

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran Gambar

1. Pengertian Media Pembelajaran Gambar

Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harafiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar.⁹ Media dalam proses pembelajaran merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana atau perantara yang digunakan dalam proses interaksi yang berlangsung antara guru dan siswa untuk mendorong terjadinya proses belajar mengajar dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan serta memantapkan apa yang dipelajari dan membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berkualitas.¹⁰ Media pembelajaran adalah

⁹Ika Sriyanti, *Evaluasi Pembelajaran Matematika* (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), 66.

¹⁰Dinis Puspita Dewi, *Pengembangan Media Interaktif Berbasis IT IPAS* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023) 17.

sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Menurut Briggs media pembelajaran adalah sebagai sebuah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya. Azhar mendefinisikan media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam 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.¹¹ Dari beberapa pendapat para ahli diatas maka media pembelajaran adalah alat bantu yang dipakai oleh guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan isi materi pembelajaran.

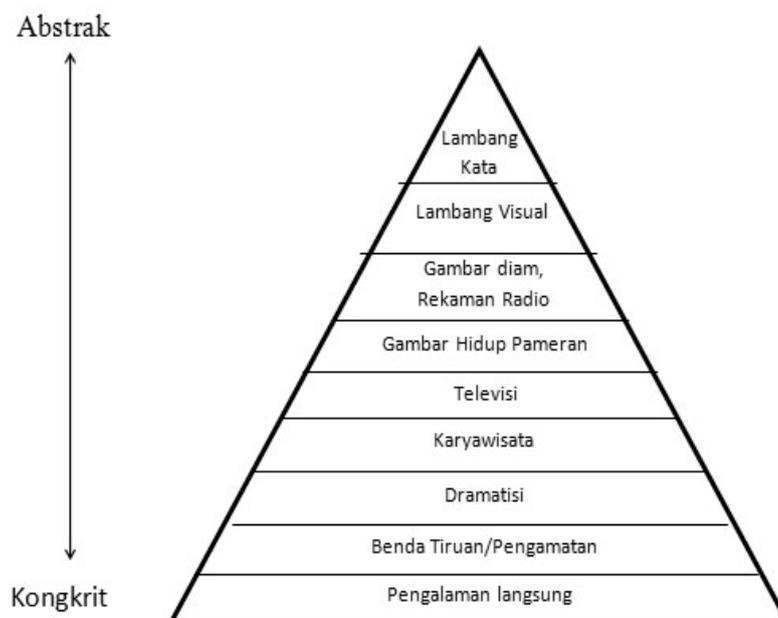
Media gambar adalah suatu bentuk visual yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media ini tidak memiliki unsur suara dan hanya dapat dilihat. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.¹² Jadi, media gambar dapat memperjelas isi bahan pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pernyataan Edgar Dale bahwa pengalaman belajar dengan unsur visualisasi dari kondisi sebenarnya akan lebih efektif

¹¹Moh Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, CV Budi Ut. (Yogyakarta, 2018).

¹²Azhar Arsyad, *Media Pengajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2000), 89.

dibandingkan dengan pengalaman langsung didasarkan pada pertimbangan efektifitas waktu dan tenaga. Hal ini memperkuat bahwa pembelajaran dengan media gambar dapat memberikan pengalaman belajar secara tidak langsung terhadap objek belajar.¹³ Secara lengkap pernyataan Edgar Dale termuat dalam kerucut pengalaman Edgar Dale yang disajikan dalam gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale¹⁴.

Berdasarkan tingkatan kegiatan diatas maka didapatkan pengalaman sebagai berikut:

¹³Rokhimih dkk, *Pemanfaatan Media Gambar dan Kartu Kata dalam Pengenalan Membaca Permulaan Siswa TK*. 40.

¹⁴Saringatun Mudrikah, *Perencanaan Pembelajaran di Sekolah (Teori dan Implementasi)*. 159.

