



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**HUBUNGAN  
MEDIA PEMBELAJARAN DAN SUMBER BELAJAR  
DENGAN HASIL BELAJAR SISWA  
MATA PELAJARAN SBK  
MATERI GAMBAR ILUSTRASI  
SD GUGUS AHMAD YANI BOYOLALI**

**Skripsi**

disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

**Tri Satiti Nurul Khotimah**

**1401413265**

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2017**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Peneliti menyatakan bahwa tulisan dalam skripsi yang berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali” benar-benar hasil karya peneliti, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat lain dalam skripsi ini dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 28 Agustus 2017

Peneliti



Tri Satiti Nurul Khotimah

NIM 1401413265

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali”

Nama : Tri Satiti Nurul Khotimah

Nim : 1401413265

telah disetujui pembimbing untuk dilanjutkan ke Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

Semarang, 28 Agustus 2017

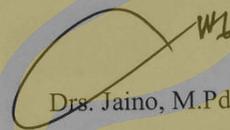
Pembimbing Utama,



Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd

NIP. 197711092008012018

Pembimbing Pendamping,



Drs. Jairo, M.Pd

NIP. 195408151980031004

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Negeri Semarang



Drs. Isa Ansori, M.Pd

NIP. 196008201987031003

UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali”

Nama : Tri Satiti Nurul Khotimah

NIM : 1401413265

Program Studi : S-1 PGSD

telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada hari Senin tanggal 18 September 2017.

Panitia Ujian Skripsi,



Ketua,  
Prof. Dr. Fakhudin, M.Pd.  
NIP. 195604271986021001

Sekretaris,

Drs. Isa Ansori, M.Pd  
NIP. 196008201987031003

Penguji,

Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd  
NIP. 195805171983032002

Pembimbing Utama,

Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd  
NIP. 197711092008012018

Pembimbing Pendamping,

Drs. Jaiho, M.Pd  
NIP. 195408151980031004

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTO :

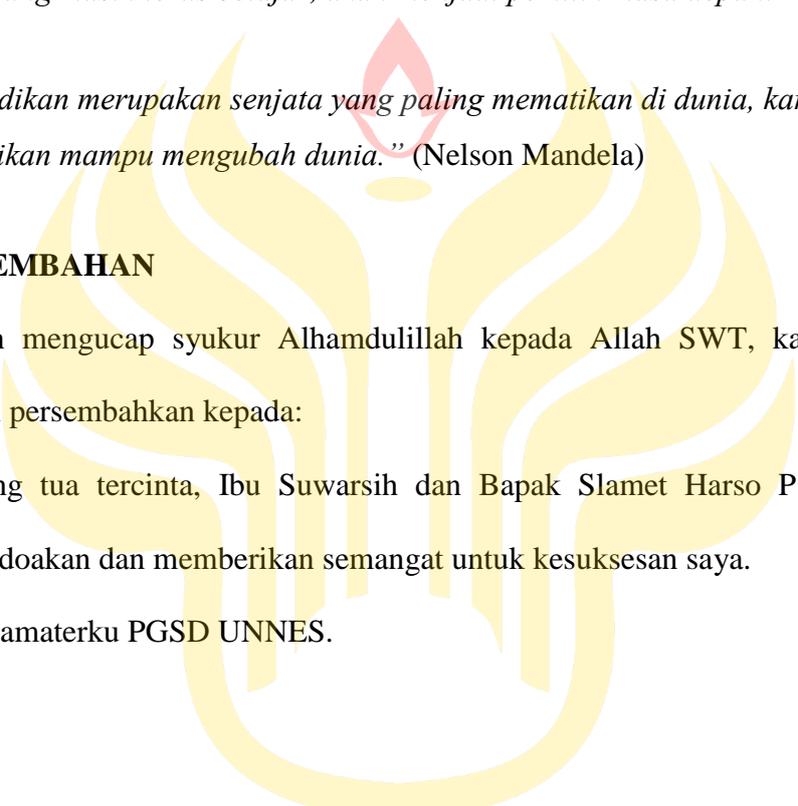
*“Orang-orang yang berhenti belajar akan menjadi pemilik masa lalu. Dan orang-orang yang masih terus belajar, akan menjadi pemilik masa depan.”* (Mario Teguh)

*“Pendidikan merupakan senjata yang paling mematikan di dunia, karena dengan Pendidikan mampu mengubah dunia.”* (Nelson Mandela)

### PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT, karya tulis ini peneliti persembahkan kepada:

1. Orang tua tercinta, Ibu Suwarsih dan Bapak Slamet Harso P yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk kesuksesan saya.
2. Almamaterku PGSD UNNES.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## PRAKATA

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali”. Skripsi ini diselesaikan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mengizinkan untuk menuntut ilmu di UNNES.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian dan persetujuan pengesahan skripsi ini;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan kepada peneliti untuk menyusun skripsi;
4. Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd., Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk dan arahan yang sangat berharga dan kesabaran selama penyusunan skripsi ini;

5. Drs. Jaino, M.Pd., Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan bimbingan, petunjuk serta arahan yang sangat berharga;
6. Dr. Sri Sulistyorini, M.Pd yang telah menguji dengan teliti dan memberikan masukan yang sangat berharga;
7. Segenap dosen jurusan PGSD FIP UNNES yang telah memberi ilmu yang bermanfaat;
8. Sri Murtini, S.Pd., Kepala SD Negeri 2 Sudimoro yang telah memberikan izin penelitian;
9. Sartono S.Pd., Kepala SD Negeri 1 Nepen yang telah memberikan izin penelitian;
10. Slamet Harso P dan Suwarsih, Bapak dan Ibu yang sudah memberikan dukungan materi dan mental dalam mengerjakan skripsi;
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan meningkatnya kompetensi pedagogik guru. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk kesempurnaan skripsi ini.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Semarang, 18 September 2017

Peneliti,

Tri Satiti Nurul Khotimah  
NIM. 1401413265

## ABSTRAK

**Khotimah, Tri Satiti Nurul.** 2017. *Hubungan Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I Atip Nurharini, S.Pd. M.Pd. Pembimbing II Drs. Jaino, M.Pd.

Peran media dan sumber belajar adalah sebagai alat pembelajaran yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data awal yang didapat peneliti yaitu penggunaan media pembelajaran belum maksimal dan sumber belajar masih terbatas. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) Adakah hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi?; (2) Adakah hubungan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi?; (3) Adakah hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi?. Tujuan penelitian ini yaitu (1) Untuk menguji hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi; (2) Untuk menguji hubungan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi; (3) Untuk menguji hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali yang berjumlah 113 dengan sampel 34 siswa, diambil dengan menggunakan teknik *kuota Sampling*.

Hasil penelitian menunjukkan: (1) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi yang ditunjukkan dengan nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,651 dengan signifikansi kurang dari 0,05; (2) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi yang ditunjukkan dengan nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,751 dengan signifikansi kurang dari 0,05; (3) Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi yang ditunjukkan dengan nilai  $r_{hitung}$  sebesar 0,792 dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05.

Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi, terdapat hubungan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi dan terdapat hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar SBK materi gambar ilustrasi. Saran dalam penelitian tersebut yaitu kepada guru dan kepala sekolah diharapkan untuk menyediakan dan memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar dengan maksimal sehingga hasil belajar siswa dapat memuaskan.

**Kata kunci:** media pembelajaran; sumber belajar; hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan; gambar ilustrasi.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PRAKATA</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	7
1.3 Batasan Masalah .....	7
1.4 Rumusan Masalah .....	8
1.5 Tujuan Penelitian .....	8
1.6 Manfaat Penelitian .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	11
2.1 Kajian Teori .....	11
2.1.1 Media Pembelajaran .....	11
2.1.2 Sumber Belajar .....	25
2.1.3 Hakikat Belajar .....	32
2.1.4 Hakikat Pembelajaran .....	57
2.1.5 Hakikat Hasil Belajar .....	58
2.1.6 Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di SD .....	64
2.1.7 Pengertian dan Peran Gambar Ilustrasi .....	68

2.1.8 Materi Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dalam Mata Pelajaran SBK .....	72
2.2 Kajian Pustaka .....	75
2.3 Kerangka Berpikir .....	79
2.4 Hipotesis Penelitian .....	81
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	83
3.1 Desain Penelitian .....	83
3.2 Populasi dan Sampel .....	85
3.3 Variabel Penelitian .....	86
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	88
3.5 Teknik Analisis Data .....	101
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	111
4.1 Hasil Penelitian .....	111
4.1.1 Analisis Deskriptif Data Hasil Penelitian .....	111
4.1.2 Hasil Observasi .....	132
4.1.3 Uji Prasyarat Analisis .....	137
4.1.4 Hasil Uji Hipotesis .....	140
4.2 Pembahasan .....	146
4.2.1 Pemaknaan Temuan .....	146
4.3 Implikasi Penelitian .....	158
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b> .....	163
5.1 Simpulan .....	163
5.2 Saran .....	164
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	165
<b>LAMPIRAN</b> .....	169

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Hasil Transformasi Data Media Pembelajaran .....	112
Tabel 4.2	Hasil Transformasi Data Sumber Belajar .....	112
Tabel 4.3	Skor Rata-rata Per Indikator Variabel Media Pembelajaran Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	113
Tabel 4.4	Distribusi Frekuensi Skor Variabel Media pembelajaran .....	114
Tabel 4.5	Distribusi Frekuensi Indikator Meningkatkan Kualitas Pembelajaran .....	117
Tabel 4.6	Distribusi Frekuensi Indikator Mengungkapkan Pendapat .....	118
Tabel 4.7	Distribusi Frekuensi Indikator Mendorong Siswa dalam Belajar ...	119
Tabel 4.8	Distribusi Frekuensi Indikator Menemukan Ide-ide Baru .....	120
Tabel 4.9	Distribusi Frekuensi Indikator Siswa Berinteraksi dengan Kenyataan .....	121
Tabel 4.10	Skor Rata-rata Per Indikator Variabel Sumber Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	122
Tabel 4.11	Distribusi Frekuensi Skor Variabel Sumber Belajar .....	123
Tabel 4.12	Distribusi Frekuensi Indikator Pemanfaatan Sumber Belajar .....	125
Tabel 4.13	Distribusi Frekuensi Indikator Memberikan Kekuatan dalam Proses Belajar Mengajar .....	126
Tabel 4.14	Distribusi Frekuensi Indikator Dapat Menarik Perhatian Siswa .....	127
Tabel 4.15	Distribusi Frekuensi Indikator Dapat Mengembangkan Kreativitas dan Pengetahuan Siswa .....	128
Tabel 4.16	Hasil Belajar Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD8Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	129
Tabel 4.17	Distribusi Frekuensi Hasil Belajar SBK Materi Gambar Ilustrasi SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	130
Tabel 4.18	Hasil Observasi pada Siswa tentang Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SDN 2 Sudimoro .....	132

Tabel 4.19 Hasil Observasi pada Siswa tentang Media Pembelajaran dalam Pembelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SDN 1 Nepen .....	134
Tabel 4.20 Hasil Observasi pada Guru tentang Sumber Belajar dalam Pembelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SDN 2 Sudimoro .....	135
Tabel 4.21 Hasil Observasi pada Guru tentang Sumber Belajar dalam Pembelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SDN 1 Nepen .....	136
Tabel 4.22 Output SPSS Uji Normalitas Data Angket Media Pembelajaran, Sumber Belajar dan Hasil Belajar SBK .....	138
Tabel 4.23 Output SPSS Uji Linieritas Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar SBK .....	139
Tabel 4.24 Output SPSS Uji Linieritas Sumber Belajar Belajar dengan Hasil Belajar SBK .....	139
Tabel 4.25 Output SPSS Uji Korelasi Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar SBK .....	141
Tabel 4.26 Output SPSS Uji Korelasi Sumber Belajar dengan Hasil Belajar SBK .....	142
Tabel 4.27 Output SPSS Uji Korelasi Ganda (X1 dan X2 terhadap Y .....	143
Tabel 4.28 Koefisien Determinasi Media Pembelajaran dengan Hasil Belajar SBK Materi Gambar Ilustrasi .....	144
Tabel 4.29 Koefisien Determinasi Sumber Belajar dengan Hasil Belajar SBK Materi Gambar Ilustrasi .....	145
Tabel 4.30 Koefisien Determinasi Media Pembelajaran dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar SBK Materi Gambar Ilustrasi .....	145

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1	Frekuensi Media Pembelajaran Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	115
Gambar 4. 2	Persentase Media Pembelajaran Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	116
Gambar 4. 3	Frekuensi Sumber Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	124
Gambar 4. 4	Persentase Sumber Belajar Siswa Kelas V SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali .....	124
Gambar 4. 5	Frekuensi Hasil Belajar SBK Materi Gambar Ilustrasi SDN Gugus Ahmad Yani Boyolali Tahun Ajaran 2016/2017 .....	131

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	RPP Gambar Ilustrasi Manusia dan Kehidupannya .....	140
Lampiran 2	Kisi-kisi Uji Coba Angket Media Pembelajaran .....	174
Lampiran 3	Kisi-kisi Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	175
Lampiran 4	Angket Uji Instrumen Penelitian Media Pembelajaran .....	176
Lampiran 5	Angket Uji Instrumen Penelitian Sumber Belajar .....	181
Lampiran 6	Proses Pembuatan Instrument .....	186
Lampiran 7	Validasi Ahli .....	187
Lampiran 8	Lembar Hasil Uji Coba Angket Media Pembelajaran .....	189
Lampiran 9	Lembar Hasil Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	194
Lampiran 10	Tabulasi Data Uji Coba Angket Media Pembelajaran .....	198
Lampiran 11	Tabulasi Data Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	200
Lampiran 12	Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Media Pembelajaran .....	202
Lampiran 13	Hasil Uji Ualiditas Angket Uji Coba Sumber Belajar .....	203
Lampiran 14	Hasil Reliabilitas Uji Coba Angket Media Pembelajaran .....	204
Lampiran 15	Hasil Reliabilitas Uji Coba Angket Sumber Belajar .....	205
Lampiran 16	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Media Pembelajaran .....	206
Lampiran 17	Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sumber Belajar .....	207
Lampiran 18	Instrumen Angket Media Pembelajaran .....	208
Lampiran 19	Instrumen Angket Sumber Belajar .....	212
Lampiran 20	Lembar Hasil Angket Media Pembelajaran .....	216
Lampiran 21	Lembar Hasil Angket Sumber Belajar .....	220
Lampiran 22	Lembar Hasil Observasi pada Guru .....	224
Lampiran 23	Lembar Hasil Observasi pada Siswa .....	233
Lampiran 24	Hasil Wawancara .....	242
Lampiran 25	Hasil Analisis Deskriptif Media Pembelajaran .....	248
Lampiran 26	Hasil Analisis Deskriptif Media Pembelajaran Setiap Indikator .....	249
Lampiran 27	Hasil Analisis Deskriptif Sumber Belajar .....	250
Lampiran 28	Hasil Analisis Deskriptif Sumber Belajar Setiap Indikator .....	251

