

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Hakikat Pembelajaran

1. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah satu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. lingkungan akademik seperti dilingkungan sekolah, pelajar, siswa dan siswi serta mahasiswa yang mempunyai tugas untuk belajar. Kegiatan belajar ini adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas mereka setiap hari.

Belajar adalah proses perubahan perilaku dan proses berfikir, dimana perilaku dan pola fikir tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap. Perubahan perilaku dan pola fikir tersebut meliputi perubahan kognitif, afektif, dan psikomotor.

M. Sobry Sutikno (dalam Fathurrohman dan Sutikno, 2007, hlm. 5) mengatakan bahwa Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut C. T. Morgan (dalam Fathurrohman dan Sutikno, 2007, hlm. 5) merumuskan belajar sebagai suatu perubahan yang relatif dalam menetapkan tingkah laku sebagai akibat atau hasil dari pengalaman yang lalu. Nana Syaodih (dalam Asep, dkk, 2007, hlm. 3), Belajar adalah segala perubahan tingkah laku baik yang berbentuk kognitif, afektif maupun psikomotor dan terjadi melalui proses pengalaman. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa Belajar adalah suatu proses atau kegiatan yang dilakukan sehingga membuat suatu perubahan perilaku yang berbentuk kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Schwartz (dalam Asep, dkk, 2007, hlm. 2) mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif menetap, yang tidak berhubungan dengan kematangan, efek obat-obatan, atau keadaan fisiologis, melainkan merupakan hasil pengalaman dan seringkali dipengaruhi oleh latihan. Sedangkan menurut Witherington (dalam Asep, dkk, 2007, hlm. 48) belajar adalah “*sebuah perubahan pribadi yang dimanifestasikan kepada suatu pola respon individu yang*

“mungkin berupa keterampilan, sikap, atau peningkatan pemahaman atas sesuatu”.

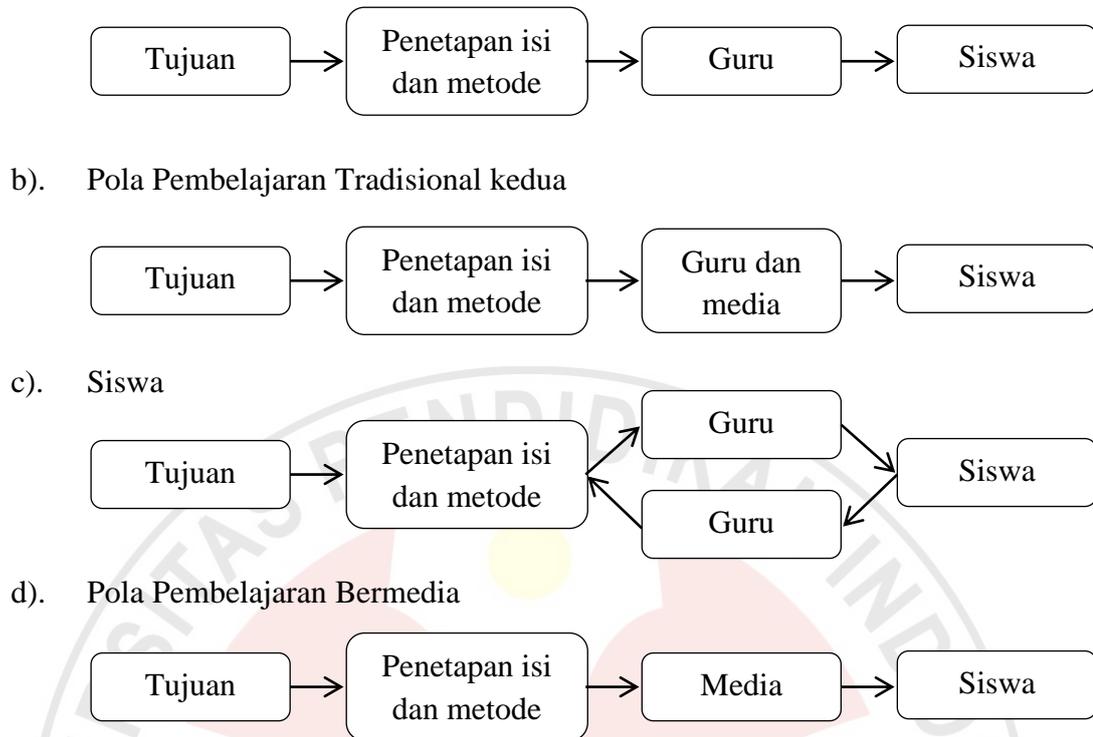
Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. (Susilana dan Riyana, 2007, hlm. 1)

