

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teoritis

2.1.1 Pengertian Prestasi Belajar

Rosyid, dkk (2019) mengatakan dalam bukunya Prestasi Belajar menyebutkan bahwa prestasi belajar merupakan gabungan dari dua kata, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Pada setiap kata tersebut memiliki makna tersendiri, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya). Sedangkan Djamarah (2004) di dalam bukunya Prestasi Belajar dan Kompetensi, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dapat dicapai, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.

Selain itu, sebagaimana dikemukakan Hamalik (2008) dalam bukunya Proses Belajar Mengajar menyebutkan bahwa belajar merupakan memodifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian tersebut, maka belajar merupakan proses suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih dalam daripada itu, yakni mengalami dan belajar juga merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang

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

Menurut Sadirman (2011), prestasi belajar merupakan kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu dalam belajar. Selain itu menurut Dimiyati & Dimiyati & Mudjiono (2009), prestasi belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Definisi di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dapat membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini merupakan pengalaman tingkah laku dari yang kurang baik menjadi lebih baik. Pengalaman dalam belajar merupakan pengalaman yang dituju pada hasil yang akan dicapai siswa dalam proses belajar di sekolah. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai (dilakukan, dikerjakan), dalam hal ini prestasi belajar merupakan hasil pekerjaan, hasil penciptaan oleh seseorang yang diperoleh dengan ketelitian kerja serta perjuangan yang membutuhkan pikiran.

2.1.1.1 Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Prestasi belajar tiap peserta didik berbeda-beda. Materi yang disajikan sama, guru yang mengajar sama dan strategi yang ditetapkan sama belum tentu menghasilkan prestasi belajar yang sama. Menurut Suryabrata (2002) faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam dua golongan yaitu:

Faktor internal

- a. Kecerdasan (intelegensi) adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.
- b. Jasmaniah (pancaindra) atau fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.
- c. Sikap yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, atau acuh tak acuh. Sikap seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor pengetahuan, kebiasaan dan keyakinan.
- d. Minat adalah kecenderungan yang menetap dalam subjek untuk merasa tertarik pada bidang atau hal tertentu dan merasa senang berkecimpung dalam bidang itu.
- e. Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
- f. Motivasi belajar adalah faktor penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melakukan belajar.

Faktor Eksternal

- a) Lingkungan keluarga merupakan lingkungan pendidikan pertama dan utama karena dalam keluarga inilah anak pertama-tama mendapatkan pendidikan dan bimbingan, sedangkan tugas utama dalam keluarga bagi pendidikan adalah sebagai peletak dasar akhlak dan keagamaan.
- b) Lingkungan sekolah, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong peserta didik untuk belajar lebih giat. Lingkungan sekolah ini meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, alat-alat pelajaran dan kurikulum. Hubungan guru dengan peserta didik yang kurang baik akan mempengaruhi hasil belajarnya.
- c) Lingkungan masyarakat membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya.

Sebagaimana yang diungkapkan oleh Slameto (2010) faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah gaya belajar. Karena gaya belajar merupakan bentuk dan cara belajar peserta didik yang paling disukai yang akan berbeda antara yang satu dengan yang lain karena setiap individu mempunyai kegemaran dan keunikan sendiri-sendiri yang tidak akan sama dengan individu lain. Selain itu faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik salah satunya adalah lingkungan sekolah. Karena

lingkungan sekolah sebagai tempat bersosialisasi anak selain dalam lingkungan keluarga dan anak juga menghabiskan waktunya sebagian di sekolah.

Dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yang paling penting adalah faktor internal yakni gaya belajar dan faktor eksternal yaitu lingkungan sekolah yang nyaman.

2.1.1.2 Tujuan Belajar

Menurut Dalyono (2007:49-50) tujuan belajar adalah sebagai berikut: Belajar bertujuan mengadakan perubahan dalam diri antara lain perubahan tingkah laku; belajar bertujuan mengubah kebiasaan yang buruk menjadi baik; belajar bertujuan mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang dan sebagainya; dengan belajar dapat memiliki keterampilan; belajar bertujuan menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar adalah terjadinya perubahan dalam diri seseorang terhadap cara berfikir, mentalitas dan perilakunya yang meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (pemahaman) dan psikomotorik (keterampilan).

2.1.2 Pengertian Media Kartu Bergambar

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Susilana (2014:6) menyatakan media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “ medium” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Saptono (2003) mengemukakan pendapat bahwa kartu adalah

kertas tebal yang berisi gambar-gambar atau tulisan tertentu yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan pembelajaran IPA dan membantu pemahaman siswa tentang konsep tertentu. Penggunaan media kartu bergambar dapat efektif apabila disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik dari segi ukuran gambar, warna dan latar belakang yang dapat mempengaruhi penafsiran.

Sejalan dengan pendapat Arsyad (2002:119) menyatakan kartu bergambar adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Media kartu bergambar biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. Kartu-kartu tersebut dapat menjadi petunjuk dan rangsangan bagi siswa untuk memberikan respon yang diinginkan.

