harus terjadi interaksi antara anak didik dan guru.

#### 2. Prinsip aktivitas

Dalam proses belajar mengajar, aktivitas anak didik yang diharapkan tidak hanya aspek fisik, melainkan juga aspek mental. Anak didik bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas, berdiskusi, menulis dan membaca

#### 3. Prinsip Apersepsi

Prinsip mengajar yang akan membantu anak didik memproses perolehan belajar. Prinsip hanya membantu anak didik untuk melakukan asosiasi.

#### 4. Prinsip Peragaan

Dalam menyampaikan bahan pelajaran, guru harus mewakili suatu obyek yang diberikan. Di dalam memberikan pengertian suatu obyek guru harus menunjukkan atau memperhatikan gambar agar tidak salah pengertian dengan

anak didik Dalam suatu proses pembelajaran diinginkan suatu pencapaian hasil dari suatu proses pembelajaran.

Hasil yang diharapkan dalam suatu pembelajaran adalah :

- a. Siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan di benak mereka sendiri
- b. Siswa belajar mengalami apa yang terjadi.
- c. Siswa menjadi aktif, kritis dan kreatif
- d. Siswa selalu belajar dengan perasaan gembira.

### **B. Hasil Belajar Siswa.**

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran (sasaran didik), sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar.

Belajar bukan merupakan kegiatan menghafal dan bukan pula mengingat. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. "Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkahlakunya, keterampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu" (Sudjana, 1987: 28).

Dalam proses belajar dan mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Interaksi guru dan siswa sebagai makna utama proses pembelajaran memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Kedudukan siswa dalam proses belajar dan mengajar adalah sebagai subjek dan sekaligus sebagai objek dalam pembelajaran, sehingga proses atau kegiatan belajar dan mengajar adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran. Hasil belajar dalam kontesktual menekankan pada proses yaitu segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Nilai siswa diperoleh dari penampilan siswa sehari-hari ketika belajar. "Hasil belajar diukur dengan berbagai cara misalnya, proses bekerja, hasil karya, penampilan, rekaman, dan tes" (Depdiknas: 2002).

Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk membantu siswa agar dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya, sehingga perubahan tingkah laku yang diharapkan dapat terwujud. Proses belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dengan demikian hasil belajar dapat dilihat dari hasil yang dicapai siswa, baik hasil belajar (nilai), peningkatan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah perubahan tingkah laku atau kedewasaannya. Horward Kysley dalam Sudjana (1990: 22) membagi tiga macam hasil belajar, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motorik.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas enam aspek, yakni: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri atas lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan *interpretative*.

Hasil belajar biasanya dapat diketahui melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan sampai di mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan faktor yang datang dari luar siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilikinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar yang dicapai. Seperti dikemukakan oleh Clark bahwa hasil belajar siswa di

sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan. Di samping faktor kemampuan yang dimiliki oleh siswa, juga ada faktor lain, seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis .

Adanya pengaruh dari dalam diri siswa, merupakan hal yang logis dan wajar, sebab hakikat perbuatan belajar adalah perubahan tingkah laku individu yang diniati dan disadari. Salah satu lingkungan belajar yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar di sekolah, ialah kualitas pengajaran yaitu tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar dan mengajar dalam mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pembelajaran.

## **C . Mata Pelajaran Sains (IPA) Di SD**

### **1. Pengertian Mata Pelajaran Sains (IPA)**

Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar dalam Garis-garis Besar Program Pendidikan (GBPP) kelas IV Sekolah Dasar dinyatakan: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan.

Lebih lanjut pengertian IPA menurut Fisher (1975) mengatakan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah salah satu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang didalamnya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam”. Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sains (IPA)

merupakan salah satu kumpulan ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta, baik ilmu pengetahuan yang mempelajari alam semesta yang bernyawa ataupun yang tak bernyawa dengan jalan mengamati berbagai jenis dan perangkat lingkungan alam serta lingkungan alam buatan. sains (IPA) merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah.

