

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut Morgan (Suprijono, 2015: 3) “belajar adalah perubahan perilaku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman” suatu proses yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman dari individu dalam interaksi dengan lingkungan sekitarnya merupakan suatu proses belajar. Belajar juga merupakan proses individu memperoleh kecakapan, keterampilan dan sikap. Belajar juga dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diperoleh individu dengan melakukan pengamatan, membaca mengikuti, dan sebagainya.

Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan itu bersifat relatif konstan dan berbekas.

Berdasarkan dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan siswa untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, secara sengaja, disadari dan perubahan tersebut relatif

menetap serta membawa pengaruh dan manfaat yang positif bagi siswa dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola pembuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne (Suprijono, 2015: 5-6) hasil belajar berupa: 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambing. 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri. 4) Keterampilan kemampuan motorik yaitu melakukan serangkaian gerak jasmani dalam dalam urusan dan koordinasi. 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak.

Hal harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut diatas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

Berdasarkan pengertian di atas maka dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang

selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan merubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diperoleh setiap siswa bervariasi sesuai dengan kemampuan belajarnya. Ada siswa yang mendapat hasil belajar yang tinggi dan ada pula siswa yang mendapat hasil belajar yang rendah, dan biasanya itu disebabkan oleh beberapa faktor. Menurut Slameto (Nahillah, 2019: 662) Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah:

1) Faktor Internal

a) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar berpengaruh terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya Tarik baginya.

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar, kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastinya selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya.

c) Motivasi

Motivasi erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu perbuatan, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motivasi itu sendiri sebagai daya pendorongnya.

d) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah dan kurang semangat.

2) Faktor Eksternal

a) Lingkungan Sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan Gedung, metode belajar dan tugas rumah.

b) Lingkungan Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari lingkungan berupa cara orang tua mendidik, lerasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

c) Lingkungan Masyarakat

Masyarakat sangatlah penting berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaan siswa dalam masyarakat, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

d. Indikator Hasil Belajar

Menurut Ariyana ddk (2021: 67) menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, efektif dan psikomotorik yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar.

1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan Kembali konsep/prinsip yang setelah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

2) Ranah Afektif

Tujuan pembelajaran ranah afektif berorientasi pada nilai dan sikap. Tujuan pembelajaran tersebut mengembarkan proses seseorang dalam mengenali dan mengadopsi suatu nilai dan sikap tertentu menjadi pedoman dalam bertingkah laku.

3) Ranah Psikomotorik

Kerampilan proses psikomotorik merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari Gerakan reflex, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresi dan interpretative.

2. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Kata media berasal dari Bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti tengah prantara atau pengantar. Arsyad (2023) Media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik dalam bentuk cetak, audio, visual, maupun digital, yang dapat **meningkatkan efektivitas komunikasi dan pembelajaran.**

Ia menekankan peran media dalam memperjelas informasi, menarik perhatian, dan membantu pemahaman siswa.

Menurut Richard Mayer, dalam *Multimedia Learning* (2023), mengemukakan bahwa media gambar merupakan salah satu elemen penting dalam pembelajaran berbasis multimedia. Gambar dapat memperkuat pemahaman konsep yang disampaikan oleh narasi atau teks, serta meningkatkan daya ingat. Mayer menekankan pentingnya gambar yang relevan dan berkaitan erat dengan informasi yang ingin disampaikan.

Menurut Arsyad (2023) dalam "*Media Pembelajaran*" menyatakan bahwa media gambar merupakan representasi visual yang menggambarkan objek atau kejadian dalam bentuk gambar dua dimensi yang dapat menyampaikan pesan dengan efektif. Gambar bisa berupa foto, ilustrasi, atau gambar teknik yang membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan. Media gambar juga memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik visual serta mempermudah pemahaman materi yang diajarkan.