Secara garis besar media Pendidikan terbagi tiga yaitu media audio, audio visual, dan media visual dua dimensi. Media visual dua dimensi ada dua macam yaitu media visual dua dimensi pada bidang transparan dan media visual dua dimensi pada bidang yang tidak transparan adalah media kartu bergambar yang diturunkan menjadi media kartu bergambar dalam penelitian ini.

Media kartu bergambar adalah media visual, pesan yang disampaikan dalam simbol-simbol komunikasi visual dan secara khusus gambar berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta (Sadiman 2003:15-16). Media kartu bergambar yang satu saja dan monoton serta hanya dipasang di dinding kurang menarik perhatian siswa. Maka untuk mengantisipasi hal tersebut, media kartu bergambar di modifikasi menjadi media

kartu bergambar agar lebih jelas dan menarik dengan tema bervariasi terkait dengan kehidupan sehari-hari yang disajikan dalam kombinasi warna yang menarik dan mencolok.

2.1.2.1 Bentuk dan Kegunaan Media Kartu Bergambar

Kartu bergambar merupakan kartu yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun anak kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar tersebut. Kartu bergambar juga merupakan gambar yang mempunyai dua sisi, sisi satu menampilkan objek dan sisi yang lain menampilkan kata yang menerangkan objek. Kartu gambar tersebut disimpan dalam satu kotak yang menunjukkan jumlah kartu dari sebuah kelompok gambar. Kelompok gambar menunjukkan tema gambar (binatang, sayuran, buah-buahan, bagian-bagian tumbuh, nama bilangan, nama kendaraan).

Menurut Sadiman, dkk (2011) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Memberikan perangsang belajar yang sama.
- e. Menyamakan pengalaman.
- f. Menimbulkan persepsi yang sama.

Pemilihan gambar-gambar pada kartu bergambar dalam pembelajaran tentu harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Gambar-gambar tersebut hendaknya menampilkan gagasan, informasi, konsep-konsep yang mendukung tujuan, serta kebutuhan pengajaran. Pemilihan kartu bergambar pun harus

memperlihatkan sasaran yang harus disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak.

2.1.2.2 Langkah-langkah Pembelajaran dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar

Dalam menggunakan media kartu bergambar guru harus tau cara menggunakan media tersebut dan guru harus tau alat bantu apa yang akan digunakan dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut akan dijelaskan langkah-langkah media kartu bergambar menurut Suyanto (2005b:180), langkah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran membaca sebagai berikut:

- a. Bahan-bahan
 - 1) Sediakan berbagai kartu gambar yang namanya cukup pendek, beberapa dimulai dari huruf yang sama dan tidak ada konsonan ganda, seperti topi, toko, bola, baju, paku, pipa, kaca, kue, meja, dan mata.
 - 2) Menyediakan kartu kata dengan tulisan nama-nama benda tadi.
- b. Prosedur
 - 1) Gunakan permainan ini dalam kelompok
 - 2) Menyediakan kartu gambar dan kartu nama benda
 - 3) Guru menunjukkan gambar benda dan anak diajak mencari kartu nama benda tersebut.
 - 4) Setelah anak tahu cara bermainnya, biarkan anak bermain dalam kelompok.

Berdasarkan langkah-langkah yang dikemukakan di atas, maka peneliti mengembangkan langkah penggunaan media kartu bergambar dalam pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

- a) mempersiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan tema hari ini dan tema sebelumnya yang belum dikuasai oleh anak.

- b) Anak dikondisikan sebelum pembelajaran dimulai dengan membagi kelas menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari 3 anak
- c) guru menjelaskan tema dan permainan yang akan dilakukan hari ini
- d) kartu bergambar dikocok acak kemudian dibagikan satu per satu kepada anak, anak yang mendapat kartu yang sama maju ke depan kelas, permainan ini dimainkan secara bergilir
- e) anak memilih salah satu kartu bergambar yang berada di kantung papan membaca dengan posisi kata tertutup dan meminta anak menyebutkan nama benda pada gambar tersebut
- f) kartu bergambar yang telah dipilih anak kemudian diambil, kemudian anak menyebutkan huruf yang membentuk kartu bergambar tersebut secara berurut.
- g) anak menyebutkan kartu yang memiliki huruf awal yang sama seperti kartu yang dipilih.

2.1.2.3 Peran Media Kartu Bergambar Dalam Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dijadikan perantara dalam proses interaksi antara guru dan siswa dengan tujuan untuk memperjelas proses yang berupa informasi materi pelajaran yang sedang dipelajari.

Heinich, dkk (Latuheru, 1993:23) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung

maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo (Latuheru, 1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Begitu pula dengan kartu bergambar, kartu bergambar yang diperlihatkan kepada siswa diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media kartu bergambar tergolong dalam media berbasis visual yang memegang peranan penting dalam proses belajar. Arsyad (2000:89) mengemukakan bahwa, “ media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat anak dan dapat memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata”.