Pendidikan Sains di SD bermanfaat bagi siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Pendidikan Sains menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan praktis untuk mengembangkan kompetensi agar siswa mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. "Pendidikan Sains diarahkan untuk "mencari tahu" dan "berbuat" sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar" (Depdiknas 2004:33). Sains (IPA) berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya mengenai alam sekitarnya.

"Mata pelajaran IPA adalah program untuk menanamkan dan mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai ilmiah pada siswa serta rasa mencintai dan menghargai kebesaran Sang pencipta" (Depdikbud 1993/1994: 97).

## **2. Fungsi Mata Pelajaran IPA**

Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar (Depdikbud 1993/1994:97- 98) Mata Pelajaran IPA berfungsi untuk: (1) Memberikan pengetahuan tentang

berbagai jenis dan perangai lingkungan alam dan lingkungan buatan yang berkaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. (2) Mengembangkan keterampilan proses. (3) Mengembangkan wawasan, sikap dan nilai yang berguna bagi siswa untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari. (4) Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan keterkaitan yang saling mempengaruhi antara kemajuan IPA dan teknologi dengan keadaan lingkungan di sekitarnya dan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. (5) Mengembangkan kemajuan untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), serta keterampilan yang berguna dalam kehidupan sehari-hari maupun untuk melanjutkan pendidikannya ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi.

### **3. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains**

Tujuan pemberian mata pelajaran IPA atau sains menurut Sumaji (1998:35) adalah agar siswa mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Siswa juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan Penciptanya. Pengajaran IPA menurut Depdikbud (1993/1994:98-99) bertujuan agar siswa:

(1) Memahami konsep-konsep IPA dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. (2) Memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan, dan ide tentang alam di sekitarnya. (3) Mempunyai minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta peristiwa di lingkungan sekitar. (4) Bersikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggungjawab, bekerjasama dan



mandiri. (5) Mampu menerapkan berbagai macam konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. (6) Mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan suatu masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. (7) Mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Menurut Kurikulum Pendidikan Dasar dalam Garis-garis Besar Program Pengajaran (GBPP) Sekolah Dasar dinyatakan bahwa tujuan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau Sains adalah sebagai berikut: (1) Menanamkan rasa ingin tahu dan suatu sikap positif terhadap teknologi dan masyarakat. (2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (3) Menanamkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (4) Mengembangkan kesadaran tentang peran dan pentingnya sains kehidupan sehari-hari. (5) Mengalihkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman kebidang pengajaran lainnya. (6) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. (7) Menghargai ciptaan Tuhan akan lingkungan alam.

Maksud dan tujuan tersebut adalah agar anak memiliki pengetahuan tentang gejala alam dan berbagai jenis dan peran lingkungan alam dari lingkungan buatan dengan melalui pengamatan agar anak tidak buta dengan pengetahuan dasar mengenai IPA atau Sains.

#### **4. Ruang Lingkup Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau Sains**

Ruang lingkup mata pelajaran Sains meliputi dua aspek:

(1) Kerja Ilmiah yang mencakup: penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah.

(2) Pemahaman konsep dan penerapannya yang mencakup:

a. Makhluk hidup dan proses kehidupannya yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya.

b. Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat, gas.

c. Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya, dan pesawat sederhana.

d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya dan benda-benda langit lainnya.

e. Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi, dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat. IPA atau sains di SD diberikan sebagai mata pelajaran sejak kelas III sedang kelas I dan II tidak diajarkan sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri, tetapi diajarkan secara sistematis.

#### **5. Standar Kompetensi Mata Pelajaran IPA atau Sains SD**

Standar kompetensi mata pelajaran IPA atau sains di SD adalah:

(1) Mampu bersikap ilmiah dengan penekanan pada sikap ingintahu, bertanya, bekerjasama, dan peka terhadap makhluk hidup dan lingkungannya.

(2) Mampu menerjemahkan perilaku alam tentang diri dan lingkungan disekitar rumah dan sekolah.

(3) Mampu memahami proses pembentukan ilmu dan melakukan penemuan melalui pengamatan dan sesekali melakukan penelitian sederhana dalam lingkup pengalamannya.