Lampiran 29	Langkah-langkah Mengubah Data Ordinal Menjadi Interval dengan MSI .....	252
Lampiran 30	Transformasi Data Media Pembelajaran .....	255
Lampiran 31	Transformasi Data Sumber Belajar .....	256
Lampiran 32	Hasil Analisis Deskriptif Hasil Belajar SBK .....	257
Lampiran 33	Hasil Uji Normalitas .....	258
Lampiran 34	Hasil Uji Linieritas .....	259
Lampiran 35	Hasil Uji Korelasi Sederhana dan Ganda .....	260
Lampiran 36	Hasil Analisis Koefisien Determinasi .....	262
Lampiran 37	Tabel Product Moment .....	263
Lampiran 38	SK Dosen Pembimbing .....	264
Lampiran 39	Surat Ijin Penelitian .....	265
Lampiran 40	Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	267
Lampiran 41	Aspek Penilaian Karya Gambar Ilustrasi Kelas V .....	269
Lampiran 42	Dokumentasi Hasil Belajar .....	270
Lampiran 43	Dokumentasi Penelitian .....	272

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) dalam menjamin keberlangsungan pembangunan suatu bangsa. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam Pasal 1 menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan diri, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 dalam BAB II Pasal 3, menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Muatan mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun

2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan tidak hanya terdapat dalam satu mata pelajaran karena budaya itu sendiri, yakni meliputi segala aspek kehidupan.

Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan, aspek budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni. Karena itu, mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada dasarnya merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya.

Tujuan pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan tercantum dalam Standar Isi Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 yaitu memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Sedangkan menurut Permendiknas No 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses Pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa standar proses untuk satuan pendidikan dasar dan menengah mencakup perencanaan proses pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran, penilaian hasil pembelajaran, dan pengawasan proses pembelajaran. Perencanaan proses pembelajaran memiliki peran yang penting karena sebagai pedoman guru melaksanakan pembelajaran yaitu berupa silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), standar kompetensi (SK), kompetensi Dasar (KD), indikator pencepaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi ajar, alokasi waktu, metode pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian hasil belajar, dan sumber belajar. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Penilaian dilakukan oleh guru terhadap hasil pembelajaran untuk mengukur tingkat pencapaian kompetensi

peserta didik, serta digunakan sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Dan yang terakhir pengawasan proses pembelajaran yang meliputi pemantauan, supervisi, evaluasi, pelaporan dan tindak lanjut.

Mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan meliputi aspek-aspek berikut: (1)Seni rupa; (2)Seni musik; (3)Seni tari; (4)Seni drama; (5)Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik. (Susanto, 2013:263-264)

Proses belajar diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah, tidak lain dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain terdiri atas murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, bahan atau materi pelajaran (buku, modul, selebaran, majalah, rekaman video atau audio, dan yang sejenisnya), dan berbagai sumber belajar dan fasilitas (proyektor *overhead*, perekam pita audio dan video, radio, televisi, komputer, perpustakaan, laboratorium, pusat sumber belajar, dan lain-lain). (Arsyad, 2014:1)

Menurut Vernon S. Gerlach dan Donald P. Ely (dalam Rohani 1997: 2), pengertian media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. “Arti sempit”, bahwa media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi. Menurut “arti luas”, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi

sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Menurut Rohani (1997: 102) sumber belajar adalah segala macam sumber yang ada di luar diri siswa yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar. Edgar Dale menyatakan bahwa sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan dapat menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya, adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Slameto (2013:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Rifa'i, (2012:69) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku yang diperoleh oleh peserta didik tersebut didapat melalui apa yang dipelajari oleh peserta didik. Jika peserta didik mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah penguasaan konsep.

Dalam penelitian ini terdapat materi gambar ilustrasi yang merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan. Menurut Setiawan, dkk (2017:69-70) menggambar ekspresi adalah kegiatan mengungkapkan emosi dan perasaan yang timbul akibat pengalaman-pengalaman dari luar ke atas bidang gambar. Selain gambar ekspresi, dikenal beberapa bentuk

karya lain sebagai bagian dari seni rupa dua dimensi, yaitu: gambar ilustrasi, gambar bentuk, dan lukisan. Menurut Witabora (2012:660-661), ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara penelitian awal di SD Gugus Ahmad Yani Boyolali dengan jumlah siswa 113 siswa pada tanggal 16 Januari – 18 Januari 2017 dengan wali kelas V, diperoleh informasi bahwa membuat gambar ilustrasi merupakan salah satu kompetensi yang harus diajarkan guru kepada siswa. Dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi dengan Kompetensi Dasar mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi manusia dan kehidupannya masih terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan. Nilai KKM pada materi gambar ilustrasi yaitu 70. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu terbatasnya media dan sumber belajar yang ada. Dalam pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi masih berpusat pada guru dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penggunaan media dalam pembelajaran gambar ilustrasi juga belum maksimal. Menurut pendapat wali kelas V, sumber belajar untuk materi gambar ilustrasi masih terbatas, contohnya dari buku paket SBK saja. Hal ini berdampak pada hasil belajar siswa dalam menggambar ilustrasi.

Dari data lapangan tersebut peneliti meneliti tentang media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru dengan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi.

Penelitian ini diperkuat oleh adanya penelitian yang relevan yang dilakukan oleh Meyke Age Hapsari, M. Syaifudin dan Tri Budiharto tahun 2016 dengan judul "*Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ilustrasi*" Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan kreativitas siswa diketahui dari hasil tes kreativitas yang dilaksanakan pada pratindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata kreativitas siswa yang pada pratindakan sebesar 33,33% meningkat menjadi 70,37% setelah dilaksanakan siklus I, dan kemudian mengalami peningkatan kembali sebesar 85,19% setelah dilaksanakan siklus II. (Hapsari, 2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Sawab Prih Rohman, Tri Saptuti Susiani dan Joharman tahun 2016 dengan judul "*Penerapan Model Explicit Instruction Dengan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Pembelajaran SBK Tentang Mencetak Timbul Pada Siswa Kelas II SD*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I persentase siswa yang memenuhi capaian target penilaian proses yaitu 60%, siklus II 88,89%, dan siklus III 100%. Sedangkan persentase hasil belajar siswa pada siklus I = 45,71%, siklus II = 86,11% dan siklus III = 100%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *Explicit Instruction* dengan media bahan alam dapat meningkatkan pembelajaran SBK tentang mencetak timbul pada siswa kelas II SD N 2 Karang Sari tahun ajaran 2015/2016. (Rohman, 2016)

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Media Pembelajaran Dan Sumber Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SBK Materi Gambar Ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali”.

## **1.2 IDENTIFIKASI MASALAH**

Berdasarkan permasalahan di atas, identifikasi masalah yang ditemukan, sebagai berikut :

- 1.2.1 Proses pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi yang masih berpusat pada guru menyebabkan siswa cenderung pasif.
- 1.2.2 Sumber belajar yang tersedia di sekolah masih terbatas sehingga hasil belajar siswa pada mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi belum maksimal.
- 1.2.3 Penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal.
- 1.2.4 Guru belum optimal dalam melakukan proses pembelajaran SBK materi gambar ilustrasi.

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi pada hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali, berdasar salah satu akar permasalahan hasil belajar siswa belum maksimal karena sumber belajar yang tersedia di sekolah masih terbatas.

#### **1.4 PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti paparkan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1.4.1 Adakah hubungan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD gugus Ahmad Yani?
- 1.4.2 Adakah hubungan sumber belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD gugus Ahmad Yani?
- 1.4.3 Adakah hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD gugus Ahmad Yani?

#### **1.5 TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

- 1.5.1 Untuk menguji hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi.
- 1.5.2 Untuk menguji hubungan yang positif dan signifikan antara sumber belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi.
- 1.5.3 Untuk menguji hubungan yang positif dan signifikan antara media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi.

## **1.6 MANFAAT PENELITIAN**

Manfaat penelitian ini terdiri dari 2 manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat penelitian akan dijelaskan secara detail sebagai berikut:

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada pembaca mengenai hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1.6.2.1 Bagi Peneliti**

Penelitian ini memberikan wawasan tentang media pembelajaran dan sumber belajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi.

#### **1.6.2.2 Bagi Siswa**

Dengan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang ada secara maksimal, siswa lebih kreatif dalam menggambar.

#### **1.6.2.3 Bagi Guru**

Penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi guru ketika mengajar SBK untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sumber belajar sehingga guru dapat menyampaikan materi dengan mudah dan dipahami oleh siswa.

#### **1.6.2.4 Bagi Kepala Sekolah**

Dapat memberikan informasi tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar dalam meningkatkan mutu pendidikan.



**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### 2.1 Kajian Teori

##### 2.1.1 Media Pembelajaran

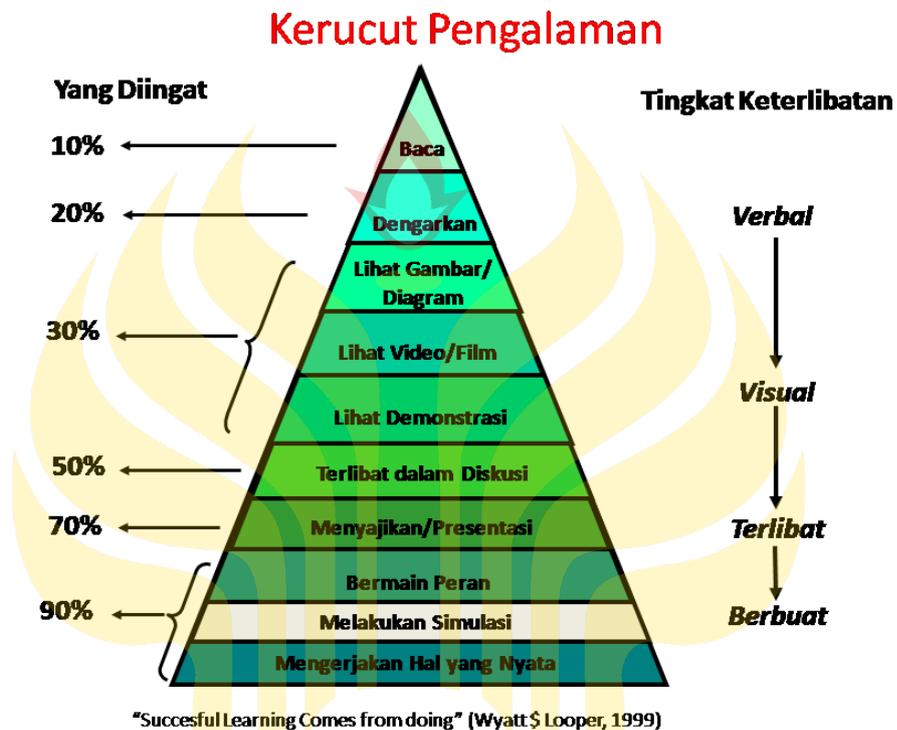
###### 2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2014:3) menjelaskan secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Sementara itu, Gagne dan Briggs mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Sadiman (dalam Musfiqon, 2012:28) mengatakan, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang

perhatian dan minat siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, media juga diperlukan untuk menumbuhkan kreativitas siswa.



Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone Experience*) mengatakan:

“hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar”. Pengalaman langsung akan memberikan informasi dan gagasan yang terkandung dalam

pengalaman itu, oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba”.

Dasar dari pengalaman kerucut Dale ini adalah merupakan penggambaran realitas secara langsung sebagai pengalaman yang kita temui pertama kalinya. Ibarat ini seperti fondasi dari kerucut pengalaman ini, dimana dalam hal ini masih sangat konkrit. Dalam tahap ini pembelajaran dilakukan dengan cara memegang, merasakan atau mencium secara langsung materi pelajaran. Maksudnya seperti anak Taman Kanak-Kanak yang masih kecil dalam melakukan praktik menyiram bunga. Disini anak belajar dengan memegang secara langsung itu seperti apa, kemudian menyiramkannya kepada bunga.

#### **2.1.1.2 Ciri-ciri, Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2014:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

##### **1. Ciri Fiksatif**

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

## 2. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

## 3. Ciri Distributif

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

Menurut Ahmad Rohani (dalam Musfiqon, 2012:29), ciri-ciri umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.
2. Media pembelajaran digunakan dalam proses komunikasi intruksional.
3. Media pembelajaran merupakan alat yang efektif dalam intruksional.

4. Media pembelajaran memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
5. Media pembelajaran erat kaitannya dengan metode mengajar khususnya maupun komponen-komponen sistem instruksional lainnya.

Menurut Angkowo ciri-ciri media pembelajaran adalah bahwa media itu dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera. Di samping itu, ciri-ciri media juga dapat dilihat menurut harganya, lingkup sasarannya, dan kontrol oleh pemakai.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan ciri-ciri media pembelajaran yaitu media yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamati melalui panca indera dalam proses pembelajaran yang digunakan dalam proses komunikasi antara guru dengan siswa.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Menurut Miarso (dalam Musfiqon, 2012:32) pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa antara lain untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Menurut Angkowo dan Kosasih berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah diciptakan dan didesain oleh guru.

Secara lebih rinci dan utuh media pembelajaran berfungsi untuk:

- a. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran
- b. Meningkatkan gairah belajar siswa
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar
- d. Menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan
- e. Mengatasi modalitas belajar siswa yang beragam
- f. Mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran
- g. Meningkatkan kualitas pembelajaran

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan indikator semua materi tuntas disampaikan dan siswa memahami secara lebih mudah dan tuntas. Fungsi media dalam pembelajaran menggambar yaitu untuk menarik perhatian siswa. Contohnya yaitu menggunakan media buku atau majalah yang disertai dengan gambar yang menarik akan membuat siswa tertarik untuk mengetahui tentang isi buku tersebut.

