

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Gambar

1. Pengertian media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima “pesan”. Kata media merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. *Medium* dapat di definisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Gagne dan Bringsgs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, taperecorder, kaset, vidio camera, film, gambar, grafik, televise, dan komputer. Seperti buku, film, kaset, dan film bingkai.¹

Bringsgs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk bentuk komunikasi baik

¹ Gagne and Bringsgs dalam Arsyad.2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Dan media hendaknya dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.²

Dari beberapa pengertian media tersebut memiliki beberapa persamaan di antaranya bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Dan media pembelajaran adalah semua bentuk yang digunakan sebagai perantara pembawa pesan-pesan atau informasi agar anak didik mengetahui dari media pembelajaran yang akan diberikan. Peran media dalam pembelajaran khususnya dalam pendidikan anak usia dini semakin penting artinya mengingat perkembangan anak pada saat itu berada pada masa praoperasional.

Oleh karena itu salah satu prinsip pendidikan untuk anak usia dini harus berdasarkan realita artinya bahwa anak diharapkan dapat mempelajari sesuatu secara nyata.

2. Pengertian Gambar

Gambar merupakan tiruan barang, orang, binatang, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya³. Gambar merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang

² Bringgs dalam Arsyad.2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers

³ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia (Cet. I; Jakarta: Balai Pustaka, 1998), h. 569

akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realitas.⁴ Media gambar merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.

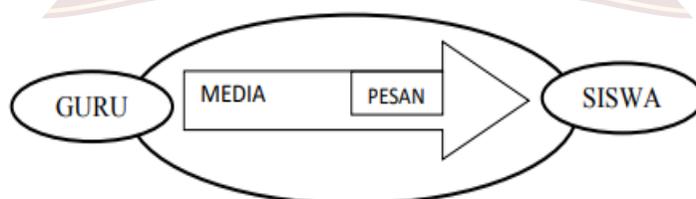
Gambar adalah hasil potretan dari berbagai peristiwa objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol maupun gambaran. Yang termasuk ke dalam kelompok media ini, antara lain:

- a. Grafik yaitu gambaran dari data statistik yang ditunjukkan dengan lambanglambang.
- b. Chart atau bagan, yaitu gambaran dari sesuatu yang menunjukkan adanya hubungan, perkembangan atau perbandingan.
- c. Peta yaitu gambar yang menjelaskan permukaan bumi atau beberapa bagian dari padanya.
- d. Diagram yaitu penampang atau irisan dari sesuatu benda atau objek.
- e. Poster yaitu gambar yang disederhanakan bentuknya dengan pesan biasanya menyindir.

⁴ Asnawir Basyiruddin Usman, Media Pembelajaran (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h. 47

3. Fungsi Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar pkn dua aspek yang amat penting adalah metode mengajar dan media gambar. Kedua aspek ini saling berkaitan, pemilihan metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media gambar yang digunakan, meskipun ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain tujuan pembelajaran. Namun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi media gambar adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan yang ditata dan diciptakan guru. Media pembelajaran memberikan fungsi penting dalam pendidikan. Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran.⁵



Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran
Sumber :Daryanto

⁵ Daryanto, 2015. Media Pembelajaran. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera

Menurut Kemp & Dayton , media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. Fungsi pertama, memotivasi minat atau tindakan.⁶Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. Fungsi kedua, menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Fungsi ketiga, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

⁶ Kemp & Dayton, Fungsi Media Proses Pembelajaran (1985:28)

Menurut Ramli fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga. Pertama, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. Analisis teknologi pendidikan menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat secara efektif menyampaikan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan, sehingga efisien dalam penggunaan waktu dan meringankan beban guru yang bersangkutan.⁷ Kedua, membantu para pembelajar.

4. Tujuan Media Gambar

Tujuan utama penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Dengan demikian informasi akan lebih cepat dan mudah untuk diproses oleh peserta didik tanpa harus memalalui proses yang panjang yang akan menjadikannya jenuh. Terkait dengan proses pembelajaran pkn, dimana pelajaran akan dibekali atau belajar ketarampilan berbahasa dan memahami cerita dengan cara berlatih secara terus-menerus untuk memperoleh ketrampilan tersebut. Padahal berkesanambungan adalah hal yang membosankan,

⁷ Drs. Muhammad Ramli , M. M. Pd.2012. Media dan Teknologi Pembelajaran. Banjarmasin.IAIN Antasari Press

sehingga kehadiran media dalam proses belajar bahasa sangat membantu untuk tetap menjaga gairah belajar siswa.⁸

tujuan penggunaan media gambar berbasis teks cerita dalam pelajaran PKN adalah ;⁹

- a. Menjaga hubungan antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
- b. Mempermudah pada proses pembelajaran berlangsung atau didalam kelas.
- c. Meningkatkan tujuan dan keberhasilan proses pembelajaran.
- d. Membantu konsentrasi peserta didik dalam proses pembelajaran.¹⁰
- e. Agar proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- f. Untuk mempermudah bagi guru/pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada peserta didik.
- g. Untuk mempermudah bagi peserta didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik.