1. Pengalaman langsung

Pengalaman langsung diperoleh dengan jalan berhubungan langsung. Sedangkan pengalaman bertujuan diperoleh dengan memiliki tujuan untuk dicapai. Pengalaman langsung juga merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena diperoleh siswa secara langsung maka menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi. Sehingga melalui pengalaman langsung ini akan dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih nyata pada siswa karena mereka dapat melakukan berbagai kegiatan dalam pembelajaran tersebut secara langsung. Misalnya saja dalam pembuatan relief peserta didik dapat dilibatkan secara langsung di dalam pembuatannya dengan tetap adanya arahan dari pendidik tentunya. Dalam penggunaan media gambar berdasarkan pada pengalaman langsung, maka hal yang dilakukan oleh guru yaitu memperlihatkan secara langsung objek atau benda yang menjadi pembelajaran pada saat itu, dengan tujuan siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dengan melihat secara langsung objek yang sedang dibelajarkan.¹⁵ Jadi melalui pengalaman langsung siswa dapat

¹⁵Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (Pers Dryden,1948)

mengalami sendiri setiap proses pembelajaran sehingga memudahkan memahami pembelajaran dengan baik.

2. Benda tiruan/ pengamatan

Pengalaman ini diperoleh dengan benda-benda atau kejadian tiruan dari yang sebenarnya. Pengalaman yang diperoleh dari memanipulasi suatu benda yang mendekati sebenarnya. Pengalaman tiruan itu bukanlah pengalaman langsung lagi, sebab objek yang dipelajari bukan asli melainkan yang menyerupai bentuk sesungguhnya. Manfaat mempelajari objek tiruan yaitu untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalkan siswa akan mempelajari beruang kutub atau panda. Oleh karena itu, binatang tersebut sulit diperoleh apalagi dibawah dikelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang yang menyerupai binatang yang sulit tersebut namun terbuat dari plastik. Dengan pengalaman tiruan ini, maka dapat memberikan gambaran secara lebih jelas kepada siswa tentang objek tertentu. Sehingga dapat meminimalisir adanya salah pengertian atau salah pemahaman oleh peserta didik dalam menerima informasi. Dalam penggunaan media gambar guru, disini guru harus menyiapkan objek yang berupa benda tiruan kemudian memperlihatkan kepada siswa, dengan tujuan menghindari kekeliruan dari pihak siswa terhadap materi pembelajaran yang sedang dipelajari.¹⁶

¹⁶ Ibid.

Jadi, melalui pengalaman benda tiruan seorang guru perlu untuk menyiapkan benda yang menyerupai objek sesungguhnya kemudian memperlihatkan kepada siswa.

3. Dramatisasi

Pengalaman melalui drama, pengalaman yang diperoleh dari kondisi drama (peraga) dengan menggunakan skenario sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Walaupun siswa tidak mengalami secara langsung, namun siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang dimainkan. Tujuannya agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih luas dan konkret. Penyajian dalam bentuk drama, dari berbagai gerakan dengan pakaian dan dekorasi. Di mana dengan adanya kesesuaian antara gerakan dengan pakaian dan dekorasi yang dirancang sedemikian rupa, maka drama dapat tersampaikan dengan lebih jelas. Misalnya dengan pakaian tertentu dapat menggambarkan sosok tokoh tertentu dalam drama.

Dramatisasi ini dapat dilakukan dipanggung (de play), pertunjukan sejarah setempat yang dilakukan ditempat terbuka (the pageant), sandiwara bisu (pantomime), permainan yang merupakan skenario yang tidak ada gerakan atau suara (tableau), sandiwara yang terdiri dari boneka-boneka yang diberi pakaian (puppet), drama yang bersifat perorangan yang menggambarkan ketegangan ketegangan yang terdapat dalam dirinya (psycho-drama), drama kemasyarakatan (socio-drama), atau bermain peranan (role playing). Melalui drama ini pesan yang ingin disampaikan

oleh para pemainnya dapat tersalurkan kepada audiens secara lebih jelas. Dalam hal ini hasil belajar akan diperoleh siswa ketika siswa disuruh untuk melakukan dan mempergakan sendiri hal-hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran pada saat itu, dengan tujuan siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran.¹⁷ Jadi dalam hal ini guru guru harus melibatkan siswa dalam bermain drama agar siswa lebih mendalami pembelajaran.