Mohammad Surya (dalam Ibrahim dan Syodik, 2003, hlm. 11) menjelaskan bahwa Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Oemar Hamalik (dalam Ibrahim dan Syodik, 2003, hlm. 11) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Kesimpulan pembelajaran yang dapat diambil dari pendapat di atas bahwa pembelajaran penekannya pada kegiatan belajar siswa yang telah dirancang oleh guru melalui usaha yang terencana melalui prosedur dan metode tertentu agar terjadi proses perubahan perilaku secara komprehensif dengan adanya komunikasi timbal balik guru dan siswa, siswa dan siswa.

Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan melalui pola-pola pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Barry Morris (dalam Asep, dkk, 2007, hlm. 11-12) yang membaginya ke dalam empat pola pembelajaran yang dapat dilihat dalam bagan di Gambar 2.1 berikut.

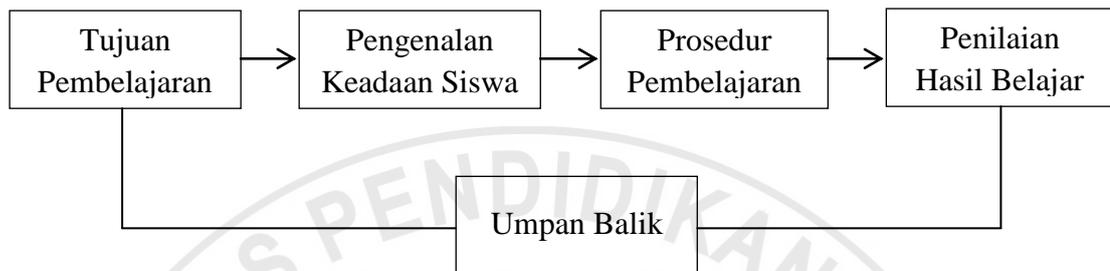
a). Pola Pembelajaran Tradisional pertama



Gambar 2.1
 Pola Pembelajaran
 (Asep, dkk, 2007, hlm. 11-12)

Pola pembelajaran tradisional pertama adalah pola pembelajaran bahwa guru merupakan sebagai pusat informasi. Dalam pola ini, guru memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, siswa hanya sebagai pendengar. Pola pembelajaran tradisional kedua dalam proses pembelajaran sudah digunakan media sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Pada pola ini, guru sudah memanfaatkan media sebagai alat untuk menyampaikan materi. Pola ketiga adalah pola pembelajaran guru dan media. Dalam hal ini guru menyampaikan materi kepada siswa, kemudian pada *feedback* dilakukan melalui media. Pola pembelajaran keempat adalah pola pembelajaran bermedia. Pada pola ini, guru tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi bagi kegiatan pembelajaran para siswa. Akan tetapi siswa dapat memperoleh informasi dari berbagai media.

Dalam kegiatan pembelajaran, guru seyogianya harus memiliki perencanaan dalam pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Glaser (dalam Hakim, 2009, hlm. 81-83) yang mengembangkan model dasar perencanaan pembelajaran berdasarkan model dasar mengajar, sebagai berikut:



Gambar 2.2
 Bagan Model Dasar Mengajar
 (Lukmanul Hakim, 2009, hlm. 81)

a). Tujuan pembelajaran

Menurut Glaser (dalam Hakim, 2009, hlm. 81) langkah pertama dan yang terpenting dalam membuat perencanaan pembelajaran adalah merumuskan tujuan. Pada bagan di muka, dapat dilihat, mengajar selalu mempunyai tujuan. Tujuan ini dapat menentukan seluruh kegiatan maupun isi pembelajaran.

Tujuan pembelajaran yang bentuknya khusus ini harus dirumuskan berdasarkan pada analisis pembelajaran dan karakteristik siswa. Tujuan ini dirumuskan secara khusus dan jelas menggambarkan kemampuan apa yang diharapkan dapat dimiliki setelah proses pembelajaran. Rumusan tujuan dibuat berdasarkan analisis terhadap berbagai tuntutan, kebutuhan dan harapan. Oleh karena itu tujuan dibuat dengan mempertimbangkan faktor-faktor masyarakat, siswa itu sendiri, serta ilmu pengetahuan dan teknologi (budaya).

b). Pengenalan keadaan siswa

Setelah merumuskan tujuan, guru melakukan kegiatan pengenalan keadaan siswa sebelum berlangsungnya proses pembelajaran (*entry behavior*). Yaitu apakah siswa menguasai materi pembelajaran yang akan diberikan, atau sampai sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran yang akan diajarkan itu.