⁸ Abdul Wahab Rosyidi, Media Pembelajaran Bahasa Arab (Cet. 1; Malang: UIN Malang Pres, 2009), h. 25.

⁹ Zulhannan, Teknik Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif (Cet. 2; Jakarta: Rajawali Pers, 2015), h. 108-109.

¹⁰ Nunuk Suryani, Achmad Setiawan, Aditian Putria. 2018. Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya. Bandung: Remaja Rosdakarya. h.8-9

- h. Untuk dapat mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru/pendidik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan penggunaan media gambar adalah:

- a. Efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar-mengajar
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- c. Variasi metode pembelajaran
- d. Peningkatan aktivasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Gambar

Kelebihan Media Gambar :

- a. Lebih kongkrit dan lebih realitiis dalam memunculkan pokok masalah jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
- b. Dapat mengatasi keterbatasan mata.
- c. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur.
- d. Gambar dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan peserta didik tidak selalu bisa dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Air terjun niaga atau danau toba dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi ke masa lampau.
- e. Menunjukkan peristiwa dalam keadaan secara realistic dan konkret.

f. Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Kelemahan Media Gambar:

a. Tidak dapat dirasakan secara nyata suasana sebenarnya

b. Menekankan kemampuan indra penglihatan.

c. Dapat hilang, mudah rusak dan musnah bila tidak dirawat dengan baik.

Dalam pembelajaran pkn sebagai bahasa asing media mempunyai peran penting karena beberapa alasan. Media pembelajaran membantu pendidik dalam mengatur proses pengajarannya serta penggunaan waktu di kelas dengan bijak. Ketersediaan media disuatu kelas akan mempengaruhi pembelajaran peserta didik dimana penempatan media yang sesuai akan mengandung proses pencapaian pembelajaran itu sendiri.¹¹

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/foto merupakan bahasa yang paling umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di manamana. Sebagaimana pepatah Cina mengatakan “sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu bahasa”. Dalam penggunaan media pembelajaran ini, gambar harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. “Media gambar dapat disebut juga media visual. Alat-alat visual adalah alat-alat yang viseble artinya dapat dilihat. Sehingga gambar yang ditampilkan dalam proses pembelajaran bahasa Arab

¹¹ Deswan, Strategi Memanfaatkan Media Gambar. <http://tpcommunity05.blogspot.com> .html (15 juni 2016).

memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik.¹²

Dalam Penggunaan pembelajaran media gambar dalam meningkatkan penguasaan mufradat tentang ruang belajar bahasa arab, peserta didik harus memiliki dasar pembelajaran yaitu menyimak dalam arti menyimak atau mendengar (al-maharah al-istima'/listening skill). Adalah kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang dianjurkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan menyimak dapat dilakukan dengan latihan yang terus menerus untuk mendengarkan perbedaan bunyi unsur-unsur kata (fonem) dengan unsur-unsur rekaman lainnya.

Meskipun demikian, dalam praktik komunikasi yang sebenarnya, seseorang dalam memahami pesan yang disampaikan oleh mitra bicara sering mendapat gangguan baik gangguan yang berasal dari si pembicara itu sendiri seperti bunyi bahasa kurang jelas diucapkan karena sakit atau struktur bahasa yang kacau maupun dikarenakan ada gangguan dari luar seperti lingkungan yang ramai dimana komunikasi itu terjadi sehingga banyak suara yang dapat didengar selain pesan yang disampaikan oleh mitra bicara. Kalau hal tersebut terjadi maka dapat diperkirakan pesan yang disampaikan dapat terganggu sehingga penerima pesan atau pendengar

¹² Amir Hamzah Sulaiman, Media Audio Visual (Jakarta: Gran media Pustaka Utama, 2001), h. 11.

tidak dapat mendengarkan pesan dengan baik atau dapat mengakibatkan kepada.¹³

6. Nilai dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses belajar peserta didik, manfaat media pembelajaran pada saat penggunaan dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran¹⁴. Beberapa manfaat media pembelajaran :

- a. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga mampu lebih dipahami oleh para peserta didik, peserta didik dapat menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- b. Metode pembelajaran lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata dari pendidik, sehingga peserta didik tidak mudah bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga dan waktu pada saat pembelajaran berlangsung.
- c. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- d. Peserta lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan pendidik, tetapi

¹³ Mbak Itadz, Memilih, Menyusun, dan Menyajikan Cerita untuk Anak Usia Dini, h. 22.

