

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Media Gambar Seri

a. Pengertian Media Gambar Seri

Serangkaian foto adalah kumpulan gambar yang disusun secara berurutan untuk menggambarkan suatu proses, peristiwa, atau cerita. Media ini bersifat visual dan konkret, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami topik-topik abstrak visual seperti gambar mampu memperjelas penyampaian pesan dan meningkatkan minat belajar siswa. Dalam konteks pembelajaran IPAS, gambar seri dapat memvisualisasikan siklus kehidupan makhluk hidup secara bertahap dan sistematis.

Menurut Arsyad (2019:16), Media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan melibatkan pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa, sehingga mendorong proses pembelajaran. Rangkaian gambar merupakan contoh materi pembelajaran visual yang efektif.

Media gambar seri adalah sekumpulan gambar yang disusun berurutan sehingga membentuk suatu cerita atau rangkaian peristiwa yang saling

berkaitan (Sudjana & Rivai,2017:74). Media ini cocok digunakan dalam pembelajaran yang bersifat proses atau urutan peristiwa,seperti materi siklus makhluk hidup. Dengan media gambar seri ,siswa dapat memahami konsep tahapan perubahan makhluk hidup secara lebih konret dan visual.

Dalam kajian pustaka tentang media gambar seri untuk penelitian tindakan kelas(PTK),Ada beberapa teori dan penelitian yang relevan mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran. Berikut adalah beberapa poin yang dapat di bahas dalam kajian pustaka yakni:

1. Definisi Media Gambar Seri

Media Gambar Seri adalah sekumpulan gambar yang disusun berurutan yang menggambarkan suatu proses atau kejadian tertentu. Media ini digunakan untuk membantu siswa memahami urutan peristiwa atau proses yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau dalam tema-tema tertentu dalam mata pelajaran.

2. Teori Belajar yang Relevan

Teori Kognitivisme : Teori ini menekankan pentingnya proses mental Serial media visual dapat membantu mengembangkan proses kognitif anak-anak,seperti pemahaman tentang urutan peristiwa atau langkah-langkah dalam suatu proses.

Teori Multitalenta : Teori ini menunjukkan bahwa kombinasi gambar dan teks dapat meningkatkan pemahaman siswa karena otak

dapat memproses informasi dalam dua jalur (visual dan verbal) secara bersamaan.

Teori Pembelajaran Sosial: Teori ini dapat digunakan untuk menjelaskan bagaimana siswa dapat meniru dan belajar dari urutan gambar yang menggambarkan situasi atau tindakan tertentu dalam konteks sosial.

3. Keunggulan Media Gambar Seri

Mempermudah Pemahaman Konsep :

Media gambar seri membantu siswa memahami urutan atau proses dengan cara visual yang lebih mudah dicerna.

Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa :

Penggunaan visual dalam pengajaran dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan antusiasme mereka dalam belajar.

Mendukung Pembelajaran Aktif:

Gambar Seri dapat digunakan untuk melibatkan siswa dalam aktivitas diskusi atau permainan yang memperkuat pemahaman mereka.

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis:

Siswa dapat diajak untuk menganalisis gambar-gambar yang ada dan menyusun cerita atau rangkaian kejadian berdasarkan urutan gambar.

4. Penelitian Terkait Penggunaan Media Gambar Seri.

Pada penelitian sebelumnya yang membahas tentang penggunaan gambar seri dalam pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran yang relevan, seperti :

Penelitian yang menunjukkan pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian yang menyoroti keberhasilan penggunaan gambar seri dalam mengajarkan konsep-konsep tertentu.

Penelitian yang membahas hubungan antara penggunaan media dan peningkatan motivasi belajar.

5. Implementasi Media Gambar Seri dalam Pembelajaran IPAS

Dalam konteks Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) di kelas III SDN 02 MOJOREJO, media gambar seri dapat digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep seperti siklus kehidupan, perubahan alam, atau proses-proses sosial tertentu. Penggunaan gambar seri dapat membantu siswa memahami hubungan sebab-akibat dalam fenomena yang mereka pelajari.

Referensi yang bisa digunakan:

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo

Persada, Mayer, R.E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.

Suyanto, S. (2010). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam*

Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan 10(2) 123-130.

2. Siklus Hidup Makhluk Hidup

Menurut Kemendikbud (2021:45), siklus hidup makhluk hidup adalah rangkaian proses pertumbuhan dan perkembangan makhluk hidup sejak lahir, tumbuh dewasa, berkembang biak, hingga mati. Setiap makhluk hidup, termasuk hewan dan tumbuhan, memiliki siklus hidup yang berbeda.

Di kelas III SD, materi siklus hidup mencakup tahapan pertumbuhan dan perubahan pada hewan (seperti kupu-kupu, katak) serta tumbuhan (seperti tanaman jagung). Untuk membantu siswa memahami konsep urutan proses, serangkaian media gambar sangat ideal untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Motivasi pembelajaran merujuk pada dorongan intrinsik maupun ekstrinsik yang mendorong siswa untuk tertarik dalam proses belajar, mempertahankan keterlibatan dalam aktivitas pembelajaran, serta mencapai sasaran pendidikan yang ditetapkan. Motivasi memainkan peran krusial dalam menentukan tingkat intensitas dan orientasi perilaku pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik, seperti gambar seri, dapat meningkatkan motivasi dengan menyediakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang. Siklus makhluk hidup merupakan konsep dalam ilmu biologi yang menjelaskan tahapan hidup makhluk hidup mulai dari lahir, tumbuh, berkembang biak, hingga mati. Konsep ini sering kali dirasa abstrak oleh siswa

sekolah dasar, sehingga dibutuhkan pendekatan visual dan kontekstual agar siswa dapat memahaminya secara utuh.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah perubahan perilaku kognitif, emosional, dan psikomotor siswa setelah berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, hasil belajar diperiksa menggunakan tes evaluasi untuk menentukan penguasaan materi siklus hidup. Bloom (1956) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga kategori: kognitif, emosional, dan psikomotor. Penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil belajar, khususnya pada ranah kognitif. Perubahan perilaku siswa setelah berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, termasuk ranah kognitif, emosional, dan psikomotor (Dimiyati & Mudjiono, 2018: 151). Berbagai faktor mempengaruhi hasil belajar, termasuk metode dan media yang digunakan oleh guru.

Penggunaan media gambar seri memfasilitasi Pemahaman siswa terhadap isi materi merupakan proses berurutan yang, jika dilakukan berpasangan, diprediksi akan meningkatkan hasil belajar mereka. Hal ini konsisten dengan pernyataan Nana Sudjana (2016:23) bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

b. Bentuk – bentuk hasil belajar sebagai berikut :

Menurut Bloom (dalam Sudjana 2004) membagi hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu :

1. Hasil Belajar Kognitif

a. Pengetahuan (informasi Verbal)

Kemampuan untuk mengungkapkan pengetahuan baik dalam bahasa lisan maupun tulisan.

b. Kecakapan intelektual :

Kemampuan untuk memproses informasi, memecahkan masalah dan berpikir kritis. Strategi Kognitif : Kemampuan untuk menggunakan strategi belajar yang efektif.

c. Strategi Kognitif :

Kemampuan untuk menggunakan strategi belajar d. Pengetahuan dan Pemahaman : Memahami konsep, prinsip dan fakta yang dipelajari.

2. Hasil Belajar Afektif

a. Sikap : Perasaan dan nilai – nilai yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.

b. Cita – cita : Keinginan dan tujuan yang ingin dicapai terkait dengan materi yang dipelajari.

3. Hasil Belajar Psikomotorik

- a. **Ketrampilan** : Kemampuan untuk melakukan tindakan fisik atau gerakan yang berkaitan dengan materi yang dipelajari.
- b. **Kebiasaan** : Kemampuan untuk melakukan tindakan secara otomatis dan tanpa perlu berpikir keras.
- c. **Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain** : Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor: siswa dan lingkungan sekitarnya. Pertama, pertimbangkan kemampuan kognitif, motivasi, minat, serta kesiapan fisik dan spiritual siswa. Kategori kedua adalah lingkungan, yang meliputi bangunan dan infrastruktur, kompetensi guru, inovasi guru, bahan pembelajaran, metodologi, dan dukungan lingkungan, serta keluarga. Menurut Susanto (2013), hasil belajar siswa merupakan produk interaksi antara banyak elemen atau pengaruh, baik internal maupun eksternal. Secara spesifik, penjelasan tentang pengaruh internal dan eksternal adalah sebagai berikut:

1. Faktor internal

Faktor internal merujuk pada karakteristik yang berasal dari dalam diri siswa dan memengaruhi kemampuan belajar mereka, seperti kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan internal ini meliputi factor fisiologis dan psikologis. Irham dan Wiyani (2017) menyatakan faktor fisiologis adalah faktor jasmaniah

Indra, anggota tubuh, bentuk tubuh, kelenjar, saraf, dan faktor fisik lainnya dapat memengaruhi cara seorang pelajar belajar. Siswa yang memiliki kondisi fisik kurang optimal, seperti kelelahan, sakit, atau kekurangan anggota tubuh, akan kesulitan berkonsentrasi selama proses belajar. Sementara itu, aspek fisiologis mengacu pada keadaan psikologis seseorang, yang dapat memengaruhi proses belajar. Kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan kemampuan siswa termasuk di antara aspek psikologis terpenting yang memengaruhi proses belajar.(Zulqarnain, dkk., 2021).

2. Faktor eksternal

Susanto (2013) mengatakan bahwa Keluarga, sekolah, dan masyarakat adalah contoh faktor eksternal yang memengaruhi hasil belajar siswa. Faktor eksternal yang memengaruhi pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi dua kategori: faktor lingkungan sosial dan unsur lingkungan non-sosial (Zulqarnain, dkk., 2021).

Lingkungan sosial meliputi:

- a) Lingkungan sosial masyarakat, kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan memengaruhi belajar siswa.
- b) Lingkungan sosial keluarga. Ketegangan dalam keluarga, kualitas orang tua, demografi keluarga (tempat tinggal), dan pengelolaan keluarga semuanya dapat berdampak pada pengalaman belajar

siswa.

- c) Suasana sosial sekolah. Guru, administrator, dan teman sekelas semuanya memiliki kemampuan untuk memengaruhi proses pembelajaran siswa (Susanto, 2013).

Lingkungan non-sosial meliputi:

- a) Lingkungan alami, seperti udara segar, tidak terlalu panas atau dingin, cahaya yang tidak terlalu terang atau redup, dan suasana yang sejuk dan damai. Lingkungan alami ini dapat memengaruhi aktivitas belajar siswa.
- b) Faktor Instrumental. Ada dua jenis peralatan pembelajaran. Kategori pertama adalah perangkat keras, yang meliputi gedung sekolah, peralatan pembelajaran, fasilitas pembelajaran, lapangan olahraga, dan sebagainya. Kedua, ada perangkat lunak, yang meliputi kurikulum sekolah, peraturan, buku panduan, silabus, dan materi lainnya. Faktor isi mata pelajaran (apa yang diajarkan kepada siswa). Aspek ini, serta metode pengajaran guru dan kondisi perkembangan siswa, harus disesuaikan untuk mencerminkan usia perkembangan mereka (Zulqarnain, dkk., 2021)

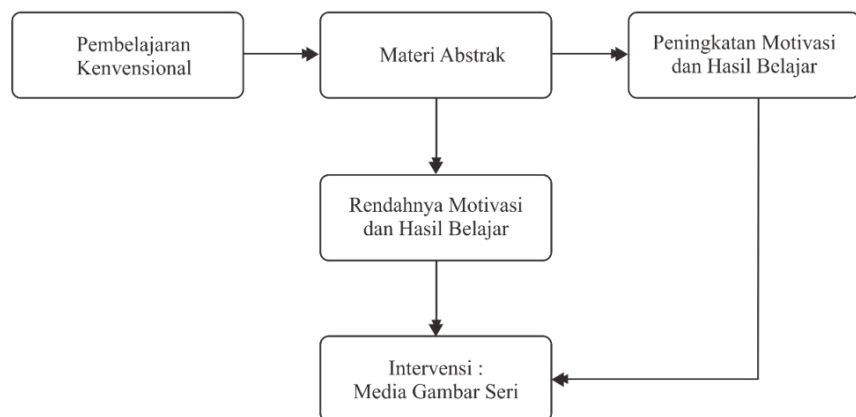
C. Kerangka Berpikir

Siswa kelas III SDN 02 Mojorejo mengalami kesulitan memahami materi siklus kehidupan makhluk hidup karena pendekatan pembelajaran yang bersifat konvensional. Untuk mengatasi masalah ini, peserta didik harus mampu memahami materi abstrak secara konkret. Visualisasi yang menarik dan terstruktur dianggap dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar.

Berdasarkan kajian teoritis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar serial dalam pembelajaran siklus hidup makhluk hidup dapat membantu siswa memahami tahapan proses perubahan makhluk hidup secara runtut dan menarik. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa kelas III SDN 02 MOJOREJO pada materi ini dapat meningkat.

Kerangka berpikir penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

DIAGRAM KERANGKA BERPIKIR



Gambar 2.1 Kerangka berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah:

1. Penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi “Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup”.
2. Penerapan media gambar seri dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) terkait materi “Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup” berpotensi meningkatkan capaian hasil belajar siswa.

Penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPAS materi “Mengenal Siklus pada Makhluk Hidup”.

Rencana Tindakan adalah:

Siklus I : Tujuan nya: Mengenalkan siklus hidup makhluk hidup(kupu-kupu dan ayam) menggunakan gambar dan cerita bergambar.

Langkah-langkah : Guru menjelaskan siklus hidup hewan menggunakan gambar warna dan siswa mengamati dan menjawab pertanyaan dari cerita bergambar.

Evaluasi siklus I : Banyak siswa mulai memahami tahapan tapi masih bingung membedakan urutan metamorfosis sempurna dan tidak sempurna.

Siklus II : Memperdalam pemahaman dan keterlibatan siswa melalui aktivitas membuat urutan gambar dan diskusi kelompok.

Langkah-langkah : Guru mengulas kembali materi siklus makhluk hidup,

Siswa membuat urutan gambar siklus makhluk hidup dan diskusi kelompok kecil dan presentasi hasil, guru memberikan umpan balik dan meluruskan pemahaman dan tes evaluasi untuk mengukur peningkatan.

Evaluasi Siklus II : Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahan. Sebagian besar siswa mampu menjelaskantahapan siklus hidup dengan benar.

D. Kebaruan Penelitian (State of the Art)

Penelitian ini memiliki kebaruan dalam hal integrasi antara pendekatan media visual (gambar seri) dengan konsep siklus makhluk hidup dalam konteks Pendidikan sains untuk anak kelas tiga sekolah dasar. Meskipun berbagai penelitian sebelumnya telah mengkaji penggunaan media seri gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia atau narasi, masih sedikit penelitian tentang penerapannya secara spesifik dalam mata pelajaran sains dan siklus hidup makhluk hidup. Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan pendekatan pembelajaran tematik-integratif yang lebih inovatif dan kontekstual untuk anak sekolah dasar.

Kebaruan Penelitian ini mempunyai unsur dalam pendekatan pembelajarannya, yaitu dengan menggabungkan media gambar dan cerita bergambar secara terpadu untuk membantu siswa memahami konsep siklus hidup makhluk hidup. Meskipun sudah banyak penelitian yang menggunakan media

gambar dalam pembelajaran IPA, namun pada penelitian ini terdapat beberapa keunikan dan kebaruan, yaitu:

1. Penggunaan cerita bergambar kontekstual

Cerita bergambar yang di gunakan disesuaikan dengan Kehidupan sehari-hari siswa, membuatnya lebih mudah dipahami dan diterapkan pada pengalaman mereka.

2. Kombinasi antara media visual dan aktivitas kreatif

Selain menggunakan gambar dan cerita, siswa juga diajak untuk menyusun sendiri urutan siklus hidup dan mempresentasikan nya, yang belum banyak digunakan dalam pembelajaran kelas rendah.

3. Fokus pada siswa kelas III SDN 02 MOJOREJO dengan pendekatan berjenjang

Penelitian ini secara khusus ditujukan untuk siswa kelas III, dengan menyesuaikan materi dan pendekatan sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka (konkret-operasional), yang sering kali diabaikan dalam desain pembelajaran.

4. Model tindakan dua siklus yang sistematis

Penelitian dilakukan dalam dua siklus yang dirancang secara bertahap- dimulai dari pengenalan materi secara visual hingga penguatan melalui kegiatan kelompok aktif-yang memberi gambaran jelas tentang proses peningkatan hasil belajar.

Dengan kebaruan tersebut,diharapkan penelitian ini tidak hanya memberikan hasil yang berdampak pada peningkatan pemahaman siswa,tetapi juga dapat menjadi rujukan bagi guru lain dalam mengembangkan pembelajaran IPAS yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.