

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah atau perantara. Dalam bahasa arab disebut “*wasail*” bentuk jamak dari ‘wasilah’ yakni sinonim dari al-wast yang artinya juga tengah kata tengah sendiri berarti berada diantara dua sisi, maka disebut sebagai perantara (wasilah). Fatria (2017) menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Jadi dari berbagai pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses berkomunikasi antara pemberi informasi dan penerima pesan. Media bisa berupa video, gambar, buku, teks, maupun televisi. Media juga dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi, sarana untuk mengungkapkan pendapat, membatu mengatasi

keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, sebagai sarana untuk relaksasi atau hiburan, sebagai sarana komunikasi sosial, dan juga sebagai sarana kendali atau pengawasan bagi khalayak.

b. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran secara umum adalah proses interaksi antara peserta didik atau siswa dengan pendidik atau guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Definisi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu proses oleh guru atau tenaga didik untuk membantu murid atau peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Arti pembelajaran yang lain adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dikarenakan adanya usaha. Menurut Rusman (2020) pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan siswa baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Sedangkan dalam (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003) menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi

peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Yolandasari (2020) pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Dari beberapa pendapat diatas dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar yang bersifat sistematis, komunikatif, interaktif dan terarah antara guru, sumber belajar, lingkungan dan siswa dalam proses belajar sebagai upaya mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran dapat dilakukan baik secara tatap muka maupun secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Dengan harapan pembelajaran membawa perubahan tingkah laku pada peserta didik dengan adanya pengetahuan baru.

c. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Syaiful bahari Djamarah dan Azwan Zain (2020) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Ashar (2011) Mengatakan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik didalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dari beberapa

pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur instruksional untuk merangsang siswa untuk belajar. Sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan dan perencanaan penggunaan media pembelajaran yang baik dan tepat. Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadikan media pembelajaran efektif digunakan dan tidak sia-sia jika diterapkan. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sistem intruksional secara keseluruhan. Maka beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Muali (2018) adalah sebagai berikut: 1) Sesuai

dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional dimana akan lebih baik jika mengacu setidaknya dua dari tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Media pembelajaran yang dipilih hendaknya mampu diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi. 2) Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simpel dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus-menerus patut menjadi salah satu pertimbangan utama dalam memilih media pembelajaran. 3) Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru menggunakan media pembelajaran tersebut. Keterampilan penggunaan media pembelajaran ini juga nantinya dapat diturunkan kepada siswa sehingga siswa juga mampu terampil menggunakan media pembelajaran yang dipilih. 4) Keadaan peserta didik. kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis, maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik tidak akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran. 5) Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai

sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia, media merupakan alat mengajar dan belajar, peralatan tersebut ketika dibutuhkan untuk memenuhi keperluan siswa dan guru.

Dari pernyataan diatas disimpulkan bahwa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran antara lain: 1) Sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) Praktis luwes dan bertahan; 3) Mendukung kegiatan pembelajaran; 4) Media dapat digunakan guru atau pemilihan media disesuaikan dengan kemampuan dan keterampilan guru dalam menggunakan; 5) Ketersediaan media pembelajaran; 6) Disesuaikan dengan keadaan peserta didik; 7) Mutu teknis yaitu bentuk tampilan visual media sebaiknya ditata dan disajikan dengan rapi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam menyerap informasi.

e. Macam-macam Media Pembelajaran

Kemp dan smellie dalam Abdul W, dkk,(2021) membagi media pembelajaran ke enam bagian,yakni 1) media cetak; 2) OPH; 3) perekaman audiotape; 4) slide dan film; 5) penyajian dengan multi gambar; 6) rekaman rekaman, videotipe dan videodisc, dan media interaktif. Menurut Ashyar dalam Abdul Wahab, dkk.(2021) membagi jenis media pembelajaran dalam empat 8 bagian, yakni 1) media visual, 2) media audio, 3) media audio-visual, 4) dan multi media. Menurut Pribadi

(2011) media pembelajaran dapat diklasifikasi menjadi delapan bagian, yaitu 1) orang; 2) objek; 3) teks; 4) audio; 5) visual; 6) video; 7) komputer multimedia; 8) jaringan komputer.

f. Pengertian Diagram Tahu-Ingin-Pelajari (T-I-P)