(4) Mampu memanfaatkan IPA atau sains dan merancang atau membuat produk teknologi sederhana dengan menerapkan prinsip dan mampu mengelola lingkungan disekitar rumah dan sekolah serta memiliki saran dan usul untuk mengatasi dampak negatif teknologi disekitar rumah dan sekolah.

Dalam standar kompetensinya aspek kerja ilmiah bukanlah bahan ajar, melainkan cara untuk menyampaikan bahan pembelajaran. Oleh karena itu, aspek kerja ilmiah terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan kegiatan dalam aspek ini disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, artinya perlu mengikuti seluruh aspek pada setiap kegiatan. Aspek kerja ilmiah tersebut disusun bergradasi untuk kelas I dan II, kelas II dan IV, serta kelas V dan VI.

Pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran IPA atau sains berorientasi pada siswa. Peran guru bergeser dari menentukan apa yang akan dipelajari ke bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan nara sumber lain. Ada enam pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam melaksanakan pembelajaran IPA atau sains, yaitu:

- (1) Empat pilar pendidikan yaitu belajar untuk mengetahui, membuat, hidup dalam kebersamaan, dan menjadi dirinya sendiri.
- (2) Inkuiri IPA atau Sains.
- (3) Konstruktivisme .
- (4) Sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- (5) Pemecahan masalah.
- (6) Pembelajaran IPA/sains yang bemuatan nilai.

#### **6. Mata Pelajaran Sains (IPA) SD Kelas IV tentang Daur Hidup hewan**

Konsep daur hidup hewan merupakan merupakan salah satu materi yang terdapat dalam mata pelajaran sains (IPA) kelas IV. Pada semester pertama, konsep tentang daur hewan ini di berikan pada siswa siswa kelas IV.

Setiap hewan pasti mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan. Daur hidup dimulai saat keluar dari perut induknya hingga dewasa. Setelah dewasa hewan dapat menghasilkan keturunan kembali. Namun, daur hidup pada beberapa kelompok hewan ternyata berbeda-beda. Di dalam konsep daur hewan yang terdapat tiga sub pokok pembahasan yaitu :

##### **a. Metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna.**

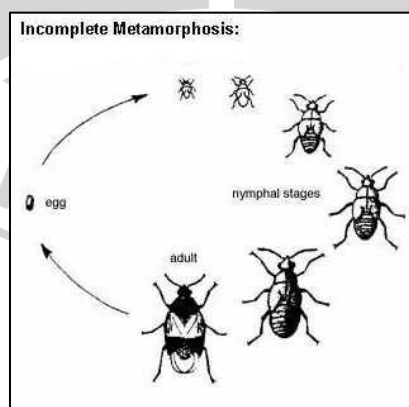
Metamorfosis ada dua jenis, yaitu metamorfosis sempurna dan metamorfosis tidak sempurna. Metamorfosis sempurna adalah pertumbuhan hewan yang melewati tahap telur, larva, pupa, dan dewasa. Metamorfosis tidak sempurna adalah pertumbuhan hewan yang melewati tahap telur, nimfa, dan dewasa. Contoh

serangga yang memiliki daur hidup dengan cara metamorfosis sempurna adalah nyamuk dan kupu-kupu.



Gambar 2.1 Daur hidup kupu-kupu

Gambar tersebut menunjukkan metamorfosis sempurna pada kupu-kupu. terdapat perbedaan bentuk tubuh antara larva, pupa, dan kupu-kupu dewasa. Selain kupu-kupu, serangga lain yang mengalami metamorfosis sempurna ialah nyamuk. Contoh serangga yang memiliki daur hidup dengan cara metamorfosis tidak sempurna adalah kecoa.