Menurut Daryanto (2023) dalam "*Pengembangan Media Pembelajaran*" menyebutkan bahwa gambar merupakan media yang penting dalam membantu peserta didik memahami suatu informasi. Gambar yang digunakan dalam pembelajaran dapat berupa foto, ilustrasi, atau diagram yang dapat mengkomunikasikan informasi lebih efektif daripada kata-kata saja. Dalam pembelajaran berbasis gambar, siswa diajak untuk melihat dan menganalisis visualisasi informasi, yang mendukung keterampilan berpikir kritis dan analitis.

b. Fungsi Media Gambar

Fungsi Gambar Menurut Arief (2022)

1. **Membantu Visualisasi:** Gambar membuat konsep yang sulit dibayangkan menjadi lebih nyata.
2. **Meningkatkan Kreativitas:** Siswa dapat terinspirasi untuk berpikir lebih kreatif melalui media gambar.

3. **Meningkatkan Minat Belajar:** Gambar yang menarik dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

1) Menurut Rosen & Beck (2024) kelebihan media gambar dapat dilihat sebagai berikut:

a) Meningkatkan Daya Tarik dan Keterlibatan (Engagement), gambar secara signifikan mampu menarik perhatian audiens, terutama pelajar generasi digital (*digital natives*), yang lebih responsif terhadap rangsangan visual dibandingkan teks. Visual yang menarik dapat mendorong rasa ingin tahu, meningkatkan fokus, dan membuat materi terasa lebih “hidup”.

b) Mempermudah Pemahaman Informasi, gambar membantu dalam menyederhanakan konsep yang kompleks. Ketika teks sulit dipahami, representasi visual mampu menyampaikan makna secara instan. Ini sangat berguna untuk pelajar dengan gaya belajar visual (*visual learners*), di mana pemahaman meningkat melalui ilustrasi, diagram, atau infografis.

c) Meningkatkan Retensi dan Ingatan Jangka Panjang, gambar memperkuat memori karena informasi visual lebih mudah diingat daripada teks saja.

2.) Kekurangan Media Gambar Menurut Rosen & Beck (2024) dapat dilihat sebagai berikut:

a) Risiko Salah Tafsir

- Salah satu kelemahan utama menurut Rosen & Beck adalah **ambigu** dalam interpretasi. Gambar bisa ditafsirkan berbeda oleh individu yang berbeda tergantung latar belakang budaya, usia, atau pengetahuan sebelumnya.
- anpa konteks atau penjelasan yang cukup, gambar bisa menimbulkan kesalahpahaman.

b) Overload Visual (Kelebihan Beban Visual)

- Terlalu banyak gambar atau desain visual yang terlalu kompleks justru bisa mengalihkan perhatian dari inti pesan. Rosen & Beck menyebut ini sebagai *cognitive distraction* di mana pengguna kehilangan fokus karena terlalu banyak elemen visual.

c) Kualitas dan Relevansi Visual

- Tidak semua gambar yang digunakan bersifat edukatif atau mendukung materi. Gambar yang tidak relevan, berkualitas rendah, atau terlalu dekoratif dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan mengganggu pesan utama yang ingin disampaikan.

d. Syarat Media Gambar

Menurut **Miarso (2024)**, syarat media gambar dalam konteks pembelajaran dan komunikasi di era digital saat ini memiliki beberapa aspek penting yang harus dipenuhi. Miarso menekankan bahwa seiring

dengan perkembangan teknologi dan keberagaman audiens, media gambar tidak hanya berfungsi sebagai alat visual, tetapi juga harus memperhatikan beberapa faktor penting, terutama dalam hal **aksesibilitas** dan **interaktivitas**.

1. Aksesibilitas untuk Semua Pengguna

- a) **Teks alternatif (alt text)** untuk gambar agar dapat dipahami oleh pengguna dengan gangguan penglihatan (misalnya tunanetra).
- b) **Deskripsi audio** yang mendampingi gambar untuk membantu audiens tunarungu.
- c) Penggunaan kontras warna yang baik agar gambar tetap dapat terlihat dengan jelas bagi mereka yang memiliki gangguan penglihatan warna (seperti buta warna).