¹⁴ Hilarius Jago Duda, Imnuel Sairo Awang, Dan Andri. PKM Pelatihan Pemanfaatan Bahan Bekas Sebagai Media Pembelajaran IPA Bagi Kelompok Guru IPA, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, Vol 8, No 7, (juli 2018), h.16

melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Menurut Azhar Arsyad ada beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:¹⁵

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
 - 1) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, slide, atau gambar.
 - 2) Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - 3) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui

¹⁵ Azhar Arsyad.2019.Media pembelajaran.Jakarta , Indonesia : Rajawali pers.

rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.

- 4) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film gambar, slide, atau simulasi komputer.
- 5) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti computer, video, dan film.
- 6) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa dilingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁶

7. Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Jenis media yang digunakan di Indonesia dalam kegiatan pembelajaran yaitu :

¹⁶ Azhar Arsyad, 2011. Media Pembelajaran. Jakarta. Rajawali Press

1. Media visual/ media grafis adalah media yang hanya dapat dilihat. Jenis media visual ini tampaknya yang paling sering digunakan oleh guru pada lembaga pendidikan anak usia dini untuk membantu menyampaikan isi dari tema pendidikan yang sedang dipelajari.¹⁷ Beberapa contoh media grafis yang digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya:

a. Gambar/foto yang mempunyai sifat konkret dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, mengatasi keterbatasan pengamatan (seperti tulang daun atau serangga), dapat memperjelas suatu masalah, harganya murah, mudah didapat, dan mudah digunakan. Ada enam syarat gambar/foto yang baik, sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan:

- Autentik (jujur/sebenarnya)
- Sederhana (poin-poinnya)
- Ukuran relative
- Mengandung gerak atau perbuatan (menunjukkan objek dalam aktivitas tertentu)
- Gambar atau foto karya peserta didik sendiri akan lebih baik.
- Gambar hendaklah bagus dari sudut senidan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

¹⁷ Latif, Mukhtar & Zuharia & Zubaedah, Rita & Afandi, Muhammad. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi. Jakarta: Kencana.

- b. Sketsa: gambar sederhana, atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.
- c. Diagram: sebagai suatu gambar yang sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d. Bagan/chart: mempunyai fungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- e. Grafik: gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis, atau gambar, untuk melengkapinya sering kali menggunakan simbol-simbol verbal.
- f. Kartun: suatu gambar interperatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.
- g. Poster: gambar yang berfungsi untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.
- h. Peta/globe: menyajikan data-data dan informasi tentang lokasi.
- i. Papan flannel: media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula.
- j. Papan bulletin: berfungsi menerangkan sesuatu dan memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

2. Media audio: media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (lisan), maupun nonverbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio yaitu: radio, alat perekam pita magnetic, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.¹⁸
3. Media proyeksi (audio visual): mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya adalah media grafis dapat berinteraksi secara langsung dengan pesan media bersangkutan, sedangkan pada media proyeksi diam terlebih dahulu harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran, ada kalanya media ini disertai dengan rekaman audio.

B. Buku Cerita Bergambar

1. Pengertian Buku Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan cerita yang ditulis dengan gaya bahasa ringan yang dilengkapi dengan gambar yang menjadi satu kesatuan. Menurut Adipta, Maryaeni, & Hasanah ada Pendapat lain tentang buku cerita bergambar dikemukakan oleh Afnida, Fakhriah & Fitriani buku bergambar merupakan cerita berbentuk buku dimana terdapat

¹⁸ Latif, Mukhtar & Zuharia & Zubaedah, Rita & Afandi, Muhammad. 2013. Orientasi

gambar sebagai perwakilan cerita yang saling berkaitan¹⁹. Selain gambar, juga terdapat tulisan yang mewakili cerita yang ditampilkan. Sedangkan Menurut Murti Bunata cerita gambar merupakan suatu media dalam penyampaian pesan melalui cerita dengan disertai ilustrasi gambar.²⁰Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bukucerita gambar merupakan buku yang berisi gambar dan tulisan yang saling berkaitan sehingga penyampaian pesan dapat tersampaikan dengan baik.

2. Karakteristik Buku Cerita Bergambar

Dalam memilih buku cerita untuk ada hal untuk memilih yang sesuai dengan kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak ada beberapa kreteria buku cerita bergambar menurut para ahli, “ menurut Efendi, Bangsa dan Yudani mengatakan bahwa kreteria buku cerita yang baik memiliki :

- a. Tampilan visual buku dirancang menggunakan tampilan full color
- b. Tampilan visual buku lebih didominasi gambar dibanding teks
- c. Jenis huruf pada buku cerita memiliki tingkat terbaca yang baik bagi anak – anak.
- d. Judul buku cerita mewakili seluruh isi cerita dan menarik minat anak untuk membaca lebih lanjut.