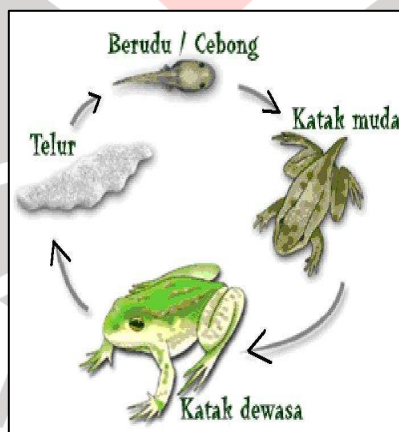


Gambar 2.2 Daur hidup kecoa

Mula-mula, telur kecoak akan menetas menjadi nimfa. Nimfa ialah tahapan tubuh hewan muda. Nimfa pada kecoak memiliki bentuk tubuh yang hampir serupa dengan kecoak dewasa, tetapi ukuran nimfa lebih kecil dan belum bersayap. Dalam perkembangannya, nimfa akan mengalami pergantian kulit (ekdisis) berkali-kali hingga menjadi kecoak dewasa. Setelah dewasa, kecoak tersebut akan bertelur. Telur tersebut akan menetas. Tahapan perubahan bentuk akan terulang lagi.

b. Daur hidup katak, daur hidup unggas, daur hidup kucing.

Daur hidup katak dimulai dari telur. Kemudian, menetas menjadi berudu, lalu tumbuh menjadi katak muda, dan selanjutnya menjadi katak dewasa. Katak mengalami tahap metamorfosis karena bentuk pada setiap tahap pertumbuhan katak berbeda-beda.

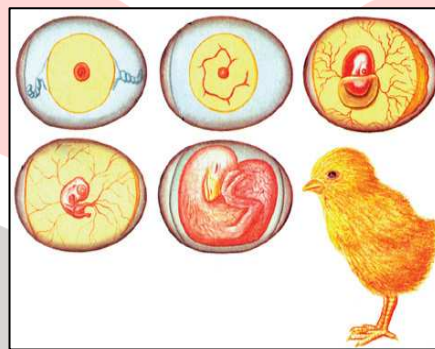


Gambar 2.3 Daur hidup katak

Pada katak muda, setelah menetas dari telur, katak muda hidup di air, memiliki ekor dan tidak memiliki kaki. Katak muda itu disebut berudu. Menjelang dewasa, berudu mulai tumbuh kaki dan masih berekor, serta masih hidup di air.

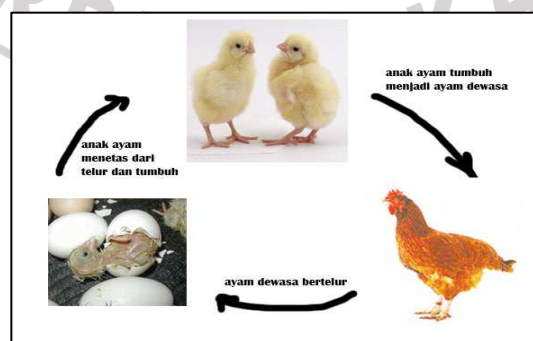
Setelah dewasa, kaki katak tumbuh sempurna dan ekor pun menyusut hingga tidak memiliki ekor lagi. Pada tahap katak dewasa, katak lebih sering berada di darat dan kembali lagi ke air untuk bertelur.

Sedangkan pada daur hidup ayam mulai dari telur, anak ayam, kemudian ayam dewasa. Ayam adalah hewan yang berkembang biak dengan cara bertelur. Dalam telur ini, anak ayam tumbuh hingga siap keluar dari telur dan dapat hidup dialam bebas Dapat dilihat dari skema berikut ini.