4. Karyawisata

Karyawisata adalah membawa kelas objek luar sekolah yang bermaksud menambah,memperkaya dan memperluas pengalaman siswa. Dengan melakukan pengalaman karyawisata ini akan menjadikan kelas aktif untuk mengadakan observasi terhadap suatu obyek tertentu,mencatat, melakukan tanya jawab dan membuat laporan. Dalam buku lain, Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kunjungan siswa terhadap suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi. Dengan berkaryawisata selain dapat menambah pengetahuan siswa, juga dapat dijadikan sebagai sarana hiburan yang mendidik.¹⁸ Jadi, dalam hal ini guru harus bertugas untuk

¹⁷Edgar Dale, *The Cone Of Learning "Teori Kerucut Pengalaman dalam Sebuah Pembelajaran* oleh Edgar Dale".2012

¹⁸Ibid

mengajak siswa belajar diluar kelas agar siswa lebih menambah pengalaman.

5. Televisi

Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman yang tidak langsung, karena televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa dari jarak jauh yang sesuai dengan program yang dirancang. Televisi adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan pendidikan pada anak dan masyarakat yang diperoleh melalui program-program yang ditayangkan melalui televisi, seperti program Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) dan televisi lainnya yang dapat memberikan tayangan yang bersifat mendidik. Melalui media televisi ini siswa dapat memperoleh gambaran mengenai berbagai objek atau suatu peristiwa di belahan dunia manapun, yang nantinya akan memberikan suatu informasi yang dapat dijadikan sebagai informasi dalam belajar. Yang terpenting tayangan yang terkandung di dalamnya bersifat mendidik bagi penontonnya terutama anak-anak.¹⁹ Jadi televisi dapat berfungsi sebagai media pendidikan bagi siswa yang didalamnya siswa dapat memperoleh berbagai informasi dari berbagai tayangan televisi.

¹⁹Ibid.

6. Gambar hidup atau film

Rangkaian gambar yang diproyeksikan ke layar yang nampak seperti gambar sebenarnya. Gambar hidup atau film ini memberikan tampilan berupa visual dan audio. Sehingga akan lebih menarik untuk dinikmati. Dengan mengamati film siswa belajar sendiri walaupun bahan yang dipelajari terbatas sesuai dengan naskah yang disusun. Dalam hal ini penggunaan media gambar bisa disa dalam bentuk film yang ditunjukkan kepada siswa, sehingga siswa akan lebih mudah menelaah pembelajaran dengan baik.

7. Gambar diam, radio

Yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi. Pengalaman disini diperoleh dari segala sesuatu yang diwujudkan secara visual seperti dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran, misalnya lukisan ilustrasi karikatur, kartun, poster, potret, slide, dan sebagainya. Gambar tersebut dapat memberikan pesan tertentu kepada penontonnya saat melihatnya.

Radio merupakan media audio yang dapat digunakan untuk media pembelajaran secara efektif dan menimbulkan motivasi bagi para pendengarnya yang diperoleh dalam bentuk ceramah, wawancara, sandiwara dan sebagainya. Pengalaman melalui radio atau tipe recorder ini

bersifat abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup, sebab hanya mengandalkan salah satu indra saja yaitu indra pendengaran.²⁰

8. Lambang visual

Gambaran yang secara keseluruhan dapat divisualkan. Pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual, seperti hasil lukisan yang bentuknya lengkap atau tidak lengkap (sketsa), kombinasi garis dengan gambar yang dijelmakan secara logis untuk meragakan antara fakta dengan ide (bagan), gambaran yang memberi keterangan tentang angka-angka (grafik), gambar untuk pengetahuan, peringatan atau menggugah (poster) lukisan yang bersambung berupa cerita (komik), gambar untuk menghibur, mengeritik (kartun), kombinasi antara garis dan gambar yang menunjukkan gabungan intern yang bersifat abstrak (diagram), dan gambar yang melikiskan lambang dari keadaan yang sebenarnya (peta). Pengalaman melalui lambang-lambang visual seperti grafik, gambar dan bagan. Sebagai alat komunikasi lambang visual dapat mengetahui pengetahuan siswa yang lebih luas. Siswa dapat memahami berbagai perkembangan atau struktur melalui bagan dan lambang visual lainnya

9. Lambang kata

²⁰Ibid.