Dari uraian di atas maka dapat peneliti simpulkan bahwa dengan menggunakan media kartu bergambar dalam pembelajaran dapat meningkatkan kegairahan siswa dalam mengikuti pelajaran, dapat menghindari kejenuhan, dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat mempermudah dan memperjelas penyampaian pesan tau materi dari guru kepada siswa.

2.2 Kerangka Berpikir

Media sangat penting karena berguna bagi pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Secara umum, media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Tentunya hasil pembelajaran yang menggunakan media dan tidak menggunakan media akan berbeda hasilnya.

Media kartu bergambar adalah media yang berbentuk kartu dan di dalamnya terdapat gambar serta kata-kata yang sesuai dengan gambar tersebut. Kartu yang terdapat gambarnya ini akan mempermudah dalam belajar membaca permulaan. Penggunaan media ini diharapkan efektif digunakan pada pembelajaran IPA materi perbedaan makhluk hidup dengan benda mati.

Prestasi belajar ditentukan oleh proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, dalam pelaksanaannya masih banyak pembelajaran yang belum memanfaatkan secara optimal, hanya memberikan materi yang disampaikan, siswa hanya menerima apa yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat mengakibatkan informasi yang didapat siswa hanya sedikit ini membuat siswa tidak dapat berfikir kreatif, membuat siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran.

Prestasi belajar siswa disekolah sering di indikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri merasa tidak termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru. Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar dialami oleh guru.

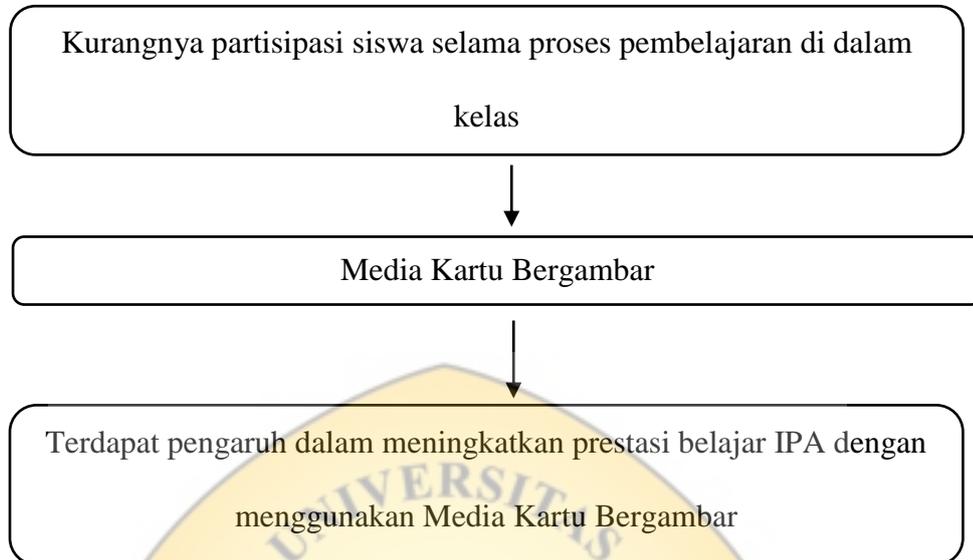
Salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah penggunaan media dalam pembelajaran. Penggunaan kartu bergambar adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn

Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia. Media pembelajaran ini berfungsi agar materi yang diajarkan siswa bisa diterima siswa dengan baik.

Dengan adanya media maka kita akan semakin mudah untuk menerapkan cara pengajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sebelumnya siswa melakukan pre-test untuk mengetahui pengetahuan siswa sebelum perlakuan dalam pembelajaran. Selanjutnya dilakukan perlakuan dalam pembelajaran, dalam pembelajaran ini siswa dibagi beberapa kelompok dan saling berdiskusi untuk memahami suatu materi pembelajaran.

Dalam prosesnya kelompok dibagi masing-masing kartu bergambar, selanjutnya siswa diharapkan menjelaskan masing-masing isi dari kartu bergambar, kemudian mengurutkan urutan kejadian daur air dari kartu bergambar tersebut. Dengan demikian mereka akan berfikir kreatif karena pendapat dari masing-masing siswa berbeda, dan pada akhirnya guru akan memberikan kesimpulan atau jawaban yang paling tepat dari masing-masing kartu bergambar tersebut. Setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan kartu bergambar pada kelas maka dilakukan post-test untuk mengukur hasil belajar dari kelas, selanjutnya di bandingkan guna melihat pengaruh penggunaan media kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas langkah-langkah dalam penelitian ini dapat dilihat dari gambar dibawah ini :



Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

Melalui penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan media tersebut, maka hal ini menunjukkan adanya pengaruh media kartu bergambar terhadap prestasi belajar IPA di Sekolah Dasar.