E. Langkah-langkah Media Gambar

Langkah-langkah menggunakan media gambar dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

- 1) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa
- 2) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas
- 3) Guru menerangkan pelajaran menggunakan gambar
- 4) Guru menyampaikan materi ipas tentang mari kenali hewan di sekitar kita dengan menggunakan media gambar

- 5) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambal mengajukan pertanyaan kepada siswa satu persatu
- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pertanyaan sesuai materi yang diajarkan
- 7) Guru memberikan tugas kepada siswa
- 8) Bersama siswa guru menyimpulkan materi pelajaran

3. Pembelajaran IPAS

a. Kurikulum Merdeka di MI/SD

Terdapat beberapa hal esensial pelaksanaan kurikulum Merdeka di MI/SD sebagai berikut (Kemendikbud, 2022).

- 1) Penguatan Kompetensi
 - a) Pembelajaran IPA dan IPS digabung menjadi IPAS.
 - b) Integrasi computational thinking pada mata pembelajaran IPAS, Matematika, dan Bahasa Indonesia.
 - c) Bahasa Inggris dimasukkan ke dalam mata pelajaran pilihan.
- 2) Pembelajaran berbasis proyek dilakukan minimal 2 kali setahun untuk penguatan profil pelajaran Pancasila.

b. Perubahan Status Mata Pembelajaran IPA dan IPS Menjadi IPAS

Tujuan pembelajaran IPA di SD/MI adalah: 1) siswa memahami konsep IPA dan penghubungnya dengan kehidupan sehari-hari, 2) siswa memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan dan gagasan tentang lingkungan alam, 3) siswa mengetahui cara

menggunakan teknologi sederhana yang digunakan. Bermanfaat untuk memecahkan suatu masalah yang muncul dalam kehidupan sehari-hari., 4) agar siswa dapat mengetahui dan mengembangkan rasa cinta terhadap alam , sehingga memahami kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa, 5) yaitu untuk memajukan bahwa kesadaran Mahasiswa tentang keindahan dan keteraturan alam untuk memperkuat keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Alasan perubahan mata pembelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS yaitu: 1) siswa MI/SD mampu memandang suatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistic terkait lingkungan alam dan sosial, 3) penguatan profil pelajaran Pancasila (Astuti, 2022). Perubahan status pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik.

Saat ini dan masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya. Pembelajaran IPA dan IPS yang semula terpisah pada kurikulum 2013 diubah dalam *prototype* kurikulum menjadi IPAS sebagai landasan sebelum anak SMA belajar IPA secara terpisah IPAS merupakan mata pembelajaran yang bertujuan untuk membangun literasi sains. Tujuan dari mata pelajaran adalah untuk memperkuat siswa untuk mempelajari ilmu-ilmu alam dan sosial yang lebih kompleks di SMP.

Pembelajaran lingkungan, siswa melihat fenomena alam dan sosial sebagai fenomena yang saling terkait. Siswa membiasakan mengamati atau meneliti dan melakukan kegiatan yang mendorong keterampilan inkuiri lainnya yang sangat penting sebagai landasan pembelajaran sebelum melanjutkan ke Pendidikan yang lebih tinggi.

c. Teknik Pembelajaran IPAS di SD

Pembelajaran IPAS bukan pembelajaran tematik, pada mata pembelajaran IPAS terdapat dua elemen pemahaman IPAS (IPA dan IPS) dan elemen keterampilan proses Adnyana & Yuda Parmita dalam Kemdikbud (2022) oleh karena itu, pembelajaran IPAS di sekolah dasar dapat dilakukan dengan empat teknis.