¹⁹ Adipta, Maryaeni, & Hasanah, 2016

²⁰ Murti Bunata (2010)

- e. Tampilan warna mampu memberikan kesan dan mudah ditangkap oleh indra penglihatan anak.²¹

Menurut Rothlein ada beberapa kriteria dalam memilih buku bergambar,²²yaitu :

- a. Apakah gambar mendukung teks
- b. Apakah gambar jelas dan mudah dibedakan
- c. Apakah ilustrasi memperjelas latar, rangkaian cerita, penjiwaan dan karakter
- d. Apakah anak mampu mengidentifikasi karakter dan tindakan
- e. Apakah gaya dan ketepatan bahasa cocok untuk anak-anak
- f. Apakah ilustrasi menghindari klise
- g. Apakah temanya mempunyai kegunaan
- h. Apakah adaketepatan konsep untuk anak-anak
- i. Apakah variasi buku yang telah dipilih merefleksikan keragaman budaya
- j. Apakah buku yang dipilih merefleksikan berbagai gaya.

Menurut munadi mengatakan bahwa dalam pemilihan media hendak memperhatikan kriteria media pembelajaran yang akan digunakan.²³ Kriteria-kriteria media

²¹ Efendi, Bangsa dan Yudani dalam Mira,2016.Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Jujur dan Tanggung Jawab Peserta didik Sekolah Dasar Rendah,Universitas Sanata Dharma,Yogyakarta

²² Rothlein dalam Mira,2016.Pengembangan Buku Cerita Bergambar Untuk Menanamkan Karakter Peduli Sosial Jujur dan Tanggung Jawab Peserta didik Sekolah Dasar Rendah,Universitas Sanata Dharma,Yogyakarta

²³ Munadi, Yudhi 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.

pembelajaran tersebut adalah:

a) Karakteristik Peserta didik

Karakteristik peserta didik merupakan semua pola perlakuan dan kemampuan peserta didik yang terjadi didalam kelas pada saat pembelajaran. Sehingga pentingnya seorang guru untuk memahami karakteristik peserta didik agar guru senantiasa memilih dan menentukan metode, model dan media pembelajaran. Hal ini menantang atau menjadi tuntutan bagi seorang guru untuk selalu kreatif dan terampil dalam menciptakan pembelajaran yang baik sesuai dengan apa yang diharapkan dalam pembelajaran tersebut.

b) Tujuan Belajar

Secara umum tujuan belajar mencakup tiga hal, yaitu mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, serta pembentukan sikap. Artinya guru haruslah pandai dalam memilih dan memilih media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

c) Sifat Bahan Ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman. Sesuai dengan kegiatan inti pembelajaran yang di cantumkan dalam RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran). Setiap pembelajaran yang dilakukan menuntut peserta didik agar dapat melakukan aktivitas-aktivitas yang sesuai dan telah ditentukan oleh guru seperti membaca, memperhatikan

gambar, mendengar, melakukan percakapan, menjelaskan materi dengan menggunakan media pembelajaran dan lain sebagainya. Dengan demikian, jika pembelajaran dilakukan dan digunakan media yang tepat sesuai dengan bahan ajar lingkungan belajarpun akan menjadi dinamis.

d) Pengadaan Media

Pengadaan atau pembuatan media pembelajaran merupakan sudah menjadi tanggung jawab seorang guru. Oleh karena itu seorang guru harus memiliki keterampilan dan wawasan agar dapat mengembangkan dan membuat media pembelajaran sebaik mungkin. Aspek teknis yang butuh perhatian dan menjadi bahan pertimbangan dalam pemilihan media yaitu kemampuan biaya, ketersediaan waktu, tenaga, fasilitas, dan peralatan yang mendukung untuk melakukan pengadaan media pembelajaran.

e) Sifat Pemanfaatan Media

Dalam pemilihan media untuk pembelajaran perlu juga mempertimbangkan sifat pemanfatannya. Tentu tidak hanya memiliki kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, tujuan, materi saja, akan tetapi memerlukan sejumlah keahlian dan pengalaman guru yang profesional. Guru pun hendaknya mengetahui potensi media, maka dengan demikian ia juga harus terlebih dahulu mengetahui

karakteristik jenis media yang akan digunakan.²⁴

3. Fungsi Buku Bergambar

Mitchell menunjukkan beberapa fungsi dan pentingnya buku cerita bergambar bagi perkembangan anak sebagai berikut:

- a. Buku cerita bergambar dapat membantu anak terhadap pengembangan dan perkembangan emosi
- b. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk belajar tentang dunia, menyadarkan anak tentang keberadaan dunia ditengan masyarakat dan alam
- c. Buku cerita bergambar dapat membantu anak belajar tentang orang lain, hubungan yang terjadi, pengembangan perasaan
- d. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk memperoleh kesenangan
- e. Buku cerita bergambar dapat membantu anak untuk mengapresiasi keindahan Buku cerita bergambar dapat membantu anak untukmenstimulus imajinasi
- f. Buku cerita bergambar memiliki banyak fungsi bagi perkembangan anak seperti, kepribadian, moral, bahasa dan kognitif anak. Dalam buku cerita bergambar banyak hal yang dapat menarik bagi anak dari gambar yang ada pada buku, warna, karakter yang ada dalam cerita, yang menarik akan membuat anak tertarik untuk membaca atau

²⁴ Munadi, Yudhi 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: GP Press Group.

mendengarkan cerita.²⁵

4. **Ciri- Ciri Buku Cerita Bergambar**

Beberapa ciri-ciri buku cerita bergambar antara lain :

- a. gambar menunjukkan peristiwa dalam sebuah cerita
- b. teks dialog atau narasi dapat dengan mudah dipahami oleh pembaca
- c. komposisi dari gambar lebih banyak dibandingkan tulisan
- d. cerita ditulis menggunakan bahasa percakapan sehari-hari
- e. memiliki unsur intrinsik yang disajikan dalam tulisan, gambar serta simbol
- f. memiliki komposisi panel gambar yang proporsional
- g. teks mengandung unsur-unsur tipografi dengan gaya serta bentuk huruf yang dapat mengekspresikan emosi para tokohnya
- h. terdapat unsur humor
- i. memiliki balon kata untuk menunjukkan dialog²⁶

5. **Kelebihan dan kekurangan Buku Cerita Bergambar**

Beberapa kelebihan buku cerita bergambar antara beriku :

- a) Sifat konkret, menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- b) Gambar mampu mengatasi batasan lokasi dan objek atau peristiwa yang sanggup dibawa ke kelas.

²⁵ Mitchell dalam Burhan Nurgiyantoro,2016. Sastra Anak Pengantar Dunia Anak, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press. h.182-184

²⁶ Lely Damayanti,2016. Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B TK Desa Ngapeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 20142-015, Jurnal Care, Vol 3, No 3, h.14-15

- c) Media gambar mampu mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Contohnya sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang akan disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar.
- d) Gambar bisa memperjelas sebuah masalah, dalam sektor apa saja dan untuk tingkat umur berapa saja, maka bakal mencegah atau membetulkan
- e) Gambar harganya murah dan mudah didapat pula dimanfaatkan tidak dengan memerlukan peralatan khusus.
- f) Gambar banyak tersedia dalam buku–buku, majalah, surat kabar, kalender dan sebagainya.
- g) Dapat digunakan pada setiap pembelajaran dan semua tema²⁷

Beberapa kekurangan buku cerita bergambar antara beriku :

- a. Seringkali siswa hanya terfokus pada gambar saja padahal dalam buku terdapat teks yang harus dipahami sehingga pembelajaran kurang efektif .
- b. Terjadinya proses pembelajaran yang tidak kondusif karena siswa saling membandingkan gambar yang terdapat pada buku.

²⁷Arief S, S. D. (2013). Media Pendidikan Pengertian Penegmabangan dan Pemanfaatannya. Jakarta,: PT Raja Grafinda Persada.

C. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan sebuah proses yang dilakukan seorang pendidik agar peserta didik dapat melaksanakan proses belajar, dan peserta didik dapat melaksanakan proses belajar dimana saja, kapan saja, dan dengan apa dia belajar. Menurut Gagne, Briggs dan Wager, pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik. Pembelajaran menurut Sikun Pribadi Guru Besar IKIP Bandung berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang menyangkut pembinaan anak segi kognitif, psikomotor semata-mata yaitu supaya anak lebih banyak pengetahuannya, lebih cakap berpikir kritis, sistematis dan objektif serta terampil dalam mengerjakan sesuatu.²⁸

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan baik.

Pembelajaran yang berkualitas sangat tergantung dari motivasi kreativitas pengajar, pembelajaran yang memiliki

²⁸ Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2006), hlm. 1.

motivasi tinggi motivasi tinggi ditunjang dengan mengajar yang mampu memfasilitasi tersebut akan membawa pada keberhasilan pencapaian target belajar. Target belajar dapat diukur melalui perubahan sikap dan kemampuan siswa melalui proses belajar. Desain pembelajaran yang baik, ditunjang fasilitas yang menandai, ditambah dengan kreatifitas guru akan membuat peserta didik lebih mudah mencapai target belajar.

Ada beberapa pengertian pembelajaran menurut para ahli, diantaranya adalah:

a. Knowles

Menurut Knowles pembelajaran adalah cara pengorganisasian peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Slavin

Menurut Slavin pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku individu yang disebabkan oleh pengalaman.

c. Woolfolk

Woolfolk mengatakan bahwa pembelajaran berlaku apabila sesuatu pengalaman secara relatifnya menghasilkan perubahan kekal dalam pengetahuan dan tingkah laku.

d. Crow & Crow

Menurut Crow & Crow pembelajaran adalah perolehan

tabiat, pengetahuan dan sikap.

e. Rahil Mahyuddin

Rahil Mahyuddin mengatakan bahwa pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku yang melibatkan keterampilan kognitif yaitu penguasaan ilmu dan perkembangan kemahiran intelek.

f. Achjar Chakik

Menurut Achjar Chakik pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

g. Corey

Corey mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus.

h. G. A. Kimble

Kimble berpendapat bahwa pembelajaran merupakan perubahan kekal secara relatif dalam kemampuan melakukan akibat latihan yang diperkukuh.

1. Hasil Belajar

- a. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks yaitu intraksi antara keadaan internal dan proses kognitif peserta didik dengan stimulus dari lingkungan. Proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar. Hasil belajar merupakan puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut berkat

evaluasi guru yang dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Hasil belajar tersebut terdiri dari informasi verbal, keterampilan, intelek, keterampilan motorik, sikap, dan siasat kognitif Damyati.²⁹ Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa :

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah maupun penerapan aturan.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.

²⁹ Arief S, S. D. (2013). *Media Pendidikan Pengertian Penegmbangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta,; PT Raja Grafinda Persada.

Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.³⁰
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan

³⁰ Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.

rountinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, managerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.³¹ Yang harus diingat, hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

2. Materi Ajar (Pengalamanku).

A. Subtema (1)

Pengalaman dirumah

1. Pancasila pertama

- a. Menunjukkan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan sila pertama Pancasila.
- b. Melaksanakan ibadah tepat waktu
- c. Mengingatkan anggota keluarga untuk melaksanakan ibadah
- d. Melaksanakan ibadah bersama-sama anggota keluarga.
- e. Merayakan hari-hari besar agama bersama-sama anggota keluarga.

³¹ Bloom dalam Suprijono.2010. *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Media.

- f. Membimbing anggota keluarga untuk memperdalam ilmu agama.
 - g. Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila pertama di rumah.
 - h. Melaksanakan ibadah tepat waktu
 - i. Mengingatkan anggota keluarga untuk melaksanakan ibadah.
 - j. Melaksanakan ibadah bersama-sama anggota keluarga.
 - k. Merayakan hari-hari besar agama bersama-sama anggota keluarga.
 - l. Membimbing anggota keluarga untuk memperdalam ilmu agama³²
2. Pancasila kedua
- a. Menunjukkan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan sila ke dua Pancasila.
 - b. Melaksanakan kewajiban sebagai anggota keluarga.
 - c. Menolong anggota keluarga yang mengalami kesusahan.
 - d. Menerima hak sebagai anggota keluarga.
 - e. Gemar melakukan kegiatan untuk kepentingan bersama.

³² Eri,Fatma,Yenni. *Pengalamanku*. Surakarta. Putra Nugraha

- f. Saling menghargai dan menghormati sesama anggota keluarga.
 - g. Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ke dua di rumah.
 - h. Melaksanakan kewajiban sebagai anggota keluarga.
 - i. Menolong anggota keluarga yang mengalami kesusahan.
3. Pancasila ketiga
- a. Menunjukkan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan sila tiga Pancasila.
 - b. Giat belajar agar dapat membanggakan keluarga.
 - c. Mengembangkan perilaku hormat kepada orang yang lebih tua.
 - d. Menghargai anggota keluarga yang lebih muda.
 - e. Selalu menjaga kerukunan dengan sesama anggota keluarga.
 - f. Membantu berbagai kegiatan dalam keluarga
 - g. Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ke tiga di rumah.
 - h. Giat belajar agar dapat membanggakan keluarga.
 - i. Mengembangkan perilaku hormat kepada orang yang lebih tua.
 - j. Menghargai anggota keluarga yang lebih muda.

- k. Selalu menjaga kerukunan dengan sesama anggota keluarga.
 - l. Membantu berbagai kegiatan dalam keluarga³³
4. Pancasila keempat
- a. Menunjukkan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan sila ke empat Pancasila.
 - b. Menyelesaikan masalah di dalam keluarga dengan cara musyawarah.
 - c. Berjiwa besar untuk menerima dan mempertimbangkan pendapat sesama anggota keluarga.
 - d. Tidak boleh memaksakan kehendak sendiri kepada anggota keluarga yang lain.
 - e. Setiap anggota keluarga menerima dan menghargai hasil keputusan bersama.
 - f. Setiap anggota keluarga bertanggung jawab untuk melaksanakan hasil keputusan musyawarah.
 - g. Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ke empat di rumah.
 - h. Menyelesaikan masalah di dalam keluarga dengan cara musyawarah.
 - i. Berjiwa besar untuk menerima dan mempertimbangkan pendapat sesama anggota keluarga.

³³ Eri, Fatma, Yenni. *Pengalamanku*. Surakarta. Putra Nugraha

- j. Tidak boleh memaksakan kehendak sendiri kepada anggota keluarga yang lain.
 - k. Setiap anggota keluarga menerima dan menghargai hasil keputusan bersama.
 - l. Setiap anggota keluarga bertanggung jawab untuk melaksanakan hasil keputusan musyawarah.
5. Pancasila kelima
- a. Menunjukkan contoh perilaku di rumah yang sesuai dengan ke lima Pancasila.
 - b. Bergotong-royong menyelesaikan pekerjaan dalam keluarga.
 - c. Bekerja keras dalam menyelesaikan masalah keluarga.
 - d. Saling membantu antar sesama anggota keluarga.
 - e. Bersikap adil dalam pembagian hak dan kewajiban setiap anggota keluarga.
 - f. Menjaga kerukunan dan persatuan dengan sesama anggota keluarga.
 - g. Menceritakan tentang pengalaman menerapkan nilai-nilai Pancasila sila ke lima di rumah.
 - h. Bergotong-royong menyelesaikan pekerjaan dalam keluarga.
 - i. Bekerja keras dalam menyelesaikan masalah keluarga.
 - j. Saling membantu antar sesama anggota keluarga.

- k. Bersikap adil dalam pembagian hak dan kewajiban setiap anggota keluarga.
- l. Menjaga kerukunan dan persatuan dengan sesama anggota keluarga.

D. Penelitian Yang Relevan

- a. Penelitian Nur Azizah dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Darussalamah Tajinan Malang”. Hasil pengembangan media pembelajaran buku bergambar ini memenuhi kriteria valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 80%, dan ahli pembelajaran mencapai tingkat kevalidan 100%. Uji coba lapangan utama mencapai tingkat kevalidan 91% yang menunjukkan bahwa media buku bergambar efektif dan menarik. Sedangkan dalam penerapan pembelajaran dikelas, hasil *pre-test* peserta didik mendapat nilai 63,33 dan hasil *post-test* peserta didik mendapat nilai 80,33. Berdasarkan analisis menggunakan uji T menghasilkan t_{hitung} 7,798 dan t_{tabel} 2,069 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada tingkat kemampuan menulis puisi peserta didik kelas 3 MI Darussalamah sebelum dan sesudah menggunakan media buku bergambar.
- b. Rahmiatun Nafiah, 2015, dengan judul Penggunaan

Media Gambar dalam Meningkatkan Kemampuan Kosakata pada mata pelajaran Bahasa Inggris Kelas I MI Al Hikmah Karangrejo menyimpulkan bahwa penggunaan media gambar mampu meningkatkan kemampuan kosakata Bahasa Inggris peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I kemampuan kosakata peserta didik sebelum tindakan rata-rata 40 dengan taraf keberhasilan kurang, dan setelah tindakan rata-rata 86 dengan taraf keberhasilan sangat baik. Pada siklus II meningkat menjadi 91 dengan taraf keberhasilan sangat baik.

- c. Siti Fiatul Khowin, 2015, dengan judul Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V di MI Sunan Ampel Bono menunjukkan bahwa, nilai rata-rata hasil tes akhir meningkat dari siklus I sampai siklus IV. Rata-rata hasil tes akhir pada siklus II mengalami peningkatan dari 53,3 naik menjadi 60,0. Pada siklus III naik menjadi 70,0 dan pada siklus IV naik menjadi 88,8.
- d. Tara Oviani, 2019 dengan judul Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Peserta didik Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu, menunjukan bahwa hasil pembelajaran baik dari aktivitas peserta didik maupun guru hasil belajar yang diperoleh peserta didik telah mengalami peningkatan.