1). Mengetahui *Entry Behavior*

Kemampuan awal siswa sebelum mulai mempelajari suatu materi pembelajaran banyak membawa pengaruh terhadap hasil yang dicapai. Dengan mengetahui kemampuan awal, guru dapat menetapkan dari mana harus memulai pembelajaran. Kemampuan awal dimaksudkan di sini adalah tingkat pengetahuan dan keterampilan yang telah dimiliki, yang lebih rendah dari apa yang akan dipelajari. Tingkat kemampuan ini dikenal dengan istilah *entry behavior*.

2). Pengertian *Entry Behavior*

Entry behavior pada dasarnya merupakan keadaan pengetahuan atau keterampilan yang harus dimiliki terlebih dahulu oleh siswa sebelum ia mempelajari pengetahuan atau keterampilan baru.

Johan Friedrich Herbart (dalam Hakim, 2009, hl. 83) menyarankan bahwa untuk memulai suatu proses pembelajaran terlebih dahulu guru harus mengetahui kemampuan yang telah dimiliki siswa sebelumnya (*entry behavior*). Kemampuan ini menjadi dasar dalam melakukan berbagai kegiatan belajar, baik melalui diskusi, pemecahan masalah, maupun kegiatan-kegiatan lain.

c). Prosedur pembelajaran

Atas dasar hasil pengenalan keadaan siswa, barulah ditempuh prosedur atau strategi pembelajaran meliputi:

- 1). Metode apa yang digunakan dan kegiatan apa yang akan dilakukan.
- 2). Alat atau media pembelajaran apa yang akan digunakan.
- 3). Berapa lama proses pembelajaran berlangsung.

Konsep mengaktifkan siswa belajar, bertalian dengan peristiwa pembelajaran di sekolah tersebut penerapannya banyak tergantung kepada metode pembelajaran guru. Metode pembelajaran ini secara umum tercermin dalam rangkaian peristiwa tersebut. Namun penekanan banyak sekali terjadi pada “bimbingan belajar” yaitu dalam menggunakan metode pembelajaran dan alat

yang relevan. Di sini guru perlu mempertimbangkan metode pembelajaran yang tepat.

d). Evaluasi hasil belajar

Langkah terakhir dari proses pembelajaran adalah melaksanakan evaluasi atau penilaian terhadap sejauh mana proses pembelajaran dapat mencapai tujuan. Evaluasi banyak bergantung kepada tujuan yang hendak dicapai. Penilaian ini sangat penting sebagai umpan balik untuk mengadakan perbaikan. Oleh karena itu evaluasi harus dilakukan terus menerus. Hal ini juga penting sebagai umpan balik dalam melihat tujuan, pengenalan siswa maupun prosedur pembelajaran. Evaluasi dikembangkan berdasarkan pada tujuan khusus pembelajaran yang dirumuskan. Sehingga dapat dijadikan alat pengukur kemampuan setelah mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan tujuan khusus pembelajaran yang dimaksud.

Bagan model desain pembelajaran sebagaimana tersebut di atas penerapannya terutama untuk kepentingan penyusunan sistem pembelajaran individual. Namun demikian, langkah yang ditempuh merupakan suatu pola tersendiri, dapat diterapkan untuk kepentingan yang lebih luas atau lebih umum (Hakim, 2009, hlm. 85).

B. Prinsip-Prinsip Belajar

1. Prinsip Umum Belajar

Belajar menurut Wingo (dalam Hakim, 2009, hlm. 73-75) didasarkan atas prinsip-prinsip sebagai berikut.

a). Hasil belajar sepatutnya menjangkau banyak segi

Dalam suatu proses belajar, banyak segi yang sepatutnya dicapai sebagai hasil belajar, yaitu meliputi pengetahuan dan pemahaman tentang konsep, kemampuan menerapkan konsep, kemampuan menjabarkan dan menarik kesimpulan serta menilai kemanfaatan suatu konsep, menyenangkan dan memberi respons yang positif terhadap sesuatu yang dipelajari, dan diperoleh kecakapan melakukan suatu kegiatan tertentu.