Pengalaman semacam ini dapat diperoleh dalam buku dan bahan bacaan. Misalnya dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kita dapat menemukan kumpulan kata yang memiliki makna tertentu. Pengalaman melalui media verbal atau lambang kata, merupakan pengalaman yang sifatnya abstrak, karena siswa memperoleh pengalaman melalui bahasa, baik lisan maupun tulisan.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin kongkret kita mempelajari bahan pengajaran maka semakin banyaklah pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak kita memperoleh pengalaman maka sedikit pengalaman yang akan diperoleh.²¹ Jadi, penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran seperti menggunakan benda tiruan berupa foto kemudian siswa mengamatinya itu sangat kongkret sehingga pengalaman belajar siswa akan lebih efektif dibandingkan jika guru menyampaikan pembelajaran hanya dengan menjelaskan tanpa menggunakan media.

²¹Edgar Dale, *Audovisual Methods In Teaching*. 1969

2. Kelebihan Media Gambar Berdasarkan Teori Edgar Dale

Menurut Edgar Dale yang dikutip oleh Nur Eka Sari dalam buku yang berjudul *Media Flash Tiga Dimensi dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*, terdapat beberapa kelebihan media gambar antara lain:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa 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.²² Jadi, media gambar memiliki berbagai kelebihan dalam penggunaannya sebagai alat bantu untuk memperjelas materi yang disampaikan.

Adapun kelebihan lain dari menggunakan media gambar antara lain:

- a. Sifatnya konkret; gambar lebih realistis menampakkan utama kasus dibandingkan menggunakan media lisan semata
- b. Gambar bisa mengatasi Batasan ruang dan waktu. Tidak seluruh benda, objek atau insiden bisa dibawa ke kelas, dan tidak sanggup anak-anak dibawa ke objek/insiden tersebut.

²²Nur Eka Sari, *Media Flash Tiga Dimensi dalam Pelajaran Bahasa Indonesia* (Jawa Barat: Goresan Pena, 2022), 20.

- c. Media gambar mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- d. Gambar bisa memperjelas suasana kasus, pada bidang apa saja dan buat taraf usia berapa saja, sebagai akibatnya bisa mencegah dan membetulkan kesalahpahaman.
- e. Gambar harganya murah dan mudah didapatkan dan digunakan, tanpa memerlukan alat-alat khusus.²³ Jadi, media gambar memiliki kelebihan yang lain seperti memperjelas objek yang disampaikan kepada siswa.

3. Kelemahan Media Gambar Berdasarkan Teori Edgar Dale

Menurut Edgar Dale yang dikutip oleh Siddiq Dharmani dalam jurnal yang berjudul penggunaan media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan kelas Va, terdapat beberapa kelemahan media gambar antara lain:

- a. Gambar hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.²⁴ Jadi, selain memiliki kelebihan, media gambar juga memiliki kelemahan dalam

²³Wahyu Krisna Mukti, *Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 07.

²⁴Siddiq Dharmani (2011) *Penggunaan Media Gambar Untuk Eningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Kelas Va Sekolah Dasar Negeri 04 Metro Utara Tahun Pelajaran 2009/2010*, 21.

penggunaanya seperti hanya memusatkan pada persepsi indera mata.

4. Dampak Penggunaan Media Gambar Berdasarkan Teori Edgar Dale

Penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif seperti berikut:

a. Mengasah kemampuan bekerjasama

Setelah siswa melakukan pengamatan media gambar, siswa kemudian melakukan penyelesaian tugas secara kooperatif (berkelompok) dalam kegiatan mengasosiasikan dan mengolah data.²⁵ Jadi, media gambar dapat membantu siswa bekerjasama dengan teman kelompok untukmengelolah data.

b. Mengasah karakter disiplin dan tanggungjawab

Karakter disiplin dan tanggungjawab akan muncul pada diri siswa saat menyelesaikan diskusi. Setiap langkah penyelesaian tugas berdiskusi selalu dibatasi oleh waktu. Menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu melatih peserta didik disiplin dan tanggungjawab terhadap tugas yang telah diberikan.²⁶ Jadi, melalui penggunaan media gambar siswa akan lebih disiplin dan bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas.

²⁵Muh. Luthfi Arrohman, dkk. *Media Gambar, Kontekstual dan Menalar* (Indonesia: Guepedia, 2020). 41.