Menurut Kisyani Laksono (2016) diagram Tahu-Ingin-Pelajari merupakan strategi yang digunakan untuk membantu siswa dalam memahami isi teks dengan cara mengaktifkan pengetahuan latar belakang, bertanya, dan menemukan hal penting. Diagram Tahu-Ingin-Pelajari memudahkan siswa dalam mengamati kalimat, mengingat kembali, dan menemukan makna dari kalimat yang terdapat dalam bacaan (Pratiwi Retnaningdyah, 2016). Diagram tahu-ingin-pelajari merupakan adaptasi dari diagram *know-want to know-learned* yang dikembangkan oleh Ogle pada tahun 1986 yaitu media bantu yang digunakan untuk membantu guru membangkitkan minat siswa pada suatu topik bahasan. Pada diagram ini disediakan tiga unsur yang membantu siswa untuk menempatkan hal yang akan ditulisnya sesuai dengan pemahaman siswa ketika menghadapi bacaan.

g. Tahapan Diagram Tahu-Ingin-Pelajari (T-I-P)

Kisyani Laksono (2016) menyatakan bahwa pada diagram tahu-ingin-pelajari (T-I-P) terdapat beberapa tahapan di dalamnya, diantaranya sebagai berikut:

1) Unsur T (Tahu)

Pada tahapan ini, guru memberikan teks bacaan pada siswa untuk dibaca. Lalu berdasarkan judul teks bacaan yang telah diberikan, siswa diminta untuk menuliskan apa saja yang ia ketahui berdasarkan teks bacaan yang telah dibaca pada kolom T. Tujuannya agar siswa dapat memetakan apa saja yang sudah diketahuinya sebagai acuan untuk menemukan informasi selanjutnya.

2) Unsur I (Ingin)

Pada tahapan ingin, siswa diminta untuk menuliskan apa yang ingin ia ketahui berdasarkan teks bacaan yang telah ia baca pada kolom I. Tujuannya agar siswa dapat mencari tahu informasi sesuai dengan kebutuhannya.

3) Unsur P (Pelajari)

Setelah siswa menuliskan apa yang ingin mereka ketahui, bersama-sama dengan guru, siswa mencari tahu jawaban atas apa yang ingin mereka ketahui. Selanjutnya, setelah mereka bersama-sama berdiskusi untuk menemukan jawaban, siswa menuliskan apa yang telah mereka pelajari pada kolom P. Pada kolom P ini berisikan simpulan dari keseluruhan isi teks bacaan.

2. Model Pembelajaran *Discovery Learning*

a. Pengertian *Discovery Learning*

Discovery learning merupakan metode pembelajaran kognitif yang menuntut guru lebih kreatif menciptakan situasi yang dapat membuat peserta didik belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. Hadiono dan Hidayati (2016) menyarankan agar peserta didik belajar melalui keterlibatannya secara aktif dengan konsep-konsep dan prinsip yang dapat menambah pengalaman dan mengarah pada kegiatan eksperimen.

Hosnan (2014) mengatakan bahwa model *discovery* merupakan model pembelajaran berdasarkan pandangan konstruktivisme. Model *discovery* menekankan pada pentingnya pemahaman struktur dan ide-ide penting terhadap suatu disiplin ilmu melalui keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Peserta didik didorong untuk belajar sebagian besar melalui keterlibatan aktif mereka sendiri dengan konsep-konsep, gagasan-gagasan dan guru mendorong peserta didik untuk memiliki pengalaman yang memungkinkan mereka menemukan prinsip untuk mereka sendiri. Sedangkan menurut Azhari (2015) model *discovery learning* adalah model mengajar yang mengatur pengajaran sedemikian rupa sehingga anak memperoleh pengetahuan yang belum

diketuinya itu tidak melalui pemberitahuan, sebagian atau seluruhnya ditemukan sendiri.

b. Sintaks Discovery Learning

Menurut Reska (2021) ada 6 tahap dalam pelaksanaan model pembelajaran *Discovery Learning*, diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Stimulation (Pemberian Rangsangan)

Pada tahapan ini guru memberi rangsangan kepada siswa tentang apa yang akan dipelajari hari ini. Rangsangan bisa berupa pertanyaan pemantik maupun cerita yang dikaitkan dengan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk memunculkan rasa ingin tahu dan ketertarikan siswa terhadap apa yang akan diajarkan hari ini.

2) Identifikasi Masalah

Guru menyajikan sebuah materi lalu siswa diminta untuk mengidentifikasi rumusan-rumusan masalah dalam bentuk pertanyaan yang nantinya akan dijadikan sebagai bahan diskusi.

3) Pengumpulan Data

Setelah identifikasi masalah, siswa diminta mengumpulkan data yang relevan guna menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan. Pengumpulan data dapat

dilakukan dalam bentuk wawancara, observasi, maupun mencari dari sumber baca lainnya.

4) Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas pertanyaan yang telah dirumuskan. Pengolahan data dapat dilakukan dengan cara diskusi kelompok.

5) Pembuktian

Siswa melakukan pembuktian untuk mempertahankan jawaban yang telah didapatkan sebelumnya.