Dimana pada kemampuan awal (pretest) diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 55 dan presentase ketuntasan 42%, untuk itu peneliti melaksanakan siklus I, hasil yang diperoleh dengan nilai rata-rata 64 dan presentase ketuntasan 57%, kemudian melakukan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 75 dan ketuntasan belajar 88%. Dari hasil yang diperoleh tersebut dapat dikatakan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan media gambar (poster) dalam materi alat peredaran darah pada manusia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelas V di SD Negeri 56 Kota Bengkulu.

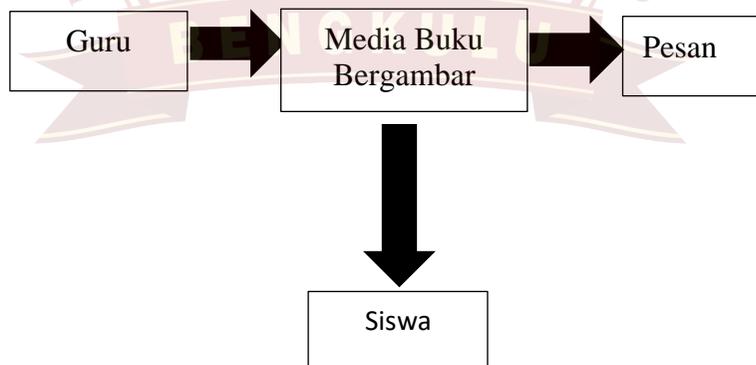
- e. Heri Susanto. 2013. Judul: Peningkatan aktivitas dan hasil belajar PKN melalui Media Gambar di kelas IV SD N Sambirembe 1. Penelitian ini memperoleh hasil yang dituangkan dalam tabel sebagai berikut: Tabel hasil aktifitas dan hasil belajar pra-siklus-siklus II. Jika dianalisis perolehan skor pada pra-siklus masih biasa-biasa saja. Artinya para peserta didik masih pasif dalam mengikuti pelajaran. Sedangkan untuk prestasi belajar peserta didik, penulis menggunakan mengukur dengan menggunakan rata-rata ketuntasan belajar peserta didik. Dari hitungan tersebut diperoleh data skor memperoleh skor yang lebih besar dari aktifitas belajar peserta didik, peserta didik yang telah tuntas belajar hanya peserta

didik yang tergolong pandai dikelas IV, sebanyak 11 peserta didik pada saat pra- siklus. Meningkatnya jumlah peserta didik yang telah tuntas belajar menjadi 19 peserta didik pada siklus I merupakan pertanda bahwa dengan diterapkannya media gambar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran sangatlah berperan penting dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang sekiranya dapat bermanfaat bagi proses belajar mengajar.

1. Media yang digunakan hanya berupa buku bergambar
2. Terbatasnya kreativitas guru dalam melaksanakan media
3. Belum maksimalnya penggunaan media yang ada



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

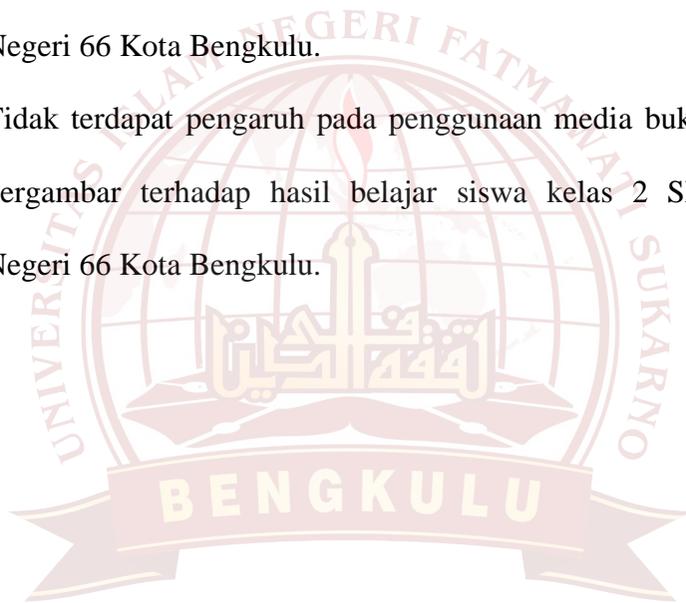
F. Hipotesis Penelitian

Menurut pendapat Moh. Nazir dalam bukunya bahwa hipotesis itu ialah kete rangan sementara terhadap masalah

penelitian yang kebenarannya harus diujikan³⁴. Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang dikemukakan diatas, rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh pada penggunaan media buku bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 66 Kota Bengkulu.

H₀ : Tidak terdapat pengaruh pada penggunaan media buku bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas 2 SD Negeri 66 Kota Bengkulu.



³⁴ Moh.Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: GHalua Indonesia, 2017), Hal. 132