²⁶*Ibid.*, 42.

c. Mengasah karakter menghargai pendapat

Posisi nilai karakter ini dapat diperoleh ketika sedang menyelesaikan tugas secara berkelompok yang didasarkan pada pengamatan media gambar. Dalam penyelesaian tugas, tentu terdapat perbedaan pendapat. Dalam hal inilah siswa dilatih untuk menghargai pendapat teman yang lain dan mencari jalan tengah dari perbedaan pendapat tersebut.²⁷ Jadi, penggunaan media gambar dapat mengasah karakter siswa dalam menghargai perbedaan pendapat yang ada.

Selain media gambar memiliki dampak positif, ada juga dampak negatif dari penggunaan media gambar yaitu siswa akan lebih terpaku pada gambar yang disajikan oleh guru dan siswa yang memiliki gaya belajar audiotori akan mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung.²⁸ Jadi, media gambar memiliki dampak negatif dalam penggunaannya jika dilihat dari gaya belajar siswa.

²⁷*Ibid.*, 43.

²⁸Fitria Tri Wardani, dkk. *Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sosiologi*. 10.

B. Hasil Belajar Ranah Kognitif

1. Pengertian Hasil Belajar Ranah Kognitif

Ranah kognitif berisi tentang perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berfikir. Ranah kognitif merupakan perilaku siswa yang akan diharapkan muncul setelah melakukan serangkaian kegiatan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan.²⁹ Jadi, ranah kognitif akan muncul setelah pembelajaran selesai dan berkaitan dengan pengetahuan siswa.

Ranah kognitif atau pengetahuan merupakan salah satu aspek atau sasaran penilaian pada hasil belajar. Ranah kognitif merupakan ranah yang mencakup kegiatan otak. Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak termasuk dalam ranah kognitif. Adapun tindakan pada ranah kognitif, yaitu kemampuan ingatan atau pengetahuan (*knowledge*), kemampuan pemahaman, kemampuan aplikasi atau penerapan, kemampuan analisis, kemampuan sintesis dan kemampuan penilaian.³⁰ Jadi, terdapat enam aspek dalam ranah kognitif dan semuanya mencakup aktivitas otak.

²⁹Siyamta, *Ranah Kognitif dalam Pembelajaran* (2013), 08.

³⁰Hilda dkk, *Media Pembelajaran SD* (Jawa Tengah: Cahya Ghani Recovery, 2023),13.

2. Indikator Hasil Belajar Ranah Kognitif

Dalam menentukan atau mengukur hasil belajar siswa maka diperlukan indikator-indikator capaian sebagai berikut:

- a. Pengamatan, dengan indikator dapat menunjukkan, perbandingan, dan keterhubungan.
- b. Ingatan, dengan indikator dapat menunjukkan Kembali
- c. Pemahaman, dengan indikator dapat menjelaskan dan mengartikan dengan bahasa sendiri.
- d. Aplikasi/penerapan, adanya indikator memberikan contoh yang tepat.
- e. Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti), kegiatan menguraikan dan mengklasifikasikan,
- f. Sintesis (membuat paduan baru dan utuh), dengan indikator mampu menghubungkan materi dan menjadikan kesatuan.³¹

Berdasarkan teori dari Bloom indikator ranah kognitif dapat dibedakan menjadi enam bagian yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensif, penerapan, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- a. Pengetahuan hafalan, ialah tingkat kemampuan yang hanya meminta respon dan untuk mengenal atau mengetahui adanya

³¹Ibnu Mahtumi dkk, *PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK (Project Based Learning)* (Jawa Timur: Uwasis Inspirasi Indonesia, 2022), 18.

- konsep, kata, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti atau dapat nilai atau dapat menggunakannya.³²
- b. Pemahaman atau komprehensi, adalah hasil belajar setingkat lebih tinggi dari pengeahuan. Untuk dapat memahami terlebih dahulu mengetahui atau mengenal. Pemahaman dibagi menjadi tiga kategori yaitu tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, yaitu kemampuan menerjemahkan materi verbal dan memahami pertanyaan-pertanyaan nonverbal, kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian yang terdahulu dengan yang diketahui. Yang ketiga adalah pemahaman ekstraporasi yaitu kemampuan melihat dibalik yang tertulis atau dapat memperluas persepsi.³³
- c. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.³⁴
- d. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi bagian-bagian sehingga jelas susunannya dan dapat dipahami prosesnya ataupun meramalkan sudut pandangnya.³⁵

³²Tasya Nabillah, dkk. *Faktor Penyebab Rendahnya hasil Belajar Siswa* (2019), 02.