b). Hasil belajar diperoleh berkat pengalaman

Pemahaman dan struktur kognitif dapat diperoleh seseorang melalui pengalaman melakukan suatu kegiatan. Dalam khazanah peristilahan pendidikan, hal ini dikenal dengan "*learning by doing*" yaitu belajar dengan jalan melakukan suatu kegiatan. Pemahaman itu sendiri bersifat abstrak. Sesuatu yang abstrak akan mudah diperoleh dengan jalan melakukan kegiatan-kegiatan yang nyata atau konkrit, sehingga orang yang bersangkutan memperoleh pengalaman yang menuntun pada pemahaman yang bersifat abstrak.

c). Belajar merupakan suatu kegiatan yang mempunyai tujuan

Untuk mempertemukan tujuan guru (tujuan pembelajaran) dengan tujuan belajar siswa, dapat diupayakan dengan cara mengkomunikasikan tujuan tersebut kepada siswa. Dampak dari mengkomunikasikan tujuan, memang berbeda-beda pada diri masing-masing siswa, namun setidaknya guru sudah memberi rangsangan agar siswa merumuskan sendiri apa yang diinginkan atau diharapkan dari kegiatan belajar yang hendak dilakukan, dengan demikian, proses belajar berjalan ke arah upayapencapaian tujuan tadi.

2. Prinsip Belajar pada Aktivitas Siswa

Prinsip belajar yang menekankan pada aktivitas siswa, antara lain:

- a). Belajar dapat terjadi dengan proses mengalami.
- b). Belajar merupakan transaksi aktif.
- c). Belajar secara aktif memerlukan kegiatan yang bersifat vital, sehingga dapat berupaya mencapai tujuan dan memenuhi kebutuhannya.
- d). Belajar terjadi melalui proses mengatasi hambatan (masalah) sehingga mencapai pemecahan atau tujuan.
- e). Hanya dengan melalui penyoderan masalah memungkinkan diaktifkannya motivasi dan upaya, sehingga siswa berpengalaman dengan kegiatan yang bertujuan.

C. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Istilah Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dikenal juga dengan istilah sains. Kata sains ini berasal dari bahasa Latin yaitu *scientia* yang berarti "saya tahu". Dalam bahasa Inggris, kata sains berasal dari kata *science* yang berarti "pengetahuan". *Science* kemudian berkembang menjadi *social science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan sosial (IPS) dan *natural science* yang dalam Bahasa Indonesia dikenal dengan ilmu pengetahuan alam (IPA).

Rutherford and Ahlgren (dalam Sujana, 2012, hlm. 14) mengatakan bahwa IPA atau sains merupakan proses untuk memproduksi pengetahuan. Sedangkan Carin and Sund (dalam Sujana, 2012, hlm. 14) mengemukakan bahwa sains merupakan pengetahuan yang sistematis, berlaku secara umum, serta berupa kumpulan data hasil observasi atau pengamatan dan eksperimen.

Hal senada dikemukakan oleh Abruscato (dalam Sujana, 2012, hlm. 14) bahwa sains dapat dipandang dari tiga sudut, yaitu:

- a). Sains merupakan sejumlah proses kegiatan mengumpulkan informasi secara sistematis mengenai alam sekitar;
- b). Sains merupakan pengetahuan yang diperoleh melalui proses kegiatan tertentu serta;
- c). Sains mempunyai ciri nilai-nilai dan sikap para ilmuwan dalam menggunakan proses ilmiah untuk memperoleh pengetahuan.

Selanjutnya dalam Permendiknas No.22 tahun 2006 tentang Standar Isi dikemukakan mengenai pengertian IPA, yaitu IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

IPA merupakan cabang pengetahuan yang berawal dari fenomena alam. IPA didefinisikan sebagai sekumpulan pengetahuan tentang objek dan fenomena alam

yang diperoleh dari hasil pemikiran dan penyelidikan ilmuwan yang dilakukan dengan keterampilan bereksperimen dengan menggunakan metode ilmiah.

Definisi ini memberi pengertian bahwa IPA merupakan cabang pengetahuan yang dibangun berdasarkan pengamatan dan klasifikasi data, dan biasanya disusun dan diverifikasi dalam hukum-hukum yang bersifat kuantitatif, yang melibatkan aplikasi penalaran matematis dan analisis data terhadap gejala-gejala alam. Dengan demikian, pada hakikatnya IPA merupakan ilmu pengetahuan tentang gejala alam yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip dan hukum yang teruji kebenarannya dan melalui suatu rangkaian kegiatan dalam metode ilmiah.