Media pembelajaran juga memberikan manfaat untuk siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Menurut Arsyad (2014:29) menyimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Hamalik merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat mneumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan manfaat media pembelajaran yaitu memberikan pengalaman di dalam proses belajar yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan siswa sehingga membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagai kemampuan siswa.

### 2.1.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Munculnya Media Pembelajaran

Media pada proses pembelajaran pada saat sekarang ini menjadi hal yang sangat perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran, karena pada saat sekarang ini para siswa lahir di era yang mengharuskan adanya perantara agar segala sesuatunya mudah dicerna. Lahirnya media pembelajaran tentu didasari oleh beberapa faktor.

Menurut Musfiqon (2012:47-48) munculnya media pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor eksternal maupun internal dunia pendidikan. Di antara faktor-faktor yang mempengaruhi lahirnya media pembelajaran antara lain:

#### 1. Faktor Eksternal

- a. Perkembangan dunia industri. Perkembangan dunia industri yang dibarengi dengan penciptaan berbagai mesin baru mempengaruhi lahirnya media pendidikan. Mulai munculnya mesin ketik, komputer, mesin di bidang pertanian serta peralatan lain kemudian juga digunakan dalam proses pembelajaran.
- b. Perkembangan komunikasi. Dunia komunikasi juga turut mempengaruhi perkembangan media pendidikan. Mulai dari ditemukannya telepon, radio, televisi, seluler, hingga internet.

#### 2. Faktor Internal

- a. Pendekatan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang dipilih guru juga mempengaruhi munculnya media pembelajaran. Dinamika pendekatan pembelajaran ini menuntut perkembangan media baru

atau media yang didesain ulang sehingga sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang sedang dikembangkan di dunia pendidikan.

- b. Perkembangan teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran ini mempengaruhi perkembangan media pembelajaran. Keduanya berjalan beriringan karena ketika ada perkembangan teknologi menuntut lahirnya media baru dalam pembelajaran.

#### **2.1.1.4 Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media**

Media pembelajaran merupakan faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran sangat banyak macamnya, tentunya tidak digunakan sekaligus. Untuk itu perlu dipilih secara cermat, media mana yang lebih tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Untuk itu dalam penggunaan media pembelajaran harus memperhatikan prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran agar lebih terarah dan tercapai tujuan pembelajaran itu. Ada tiga prinsip utama yang bisa dijadikan rujukan bagi guru dalam memilih media pembelajaran:

1. Prinsip efektifitas dan efisiensi

Dalam konsep pembelajaran, efektifitas adalah keberhasilan pembelajaran yang diukur dari tingkat ketercapaian tujuan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Jika semua tujuan pembelajaran telah tercapai maka pembelajaran disebut efektif. Sedangkan efisiensi adalah pencapaian

tujuan pembelajaran dengan menggunakan biaya, waktu dan sumber daya lain seminimal mungkin.

Dalam memilih media pembelajaran seorang guru juga dituntut bisa memperhatikan aspek efektifitas dan efisiensi tersebut. Media yang akan digunakan dalam pembelajaran seharusnya bisa mendukung dan mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran. Jangan sampai media yang digunakan tidak mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

## 2. Prinsip relevansi

Relevansi ini ada dua macam, yaitu relevansi ke dalam dan relevansi keluar. Relevansi ke dalam adalah pemilihan media pembelajaran yang mempertimbangkan kesesuaian dan sinkronisasi antara tujuan, isi, strategi dan evaluasi materi pembelajaran.

Sedangkan relevansi keluar adalah pemilihan media yang disesuaikan dengan kondisi perkembangan masyarakat. Media yang dipilih disesuaikan dengan apa yang biasa digunakan masyarakat secara luas. Media yang digunakan sesuai dengan konteks kehidupan anak didik yang sehari-hari dilihat, didengar dan dialami.

## 3. Prinsip produktifitas

Dalam memilih media pembelajaran, guru dituntut untuk bisa menganalisis apakah media yang akan digunakan bisa meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran atau tidak. Jika media yang digunakan bisa menghasilkan dan mencapai target dan tujuan pembelajaran lebih

bagus dan banyak maka media tersebut dikategorikan media produktif.  
(Musfiqon, 2012:116-118)

Media pembelajaran sangat berperan untuk keberhasilan proses belajar mengajar. Peranan media pembelajaran terutama adalah untuk membantu penyampaian materi kepada siswa. Dalam hal ini bisa terlihat bahwa tingkat kualitas atau hasil belajar juga dipengaruhi oleh kualitas media pembelajaran yang digunakan. Di dalam pembelajaran menggambar ilustrasi apabila kualitas media yang digunakan guru baik maka hasil belajar siswa juga dapat memuaskan.

Untuk mendapatkan kualitas media pembelajaran yang baik agar dapat memberikan pengaruh yang signifikan dalam proses belajar mengajar, maka diperlukan pemilihan media pembelajaran yang baik dan tepat. Kriteria pemilihan media yang perlu diperhatikan, yakni:

1. Kesesuaian dengan tujuan

Pembelajaran dilaksanakan dengan mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan. Maka pemilihan media hendaknya menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang dirumuskan tersebut. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2. Ketepatangunaan

Tepat guna dalam konteks media pembelajaran diartikan pemilihan media telah didasarkan pada kegunaan. Jika media itu dirasa belum tepat dan

belum berguna maka tidak perlu dipilih dan digunakan dalam pembelajaran.

### 3. 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 dapat membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

### 4. Ketersediaan

Jangan sampai seorang guru menentukan dan memilih media yang tidak tersedia di sekolah. Jika guru tidak mampu membuat dan memproduksi media maka pilihlah media alternatif yang tersedia di sekolah tersebut untuk menjelaskan materi pembelajaran.

### 5. Biaya kecil

Seorang guru tidak diperkenankan memilih media yang biayanya mahal tetapi hasil pembelajarannya tidak sebanding dengan biaya yang harus dikeluarkan untuk memproduksi media tersebut. Pilihlah media yang murah dan sederhana tetapi hasilnya banyak dan bagus.

### 6. Keterampilan guru

Apa pun media yang dipilih, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya. Jangan sampai guru memilih media yang dia sendiri tidak bisa mengoperasionalkan secara baik.

### 7. Mutu teknis

Kualitas media jelas mempengaruhi tingkat ketersampaian pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik. Untuk itu, media yang dipilih dan digunakan hendaknya memiliki mutu teknis yang bagus. (Musfiqon, 2012:118-121)

#### **2.1.1.5 Jenis Media ditinjau dari Tampilan**

Menurut Bretz dikutip Yamin (dalam Musfiqon, 2012:70) membagi media menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (kinestetik). Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media visual. Media visual merupakan media yang paling familiar dan sering dipakai oleh guru dalam pembelajaran. Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media jenis ini berkaitan dengan indera penglihatan.

Bentuk visual bisa berupa (a) *gambar representatif* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar-hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Dalam penelitian ini indikator yang digunakan dari variabel media pembelajaran yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran, mengungkapkan pendapat, mendorong siswa dalam belajar, menemukan ide-ide baru, siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan.

## 2.1.2 Sumber Belajar

### 2.1.2.1 Pengertian dan Ciri-ciri Sumber Belajar

Sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. Adapun para ahli telah mengemukakan pendapat tentang pengertian sumber belajar sebagai berikut.

Menurut Musfiqon (2012:129-130) sumber belajar adalah segala sumber daya (*resources*) yang meliputi materi pelajaran, manusia, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat digunakan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Sumber belajar tidak hanya manusia, tetapi juga alam dan lingkungan yang didesain dan digunakan untuk mendukung efektifitas dan efisiensi pembelajaran.

Menurut Rohani sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri siswa yang keberadaannya memudahkan terjadinya proses belajar.

Menurut Edgar Dale menyatakan bahwa sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami dan dapat menimbulkan peristiwa belajar. Maksudnya, adanya perubahan tingkah laku ke arah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Menurut Seels dan Richey (dalam Arsyad, 2014:8) sumber belajar adalah sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan pengertian sumber belajar adalah segala macam sumber tidak hanya manusia tetapi juga alam, lingkungan, dan pengalaman-pengalaman yang memudahkan proses belajar pada siswa.

Untuk menunjang tercapainya keberhasilan belajar harus mampu memudahkan tercapainya tujuan belajar atau tercapainya keberhasilan belajar. Oleh karena itu sumber belajar mempunyai ciri-ciri. Secara garis besar sumber belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Sumber belajar harus mampu memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.
- b. Sumber belajar harus mempunyai nilai-nilai instruksional edukatif, yaitu dapat mengubah dan membawa perubahan yang sempurna terhadap tingkah laku sesuai dengan tujuan yang ada.
- c. Dengan adanya klasifikasi sumber belajar, maka sumber belajar yang dimanfaatkan mempunyai ciri-ciri; (1) tidak terorganisasi dan tidak sistematis baik dalam bentuk maupun isi, (2) tidak mempunyai tujuan pembelajaran yang eksplisit, (3) hanya dipergunakan untuk keadaan dan tujuan tertentu atau secara insidental, dan (4) dapat dipergunakan untuk berbagai tujuan pembelajaran.

- d. Sumber belajar yang dirancang (*resources by designed*) mempunyai ciri-ciri yang spesifik sesuai dengan tersedianya media.
- e. Sumber belajar dapat dipergunakan secara sendiri-sendiri (terpisah), tetapi juga dapat dipergunakan secara kombinasi (gabungan).
- f. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang (*by designed*), dan sumber belajar yang tinggal pakai/jadi (*by utilization*). Sumber belajar yang dirancang adalah sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar, sedangkan sumber belajar yang tinggal pakai/jadi adalah sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar, tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. (Musfiqon, 2012:131)

#### **2.1.2.2 Lingkungan dan Perpustakaan Sebagai Sumber Belajar**

Menurut Muhammad Efendi (2013) lingkungan adalah sesuatu gejala alam yang ada disekitar kita, dimana terdapat interaksi antara faktor biotik (hidup) dan faktor abiotik (tak hidup) dimana lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respons terhadap lingkungan.

Dari semua lingkungan yang dapat digunakan dalam proses pendidikan dan pengajaran secara umum dapat dikategorikan menjadi tiga macam lingkungan belajar yakni lingkungan sosial, lingkungan alam dan lingkungan buatan.

##### **a. Lingkungan Sosial**

Lingkungan sosial sebagai sumber belajar berkenaan dengan interaksi manusia dengan kehidupan bermasyarakat, seperti organisasi sosial, adat

dan kebiasaan, mata pencaharian, kebudayaan, pendidikan, kependudukan, struktur pemerintahan, agama dan sistem nilai. Lingkungan sosial tepat digunakan untuk mempelajari ilmu-ilmu sosial dan kemanusiaan.

b. Lingkungan Alam

Lingkungan alam atau lingkungan fisik adalah segala sesuatu yang sifatnya alamiah, seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan), tumbuh-tumbuhan dan hewan (flora dan fauna), sungai, iklim, suhu dan sebagainya.

c. Lingkungan Buatan

Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan-tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan buatan antara lain adalah irigasi atau pengairan, bendungan, pertamanan, kebun binatang, perkebunan, penghijauan, dan pembangkit tenaga listrik.

Lingkungan juga bisa bersifat fisik berupa gedung sekolah, kampus, perpustakaan, laboratorium, studio, auditorium, museum, taman, dan lain sebagainya. Selain itu juga ada lingkungan nonfisik yang berupa suasana belajar, dan lain-lain.

Lingkungan yang berada di sekitar kita baik di sekolah maupun di luar sekolah dapat dijadikan sebagai sumber dan media pembelajaran. Lingkungan yang dikategorisasikan dapat menjadi media pembelajaran antara lain:

1. Masyarakat di sekeliling sekolah.
2. Lingkungan fisik di sekitar sekolah.

3. Bahan-bahan yang tersisa atau tidak terpakai dan bahan-bahan bekas yang bila dilah dapat dimanfaatkan sebagai sumber dan media dalam pembelajaran, seperti: tutup botol, batu-batuan, kerang, kaleng bekas, bahan yang tersisa dari kayu dan sebagainya.
4. Peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat. (Musfiqon, 2012:132)

Namun tidak semua lingkungan bisa digunakan sebagai media dan sumber belajar. Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman (dalam Musfiqon: 2012:133), topik-topik yang dipilih untuk memfungsikan lingkungan sebagai media dan sumber belajar, hendaklah memenuhi syarat-syarat, antara lain:

1. Harus sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Dapat menarik perhatian siswa.
3. Hidup dan berkembang di tengah-tengah masyarakat.
4. Dapat mengembangkan keterampilan anak berinteraksi dengan lingkungan.
5. Berhubungan erat dengan lingkungan siswa.
6. Dapat mengembangkan pengalaman dan pengetahuan siswa.

Masyarakat merupakan salah satu aspek lingkungan yang besar manfaatnya untuk dijadikan sumber dan media pembelajaran. Hal ini akan memberikan manfaat tidak saja kepada sekolah atau anak didik, tetapi juga kepada masyarakat itu sendiri.

Menurut Gurniawan, pentingnya lingkungan bagi pengajaran adalah sebagai bukti bahwa di permukaan bumi terjadi interaksi baik manusia dengan manusia, manusia dengan alam, maupun alam dengan alam. Adanya interaksi

tersebut dapat dilihat hasilnya sebagai media pengajaran, sehingga pengajaran tidak hanya bukti-bukti yang berada di dalam buku saja atau bukti pengalaman pengganti berupa alat peraga saja, melainkan bukti langsung yang ada di sekitar siswa atau siswa bahkan harus di bawa keluar kelas dengan jalan karya wisata. Lingkungan sebagai sumber belajar dapat dimanfaatkan oleh beberapa mata pelajaran baik di SD, SMP, SMA bahkan mata kuliah yang diajarkan di perguruan tinggi.

Selain lingkungan, sumber belajar yang dapat digunakan siswa adalah perpustakaan. Perpustakaan sebagai pusat sumber ilmu pengetahuan dan pusat kegiatan belajar untuk menemukan ide-ide baru.

Menurut Arsyad (2014:98-100) perpustakaan telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sekolah. Hampir di setiap sekolah mulai dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi terdapat perpustakaan sekolah. Bahkan unit-unit perpustakaan keliling (*mobile library*) dari departemen pendidikan dan kebudayaan tersedia di kota-kota besar guna melayani kebutuhan para pelajar.

Perpustakaan merupakan pusat sarana akademis. Perpustakaan menyediakan bahan-bahan pustaka berupa barang cetakan seperti buku, majalah/jurnal ilmiah, peta, surat kabar, karya-karya tulis berupa monograf yang belum diterbitkan, serta bahan-bahan non-cetakan seperti *micro-fish*, *micro-film*, foto-foto, film, kaset audio/video, lagu-lagu dalam piringan hitam, rekaman pidato (dokumenter), dan lain-lain. Oleh karena itu, perpustakaan dapat dimanfaatkan oleh pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya untuk memperoleh informasi dalam berbagai bidang keilmuan baik untuk tujuan akademis maupun

untuk rekreasi. Bahan-bahan yang tersedia itu dapat dikelompokkan ke dalam jenis (1) referensi, (2) reserve, (3) pinjaman.

Bahan-bahan referensi yang biasanya ditata dalam satu ruang khusus merupakan sumber-sumber untuk fakta-fakta tertentu yang sudah baku, misalnya ensiklopedia, kamus, statistik, buku tahunan, biografi, buku pegangan, atlas, dan lain-lain. Bahan-bahan sumber ini diperlukan oleh banyak orang sehingga tidak dipinjamkan untuk dibawa keluar perpustakaan.

Buku-buku dalam berbagai bidang keilmuan pada umumnya siap untuk dipinjamkan untuk jangka waktu antara dua minggu sampai satu bulan kepada pelajar – mahasiswa atau masyarakat umum yang memiliki kartu anggota perpustakaan.

Menurut Achsin (dalam Arsyad, 2014:100) pemanfaatan perpustakaan sebagai sumber belajar secara efektif memerlukan keterampilan sebagai berikut:

1. Keterampilan mengumpulkan informasi, yang meliputi keterampilan (a) mengenal sumber informasi dan pengetahuan, (b) menentukan lokasi sumber informasi berdasarkan sistem klasifikasi perpustakaan, cara menggunakan katalog dan indeks, (c) menggunakan bahan pustaka baru, bahan referensi seperti ensiklopedia, kamus, buku tahunan, dan lain-lain.
2. Keterampilan mengambil intisari dan mengorganisasikan informasi, seperti (a) memilih informasi yang relevan dengan kebutuhan dan masalah, dan (b) mendokumentasikan informasi dan sumbernya.
3. Keterampilan menganalisis, menginterpretasikan dan mengevaluasi informasi, seperti (a) memahami bahan yang dibaca, (b) membedakan

antara fakta dan opini, dan (c) menginterpretasi informasi baik yang saling mendukung maupun yang berlawanan.

4. Keterampilan menggunakan informasi, seperti (a) memanfaatkan intisari informasi untuk mengambil keputusan dan memecahkan masalah, (b) menggunakan informasi dalam diskusi, dan (c) menyajikan informasi dalam bentuk tulisan.

Dalam penelitian ini indikator yang digunakan dari variabel sumber belajar yaitu pemanfaatan sumber belajar, memberikan kekuatan dalam proses belajar mengajar, dapat menarik perhatian siswa, dapat mengembangkan kreativitas dan pengetahuan siswa.

### **2.1.3 Hakikat Belajar**

#### **2.1.3.1 Pengertian dan Prinsip-prinsip Belajar**

Belajar merupakan proses penting bagi perubahan perilaku manusia dan mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan. Belajar memegang peranan penting bagi dunia pendidikan, kebiasaan, sikap, keyakinan, tujuan, kepribadian, dan bahkan persepsi manusia.

Belajar menurut Slameto (2010:2), “Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”

Menurut Cronbach (dalam Sardiman, 2011:20) “*Learning is shown by a change in behavior as a result of experience.*” Sedangkan menurut Harold Spears

*“Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.”*

Menurut R. Gagne (dalam Susanto, 2013:1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.

Adapun menurut Burton (dalam Usman dan Setiawati, 1993:4) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya. Sementara menurut E.R Hilgard (1962), belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman dan sebagainya.

Sementara Hamalik (2003) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekadar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami. Hamalik juga menegaskan bahwa belajar adalah suatu proses

perubahan tingkah laku individu atau seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku ini mencakup perubahan dalam kebiasaan (*habit*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*). Perubahan tingkah laku dalam kegiatan belajar disebabkan oleh pengalaman atau latihan.

Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel (2002) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Dari beberapa pengertian belajar diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak. Selain itu, situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima baik oleh masyarakat. Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak itu sendiri. Belajar juga merupakan suatu proses perubahan dalam diri manusia yang tampak dalam perubahan tingkah laku seperti kebiasaan, pengetahuan, sikap, keterampilan, dan daya pikir.

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak dilakukan dengan sembarangan, tetapi harus menggunakan prinsip-prinsip belajar tertentu agar bisa bertindak dengan cepat. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013:42) ada tujuh prinsip-prinsip

dalam belajar yang dapat kita pakai sebagai dasar dalam upaya pembelajaran.

Prinsip-prinsip tersebut diantaranya yaitu:

### 1. Perhatian dan Motivasi

Perhatian mempunyai peranan yang penting dalam kegiatan belajar. Dari kajian teori belajar pengolahan informasi terungkap bahwa tanpa adanya perhatian tak mungkin terjadi belajar (Gagne dan Berliner, 1984:335). Perhatian terhadap pelajaran akan timbul pada siswa apabila bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Apabila bahan pelajaran itu dirasakan sebagai sesuatu yang dibutuhkan, diperlukan untuk belajar lebih lanjut atau diperlukan dalam kehidupan sehari-hari, akan membangkitkan motivasi untuk mempelajarinya.

Di samping perhatian, motivasi mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar. Motivasi adalah tenaga yang menggerakkan dan mengarahkan aktivitas seseorang.

### 2. Keaktifan

Kecenderungan psikologi dewasa ini menganggap bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak mempunyai dorongan untuk berbuat sesuatu, mempunyai kemauan dan aspirasinya sendiri. Belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain dan juga tidak bisa dilimpahkan kepada orang lain. Belajar hanya mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. John Dewey misalnya mengemukakan, bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri. Guru sekadar pembimbing dan pengarah (John Dewey 1916, dalam Davies 1937:31).

Menurut teori kognitif, belajar menunjukkan adanya jiwa yang sangat aktif, jiwa mengolah informasi yang kita terima, tidak sekadar menyimpannya saja tanpa mengadakan transformasi. (Gage and Berliner 1984:267) menurut teori ini anak memiliki sifat aktif, konstruktif dan mampu merencanakan sesuatu. Anak mampu untuk mencari, menemukan, dan menggunakan pengetahuan yang diperolehnya. Dalam proses belajar mengajar anak mampu mengidentifikasi, merumuskan masalah, mencari dan menemukan fakta, menganalisis, menafsirkan dan menarik kesimpulan.

Dalam setiap proses belajar, siswa selalu menampilkan keaktifan-keaktifan itu beraneka ragam bentuknya, mulai dari kegiatan fisik yang mudah kita amati sampai kegiatan psikis yang susah diamati. Kegiatan fisik bisa berupa membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya.

### 3. Keterlibatan Langsung/Berpengalaman

Edgar Dare dalam penggolongan pengalaman belajar yang dituangkan dalam kerucut pengalamannya mengemukakan bahwa belajar yang paling adalah belajar melalui pengalaman langsung. Dalam belajar melalui pengalaman langsung siswa tidak sekadar mengamati secara langsung tetapi ia harus menghayati, terlibat langsung dalam perbuatan, dan bertanggung jawab terhadap hasilnya.

Pentingnya keterlibatan langsung dalam belajar dikemukakan oleh John Dewey dengan "*Learning by doing*"-nya. Belajar sebaiknya dialami melalui perbuatan langsung. Belajar harus dilakukan oleh siswa secara aktif, baik

individual maupun kelompok, dengan cara memecahkan masalah (problem solving). Guru bertindak sebagai pembimbing dan fasilitator.

#### 4. Pengulangan

Prinsip belajar yang menekankan perlunya pengulangan barangkali yang paling tua adalah yang dikemukakan oleh teori psikologi daya. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir, dan sebagainya.

Teori lain yang menekankan prinsip pengulangan adalah teori psikologi asosiasi atau koneksionisme dengan tokohnya yang terkenal Thorndike. Berangkat dari salah satu hukum belajarnya "*law of exercise*", ia mengemukakan bahwa belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar peluang timbulnya respon benar.

*Psikologi Conditioning* yang merupakan perkembangan lebih lanjut dari koneksionisme juga menekankan pentingnya pengulangan dalam belajar. Kalau pada koneksionisme, belajar adalah pembentukan hubungan stimulus dan respon maka pada *psikologi conditioning* akan timbul bukan karena saja oleh stimulus, tetapi oleh juga stimulus yang dikondisikan.

Ketiga teori tersebut menekankan pentingnya prinsip pengulangan dalam belajar walaupun dengan tujuan yang berbeda. Dalam belajar masih tetap diperlukan latihan/pengulangan. Metode *drill* dan *stereotyping* adalah bentuk belajar yang menerapkan prinsip pengulangan (Gage dan Berliner 1984:259)

## 5. Tantangan

Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang ingin dicapai, tetapi selalu terdapat hambatan yaitu mempelajari bahan belajar, maka timbulnya motif untuk mengatasi hambatan itu yaitu dengan mempelajari bahan belajar tersebut. Agar pada anak timbul motif yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik maka bahan belajar haruslah menantang. Tantangan yang dihadapi dalam bahan belajar membuat siswa bergairah untuk mengatasinya. Penggunaan metode eksperimen, inkuiri, discovery juga memberikan tantangan bagi siswa untuk belajar secara lebih giat dan sungguh-sungguh.

## 6. Balikan dan Penguatan

Prinsip belajar yang berkaitan dengan balikan dan penguatan terutama ditekankan oleh teori belajar *Operant Conditioning* dari B.F. Skinner. Siswa akan belajar lebih bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Apalagi hasil yang baik akan merupakan balikan yang menekankan dan berpengaruh baik bagi usaha belajar selanjutnya. Format sajian berupa tanya jawab, diskusi, eksperimen, metode penemuan, dan sebagainya merupakan cara belajar mengajar yang memungkinkan terjadinya balikan dan penguatan. Balikan yang segera diperoleh siswa setelah belajar melalui penggunaan metode-metode ini akan membuat siswa terdorong untuk belajar lebih giat dan bersemangat.

## 7. Perbedaan Individual

Siswa merupakan individual yang unik, artinya tidak ada dua orang siswa yang sama persis, tiap siswa memiliki perbedaan satu dengan yang lain. Perbedaan itu terdapat pada karakteristik psikis, kepribadian, dan sifat-sifatnya.

Perbedaan individual ini berpengaruh pada cara dan hasil belajar siswa. Pembelajaran yang bersifat klasikal yang mengabaikan perbedaan individual dapat diperbaiki dengan beberapa cara. Antara lain penggunaan metode atau strategi belajar mengajar yang bervariasi sehingga perbedaan-perbedaan kemampuan siswa dapat terlayani. Juga penggunaan media instruksional akan membantu melayani perbedaan-perbedaan siswa dalam cara belajar.

### 2.1.3.2 Teori-teori Belajar

Menurut Slameto (2010:9-27) terdapat tujuh teori-teori belajar yang sekiranya relevan dengan kebutuhan kita diantaranya:

#### 1. Teori Gestalt

Teori ini dikemukakan oleh Koffka dan Kohler dari Jerman, yang sekarang menjadi tenar di seluruh dunia. Jadi dalam belajar yang penting adalah adanya penyesuaian pertama yaitu memperoleh response yang tepat untuk memecahkan problem yang dihadapi. Belajar yang penting bukan mengulangi hal-hal yang harus dipelajari, tetapi mengerti atau memperoleh *insight*. Sifat-sifat belajar dengan *insight* ialah: (a) *Insight* tergantung dari kemampuan dasar; (b) *Insight* tergantung dari masa lampau yang relevan; (c) *Insight* hanya timbul apabila situasi belajar diatur sedemikian rupa, sehingga segala aspek yang perlu dapat diamati; (d) *Insight* adalah hal yang harus dicari, tidak dapat jatuh dari langit; (e) Belajar dengan *insight* dapat diulangi; (f) *Insight* sekali didapat digunakan untuk menghadapi situasi-situasi yang baru. Adapun prinsip-prinsip belajar menurut teori Gestalt yaitu:

a. Belajar berdasarkan keseluruhan

Orang berusaha menghubungkan suatu pelajaran dengan pelajaran yang lain sebanyak mungkin. Mata pelajaran yang bulat lebih mudah dimengerti daripada bagian-bagiannya.

b. Belajar adalah suatu proses perkembangan

Anak-anak baru dapat mempelajari dan merencanakan bila ia telah matang untuk menerima bahan pelajaran itu. Manusia sebagai suatu organisme yang berkembang, kesediaan mempelajari sesuatu tidak hanya ditentukan oleh kematangan jiwa batiniah, tetapi juga perkembangan karena lingkungan dan pengalaman.

c. Siswa sebagai organisme keseluruhan

Siswa belajar tak hanya inteletnya saja, tetapi juga emosional dan jasmaniahnya. Dalam pengajaran modern guru disamping mengajar, juga mendidik untuk membentuk pribadi siswa.

d. Terjadi transfer

Belajar pada pokoknya yang terpenting pada penyesuaian pertama ialah memperoleh response yang tepat. Mudah atau sukarnya problem itu terutama adalah masalah pengamatan, bila dalam suatu kemampuan telah dikuasai betul-betul maka dapat dipindahkan untuk kemampuan yang lain.

e. Belajar adalah reorganisasi pengalaman

Pengalaman adalah suatu interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Anak kena api, misalnya, kejadian ini menjadi pengalaman bagi anak. Belajar itu baru timbul bila seseorang menemui suatu

situasi/soal baru. Dalam menghadapi itu ia akan menggunakan segala pengalaman yang telah dimiliki. Siswa mengadakan analisis reorganisasi pengalamannya.

f. Belajar harus dengan insight

Insight adalah suatu saat dalam proses belajar di mana seseorang melihat pengertian tentang sangkut-paut dan hubungan-hubungan tertentu dalam unsur yang mengandung suatu problem.

g. Belajar lebih berhasil bila berhubungan dengan minat, keinginan dan tujuan siswa.

Hal itu terjadi bila banyak berhubungan dengan apa yang diperlukan siswa dalam kehidupan sehari-hari. Di sekolah progresif, siswa diajak membicarakan tentang proyek/unit agar tahu tujuan yang akan dicapai dan yakin akan manfaatnya.

h. Belajar berlangsung terus-menerus

Siswa memperoleh pengetahuan tak hanya di sekolah tetapi juga di luar sekolah, dalam pergaulan, memperoleh pengalaman sendiri-sendiri, karena itu sekolah harus bekerja sama dengan orang tua di rumah dan masyarakat, agar semua turut serta membantu perkembangan siswa secara harmonis.

2. Teori Belajar Menurut J. Bruner

Kata Bruner belajar tidak untuk mengubah tingkah laku seseorang tetapi untuk mengubah kurikulum sekolah menjadi sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar lebih banyak dan mudah.

Sebab itu Bruner mempunyai pendapat, alangkah baiknya bila sekolah dapat menyediakan kesempatan bagi siswa untuk maju dengan cepat sesuai dengan kemampuan siswa dalam mata pelajaran tertentu. Di dalam proses belajar Bruner mementingkan partisipasi aktif dari setiap siswa, dan mengenal dengan baik adanya perbedaan kemampuan. Untuk meningkatkan proses belajar perlu lingkungan yang dinamakan “*discovery learning environment*”, ialah lingkungan di mana siswa dapat melakukan eksplorasi, penemuan-penemuan baru yang belum dikenal atau pengertian yang mirip dengan yang sudah diketahui. Dalam tiap lingkungan selalu ada bermacam-macam masalah, hubungan-hubungan dan hambatan yang dihayati oleh siswa secara berbeda-beda pada usia yang berbeda pula. Dalam lingkungan banyak hal yang dapat dipelajari siswa, hal mana dapat digolongkan menjadi: (a) *Enactive*, misalnya seperti belajar naik sepeda, yang harus didahului dengan bermacam-macam keterampilan motorik; (b) *Iconic*, misalnya seperti mengenal jalan yang menuju ke pasar, mengingat di mana bukunya yang penting diletakkan; (c) *Symbolic*, misalnya seperti menggunakan kata-kata, menggunakan formula.

### 3. Teori Belajar dari Piaget

Pendapat Piaget mengenai perkembangan proses belajar pada anak-anak adalah sebagai berikut:

#### 1) Anak mempunyai struktur mental yang berbeda dengan orang dewasa.

Mereka bukan merupakan orang dewasa dalam bentuk kecil, mereka mempunyai cara yang khas untuk menyatakan kenyataan dan untuk

menghayati dunia sekitarnya. Maka memerlukan pelayanan tersendiri dalam belajar.

- 2) Perkembangan mental pada anak melalui tahap-tahap tertentu, menurut suatu urutan yang sama bagi semua anak.
- 3) Walaupun berlangsungnya tahap-tahap perkembangan itu melalui suatu urutan tertentu, tetapi jangka waktu untuk berlatih dari satu tahap ke tahap yang lain tidaklah selalu sama pada setiap anak.
- 4) Perkembangan mental anak dipengaruhi oleh empat faktor yaitu : (1) kemasakan; (2) pengalaman; (3) interaksi sosial; (4) *equilibration* (proses dari ketiga faktor di atas bersama-sama untuk membangun dan memperbaiki struktur mental).
- 5) Ada 3 tahap perkembangan, yaitu: (a) berpikir secara intuitif  $\pm$  4 tahun; (b) beroperasi secara konkret  $\pm$  7 tahun; (c) beroperasi secara formal  $\pm$  11 tahun.

#### 4. Teori dari R. Gagne

Mulai masa bayi manusia mengadakan interaksi dengan lingkungan, tetapi baru dalam bentuk “*sensori-motor coordination*”. Kemudian ia mulai belajar berbicara dan menggunakan bahasa. Kesanggupan untuk menggunakan bahasa ini penting artinya untuk belajar. Tugas pertama yang dilakukan anak ialah meneruskan “sosialisasi” dengan anak lain, atau orang dewasa, tanpa pertentangan bahkan untuk membantu memenuhi kebutuhan-kebutuhan kermahan dan konsiderasi pada anak itu. Tugas kedua ialah belajar menggunakan simbol-simbol yang menyatakan keadaan sekelilingnya, seperti: gambar, huruf, angka, diagram,

dan sebagainya. Ini adalah tugas intelektual (membaca, menulis, berhitung, dan sebagainya). Bila anak sekolah sudah dapat melakukan tugas ini, berarti dia sudah mampu belajar banyak hal dari yang mudah sampai yang amat kompleks.

Gagne mengatakan pula bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi 5 kategori, yang disebut “*The domains od learning*” yaitu:

1) Keterampilan motoris (*motor skill*)

Dalam hal ini perlu dikoordinasi dari berbagai gerakan badan, misalnya melempar bola, main tenis, mengemudi mobil, mengetik huruf R.M, dan sebagainya.

2) Informasi verbal

Orang dapat menjelaskan sesuatu dengan berbicara, menulis, menggambar, dalam hal ini dapat dimengerti bahwa untuk mengatakan sesuatu ini perlu inteligensi.

3) Kemampuan intelektual

Manusia mengadakan interaksi dengan dunia luar dengan menggunakan simbol-simbol. Kemampuan belajar cara inilah yang disebut “kemampuan intelektual”, misalnya membedakan huruf m dan n, menyebut tanaman yang sejenis.

4) Strategi kognitif

Ini merupakan organisasi keterampilan yang internal (*internal organized skill*) yang perlu untuk belajar mengingat dan berpikir. Kemampuan ini berbeda dengan kemampuan intelektual, karena ditujukan ke dunia luar,

dan tidak dapat dipelajari hanya dengan berbuat satu kali serta memerlukan perbaikan-perbaikan secara terus-menerus.

#### 5) Sikap

Kemampuan ini tidak dapat dipelajari dengan ulangan-ulangan, tidak tergantung atau dipengaruhi oleh hubungan verbal seperti halnya domain yang lain. Sikap ini penting dalam proses belajar, tanpa kemampuan ini belajar tak akan berhasil dengan baik.

#### 5. Purposeful Learning

*Purposeful Learning* adalah belajar yang dilakukan dengan sadar untuk mencapai tujuan dan yang dilakukan siswa sendiri tanpa perintah atau bimbingan orang lain, dilakukan siswa dengan bimbingan orang lain didalam situasi belajar-mengajar di sekolah.

Berikut ini yang menunjukkan *purposeful learning*:

##### 1. *Purposeful Learning* oleh Siswa Sendiri

Ada beberapa urutan dalam *purposeful learning* tanpa bimbingan diantaranya: (1) memperhatikan situasi belajar; (2) menetapkan tujuan, mengarahkan perhatian dan kegiatan kepada pencapaian tujuan; (3) mengadakan usaha-usaha pendahuluan yang mencakup berpikir produktif dalam hubungan dengan tugas-tugas di dalam bidang kognitif, psikomotor, dan afektif; (4) latihan untuk memperoleh kecakapan dan untuk mencapai tujuan; (5) mengevaluasi tingkah laku sendiri; (6) mencapai tujuan atau tidak mencapai tujuan; (7) jika mencapai tujuan yaitu mengalami kepuasan menggunakan pengetahuan dan kecakapan yang lebih tinggi tingkatnya (daripada sebelum belajar) di dalam

situasi lain dan jika tidak mencapai tujuan maka mengubah tujuan, mengubah respons, atau mengundurkan diri.

## 2. Belajar-bertujuan di dalam situasi sekolah

Adapun langkah-langkah dalam tingkat-tingkat belajar-bertujuan dengan bimbingan diantaranya sebagai berikut:

- 1) Memerhatikan tugas yang akan dipelajari adalah penting dalam memulai tahap kegiatan belajar. Pada waktu mengintroduksi pelajaran guru menarik perhatian siswa. Kegiatan-kegiatan guru dan aspek-aspek sosial dari situasi kelas diatur untuk membantu timbulnya perhatian.
- 2) Penetapan tujuan itu penting untuk memulai dan mengarahkan kegiatan. Siswa memerlukan kesempatan dan bantuan dan memutuskan apa yang mereka pelajari, bagaimana mereka akan dapat belajar dengan baik, kapan bahan tersebut akan dipelajari.
- 3) Berusaha mencapai tujuan mencakup interaksi dengan orang-orang dan materi yang cocok untuk mencapai tujuan tersebut dan cocok dengan sifat-sifat siswa. Mengenal dan mengorganisasi komponen secara berurutan adalah penting untuk mencapai tujuan.
- 4) Latihan yang dilakukan dalam kondisi-kondisi tertentu adalah penting untuk mencapai tujuan dan untuk meningkatkan pekerjaan dalam kebanyakan bidang studi. Serta belajar yang sesuai dengan kecapakan sendiri, cara sendiri, dan sifat-sifat sendiri yang lain bermanfaat untuk pencapaian tujuan belajar/untuk belajar yang lain pada umumnya.

- 5) Menilai pekerjaan sendiri adalah penting dalam mengembangkan keberdirisendirian dalam belajar dan dalam mencapai tujuan.
  - 6) Pengembangan kecakapan yang mantap dan pengetahuan yang komperhensif menuntut pengalaman belajar yang produktif selama waktu yang cukup lama.
  - 7) Penerapan pada situasi-situasi baru konsep-konsep, prinsip-prinsip, keteampilan-keterampilan, dan hasil-hasil belajar lain yang baru diperoleh akan meningkatkan kemantapan penguasaannya.
6. Belajar dengan Jalan Mengamati dan Meniru (*Observational Learning and Imitation*)

Menurut Bandura dan Walters, tingkah laku baru dikuasai atau dipelajari mula-mula dengan mengamati dan meniru suatu model/ccontoh/teladan. Model yang diamati dan ditiru siswa dapat digolongkan menjadi 3 bagian yaitu: (1) kehidupan yang nyata; (2) simbolik; (3) representasional. Penguasaan tingkah laku atau response baru, pertama-tama adalah hasil dari peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam waktu yang bersamaan (kontiguitas) yang diamati. Kuat lemahnya response itu bergantung pada penguatan. Menurut teori ini, yang penting adalah bagaimana response itu mula-mula dipelajari. Proses tersebut akan lebih jelas dengan memperhatikan 3 macam pengaruh yang berbeda dari pengamatan dan peniruan yaitu: (1) *imodeling effect*; (2) *disinhibitory effect*; (3) *elicing effect*. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi peniruan antara lain konsekuensi dari response yang dilakukan dan sifat-sifat siswa. Bandura dan Walters lebih tertarik

perhatiannya pada peniadaan tingkah laku yang tak baik daripada memperlemah tingkah laku yang baik. Beberapa cara untuk meniadakan response itu adalah:

- 1) Tidak memberi hadiah atas suatu response.
- 2) Menghilangkan penguat yang positif.
- 3) Menggunakan perangsang yang tak menyenangkan, misalnya hukuman.
- 4) Belajar berkondisi.

Belajar dengan jalan mengamati dan meniru dapat diterapkan di sekolah. Tingkah laku sosial dapat dipelajari dengan jalan mengamati dan meniru. Sekolah mempunyai peranan yang penting dan mengembangkan tingkah laku sosial siswa-siswa. Tingkah laku psikomotor dapat juga dipelajari dengan jalan mengamati dan meniru, misalnya menulis dan melempar bola. Perkembangan keterampilan vokal, misalnya berbicara, menyanyi, dapat dibantu oleh adanya model.

#### 7. Belajar Bermakna

Ada beberapa macam belajar bermakna yang dapat diterapkan antara lain:

##### 1) Tipe-tipe Belajar

Ada 2 dimensi dalam tipe-tipe belajar, yaitu:

- a. Dimensi menerima (*reception learning*) dan menemukan (*discovery learning*). Di dalam *reception learning* semua bahan yang harus dipelajari diberikan dalam bentuknya yang final (bentuk yang sudah jadi) dalam bahan yang disajikan (*expository material*). Sedangkan di dalam *discovery learning*, tidak semua yang harus dipelajari dipresentasikan dalam bentuk final, beberapa bagian harus dicari, diidentifikasi oleh pelajar sendiri. Pelajar harus mencari informasi sendiri. Kemudian informasi itu

diintegrasikan e dalam struktur kognitif yang telah ada, disusun kembali, diubah, untuk menghasilkan struktur kognitif yang baru.

- b. Dimensi menghafal (*rote learning*) dan belajar bermakna (*meaningful learning*). Di dalam *rote learning* semua informasi baru yang telah di dapat hanya berusaha untuk mengingat informasi baru itu. Jika seseorang berusaha menguasai informasi baru itu dengan jalan menghubungkannya dengan apa yang telah diketahuinya, terjadilah belajar yang bermakna.

## 2) Struktur dan Proses Internal

Menurut Ausubel dan Robinson, struktur kognitif itu bersifat piramidal. Bagian puncaknya yang sempit berisi konsep-konsep atau teori-teori yang paling umum, bagian tengah yang agak luas berisi sub-subkonsep yang kurang umum, dan bagian dasar yang paling luas berisi informasi-informasi khusus (konkret).

Proses mengintegrasikan informasi atau ide baru ke dalam struktur kognitif yang telah ada disebut subsumsi. Ada dua macam subsumsi yaitu: subsumsi derivatif dan subsumsi korelatif.

## 3) Variabel-variabel di dalam belajar bermakna

Macam-macam variabel struktur kognitif adalah:

### (1) Pengetahuan yang telah dimiliki

Bagaimana bahan baru dapat dipelajari dengan baik, bergantung pada apa yang telah diketahui (*advance organizer*)

### (2) Diskriminabilitas

Konsep-konsep baru yang dapat dibedakan dengan jelas dengan apa yang telah dipelajari, mudah dipelajari dan dikuasai.

### (3) Kemantapan dan kejelasan

Konsep-konsep yang mantap dan jelas yang telah ada di dalam struktur kognitif memudahkan belajar dan retensi.

### 4) Motivasi dan Belajar Bermakna

Motif keberhasilan terdiri dari tiga komponen yaitu: (1) dorongan kognitif; (2) Harga Diri; (3) kebutuhan berafiliasi

### 5) Penerapannya di Sekolah

Teori Ausubel terutama berlaku pada siswa yang sudah dapat membaca dengan baik dan yang sudah mempunyai konsep-konsep dasar didalam bidang-bidang pelajaran tertentu. Hal ini disebabkan oleh karena teori itu pertama-tama menekankan penguasaan belajar mula, retensi, transfer, dan variabel-variabel yang berhubungan dengan belajar semacam itu.

Itulah teori-teori belajar yang dapat kita pelajari. Bagi seorang (calon) guru dan pembimbing perlu sekali mendalami teori-teori belajar itu. Agar dapat menerapkan dalam tugasnya waktu mengadakan interaksi belajar mengajar/membimbing. Juga guru diharapkan harus dapat menciptakan kondisi-kondisi dimana memungkinkan siswa dapat belajar dengan efektif, dan dapat mengembangkan daya eksplorasinya. Sistem instruksional dewasa ini banyak dipengaruhi oleh teori belajar Brunner, Piaget, Gagne, Bandura dan Ausubel, sehingga guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan-nya dalam melaksanakan komponen-komponen dari sistem instruksional itu.

### 2.1.3.3 Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Menurut Slameto (2010:54) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

#### 1. Faktor Intern

Ada tiga macam di dalam faktor intern antara lain:

##### 1. Faktor jasmaniah

Di dalam faktor jasmaniah yang akan dibahas meliputi:

###### a. Faktor kesehatan

Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badanya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

###### b. Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh atau badan. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

## 2. Faktor Psikologis

Ada 7 faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar antara lain:

### *a. Intelligensi*

Intelligensi adalah kecakapan yang terdiri dari 3 jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak sedara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat. Integinsi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Siswa yang mempunyai tingkat intelligensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelligensi yang rendah.

### *b. Perhatian*

Perhatian menurut Gazali keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa maka timbulnya kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.

### *c. Minat*

Minat adalah kecendruangan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan minat besar pengaruhnya 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.

d. Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya. Maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya lebih giat lagi dalam belajarnya itu.

e. Motif

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

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan baik atau padanya mempunyai motif berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang berhubungan/menunjang belajar.

f. Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat/fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.

### g. Kesimpulan

Kesimpulan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi.

Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan.

### 3. Faktor Kelelahan

Kelelahan pada seseorang dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

Kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan rohani dapat terjadi terus-menerus memikirkan masalah yang dianggap berat tanpa istirahat, menghadapi hal-hal yang selalu sama/konstan tanpa ada variasi, dan mengerjakan sesuatu karena terpaksa dan tidak sesuai dengan bakat, minat, dan perhatiannya.

Dari uraian diatas dapatlah dimengerti bahwa kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

### 2. Faktor Ekstern

Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu:

#### 1. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa:

##### a. Cara orang tua mendidik

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Hal ini dipertegas oleh Sutjipto Wirowidjojo dengan pernyataannya yang menyatakan bahwa: Keluarga adalah lembaga pendidikan yang pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil, tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia. Orang tua yang kurang/tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak tidak/kurang berhasil dalam belajarnya. Anak/siswa yang mengalami kesukaran-kesukaran diatas dapat ditolong dengan memberikan bimbingan belajar yang sebaik-baiknya. Tentu saja keterlibatan orang tua akan sangat mempengaruhi keberhasilan bimbingan tersebut.

##### b. Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang terpenting adalah relasi orang tua dengan anaknya. Demi kelancaran belajar serta keberhasilan anak, perlu diusahakan relasi yang baik di dalam keluarga anak tersebut. Hubungan yang baik adalah hubungan yang penuh pengertian dan

kasih sayang, disertai dengan bimbingan dan bila perlu hukuman-hukuman untuk mensukseskan belajar anak sendiri.

c. Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga dimana anak berada dan belajar. Selanjutnya agar anak dapat belajar dengan baik perlulah diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Di dalam suasana rumah yang tenang dan tentram selain anak kerasan/betah tinggal dirumah, anak juga dapat belajar dengan baik.

d. Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan belajar anak. Jika anak hidup dalam keluarga yang miskin, kebutuhan pokok anak kurang terpenuhi, akibatnya kesehatan anak terganggu sehingga belajar anak juga terganggu. Sebaliknya keluarga yang kaya raya, orang tua sering mempunyai kecenderungan untuk memanjakan anak. Anak hanya bersenang-senang dan berfoya-foya akibatnya kurang dapat memusatkan perhatiannya kepada belajar.

e. Pengertian Orang Tua

Anak belajar perlu dorongan dan pengertian orang tua. Bila anak sedang belajar jangan diganggu dengan tugas-tugas dirumah. Kadang-kadang anak mengalami lemah semangat, orang tua wajib memberi pengertian dan mendorongnya, membantu sedapat mungkin kesulitan yang dialami anak di sekolah.

#### f. Latar Belakang Kebudayaan

Tingkat pendidikan atau kebiasaan di dalam keluarga mempengaruhi sikap anak dalam belajar. Perlu kepada anak ditanamkan kebiasaan-kebiasaan yang baik, agar mendorong semangat anak untuk belajar.

### 2. Faktor Sekolah

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

### 3. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat itu. Faktor-faktor itu meliputi tentang kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat, yang semuanya mempengaruhi belajar.

#### 2.1.4 Hakikat Pembelajaran

Gagne dalam Rifa'i (2012:158) menguraikan bahwa pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Briggs dalam Rifa'i (2012:157) menyatakan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa (*event*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses

pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik (Susanto, 2013:19).

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang guru untuk proses belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Suatu pembelajaran dirancang untuk memberikan kemudahan siswa dalam memahami informasi yang akan diterima.

## **2.1.5 Hasil Belajar**

### **2.1.5.1 Pengertian Hasil Belajar**

Menurut Ahmad Susanto (2013:5) hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Adapun menurut Rifa'i (2012:69) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami kegiatan belajar. Menurut Sudjana (2009:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan siswa yang dimiliki setelah memperoleh kegiatan atau menerima pengalaman belajar.

Macam-macam hasil belajar antara lain:

#### 1) Pemahaman konsep (aspek kognitif)

Pemahaman menurut Bloom (1979:89) diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa,

atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami atau yang dia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan. Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsp, guru dapat melakukan evaluasi produk yang dapat dilaksanakan dengan mengadakan berbagai macam tes, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam pembelajaran di SD umumnya tes diselenggarakan dalam berbagai bentuk ulangan, baik ulangan harian, ulangan semester maupun ulangan umum.

#### 2) Keterampilan proses (aspek psikomotor)

Usman dan Setiawati (1993:77) mengemukakan bahwa keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.

#### 3) Sikap siswa (aspek afektif)

Menurut Sardiman (1996:275), sikap merupakan kecenderungan untuk melakukan sesuatu dengan cara, metode, pola dan teknik tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku atau tindakan seseorang

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku siswa secara menyeluruh baik

pengetahuan, sikap maupun keterampilan sebagai hasil dari sebuah pengalamannya dalam kegiatan belajar yang umumnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang digunakan adalah hasil belajar keterampilan mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani yang diukur dalam bentuk nilai SBK materi gambar ilustrasi semester genap tahun ajaran 2016/2017.

#### **2.1.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut teori Gestalt (dalam Susanto, 2013:12) hasil belajar dipengaruhi oleh dua hal. Pertama, siswa; dalam arti kemampuan berpikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga, dan lingkungan.

Pendapat yang senada dikemukakan oleh Wasliman (2007:158), hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Faktor internal meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sedangkan faktor eksternal meliputi: keluarga, sekolah dan masyarakat.

Sekolah merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan hasil belajar siswa. Semakin tinggi kemampuan belajar siswa dan kualitas pengajaran di sekolah, maka semakin tinggi pula hasil belajar siswa.

Ruseffendi (1991:7) mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ke dalam sepuluh macam, antara lain:

1. Kecerdasan Anak

Kemampuan inteligensi seseorang sangat memengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya. Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir.

2. Kesiapan atau Kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut.

3. Bakat Anak

Menurut Chaplin, yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya seseorang memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai tingkat tertentu. Maka bakat akan memengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

4. Kemauan Belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Keengganan siswa untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauannya belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar diraihinya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

#### 5. Minat

Secara sederhana, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

#### 6. Model Penyajian Materi Pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.

#### 7. Pribadi dan Sikap Guru

Siswa begitu juga manusia pada umumnya dalam melakukan belajar tidak hanya melalui bacaan atau melalui guru saja, tetapi bisajuga melalui

contoh-contoh yang baik dari sikap, tingkah laku, dan perbuatan. Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini.

#### 8. Suasana Pengajaran

Faktor lain yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar adalah suasana pengajaran. Suasana pengajaran yang tenang, terjadinya dialog yang kritis antar siswa dengan guru dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran. Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkat secara maksimal.

#### 9. Kompetensi Guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan-kemampuan tertentu. Kemampuan-kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompetensi dalam bidangnya dan menguasai dengan baik materi yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

#### 10. Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa. Kehidupan modern dengan keterbukaan

serta kondisi yang luas banyak dipengaruhi dan dibentuk oleh kondisi masyarakat ketimang oleh keluarga dan sekolah.

Dengan demikian, semakin jelaslah bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil dari suatu proses yang didalamnya terlibat faktor yang saling mempengaruhinya. Tinggi rendahnya hasil belajar seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor tersebut. Dari faktor-faktor di atas yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, terdapat faktor yang dapat dikatakan hampir sepenuhnya tergantung pada siswa.

## **2.1.6 Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar**

### **2.1.6.1 Pengertian dan Hakikat Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan**

Menurut Susanto (2016:261) Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) merupakan pendidikan seni yang berbasis budaya yang aspek-aspeknya, meliputi: seni rupa, seni musik, seni tari, dan keterampilan. Menurut Ki Hajar Dewantara berpendapat pendidikan kesenian merupakan salah satu faktor penentu dalam membentuk kepribadian anak.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan pendidikan seni budaya dan keterampilan merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang sangat penting keberadaannya, karena pendidikan ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural.

Pendidikan SBK sebagai mata pelajaran di sekolah dirasakan sangat penting keberadaannya bagi siswa, karena pelajaran ini memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti bertujuan mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara.

Multidimensional berarti bahwa mengembangkan kompetensi kemampuan dasar siswa yang mencakup persepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi, apresiasi, dan produktivitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika, dan estetika. Adapun multikultural berarti bertujuan menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, demokratis, beradab, dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Secara spesifik mata pelajaran SBK meliputi aspek-aspek, sebagai berikut:

1. Seni rupa, mencakup pengetahuan, keterampilan, dan nilai dalam menghasilkan karya seni berupa lukisan, patung, ukiran, cetak-mencetak, dan sebagainya.
2. Seni musik, mencakup kemampuan untuk menguasai olah vokal, memainkan alat musik, apresiasi terhadap gerak tari.
3. Seni tari, mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan, dan, tanpa rasangan bunyi, apresiasi terhadap gerak tari.
4. Seni drama, mencakup keterampilan pementasan dengan memadukan seni musik, seni tari, dan peran.
5. Keterampilan, mencakup segala aspek kecakapan hidup (*life skills*), yang meliputi keterampilan personal, sosial, vokasional, dan akademik.

#### **2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan**

Menurut Susanto (2016:264-266) tujuan pembelajaran merupakan komponen pertama yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran. Pada

dasarnya, tujuan pembelajaran merupakan rumusan tingkah laku dan kemampuan yang harus dicapai dan dimiliki siswa. Mata pelajaran SBK di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa agar bisa berkreasi, berkeaktivitas, dan menghargai kerajinan atau keterampilan seseorang.

Mata pelajaran SBK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut:

1. Memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan.
2. Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.
3. Menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan.
4. Menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan SBK memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan siswa mampu berkreasi dan peka dalam berkesenian, atau memberikan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi.

### **2.1.6.3 Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar**

Pendidikan SBK di sekolah dasar memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan dalam berkarya dan berapresiasi. Pendidikan SBK memiliki peranan dalam pembentukan pribadi peserta didik yang harmonis dengan memerhatikan kebutuhan perkembangan anak dalam mencapai multi-kecerdasan yang terdiri atas kecerdasan intrapersonal, interpersonal, visual,

musikal, linguistik, logika, matematis, naturalis, dan kecerdasan kreativitas, kecerdasan spiritual, moral, serta kecerdasan emosional.

Pembelajaran SBK sebagai salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah merupakan salah satu pelajaran yang membantu mengembangkan jasmani dan rohani anak untuk membentuk kepribadian dan menyiapkan manusia memiliki nilai estetis dan memahami perkembangan seni budaya nasional. Pembelajaran SBK di sekolah dasar bukan sekedar proses upaya transformasi pengetahuan seni dan budaya serta keterampilan, tetapi perlu diupayakan pengembangan sikap secara aktif, kritis, dan kreatif.

Pembelajaran SBK di sekolah dapat membantu siswa untuk mengekspresikan dirinya secara bebas. Menurut Rohidi (dalam Susanto, 2016:265) mengungkapkan seni sebagai media dalam pendidikan untuk meningkatkan kreativitas peserta didik. Melalui pendidikan SBK, potensi yang dimiliki siswa sejak lahir untuk bergerak secara bebas dapat dikembangkan secara optimal.

Pendidikan SBK diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik, yang terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi atau berkreasi dan berapresiasi pendekatan “belajar dengan seni”, “belajar melalui seni”, dan “belajar tentang seni”. Peran ini tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain.

Dalam penelitian ini membatasi pelajaran SBK yaitu materi seni rupa khususnya tentang gambar ilustrasi. Berkarya seni rupa pada dasarnya adalah

proses membentuk gagasan dan mengolah media seni rupa untuk mewujudkan bentuk bentuk atau gambaran-gambaran yang baru. Untuk membentuk gagasan, siswa perlu dilibatkan dalam berbagai pendekatan seperti menggambar, mengamati, mencatat, membuat sketsa, berekspresimen, dan menyelidik gambar-gambar atau bentuk-bentuk lainnya. Selain itu, siswa juga perlu dilibatkan dalam proses pengamatan terhadap masalah pribadi, realitas sosial, tema-tema universal fantasi dan imajinasi. Pembelajaran kritik seni rupa memberikan pengenalan dan latihan menggunakan bahasa dan terminologi seni rupa untuk mendeskripsikan dan memberikan tanggapan terhadap karya seni rupa, seperti aspek-aspek taktil (rabaan), spasial (keruangan), dan kinestetik (gerak). Pembelajaran kritik seni juga melatih kemampuan untuk memahami makna-makna yang disampaikan melalui simbol-simbol visual, bentukbentuk, dan metafora. (Atip Nurharini, 2013:108)

### **2.1.7 Pengertian dan Peran Gambar Ilustrasi**

Menggambar adalah proses kegiatan untuk menghasilkan gambar. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Moeliono, 1988:250) gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, alam, tumbuh-tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas. Simon (dalam Sunoto, 2009:30) menyatakan bahwa gambar adalah ekspresi. Gambar merupakan sesuatu yang erat dan alami, yang ada hubungannya dengan keinginan manusia. Dengan gambar manusia dapat mengekspresikan diri, pola pikir dan emosi-emosinya. Artinya melalui kegiatan menggambar, manusia dapat mengungkapkan segala apa yang dirasakan dalam pikirannya.

Dalam konteks pendidikan, sebagaimana telah disebutkan di depan terdapat jenis kegiatan menggambar ilustrasi. Istilah ilustrasi diambil dari bahasa Inggris *illustration* dengan bentuk kata kerjanya *to illustrate* dan dari bahasa latin *illustrare* yang berarti membuat terang. Istilah ilustrasi secara umum mencakup sesuatu yang dapat berbentuk gambar, ungkapan, dan lain-lain untuk memperindah atau memperjelas suatu hasil pemikiran.

Menurut Setiawan, dkk (2017:70) ilustrasi secara sederhana dapat dijelaskan sebagai suatu gambar dengan sifat dasar untuk menceritakan, menarasikan, dan mendeskripsikan sesuatu, sehingga dengan mudah dipahami oleh orang lain. Ilustrasi berasal dari bahasa Latin, *illustrare*, yang berarti menerangkan atau menerangi. Gambar ilustrasi berarti gambar yang menerangkan suatu situasi kepada orang lain.

Menurut Witabora ilustrasi adalah sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari ilustrasi adalah pemikiran; ide dan konsep yang melandasi apa yang ingin dikomunikasikan gambar.

Dalam mata pelajaran SBK berkaitan dengan pembelajaran menggambar ilustrasi, istilah ilustrasi yang digunakan tentunya bukan dalam arti secara khusus sebagaimana siswa membuat gambar seperti yang dibuat oleh seorang ilustrator, melainkan pengertian ilustrasi secara umum dalam konteks pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar yang dapat dibelajarkan kepada siswa. Ditegaskan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) dalam kaitannya dengan

pembelajaran Seni Rupa pada mata pelajaran SBK di Sekolah Dasar, pengertian ilustrasi adalah gambar yang menceritakan suatu benda, hal, atau peristiwa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan menggambar ilustrasi kaitannya dalam mata pelajaran SBK di Sekolah Dasar adalah proses mengekspresikan diri melalui media tertentu sehingga menghasilkan gambar sesuai dengan imajinasi pembuat (siswa) dengan maksud menceritakan atau menjelaskan dari suatu hal. Agar siswa mampu menggambar ilustrasi dengan baik, diperlukan pemahaman tentang fungsi menggambar ilustrasi. Secara umum fungsi menggambar ilustrasi yaitu untuk menceritakan ide berupa peristiwa atau suasana melalui gambar. Dari fungsi menggambar ilustrasi maka dapat diperoleh tujuan menggambar ilustrasi bagi siswa yaitu siswa diharapkan mampu menceritakan sesuatu ide atau bercerita melalui gambar. Hal ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan anak dalam berkomunikasi.

Menurut Witabora (dalam Setiawan, dkk, 2017:70-74) menjelaskan peran-peran ilustrasi, yaitu:

a) Ilustrasi sebagai Alat Informasi

Secara umum, ilustrasi adalah media instruksi yang baik, informasi dapat lebih mudah dicerna ketika disampaikan secara visual. Ilustrasi bekerja dalam berbagai tingkat, ilustrasi dapat menjelaskan dari hal sederhana, seperti: memainkan alat musik, olah raga atau permainan; sampai ke hal yang kompleks, seperti: teknik pemasangan, dan struktur arsitektur.

b) Ilustrasi Opini

Ilustrasi menjadi media opini pada tema-tema, seperti: gaya hidup, politik dan isu-isu yang sedang terjadi. Opini politik dalam bentuk humor ataupun satir bermanifestasi menjadi *political cartoon*. Ilustrasi editorial merangsang pemikiran dan perdebatan, menyajikan argumen menimbulkan pertanyaan dan membuat pernyataan provokatif. Dalam tulisan-tulisan dengan tema gaya hidup dalam sebuah majalah, ilustrasi dibuat dalam bentuk ringan dengan tujuan lebih untuk menghibur.

c) Ilustrasi sebagai Alat untuk Bercerita

Ilustrasi narasi atau cerita banyak ditemui di buku anak, novel grafis, dan komik. Narasi dalam bentuk fiksi yang mengandung fantasi. Di buku-buku untuk dewasa ilustrasi sering digunakan untuk sampul buku. Ilustrasi di sampul buku berfungsi sebagai kemasan dan *point of sale*.

d) Ilustrasi sebagai Alat Persuasi

Kekuatan persuasi tidak dapat dianggap remeh, dan ilustrasi mengambil peran yang besar. Peran ilustrasi ini terlihat nyata di dunia komersial periklanan. Ilustrasi iklan atau dulu disebut dengan seni komersial, berawal dari visual representasi produk-produk rumah tangga. Sekarang ilustrasi dalam dunia iklan dipakai sebagai bagian dari kampanye sebuah produk untuk membangun kesadaran merk sebuah barang atau perusahaan.

e) Ilustrasi sebagai Identitas

Peran ilustrasi digunakan pula dalam konteks pengenalan produk atau perusahaan. Ilustrator bekerjasama dengan desain grafis dalam penempatan ilustrasi di media *below the line*, *packaging*, dan *point of sale*.

Selain sebagai alat untuk *brand recognition*, ilustrasi dapat juga digunakan untuk kepentingan identitas perusahaan atau organisasi. Ilustrasi sering digunakan untuk kebutuhan visual di mana mencerminkan identitas perusahaan. Contoh penggunaan ilustrasi sebagai identitas yang paling mudah terlihat dengan melihat logo perusahaan.

f) Ilustrasi sebagai Desain

Kedekatan hubungan antara desain dan ilustrasi memberi peluang kepada para ilustrator untuk berperan sebagai desainer. Beberapa contoh, seperti: *toki doki* sebuah produk ilustrasi hasil ilustrator Simone Legno. Ilustrasi dengan tema *fashion* diaplikasikan ke produk-produk kaos, tas dan pakaian. Ilustrasi menjadi dasar dalam mendesain produk maupun komunikasi visual lainnya.

### 2.1.8 Materi Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dalam Mata Pelajaran SBK

Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Seni Budaya dan Keterampilan (SBK), pelajaran menggambar ilustrasi mulai diterapkan pada kelas IV, V dan VI SD. Menggambar ilustrasi harus jelas maksud hasil gambarnya terutama sesuai dengan “tema”. Dalam KTSP, tema menggambar ilustrasi sudah tercantum dalam Kompetensi Dasar. Adapun kelas IV kompetensi dasarnya mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema benda alam: buahbuahan, tangkai, kerang dan sebagainya, kelas V pada semester gasal kompetensi dasarnya mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema hewan dan kehidupannya sedangkan pada semester genap kompetensi dasarnya

mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi manusia dan kehidupannya, kemudian Kompetensi Dasar di kelas VI adalah mengekspresikan diri melalui gambar ilustrasi dengan tema suasana di sekitar sekolah.

Materi menggambar ilustrasi penerapannya dalam pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar mencakup konsep, media berkarya, dan prosedur pembuatan.

#### 1. Konsep

Konsep gambar ilustrasi dengan menjelaskan tentang pengertian gambar ilustrasi secara umum sehingga dapat dipahami oleh siswa. Pengertian gambar ilustrasi secara umum yaitu gambar yang memiliki maksud menceritakan suatu hal atau peristiwa yang kemudian dikaitkan dengan tema yang sudah tercantum dalam Kompetensi Dasar.

#### 2. Media Berkarya gambar ilustrasi

Media merupakan suatu perantara yang dipakai untuk menyampaikan suatu ide atau gagasan kepada orang lain. Berkaitan dalam kegiatan berkarya, Sunaryo (2009:19) mengemukakan bahwa media adalah bahan dan alat, serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya.

Gambar ilustrasi termasuk dalam jenis karya seni rupa dua dimensi. Dalam penerapannya berarti gambar ilustrasi dibuat pada suatu bidang datar yang pada umumnya dibuat pada media kertas gambar. Kertas gambar ini digunakan sebagai medium bahan dalam berkarya.

Selain kertas sebagai bahan berkarya, diperlukan juga beberapa alat yang mendukung dalam proses berkarya gambar ilustrasi. Adapun bahan dan alat yang biasanya digunakan dalam menggambar ilustrasi sama halnya dalam kegiatan menggambar pada umumnya yaitu berupa kertas gambar, pensil, penghapus, pensil warna, spidol, krayon atau pastel, cat air/cat poster, dan lain sebagainya. Setiap bahan dan alat yang digunakan memiliki karakteristik sifat dan teknik yang berbeda antara media yang satu dengan yang lainnya.

Kegiatan menggambar ilustrasi diperlukan bahan, alat dan juga teknik. Pada dasarnya teknik menggambar ilustrasi tidak terlepas dari media yang digunakan. Berdasarkan sifatnya, terdapat dua jenis media yaitu media kering dan media basah. Media kering yaitu berupa pensil, pensil warna, atau krayon/pastel yang dalam teknik penggunaannya dengan cara menggoreskan ke permukaan bidang gambar. Sedangkan media basah yaitu berupa cat air atau cat poster yang dalam teknik penggunaannya dilakukan dengan cara menyapukan/menguaskan cat dengan menggunakan alat kuas pada permukaan bidang gambar.

### 3. Prosedur Pembuatan

Prosedur pembuatan karya gambar ilustrasi terutama kaitannya dalam pengembangan kreativitas dan imajinasi siswa yaitu dengan siswa diberikan rangsangan berupa suatu cerita. Cerita mempunyai peran penting dalam melatih imajinasi dan fantasi siswa. Sebagaimana dinyatakan oleh Ariyani (1985:84) bahwa dengan cerita akan memperkuat daya imajinasi

dan mempertajam kreativitas anak. Termasuk juga kreativitas dalam menggambar, cerita dapat dijadikan stimulasi untuk melatih kreativitas anak.

Sebagai contoh dalam konteks menggambar ilustrasi sesuai dengan Kompetensi Dasar di kelas V SD pada semester gasal yaitu terkait kegiatan menggambar ilustrasi dengan tema hewan dan kehidupannya, cerita dapat dilakukan guru dengan dongeng tentang cerita binatang. Dongeng binatang adalah dongeng yang ditokohi oleh binatang-binatang, dapat berupa binatang peliharaan atau liar. Binatang-binatang dalam cerita ini dapat berbicara, berakal budi, dan bertingkah laku seperti manusia (Danadjaja, 2002:86). Suatu bentuk khusus dongeng binatang adalah *fable*. Di Indonesia binatang yang sering digunakan dalam cerita jenis ini adalah kancil, namun cerita tentang jenis-jenis binatang yang lain juga dapat digunakan guru untuk disampaikan kepada siswa dalam konteks kegiatan berkarya gambar ilustrasi.

## 2.2 Kajian Pustaka

Beberapa hasil penelitian sebelumnya yang relevan tentang media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa yang mendukung peneliti untuk melakukan penelitian ini antara lain sebagai berikut.

Penelitian yang dilakukan oleh Meyke Age Hapsari, M. Syaifudin dan Tri Budiharto tahun 2016 dengan judul “*Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ilustrasi*” Hasil penelitian dapat

disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dapat meningkatkan kreativitas menggambar ilustrasi dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan pada siswa kelas V SD Negeri Mojosongo III No. 235 Surakarta tahun ajaran 2015/2016. Peningkatan kreativitas siswa diketahui dari hasil tes kreativitas yang dilaksanakan pada pratindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II menunjukkan peningkatan skor rata-rata kreativitas siswa yang pada pratindakan sebesar 33,33% meningkat menjadi 70,37% setelah dilaksanakan siklus I, dan kemudian mengalami peningkatan kembali sebesar 85,19% setelah dilaksanakan siklus II. (Hapsari, 2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Sawab Prih Rohman, Tri Saptuti Susiani dan Joharman tahun 2016 dengan judul "*Penerapan Model Explicit Instruction Dengan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Pembelajaran SBK Tentang Mencetak Timbul Pada Siswa Kelas II SD*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I persentase siswa yang memenuhi capaian target penilaian proses yaitu 60%, siklus II 88,89%, dan siklus III 100%. Sedangkan persentase hasil belajar siswa pada siklus I = 45,71%, siklus II = 86,11% dan siklus III = 100%. Simpulan penelitian ini adalah penerapan model *Explicit Instruction* dengan media bahan alam dapat meningkatkan pembelajaran SBK tentang mencetak timbul pada siswa kelas II SD N 2 Karang Sari tahun ajaran 2015/2016. (Rohman, 2016)

Penelitian yang dilakukan oleh Okto Irawan, Prof. Dr. Mustaji, M.Pd tahun 2012 dengan judul "*Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Pusat Sumber Belajar Pada Jenjang SD/MI Di Kecamatan Lamongan*". Hasil analisis

data menunjukkan adanya sistem pengelolaan perpustakaan sekolah sebagai Pusat Sumber Belajar pada jenjang sd/mi di kecamatan lamongan sudah cukup baik terutama dalam sarana dan prasarana akan tetapi untuk sekolah negeri masih perlu ditingkatkan. Faktor yang menjadi penghambat antara lain kurangnya sdm yang berkompeten di bidang pengelolaan. Dan hal ini dapat diatasi dengan melakukan beberapa upaya diantaranya menyelenggarakan pelatihan tentang pengelolaan perpustakaan. (Irawan, 2012)

Penelitian yang dilakukan oleh Laila Urfa Anggraini, Mintohari tahun 2015 dengan judul *“Pengaruh Penggunaan LKS Gambar Ilustrasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar”*. Melalui teknik pengumpulan data pengamatan kegiatan pembelajaran dan tes guna mengetahui keterampilan berpikir kreatif siswa, diperoleh hasil dari analisis t-test dengan harga  $\text{sig} \leq 0.05$  yakni sebesar 0.000 dan juga berdasarkan harga t yang disebut dengan  $t_{\text{hitung}}$  lebih besar dari harga  $t_{\text{tabel}}$ . Diketahui  $t_{\text{hitung}}$  3.978 sedangkan harga  $t_{\text{tabel}}$  (df=26) 2.056 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara LKS Gambar Ilustrasi dengan Keterampilan Berpikir Kreatif. (Anggraini, 2015)

Penelitian yang dilakukan oleh M. Dimas Yudi Witjaksono tahun 2017 dengan judul *“Penggunaan Media Gambar Ilustrasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung”*. Hasil Penelitian menunjukkan setelah menggunakan media gambar pada siklus I terjadi peningkatan dari 20 peserta didik yang tuntas 12 peserta didik (60%) dan yang belum tuntas 8 peserta didik (40%). Dan pada siklus II hasil

belajarnya yang tuntas 18 peserta didik (90%) yang belum tuntas 2 peserta didik (10%). Artinya dengan menggunakan media gambar peningkatan hasil belajar peserta didik (90%) terjadi peningkatan 12 peserta didik (60%). Dari hasil penelitian dianalisis data dapat ditarik kesimpulan dengan menggunakan media gambar ilustrasi dapat meningkatkan hasil belajar SBK peserta didik kelas III MIN 7 Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017. (Witjaksono, 2017)

Penelitian internasional yang dilakukan oleh S. Caballe, N. Mora, M. Feidakis, D. Ganan, J. Conesa, T. Daradoumis, J. Prieto tahun 2013 dengan judul *“Providing interactive, challenging and attractive Collaborative Complex Learning Resources”*. Hasil penelitian dari sumber belajar yang bernama Collaborative Learning Resources Complex (CC-LR) disajikan berdasarkan virtualisasi pembelajaran kolaboratif dengan tujuan meningkatkan pengetahuan. Selama pelaksanaan CC-LR, peserta didik dapat mengamati bagaimana cara berdiskusi dan berkolaborasi, bagaimana diskusi tumbuh dan bagaimana pengetahuan dibangun. Selain itu, aspek yang kompleks dari proses pembelajaran dapat dimasukkan dalam CC-LRS, seperti penilaian kognitif dan kesadaran emosional. Sistem yang dihasilkan dari penelitian ini diuji untuk mengevaluasi CC-LR diperkaya dengan informasi yang kompleks dan menganalisis dampaknya dalam proses diskusi. (Caballe, 2013)

Penelitian internasional yang dilakukan oleh Rodica Volovici, Anca Fratila, Liana Gabriela Bera, Ioana L Moisil tahun 2016 dengan judul *“Digital Libraries Impact on Students’ Learning Behavior”*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki peran aktif dalam meningkatkan prestasi akademik.

Sebuah studi terbaru menunjukkan bahwa mayoritas pengguna perpustakaan adalah mahasiswa (lebih dari 50%). Selain itu memiliki akses ke perpustakaan digital, persentase yang lebih besar dari siswa akan berkonsultasi lebih dari bibliografi direkomendasikan. Situasi ini akan membawa tantangan baru untuk pustakawan yang harus memainkan peran utama dalam mendorong membaca dan semangat penyelidikan, dengan fokus pada sumber daya digital dan memperluas penggunaan saluran virtual untuk memberikan sumber daya. (Volovici, 2016)

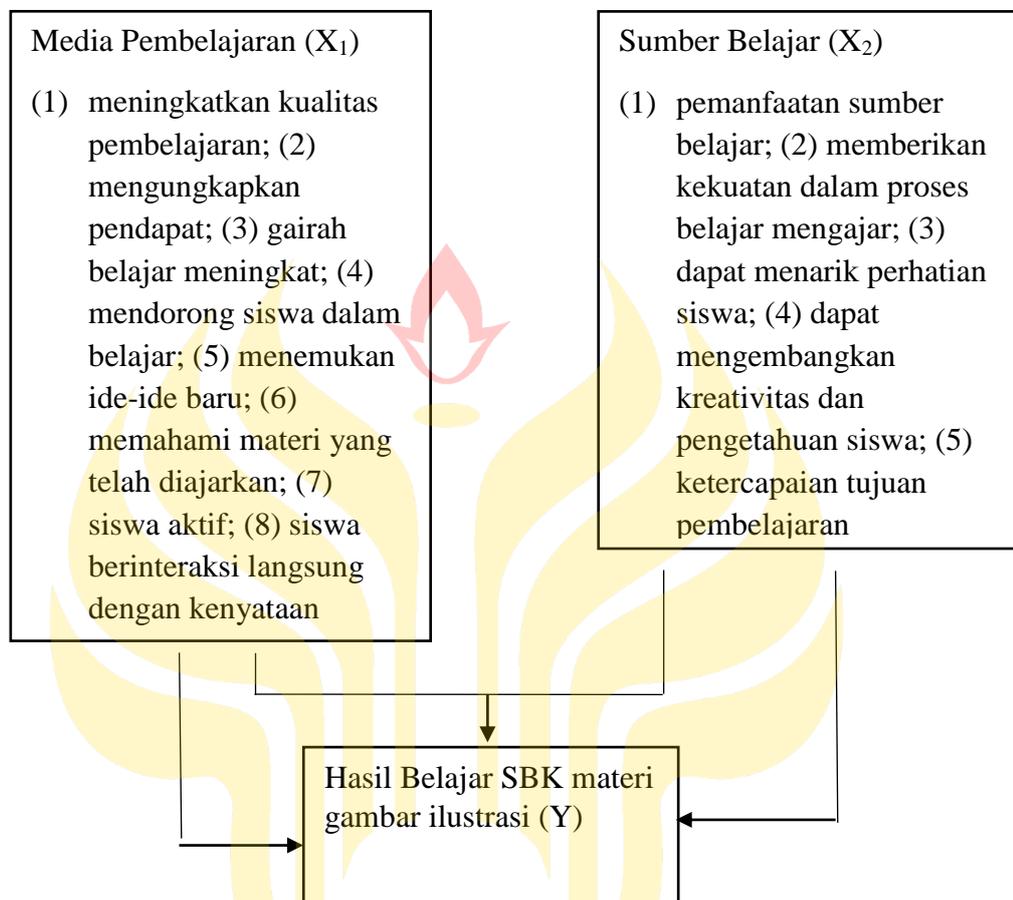
Penelitian internasional yang dilakukan oleh Loretta Atkinson tahun 2016 dengan judul *“Transforming Learning Resources:improving accessibility and engagement for students and teaching staff”*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan penggunaan daftar bacaan perpustakaan. Hal ini diantisipasi bahwa perbandingan Semester 2 tahun 2014 dan Semester 2 tahun 2015 akan memberikan analisis yang lebih jelas dari keterlibatan pengguna dengan masuknya analisis tambahan, termasuk tampilan halaman dan tingkat bouncing. (Atkinson, 2016)

### **2.3 Kerangka Berpikir**

Menurut Sugiyono (2015:92) menyatakan bahwa kerangka berpikir merupakan sintesa tentang hubungan antara variabel yang disusun dari berbagai teori yang dideskripsikan. Berdasarkan teori-teori yang telah dideskripsikan tersebut, selanjutnya dianalisis secara kritis dan sistematis, sehingga menghasilkan sintesa tentang hubungan antar variabel yang diteliti.

Dalam penelitian ini, kerangka berpikir menggambarkan bagaimana hubungan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari media pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat komunikasi dalam penyampaian materi SBK. Media pembelajaran sebaiknya sesuai dengan tujuan pembelajaran sehingga penyampaian materi menjadi terfokus. Foto, contoh gambar dan buku adalah beberapa contoh media pembelajaran (media cetak) yang digunakan dalam pelajaran SBK. Sedangkan manusia (narasumber), bahan pengajaran, situasi belajar (lingkungan), alat dan perlengkapan belajar merupakan sumber-sumber belajar yang tidak termasuk media pembelajaran. Dengan demikian sumber belajar sifatnya lebih luas dibandingkan dengan media pembelajaran. Sumber belajar dapat menambah wawasan dan pengalaman belajar siswa yang lebih konkret dan langsung. Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan penggunaan sumber belajar secara maksimal diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

## 2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu rumusan masalah dan penelitian yang merumuskan hipotesis merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2015:96) bahwa hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, oleh karena itu rumusan masalah penelitian biasanya disusun dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru

didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta yang empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.

Berdasarkan uraian diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali.

Ha: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan sumber belajar dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali.

Ha: Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian yang telah dilaksanakan di SD Gugus Ahmad Yani Boyolali, didapat kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali, ditunjukkan dengan  $r_{hitung} 0,651 > r_{tabel} 0,339$  dengan taraf kesalahan 0,05 dan jumlah  $N = 34$
2. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan sumber belajar dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali, ditunjukkan dengan  $r_{hitung} 0,751 > r_{tabel} 0,339$  dengan taraf kesalahan 0,05 dan jumlah  $N = 34$
3. Terdapat hubungan yang positif dan signifikan media pembelajaran dan sumber belajar dengan hasil belajar siswa mata pelajaran SBK materi gambar ilustrasi SD Gugus Ahmad Yani Boyolali, ditunjukkan dengan  $r_{hitung} 0,792 > r_{tabel} 0,339$  dengan taraf kesalahan 0,05 dan jumlah  $N = 34$ .

## 5.2 Saran

### 1. Bagi Guru dan Kepala Sekolah

Kepada guru dan kepala sekolah diharapkan untuk menyediakan dan memanfaatkan penggunaan media pembelajaran dan sumber belajar dengan maksimal supaya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi, sehingga siswa dengan mudah mendapat hasil belajar yang maksimal.

### 2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan dapat lebih memanfaatkan media pembelajaran dan sumber belajar yang ada secara maksimal sehingga dapat mengembangkannya dan mencapai hasil prestasi belajar yang memuaskan. Diharapkan pula peserta didik dapat terus termotivasi untuk mengembangkan kemampuannya, menemukan, dan mempelajari hal-hal baru yang dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

### 3. Bagi penelitian selanjutnya

Penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan menyertakan variabel-variabel selain media pembelajaran dan sumber belajar sehingga dapat menambah ilmu pengetahuan yang penting bagi keberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar Seni Budaya dan Keterampilan materi gambar ilustrasi yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Atkinson, Loretta. 2016. “*Transforming Learning Resources: improving accessibility and engagement for students and teaching staf*”. University of Queensland Library.
- Anggraini, L U., Mintohari. 2015. “*Pengaruh Penggunaan LKS Gambar Ilustrasi Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Di Sekolah Dasar*”. JPGSD. Vol 3 (2).
- Awaludin, Asep. 2013. “*Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di Kelas V SD Negeri Brebes 14*”. Universitas Negeri Semarang.
- Caballe, S, Dkk. 2013. “*Providing interactive, challenging and attractive Collaborative Complex Learning Resources*”.
- Depdiknas. 2011. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th. 2003*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Badan Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.

- \_\_\_\_\_. 2007. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Efendi, M. 2013. *Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Belajar Anak*. Di unduh di <file:///C:/Users/user/Downloads/11707-28475-1-SM.pdf> pada tanggal 10 Agustus 2017.
- Hamalik, Oemar. 2015. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Askara.
- Hapsari, Meyke Age, dkk. 2016. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kreativitas Menggambar Ilustrasi". PGSD FKIP UNS.
- Irawan, O., Mustaji. 2012. "Pengelolaan Perpustakaan Sekolah Sebagai Pusat Sumber Belajar Pada Jenjang SD/MI Di Kecamatan Lamongan". Vol 1 (1): 0-216
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Munandar, U. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurharini, Atip. 2013. "Application the Investigation Group Method to Improve Students Competence Standard in Arts Appreciation on the Subject of Visual Arts for Students of PGSD UNNES". Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 30 Nomor 2 tahun 2013*.

- Pasya, G K. *“Lingkungan Sebagai Sumber Belajar”*. Di unduh di [http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR. PEND. GEOGRAFI/196103231986031-R. GURNIWAN KAMIL PASYA/LNK-AJAR.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPIPS/JUR._PEND._GEOGRAFI/196103231986031-R._GURNIWAN_KAMIL_PASYA/LNK-AJAR.pdf) pada tanggal 10 Agustus 2017.
- Rifa’i, Achmad dan Catharina Tri Anni. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Rohman, Sawab Prih, dkk. 2016. *“Penerapan Model Explicit Instruction Dengan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Pembelajaran SBK Tentang Mencetak Timbul Pada Siswa Kelas II SD”*. PGSD FKIP UNS.
- Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Setiawan, D., Purwanti, E., Sumilah., Sutaryono. 2017. *Pengetahuan Seni Dan Gambar Ekspresi Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: AG Publisher.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar*. Bandung: Rosdakarya.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2012. *Statistika untuk Penelitian pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Volovici, R, Dkk. 2016. “*Digital Libraries Impact on Students’ Learning Behavior*”. QQML. 5:23-29, 2016.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Witjaksono, M. Dimas Yudi. 2017. “*Penggunaan Media Gambar Ilustrasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya Dan Keterampilan Peserta Didik Kelas III MIN 7 Bandar Lampung*”. Institut Agama Islam Negeri Raden Intan Lampung.