³³*Ibid.*, 03.

³⁴Riya Wulandari, dkk. *Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Medi Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD* (2021), 03.

³⁵*Ibid.*, 04.

- e. Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian dalam satu bentuk yang menyeluruh.³⁶
- f. Evaluasi adalah pemberian kepuasan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, pemecahan, cara kerja dan lain-lain. Dengan kemampuan evaluasi siswa diminta untuk membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep dan lain sebagainya.³⁷ Jadi, indikator hasil belajar ranah kognitif ada enam yaitu pengamatan, ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis dan sintesis.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Ranah Kognitif

- a. Tingkat kecerdasan

Masing-masing siswa dalam proses pembelajaran akan memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Di mana hal itu dapat berpengaruh kepada siswa dalam hal menerima dan menyerap pelajaran, menyelesaikan tugas-tugas dll, sehingga guru diharapkan mampu membuat tindakan untuk mengatasi masalah tersebut.³⁸ Jadi, guru harus mampu mengenali secara mendalam bagaimana siswa dalam menerima materi pembelajaran sehingga guru memiliki solusi yang terbaik.

³⁶Rohiyah,"Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Think Pair Share (TPS) dalam Pembelajaran IPS Materi Interaksi Sosial di Kelas VIIA MTS Negeri 2 Banjarnegara Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Konvergensi* Vol 9(2012). 33

³⁷*Ibid.*, 34.

³⁸Syarifah Normawati, *Etika & Profesi GURU* (Riau: PT. Indragiri Dot Com, 2019),48.

b. Kreativitas

Dalam melaksanakan proses pembelajaran guru diharapkan mampu memiliki sikap kreatif dalam memanfaatkan media/bahan pengajaran sehingga memiliki daya tarik bagi siswa dan siswa pun mampu mengembangkan potensinya.³⁹ Jadi, guru harus mampu memanfaatkan segala media yang ada dalam proses pembelajaran.

c. Cacat fisik

Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat memahami kondisi fisik peserta didik yang memiliki keterbatasan atau kelainan (cacat). Dalam rangka membantu perkembangan pribadi mereka, sikap dan layanan yang berbeda dapat dilakukan sesuai dengan kondisi fisik yang dialami siswa.⁴⁰ Jadi, guru harus memahami bahwa siswa yang memiliki keterbatasan dalam pembelajaran perlu untuk mendapatkan pendampingan yang khusus.

³⁹*Ibid.*, 49.

⁴⁰*Ibid.*, 50.

C. Penelitian Terdahulu

**TABEL PERSAMAAN DAN PERBEDAAN DARI PENELITIAN
TERDAHULU**

JUDUL	PERBEDAAN	PERSAMAAN
Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar (Ruslan Siregar) ⁴¹	a. Terletak pada mata pelajaran, kelas dimana Ruslan Siregar menerapkan pada siswa kelas VD pada mata pelajaran IPA b. Jenis penelitian yang digunakan. Ruslan Siregar menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas).	Sama-sama menggunakan media gambar
Penerapan Media Flash Card untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar (Sri Wahyuni)	Terletak pada mata pelajaran, kelas dimana Sri Wahyuni menerapkan	Sama-sama menggunakan media gambar

⁴¹Ruslan Siregar, Skripsi: *Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Sekolah Dasar, SDN 010 Ratu Sima (Dumai Selatan)*.

Belajar Tema "Kegiatanku" (Sri Wahyuni) ⁴²	pada kelas I dengan tema "kegiatanku".	
Penerapan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kepadatan Populasi pada Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 1 Gempol Kabupaten Pasuruan (Nailil Marom) ⁴³	Terletak pada mata pelajaran dan satuan pendidikan, dimana Nailil Marom menerapkan pada SMP kelas VIIA.	Sama-sama menggunakan media gambar

⁴²Sri Wahyuni, Skripsi: *Penerapan Media Flash Card Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema "Kegiatanku", SD Negeri Candiwatu (Pacet Mojokerto)*

⁴³Nailil aMarom, Skripsi: *Penerapan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kepadatan Populasi Pada Siswa Kelas VII A, SMP Negeri 1 Gempol (Pasuruan).*