Pada hakikatnya setiap mata pelajaran tentu memiliki karakteristik yang berbeda satu dengan yang lainnya. Begitu juga dengan anak SD, anak SD memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak SMP, SMA maupun yang kuliah. Maka dari itu, dalam pembelajaran di SD harus memperhatikan prinsip-prinsip tertentu supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Prinsip-prinsip tersebut diantaranya yaitu, prinsip motivasi, prinsip latar, prinsip menemukan, prinsip belajar sambil melakukan, prinsip belajar sambil bermain, serta prinsip sosial (Sujana, 2012, hlm. 33).

- a) Prinsip motivasi artinya dalam pembelajaran IPA di SD. Guru harus memberikan motivasi kepada siswa agar siswa mau belajar.
- b) Prinsip latar artinya ketika melakukan pembelajaran IPA pada siswa SD, guru hendaknya memperhatikan latar belakang pengetahuan, keterampilan, pengalaman, serta latar belakang lainnya.
- c) Prinsip menemukan artinya dalam melaksanakan pembelajaran IPA di SD hendaknya memperhatikan cara agar siswa mau menemukan sesuatu dalam pembelajarannya.
- d) Prinsip belajar sambil melakukan (*learning by doing*) artinya dalam proses pembelajaran IPA di SD sebaiknya guru selalu mendorong siswanya untuk melakukan kegiatan proses sains.
- e) Prinsip belajar sambil bermain artinya dalam proses pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang dapat dirasakan siswa senang dan tidak membosankan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dengan dilakukan melalui permainan, rekreasi, atau kegiatan lainnya.
- f) Prinsip sosial artinya dalam pembelajaran IPA di SD sebaiknya diciptakan kegiatan yang menumbuhkan sikap sosial seperti kerjasama. Saling menolong, dan sebagainya.

2. Tujuan Pembelajaran IPA

Setiap materi yang diajarkan pada siswa, tentu mempunyai tujuan tertentu. Sama halnya seperti sains yang juga mempunyai tujuan tertentu dalam pelaksanaan pembelajarannya. Adapun tujuan pembelajaran IPA (dalam Sujana, 2012, hlm. 32) adalah:

- a) Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, serta keteraturan alam
- b) Mengembangkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, serta masyarakat.
- d) Mengembangkan keterampilan proses untuk melakukan penyelidikan terhadap alam sekitar, memecahkan masalah, serta membuat keputusan
- e) Meningkatkan kesadaran untuk berperanserta dalam memelihara, menjaga, serta melestarikan lingkungan alam
- f) Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai satu ciptaan Tuhan
- g) Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang SMP/MTs.

D. Media Grafis *Flipchart*

1. Media

Kata “media” berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Gerlach dan Ely (dalam Sujana, 2012, hlm. 90) mengemukakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi tertentu sehingga membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Selanjutnya Rustaman (dalam Sujana, 2012, hlm. 90) mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa, sehingga akan mendorong siswa untuk belajar.

Martin dan Briggs, 1986 (dalam Sujana, 2012, hlm. 90) mengemukakan bahwa media merupakan sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan

siswa. Media dapat berupa perangkat keras seperti computer, televise, proyektor atau dapat pula berupa perangkat lunak.

Pengertian lain tentang media dikemukakan oleh *Association of Education and Communication Technology (AECT)* (dalam Sujana, 2012, hlm. 90) yang mengartikan bahwa media adalah segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan *National Education Association (NEA)* (dalam Sujana, 2012, hlm. 90) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dapat didengar, serta dapat dibaca atau dibicarakan.

Dari beberapa uraian mengenai pengertian media yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran kepada siswa, baik berupa benda mati maupun benda hidup yang dapat mempermudah siswa dalam memahami isi pesan (materi pelajaran) yang disampaikan oleh guru.

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanyalah merupakan alat bantu yang dipergunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap atau *retensi* belajar.

2. Manfaat Media

Secara umum media mempunyai kegunaan (dalam Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 9), antara lain:

- a). Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b). Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
- c). Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d). Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
- e). Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 9), adalah sebagai berikut.

- a). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
- b). Pembelajaran dapat lebih menarik.
- c). Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- d). Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
- e). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- f). Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- g). Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- h). Peran guru berubah kearah yang positif.

3. Pengertian Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan simbol/gambar (Susilana dan Riyana, 2009, hlm. 14). Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

a). Kelebihan Media Grafis

- 1). Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan
- 2). Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
- 3). Pembuatannya mudah dan harganya murah.

b). Kelemahan Media Grafis

- 1). Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
- 2). Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

4. Pengertian *Flipchart*

Adapun pengertian *Flipchart* sudah dijelaskan dan bisa dilihat pada Bab I halaman 7 beserta kelebihan dari *flipchart* tersebut.

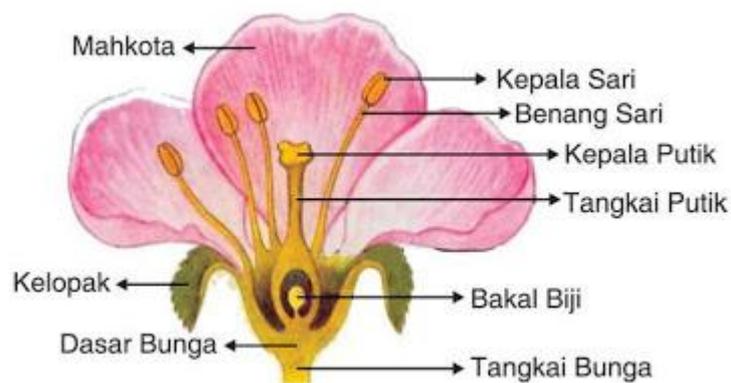
Cara Mendesain *Flipchart*

- a). Tentukan tujuan pembelajaran.

- b). Menentukan bentuk *flipchart*.
 - c). Membuat ringkasan materi.
 - d). Merancang draf kasar (sketsa).
 - e). Memilih warna yang sesuai.
 - f). Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.
- 3). Cara Menggunakan *Flipchart*
- a). Mempersiapkan diri.
 - b). Penempatan yang tepat.
 - c). Pengaturan siswa.
 - d). Perkenalkan pokok materi.
 - e). Sajikan gambar.
 - f). Beri kesempatan siswa untuk bertanya.
 - g). Menyimpulkan materi.

E. Struktur Bunga dan Fungsinya

Bunga merupakan modifikasi suatu tunas (batang dan daun) yang bentuk, warna, dan susunannya disesuaikan dengan kepentingan tumbuhan. Bunga berfungsi sebagai tempat berlangsungnya penyerbukan dan pembuahan. Perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.3
Struktur Bunga

Bagian-bagian dari bunga memiliki fungsi masing-masing. Adapun fungsi dari masing-masing bagian tersebut adalah sebagai berikut:

a). Putik

Putik terdapat di bagian tengah-tengah bunga. Biasanya, putik dikelilingi oleh benang sari. Putik berfungsi sebagai alat kelamin betina. Putik terdiri atas kepala putik, tangkai putik, dan dasar putik. Pada bagian dasar putik terdapat bagian yang kelak akan menjadi buah dan biji.

b). Benang Sari

Benang sari terdapat pada bagian tengah bunga yang berdekatan dengan mahkota bunga. Benang sari berfungsi sebagai alat kelamin jantan. Benang sari terdiri atas tangkai sari dan kepala sari.

c). Mahkota Bunga

Mahkota bunga umumnya memiliki warna bermacam-macam sehingga disebut perhiasan bunga. Mahkota bunga berfungsi memikat serangga agar hinggap pada bunga untuk membantu penyerbukan.

d). Kelopak Bunga

Kelopak bunga berfungsi melindungi mahkota bunga ketika masih kuncup. Biasanya, bentuk dan warnanya menyerupai daun.

e). Tangkai Bunga

Tangkai bunga merupakan bagian yang berada pada bagian bawah bunga. Tangkai bunga berperan sebagai penopang bunga dan sebagai penyambung antara bunga dan batang atau ranting.

F. Hipotesis Tindakan

Uraian diatas menunjukkan bahwa betapa pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran IPA, khususnya di Sekolah Dasar. Oleh sebab itu, jika dalam penelitian ini digunakan media grafis *flipchart* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari hasil analisis tindakan, peneliti membuat hipotesis bahwa jika pembelajaran pada konsep bagian-bagian bunga dan fungsinya menggunakan media grafis *flipchart* maka hasil belajar siswa meningkat.