Pertama melakukan analisis capaian pembelajaran Guru di sekolah melakukan pencapaian pembelajaran dengan aktivitas yang dilakukan adalah mengidentifikasi dimensi berpikir (kompetensi) dengan ciri melihat. Kata kerja operasional yang ada pada capaian pembelajaran serta mengidentifikasi dimensi pengetahuan (lingkup materi) selanjutnya identifikasi mana yang termasuk dimensi pengetahuan IPA seta dimensi pengetahuan IPS yang ada di elemen pemahaman IPAS dan elemen keterampilan proses pencapaian pembelajaran misalnya CP untuk kelas 1-2. Pada akhir fase A, peserta didik mengidentifikasi dan mengajukan pertanyaan tentang apa yang ada pada dirinya maupun kondisi lingkungan rumah dan sekolah serta mengidentifikasi permasalahan sederhana yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Kedua, merumuskan tujuan pembelajaran dengan melakukan beberapa teknik seperti: (1) merumuskan tujuan pembelajaran secara berlangsung dari capaian pembelajaran, (2) merumuskan tujuan pembelajaran dengan menganalisis kompetensi dan lingkungan materi pada pencapaian pembelajaran serta, (3) merumuskan tujuan pembelajaran lintas elemen pencapaian pembelajaran. Lebih lanjut rumusan tujuan pembelajaran harus memuat kompetensi yaitu kemampuan yang cukup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dapat didemostrasikan peserta didik. Konten yaitu ilmu pengetahuan inti/konsep utama. Untuk memudahkannya guru harus melihat kata kunci yang ada pada capaian pembelajaran. Setelah mengidentifikasi kata-kata kunci selanjutnya guru melakukan pembagian karakteristik mana yang termasuk materi IPA dan IPS. Tujuan pembelajaran ini diajarkan selama dua tahun jika siswa pada semester satu maupun semester dua di kelas satu belum memahami dan menguasai apa yang harus dicapai dan harus dipelajari maka diulangi lagi di semester satu dan dua di kelas dua, sedangkan jika sudah dipahami selanjutnya di kelas satu maka di kelas dua dilakukan pengembangan materi setelah itu baru dilakukan pengukuran sampai tuntas mencapai kriteria ketuntasan tujuan pembelajaran (KKTP).

Ketiga, merumuskan alur tujuan pembelajaran (ATP) menggambarkan urutan pengembangan kompetensi yang harus dikuasi, ATP dalam 1 fase menggambarkan cakupan dan tahapan pembelajaran

yang linear, ATP keseluruhan fase menggambarkan cakupan dan tahapan pembelajaran antar fase. Jika sudah melakukan analisis capaian pembelajaran dan rumus TP maka untuk merumuskan ATP sangat mudah hanya tinggi menambahkan rasional, alokasi waktu, topik/materi pembelajaran IPA atau IPS.

Kempat, merancang modul ajar dan RRP tergantung apa yang ingin dikembangkan di sekolah jika memungkinkan modul ajar maka kembangkanlah modul ajar namun jika hanya mampu mengembangkan RPP cukup hanya mengembangkan RPP yang terdiri dari tujuan pembelajaran kegiatan pembelajaran, dan asesmen pembelajaran.

Empat langkah yang diuraikan merupakan langkah minimal selanjutnya guru bisa mengembangkan lebih lanjut terkait dengan pengembangan pembelajaran IPAS di SD. Namun satu hal yang perlu diperhatikan adalah dalam pengembangan kegiatan pembelajaran IPAS guru hendaknya menerapkan model, pendekatan, metode, atau strategi serta media yang tepat disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang ada di sekolah masing-masing.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Bagian ini memuat urian secara sistematis mengenai hasil penelitian terdahulu (*prior research*) tentang persoalan yang dikaji dalam skripsi. Penelitian ini mengemukakan dan menunjukkan dengan tegas bahwa masalah yang akan dibahas belum pernah diteliti sebelumnya. Untuk itu peneliti relevan terhadap hasil kajian terdahulu perlu dilakukan dalam penelitian ini,

sehingga dapat ditentukan dimana posisi penelitian yang akan dilakukan berbeda.

Dari penelitian tersebut, peneliti mengutip skripsi, tesis, jurnal maupun artikel yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti sehingga akan terlihat dari sisi mana peneliti dalam membuat karya ilmiah. Disamping itu, akan terlihat suatu perbedaan yang dicapai oleh masing-masing pihak. Adapun kajian pustaka dalam penelitian yang hendak dilakukan peneliti anantara lain :

1. Skripsi Ami Wulandari (2016) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Kemampuan Menulis Paragraf Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa kelas III SDN Karampung. Kec. Bontoramba Kab. Jeneponto”. Hasil pembelajaran dengan menggunakan media gambar dilaksanakan di kelas III. Siswa diberi penugasan menulis pelajaran sederhana menggunakan media gambar kemudian di beri penugasan menulis pelajaran sederhana menggunakan media gambar kemudian di beri post test. Dari hasil post test itulah didapatkan nilai rata-rata sebesar 77,86 yang lebih tinggi dari pada rata-rata nilai sebelum kelas di beri perlakuan. Dengan kata lain, ada pengaruh yang positif dan signifikan antara penggunaan media gambar terhadap kemampuan menulis pelajaran siswa kelas III SDN Karampung Kec. Bontoramba Kab. Jeneponto.

Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar 1 pelajaran yang dicapai siswa kelas III dengan menggunakan post test

dengan nilai sebesar 77,86 yang lebih tinggi dari pada nilai rata-rata nilai sebelum kelas menggunakan media gambar.

2. Skripsi Dini Annisa (2018) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Karangan Narasi Pada Siswa Kelas IV SD Putra Jaya Depok. Hasil penelitian ini menemukan bahwa media gambar berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Perhitungan nilai rata-rata test akhir setelah perlakuan lebih tinggi dibandingkan sebelum di beri perlakuan.

Hasil penelitian menunjukan di SDN Puta Jaya Depok dengan menggunakan media gambar sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV karena dengan menggunakan media gambar hasil nilai ratarata lebih tinggi dibandingkan tidak menggunakan media gambar.

3. Skripsi Rosmawati M (2020) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Dongeng Siswa Kelas III SDN Ganrang Jawa 1 Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini menemukan bahwa, Penggunaan Media Gambar berpengaruh terhadap keterampilan siswa kelas III SDN Ganrang Jawa 1 menulis cerita dongeng siswa memiliki minat belajar yang tinggi terhadap mata 12 pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media gambar, di tinjau dari perasaan senang, perhatian, keterlibatan, dan ketertarikan siswa, sehingga hasil belajar siswa cenderung lebih tinggi dari sebelum diterapkannya media tersebut.

Persamaan dari penelitian yang akan saya lakukan dengan penelitian di atas yaitu bahwa media gambar sangat cocok di gunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya yaitu bahwa penggunaan media gambar kemampuan pembelajaran kalimat belum pernah dilakukan, selain itu perbedaannya yaitu bahwa penggunaan media gambar untuk pelajaran kalimat belum pernah dilakukan, selain itu perbedaannya juga terletak pada subjek dan tempat penelitiannya.

Dari kajian peneliti tersebut, peneliti merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPAS di SD Islam Al-furqon Sukadana Lampung Timur”.