Gambar 2.4 Gambar ayam ketika didalam telur

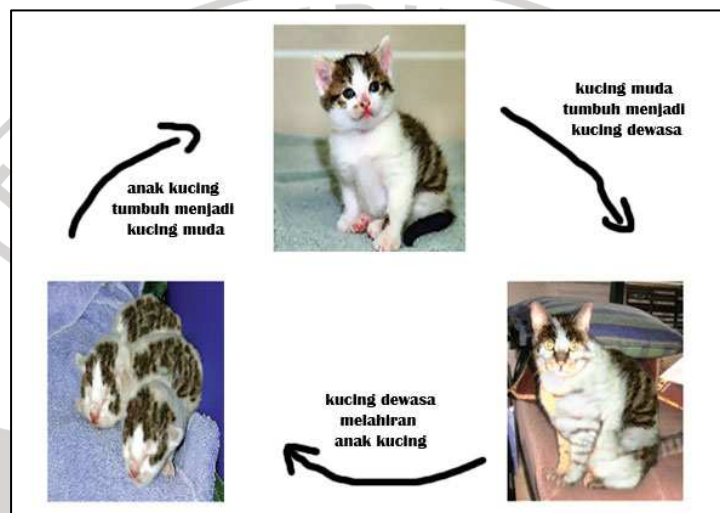
Setelah keluar dari telur (menetas), anak ayam tumbuh menjadi ayam muda, kemudian menjadi ayam dewasa. Setelah dewasa, ayam siap untuk menghasilkan telur kembali. Gambar dibawah ini menunjukkan daur hidup ayam.



Gambar 2.5 Daur hidup ayam

Kucing termasuk hewan yang berkembang biak dengan cara melahirkan anak. Anak kucing dapat terus tumbuh jika induknya menyusunya.

Jika anak kucing tersebut dapat bertahan hidup, anak kucing akan tumbuh dewasa dan dapat menghasilkan keturunan (anak) kembali. Daur hidup kucing dimulai dari anak kucing, kucing muda, kemudian kucing dewasa.



Gambar 2.6 Daur hidup kucing

Dari gambar diatas diketahui kucing mengalami perkembangan dimulai dari kucing dewasa yang elahirkan anak kucing kemudian ank kucing tersebut tubuh menjadi kucing muda, kucing muda kemudian menjadi kucing dewasa.

c. Memperlakukan hewan dengan baik.

Hewan akan hidup dengan sehat dan baik jika kita perlakukan dengan baik pula. Pemeliharaan hewan yang baik, yaitu dengan cara memberikan kandang yang baik, memberikan makanan dan minuman, menjaga kebersihan tubuh hewan, dan mengobati apabila hewan tersebut sakit atau luka.hal hal yang harus diperhatikan dalam pemeliharaan hewan diantaranya adalah :

1. Kandang



Hewan yang dipelihara memerlukan tempat berlindung yang aman, nyaman, dan sehat. Oleh karena itu, perlu menyediakan kandang. Kandang merupakan tempat berlindung binatang piaraan. Sebaiknya, kandang dibuat agar hewan dapat leluasa bergerak. Tempatkanlah kandang di tempat yang cukup cahaya matahari dan udara. Akan tetapi, terlindung dari panas dan hujan. setiap hari kandang dibersihkan dari kotoran sehingga kandang tetap sehat dan bersih.

#### 2. Makanan dan Minuman

Agar binatang piaraan tetap sehat, berikanlah minum dan makan secara teratur. Sediakanlah tempat makan dan minum sesuai dengan kebutuhan hewan. Selain itu dapat juga memberi vitamin-vitamin yang dibutuhkan oleh hewan sebagai makanan tambahan.

#### 3. Kebersihan Tubuh Hewan

Tubuh binatang piaraan juga perlu dibersihkan sehingga terhindar dari penyakit. Di samping itu, tubuh binatang piaraan akan lebih bersih dan menarik untuk dilihat. Oleh karena itu, mandikanlah selalu binatang piaraan tersebut secara teratur sesuai jenis hewan piaraan.

#### 4. Mengobati Sakit atau Luka

Jika hewan sakit atau luka, segeralah diobati. Dengan demikian, hewan akan terhindar dari penyakit yang lebih parah atau mati. Di samping itu, mengobati hewan dapat mencegah penularan penyakit, baik ke hewan lainnya maupun kepada manusia.

### C. Media Gambar

Media gambar termasuk ke dalam media visual. Sama dengan media lain, media gambar berfungsi untuk menyalurkan pesan dan penerima sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar. Secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Media gambar berbentuk dua dimensi (grafis) karena hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Yang termasuk media gambar adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain.

Media gambar telah berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi seperti gambar fotografi. Gambar fotografi bisa diperoleh dari berbagai sumber : surat kabar, majalah, brosur, dan buku-buku.” Gambar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat dipergunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar pada tiap jenjang pendidikan dan berbagai disiplin ilmu ” (Sujana 2000: 78).

Di samping itu gambar/fotografi juga sangat mendorong para siswa untuk membangkitkan minatnya pada pelajaran, membantu mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni, melukis, menggunakan serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi bacaan dari buku-buku teks.

Kriteria dalam pemilihan media gambar adalah berdasarkan persyaratan artistik. Media gambar yang memiliki kriteria artistik adalah media gambar grafis.

Media memiliki unsur-unsur adalah gambar dan tulisan. Media ini dapat digunakan untuk mengungkapkan fakta atau gagasan menggunakan kata-kata, angka, serta bentuk simbol (lambang). Media grafis merupakan gambar yang sederhana untuk menggambarkan data kuantitatif yang akurat dan mudah untuk di mengerti. Media pembelajaran gambar mempunyai beberapa kelebihan yaitu sifatnya konkrit, gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Media gambar juga dapat mengatasi keterbatasan pengamatan manusia, dapat memperjelas suatu masalah, gambar juga dapat digunakan tanpa memerlukan alat khusus.

Di samping itu media gambar atau foto juga mempunyai beberapa kelemahan yaitu gambar hanya menekankan persepsi indra mata, gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar. Ada beberapa syarat harus terpenuhi supaya gambar itu baik sebagai media pendidikan setidaknya gambar itu akan cocok dengan tujuan pendidikan. Gambar tersebut harus otentik, sederhana dan ukurannya relatif serta gambar sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, gambar juga hendaknya bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### **a. Pengertian Media**

Media pembelajaran telah dikenal sejak lama, sejak pendidikan formal atau pengajaran itu ada. Terdapat banyak pengertian atau definisi tentang media. Namun definisi-definisi yang dimunculkan mengandung makna yang hampir sama. Secara etimologis, kata “media” adalah bentuk jamak dari *medium*, yang

dalam bahasa latin berarti alat, sarana, dan perantara. Media adalah sarana yang digunakan untuk menampilkan pelajaran dan dalam pengertian yang lebih luas disebut media pendidikan, dengan pengertian bahwa pendidikan bukan hanya mencakup pengajaran saja tetapi juga pendidikan dalam arti yang lebih luas.

Media pendidikan dalam arti sempit terutama hanya memperhatikan dua unsur dari model kawasan keseluruhan yakni bahan dan alat, walaupun juga memberi catatan bahwa persoalan yang dihadapi disekolah bukan Cuma menyangkut kedua unsur tetapi juga melibatkan orang-orang yang menyediakan dan mengoperasikannya, masalah rancangan, produksi, pemanfaatan, pengorganisasian, dan pengelolaannya, sehingga bahan dan alat itu dapat berinteraksi dengan siswa. Proses belajar mengajar adalah proses komunikasi yang diciptakan oleh guru dan siswa, dimana kadang terjadi gangguan atau hambatan. Untuk mengatasi hambatan itu diperlukan adanya media pengajaran yang dapat untuk meningkatkan efektivitas belajar mengajar. Menurut Oemar Hamalik (1982 : 23) media pendidikan dapat berfungsi sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Arsyad (2002: 11-13) ada beberapa kemampuan media pengajaran peristiwa, (2) kemampuan manipulatif yaitu kemampuan memindahkan suatu objek yang disesuaikan dengan keperluan, kemampuan dalam mengefektifkan proses belajar mengajar antara lain: (1) kemampuan fiksasi, yaitu

media mempunyai kemampuan menangkap sesuatu objek atau distributive yaitu memungkinkan kita mentransfer atau memindahkan suatu objek melalui ruang.

Media pembelajaran mempunyai fungsi yaitu: (1) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, (2) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, (3) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu, (4) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Ada bermacam-macam media dalam pendidikan, yaitu:

#### 1) Model

Model adalah alat bantu mengajar sejarah yang berupa bentuk – bentuk khusus yang bersifat tiga dimensi yang merupakan tiruan dari unsur-unsur peristiwa sejarah.

#### 2) Bagan waktu

Bagan waktu berfungsi memberikan kerangka kronologis dalam mana peristiwa dan unsur perkembangannya bisa ditunjukkan dengan jelas. Selain itu, bagan waktu juga bisa menggambarkan unsur-unsur sebab akibat dari peristiwa sejarah dan bahkan saling hubungan antara peristiwa-peristiwa dalam berbagai aspek kondisionalnya.

#### 3) Peta

Penggunaan peta sebagai media pengajaran sejarah, merupakan bagian integral dari materi pengajaran itu sendiri, disebabkan karena suatu peristiwa sejarah disamping unsur waktu juga punya unsur tempat atau ruang.

#### 4) Gambar

Gambar digunakan dan diperagakan disusun pada dinding peraga. Gambar harus cukup jelas, agar siswa dapat melihat dengan jelas.

### **b. Prinsip-prinsip Penggunaan Media**

Media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar pemanfaatannya dapat maksimal, maka harus memperhatikan beberapa hal bahwa sebagian bagian integral dari proses belajar mengajar. Apabila memilih suatu media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut:

- (1) Harus diketahui dengan jelas media itu bertujuan untuk apa,
- (2) Pemilihan media harus secara obyektif,
- (3) Tidak ada satu pun media yang bisa dipakai untuk semua tujuan karena masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing,
- (4) Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar serta materi pengajaran yang akan disampaikan,
- (5) Untuk mengenai media dengan tepat, guru hendaknya mengenal ciri- ciri media,
- (6) Pemilihan media supaya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan, dan

(7) Pemilihan media juga harus didasarkan pada kemampuan, dan pola belajar siswa.

#### **D. Penerapan Media Gambar dalam Pembelajaran Daur Hidup Hewan di Kelas IV SD**

Dalam pembelajaran apabila guru menggunakan media pendidikan sebagai alat bantu mengajar, dan dapat berkomunikasi dengan baik pada saat menyajikan pelajaran, siswa akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Dalam hal ini media gambar menjadi salah satu media pembelajaran yang diharapkan akan menjadi media yang dapat menggugah minat, perasaan dan pola pikir kritis bagi siswa kelas IV sekolah dasar.

Sehubungan dengan penggunaan media gambar dalam pembelajaran konsep daur hidup hewan, maka ada beberapa langkah yang perlu ditempuh guru, yaitu:

- a. Tahap persiapan, langkah ini dilakukan sebelum menggunakan media gambar, ada beberapa hal yang perlu di perhatikan supaya penggunaan media gambar dapat disiapkan lebih baik yaitu : siapkan peralatan untuk menggunakan media gambar yang dimaksud, kemudian merumuskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan berbagai media gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diajarkan.
- b. Tahap pelaksanaan, kegiatan inti merupakan inti dari pelaksanaan pembelajaran yang meliputi pendahuluan, dalam kegiatan ini terdiri dari tahapan eksplorasi yaitu menggali pengetahuan anak dilanjutkan

dengan tahap elaborasi, pelaksanaan adalah inti dari kegiatan pembelajaran kemudian tahapan terakhir dalam kegiatan inti yaitu konfirmasi yaitu tindak lanjut atau refleksi dari kegiatan sebelumnya, lalu kegiatan penutup, satu hal yang perlu diperhatikan selama menggunakan media gambar yaitu hindari kejadian-kejadian yang dapat mengganggu ketenangan, perhatian dan konsentrasi siswa.

- c. Tahap tindak lanjut, kegiatan ini bertujuan untuk memantapkan pemahaman siswa terhadap pokok-pokok materi atau pesan pengajaran yang hendak disampaikan melalui media gambar tersebut. Tahap tindak lanjut ini umumnya ditandai dengan kegiatan diskusi, tes, percobaan, observasi, latihan, dan remedial.

Namun dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan, kegiatan tindak lanjut hanya meliputi kegiatan diskusi, tes, dan observasi saja.