6) Simpulan

Siswa bersama guru menarik simpulan atas apa yang telah dibahas pada materi hari ini.

c. Kelebihan dan Kekurangan *Discovery Learning*

Kelebihan dari *discovery learning* menurut Tumurun (2016) adalah:

- 1) Penyampaian *discovery learning* menggunakan kegiatan dan pengalaman langsung, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan dapat mengembangkan kemampuan berpikir peserta didik terhadap pembentukan konsep konsep abstrak yang memiliki makna.
- 2) *Discovery learning* lebih realistis dan mempunyai makna. Peserta didik dapat langsung menerapkan berbagai bahan uji coba yang diberikan guru, sehingga peserta didik dapat

bekerja sesuai dengan kemampuan intelektual yang dimiliki.

- 3) *Discovery learning* merupakan suatu metode pemecahan masalah, sehingga peserta didik dituntut untuk berfikir solutif dan inovatif mengenai suatu permasalahan yang sedang dihadapi;
- 4) Hasil pembelajaran dengan menggunakan *discovery learning* pengetahuan peserta didik akan bertahan lama dan mudah diingat.

Sedangkan kekurangan dalam mengajar menggunakan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode pembelajaran ceramah.
- 2) *Discovery learning* dibutuhkan kemampuan berfikir peserta didik secara solutif dan inovatif
- 3) Faktor kebudayaan dan kebiasaan. proses *discovery learning* dibutuhkan kemandirian peserta didik, kepercayaan kepada dirinya sendiri, dan kebiasaan bertindak sebagai subjek.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan proses individu melalui pengalaman mental, pengalaman fisik maupun pengalaman sosial untuk membangun gagasan atau pengalamannya terhadap suatu materi atau informasi (Muin, 2012). Setiap individu akan menjadi dewasa akibat belajar dan pengalaman yang dialami sepanjang hidupnya (Lestari, 2017). Belajar adalah suatu proses dimana mekanisme akan berubah perilakunya akibat dari pengalaman (Firmansyah, 2015). Dari beberapa pendapat diatas dapat diartikan bahwa belajar merupakan proses berubahnya individu dari tidak mengerti menjadi mengerti baik dari sikap, pengetahuan dan pemahaman.

Individu yang sedang dalam proses belajar diharapkan akan mendapatkan perubahan sesuai dengan target belajar yang telah ditentukan (Firmansyah, 2015). Dalam dunia pendidikan, pelaku utama proses belajar adalah siswa, dimana siswa tersebut diharapkan dapat berubah sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan oleh lembaga pendidikan. Menurut Tatan & Tetti dalam (Lestari, 2012) belajar selalu melibatkan perubahan dalam diri individu baik itu kematangan berpikir, berperilaku, maupun kedewasaan dalam menentukan sebuah pilihan.

Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari, 2021). Pendapat dari Mustakim (2020) hasil belajar adalah segala sesuatu yang dicapai oleh peserta didik dengan penilaian tertentu yang sudah ditetapkan oleh kurikulum lembaga pendidikan sebelumnya. Dari beberapa pendapat diatas hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil dari proses belajar mengajar baik kognitif, afektif, maupun psikomotor dengan penilaian yang sesuai dengan kurikulum pembelajaran lembaga pendidikan.

Menurut Sudjana 2005 (dalam Firmansyah, 2015) hasil belajar merupakan perubahan yang dimiliki oleh seseorang setelah melalui proses belajarnya. Muin (2012) menyebutkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian yang didapat oleh seseorang berupa perubahan dalam dirinya yang didapat setelah proses belajar.

b. Hasil Belajar IPAS

Hasil belajar IPAS dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif berupa kemampuan mengingat dan menerapkan yang dicapai oleh peserta didik sekolah dasar

setelah melalui proses pembelajaran IPAS. Hasil belajar IPAS tersebut diperlihatkan dengan jelas dan dapat diukur dengan teknik penilaian tertentu. Selain itu jenjang kemampuan yang digunakan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

c. Capaian Pembelajaran IPAS

Menurut Kemdikbud (2022) Capaian Pembelajaran (CP) Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) berfokus pada pengembangan pemahaman siswa tentang alam dan sosial serta keterampilan berpikir kritis untuk memecahkan masalah di lingkungan sekitar. IPAS bertujuan agar peserta didik mampu mengamati, mempertanyakan, memprediksi, menyelidiki, memproses, menganalisis, mengevaluasi, dan mengomunikasikan hasil temuannya.

B. Kajian Teori yang Relevan

Dalam penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Diagram Tahu-Ingin-Pelajari (T-I-P) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPAS Kelas 5 SD” peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan sebagai bahan pertimbangan. Beberapa penelitian yang dimaksud diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Citra Cahyaningtyas (2011), mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember

yang berjudul “Penerapan Strategi KWL (*Know, Want, and Learn*) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas III SDN Banjarsengon 02 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2011/2012”.