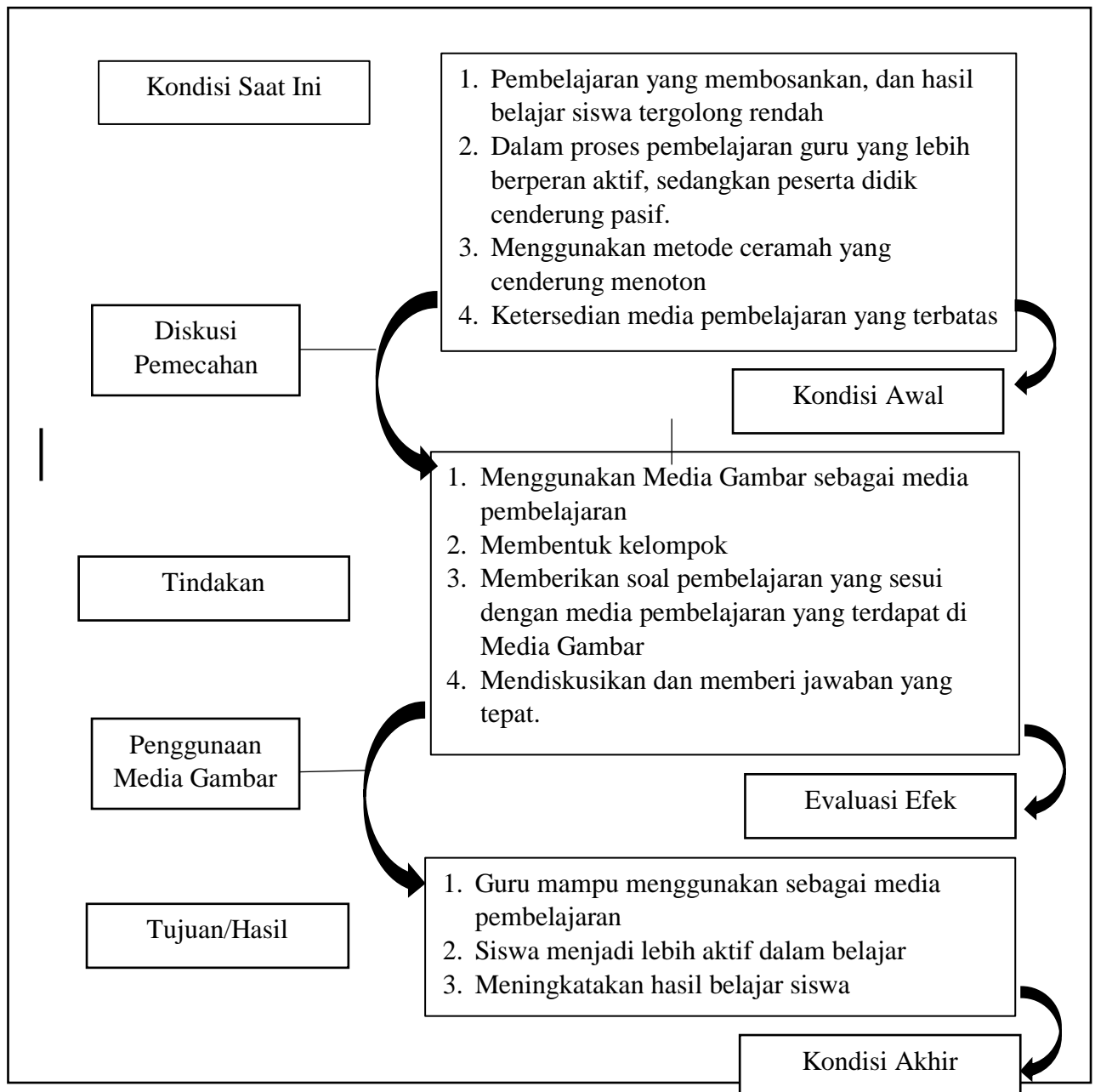
C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu cara penetapan dalam merumuskan masalah dalam pada penelitian. Adapun kerangka berpikir ini, dapat dilihat sebagai berikut. Menurut Sugiyono (2018) kerangka berpikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor-faktor yang diidentifikasi sebagai persoalan penting.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan ini, penelitian mencoba meningkatkan hasil belajar menggunakan media gambar yang dilakukan oleh guru di kelas dilaksanakan oleh seluruh siswa. Dalam hal ini, guru yang berperan aktif memberikan pembelajaran sedangkan siswa dalam proses pembelajaran bersifat pasif. Hal ini dapat menimbulkan permasalahan dalam pembelajaran yaitu siswa yang tidak mendengarkan guru dan dapat

mengganggu teman yang dalam proses belajar, hal ini menimbulkan karakter yang tidak baik pada siswa. Hal ini juga berpengaruh terhadap minat belajar siswa, pada siswa yang masih rendah, sedangkan pada pembelajaran kurikulum merdeka peserta didik di tuntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis, serta lebih aktif dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan uraian latar belakang masalah berikut, maka penelitian mencoba untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui sebuah media pembelajaran menggunakan media gambar, dengan maksud dan juga tujuan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar.

Permasalahan diatas maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Sugiyono (2018: 63) hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara

kerena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, dan belum jawaban empirik. Hipotesis sementara atau jawaban sementara pada penelitian ini adalah “ Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Pada Kelas III SD Negeri 05 Bika Hulu Tahun pelajaran 2023/2024”’.