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan jenis kolaboratif. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses penerapan strategi KWL yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III Kabupaten Jember tahun pelajaran 2011-2012 dan meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III SDN Banjarsengon Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2011-2012 melalui proses penerapan strategi KWL. Hasil yang didapatkan yakni hasil belajar siswa meningkat setelah diterapkannya strategi KWL. Peningkatan ini dapat dilihat dari perbandingan nilai selatahap prasiklus, siklus I, dan siklus II. Pada tahap prasiklus nilai rata-rata siswa 51,9, lalu pada tahap II menjadi 67,5, serta pada tahap siklus II nilai rata-rata siswa menjadi 84,3.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Triazmi Wahyu Kurniawati (2012), mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun yang berjudul “Implementasi diagram tahu-ingin-pelajari (T-I-P) berdasarkan tingkat kemampuan memahami isi teks bacaan siswa sekolah dasar kelas 3 SDN Sidorejo 2”.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui bagaimana proses implementasi diagram tahu-ingin-pelajari (T-I-P) pada fokus pembelajaran Bahasa Indonesia pelajaran 10 “Bumi dan Alam Semesta” kelas 3 SDN Sidorejo 2 berdasarkan tingkat kemampuan memahami teks bacaan.

Hasil penelitian ini berupa penjelasan alur proses implementasi diagram tahu-ingin-pelajari pada fokus pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 SDN Sidorejo 2. Diagram tahu-ingin-pelajari memiliki 3 tahapan dalam penggunaannya dimana itu dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam memahami isi teks bacaan yang disajikan.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nini Ernawati (2014), mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Bengkulu yang berjudul “Penerapan Strategi *Know-Want to Know-Learned* (KWL) Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 01 Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur”.

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di SDN Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur melalui penerapan strategi KWL pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini

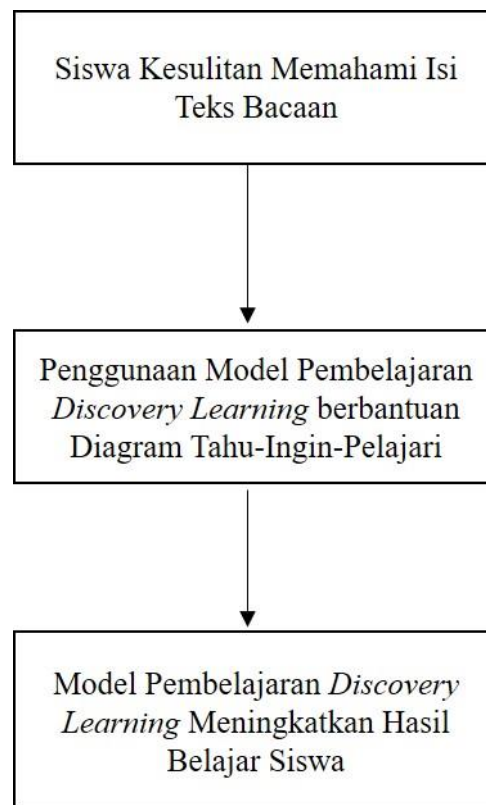
dilaksanakan per siklus. Pada siklus I nilai rata-rata siswa 75 dengan ketuntasan klasikal 72%. Sedangkan pada siklus II nilai rata-rata siswa 85 dengan ketuntasan klasikal 88%. Berdasarkan hasil tersebut, simpulan dari penelitian ini adalah dengan menerapkan strategi KWL dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDN Tanjung Kemuning Kabupaten Kaur.

C. Kerangka Berpikir

Kemampuan memahami merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki siswa. Siswa yang kemampuan memahaminya kurang akan sulit menemukan informasi lisan maupun yang terkandung dalam teks bacaan. Namun kenyataannya, masih terdapat siswa yang kesulitan memahami teks bacaan khususnya pada fokus pembelajaran Bahasa Indonesia.

Diagram Tahu-Ingin-Pelajari (T-I-P) merupakan salah satu strategi yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam memahami teks bacaan. Diagram T-I-P memungkinkan siswa untuk mengelompokkan apa saja hal yang sudah diketahui, ingin diketahui, dan hal yang didapat setelah dipelajari. Tujuan diagram T-I-P yakni menghidupkan minat siswa pada saat proses pembelajaran sehingga siswa akan lebih mudah memahami apa yang telah dipelajari.

Berikut bagan kerangka berpikir “Penerapan Model Pembelajaran *Discovery Learning* Berbantuan Media Diagram Tahu-Ingin-Pelajari (T-I-P) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas 5 SD.”



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir