

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Media Poster Cerita

###### a. Pengertian Media Pembelajaran

Proses mengajar dan belajar di sekolah sebagai suatu sistem interaksi maka kita akan dihadapkan terhadap sejumlah komponen-komponen agar terjadi proses interaksi edukatif antara guru dengan peserta didik, komponen-komponen yang dimaksud adalah tujuan intruksional, bahan pelajaran (materi), metode dan alat dalam interaksi, sarana, dan evaluasi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) “Media adalah alat (sarana) penghubung, perantara.”<sup>1</sup>

Lebih lanjut, Arief S. Sadiman menjelaskan:

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, bisa disebut juga perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>2</sup>

Menurut Ahmad Susanto menjelaskan secara istilah:

Kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio,

---

<sup>1</sup>Agung D.E, *Op.Cit.*

<sup>2</sup>A. S. Sadiman, *Media Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Perss, 2011).

alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan, dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.<sup>3</sup>

Media merupakan salah satu aspek yang perlu diperhatikan secara serius dalam pengajaran dan belajar. Penting untuk menarik siswa dan meningkatkan stimulus untuk lebih banyak pekerjaan dan kemajuan, selain memperkuat atau mendeteksi topik atau topik tertentu yang disajikan oleh guru. Ini harus meningkatkan keberhasilan belajar, dan sikap siswa dan keterampilan proses sains mereka.

Menurut Rian Vebrianto:

Media ajar dapat dibagi menjadi empat jenis, yaitu: (1) media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, kartun, poster, dan komik; (2) model padat tiga dimensi media dalam bentuk model penampang, apartemen model, bekerja model, dan diorama; (3) proyektor media seperti slide, strip film, film, dan OHP; (4) lingkungan.<sup>4</sup>

Media pembelajaran adalah merupakan alat bantu pada saat proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas, lebih dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi pembelajaran di lingkungan

---

<sup>3</sup>Susanto, *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.

<sup>4</sup>Rian Vebrianto dan Kamisah Osman, 'The Effect of Multiple Media Instruction in Improving Students' Science Process Skill and Achievement', *Procedia: Social and Behavioral Sciences*, 15 (2011), 346-50 <<https://scihub.se/https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.03.099>>.

siswa yang dapat merangsang pemikiran dan siswa serta menari minar siswa untuk lebih aktif belajar di kelas. Media pembelajaran juga merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran yang berupa buku, video, animasi dan lain sebagainya. Dari pendapat diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan, yang dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Salah satu media yang data digunakan untuk meningkatkan pengetahuan siswa yaitu dengan menggunakan media poster. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan media poster sebagai bahan ajar atau alat peraga yang digunakan guru untuk lebih mudah melaksanakan proses pembelajaran, dan begitu pulas sebaliknya dengan peserta didik yang di ajarkan akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran atau materi yang disampaikan oleh guru disekolah dengan media yang berbentuk secara konkrit (nyata) pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Maka jelaslah bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk memudahkan, memperlancar komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses

pembelajaran berlangsung efektif dan berhasil dengan baik.

b. Tujuan dan Manfaat Penyusunan Media Pembelajaran

Tujuan disusunnya media pembelajaran adalah untuk menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial siswa, juga untuk membantu siswa dalam memperoleh pilihan lain alat dan sumber belajar yang digunakan selain buku teks yang terkadang sulit diperoleh.

Media pembelajaran disusun dengan tujuan:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik.
- 2) Membantu peserta didik dalam memperoleh alternatif bahan ajar disamping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.<sup>5</sup>

Manfaat media pembelajaran bagi guru, ialah:

- 1) Diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik,

---

<sup>5</sup>Iif Khoiru Ahmadi, *Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu* (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2011).

- 2) Tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh,
- 3) Membangun komunikasi pembelajaran yang efektif antara guru dengan peserta didik,
- 4) Menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan.<sup>6</sup>

Adapun manfaat media pembelajaran bagi guru ialah mempunyai sumber dan alat untuk memberikan materi pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum dan kebutuhan belajar siswa; guru tidak hanya tergantung kepada buku cetak; guru dapat membangun komunikasi pembelajaran yang efektif dengan siswa; menambah angka kredit jika dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Media pembelajaran sangat banyak manfaatnya bagi peserta didik, oleh karena itu harus disusun dengan bagus. Manfaatnya antara lain: kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik; kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru; dan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasai.

#### c. Jenis Media Pembelajaran

Kelompok media pembelajaran berdasarkan jenisnya, seperti:

---

<sup>6</sup>Ahmadi, *Ibid.*

- 1) Media audio, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti *tape recorder*.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan dalam wujud visual.
- 3) Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, dan media ini dibagi ke dalam dua jenis, yaitu: audiovisual diam (yang menampilkan suara dan visual diam, seperti *sound slide*) dan audiovisual gerak (yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film, *video cassette* dan VCD).<sup>7</sup>

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi jenis media pembelajaran sesuai dengan penjabaran Ahmad Susanto, adalah:

- 1) Media cetak dan media yang dipamerkan,
- 2) *Overhead transparency*,
- 3) Rekam suara,
- 4) Slide suara dan film strip,
- 5) Presentasi multi gambar,
- 6) Video film, dan
- 7) Pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*).<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Ramayulis, *Op.Cit.*

<sup>8</sup>Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana, 2013).

Media pembelajaran dibagi dalam dua bentuk yakni: 1) material-material yang dicetak (*printed materiel*) seperti buku teks, gambar, dan komik. 2) material-material yang tidak dicetak (*non printed materiel*), seperti televisi, film, video kaset, dan komputer.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan di atas, maka secara umum media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Media audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset, dan sebagainya.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti foto, lukisan, dan sebagainya.
- 3) Media audiovideo, yaitu yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video dan sebagainya.
- 4) Media berbasis komputer yaitu media pembelajaran berbasis berbantuan komputer.

e. Media Gambar/Poster

Penelitian ini menggunakan media visual berbentuk gambar atau poster yang dibuat dan dikembangkan oleh penulis. Media berbasis visual adalah media yang memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar. Media ini dapat memperlancar pemahaman dan penguatan ingatan, yang dapat berupa

gambar, diagram, peta, grafik dan *chart* atau bagan. Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada siswa karena dengan menggunakan gambar, siswa dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran. Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran, sehingga pengalaman dan pengetahuan siswa lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, lebih nyata dalam ingatan siswa.

Adapun manfaat media visual dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan. Adapun definisi dari media visual berupa poster atau gambar, penulis menjelaskan terlebih dahulu yang dimaksud oleh media poster atau gambar.

Menurut Azhar Arsyad:

Media gambar atau poster adalah media berbasis visual, yaitu media yang memegang peranan dalam proses belajar mengajar, media ini dapat memperlancar pemahaman dan penguatan ingatan,

media ini dapat berupa gambar, poster, diagram, peta, grafik dan chart atau bagan media.<sup>9</sup>

Ni Made Dwicahyani menjelaskan bahwa:

Gambar merupakan media grafis yang banyak digunakan, seperti hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi.<sup>10</sup>

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 dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik.

Indah Rosmaya memaparkan bahwa “tujuan dari penggunaan media gambar adalah untuk menarik

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2015).

<sup>10</sup>Ni Made Dwicahyani, I Wayan Wiarta, and I Ketut Ardana, ‘Penerapan Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media Gambar Meningkatkan Penguasaan Kompetensi IPS’, *Journal for Lesson and Learning Studies*, Volume 2 N (2019), 102–10 <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jlls.v2i1.17326>>.

perhatian siswa, memperjelas penyampaian pesan, serta agar siswa tidak memiliki rasa bosan saat proses belajar”.<sup>11</sup>

Adapun manfaat media gambar dalam penjelasan Saiful Bahri Djamarah, dalam proses instruksional adalah “penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.”<sup>12</sup> Yang termasuk media gambar adalah poster. Dalam dunia pendidikan, poster (plakat, lukisan/gambar yang dipasang) telah mendapat perhatian yang cukup besar sebagai suatu media untuk menyampaikan informasi, saran, pesan dan kesan, ide dan sebagainya.

f. Karakteristik Poster

Ahmad Rohani menjelaskan karakteristik dari poster, yaitu:

- 1) Berupa suatu lukisan atau gambar.
- 2) Menyampaikan suatu pesan, atau ide tertentu.
- 3) Memberikan kesan yang luas atau menarik perhatian.

---

<sup>11</sup> Indah Rosmaya, Suhendar Sulaeman, dan Nyimas Heny Purwati, ‘Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita’, *Journal of Telenursing (JOTING)*, Volume 1, (2019), 17–26 <<https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.494>>.

<sup>12</sup> Saiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

- 4) Menangkap penglihatan dengan seksama terhadap orang-orang yang melihatnya.
- 5) Menarik dan memusatkan perhatian orang yang melihatnya.
- 6) Menggunakan ide dan maksud melalui fakta yang tampak.
- 7) Merangsang untuk ingin melaksanakan maksud poster.
- 8) Berani, langsung, dinamis dan menimbulkan kejutan.
- 9) Ilustrasi tidak perlu banyak, menarik dan mudah dimengerti.
- 10) Teks ringan, jelas dan bermakna.
- 11) Ilustrasi dan tulisan harus ada keseimbangan.
- 12) Simbol visual, kata dan lukisan harus membawa ide tertentu.
- 13) Dapat dibaca dalam waktu yang singkat.
- 14) Warna dan gambar harus kontras dengan warna dasar.
- 15) Sederhana tetapi mempunyai daya tarik dan daya guna maksimal.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014).

g. Unsur Media Gambar berupa Poster

Unsur-unsur dari media gambar berupa poster yang harus dipertimbangkan menurut Ahmad Susanto, adalah sebagai berikut:

- 1) Kesederhanaan. Kesederhanaan mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam visualisasi. Pesan atau informasi, teks yang menyertai bahan visual, penggunaan kata harus dengan huruf yang mudah dipahami.
- 2) Keterpaduan. Keterpadu mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen visual, ketika diamati akan berfungsi bersama-sama.
- 3) Penekanan. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang, penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
- 4) Keseimbangan. Bentuk dan pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.
- 5) Bentuk. Bentuk yang aneh atau asing bagi siswa, dapat membangkitkan minat dan perhatian. Oleh karena itu, pemilihan bentuk sebagai unsur visual dalam penyajian pesan, informasi atau isi pelajaran perlu diperhatikan.

- 6) Garis. Garis digunakan untuk menghubungkan unsur-unsur, sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan-urutan khusus.
- 7) Tekstur. Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.
- 8) Warna. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau penekanan, atau untuk membangun keterpaduan.<sup>14</sup>

## **2. Hasil Belajar**

### **a. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan satu proses yang melahirkan atau mengubah suatu kegiatan karena mereaksi terhadap suatu keadaan dengan adanya latihan. Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Slameto menjelaskan tentang pengertian belajar, yaitu:

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan,

---

<sup>14</sup>Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*.

sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>15</sup>

Oemar Hamalik juga memaparkan bahwa:

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.”<sup>16</sup>

Maka dapat penulis simpulkan bahwa belajar merupakan 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.

Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan yang dimaksud, terdiri dari beberapa komponen yang saling mempengaruhi. Guru

---

<sup>15</sup>Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

<sup>16</sup>Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013).

menyampaikan pengetahuan, agar anak didik mengetahui tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru.

#### b. Pengertian Hasil Belajar

Pengertian belajar telah penulis jelaskan di atas. Prestasi belajar sendiri adalah tingkat keberhasilan peserta didik setelah menempuh proses pembelajaran tentang materi tertentu, yakni tingkat penguasaan, perubahan emosional, atau perubahan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tertentu dan diwujudkan dalam bentuk nilai atau skor. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, hasil belajar merupakan wujud dari keberhasilan belajar yang menunjukkan kecakapan dalam penguasaan materi pengajaran.<sup>17</sup>

Berikut ini penulis jelaskan tentang pengertian hasil belajar menurut para ahli.

Menurut Nana Sudjana:

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, hasil belajar merupakan wujud dari keberhasilan belajar yang menunjukkan kecakapan dalam penguasaan materi pengajaran.<sup>18</sup>

Agus Suprijono menjelaskan:

---

<sup>17</sup>Agung D.E, *Op.Cit.*

<sup>18</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowlwdge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organizations* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.<sup>19</sup>

Hasil belajar menurut Kunandar:

Hasil belajar ranah kognitif berorientasi pada kemampuan “berpikir”, mencakup kemampuan yang lebih sederhana sampai dengan kemampuan untuk memecahkan masalah. Hasil belajar ranah afektif berhubungan dengan “perasaan”, “emosi”, “sistem nilai”, dan “sikap hati” yang menunjukkan penerimaan atau penolakan terhadap sesuatu. Sedangkan hasil belajar ranah psikomotorik berorientasi pada keterampilan motorik yang berhubungan dengan anggota tubuh, atau tindakan (*action*) yangn memerlukan koordinasi antara syaraf dan otot.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).

<sup>20</sup>Kunandar, *Penilaian Auntenik Suatu Pendekatan Praktis* (Jakarta: Raja Grafindo, 2013).

Berdasarkan uraian-uraian dari para ahli tersebut dapat penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu.

c. Macam-macam Hasil Belajar

Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Pemahaman Konsep

Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang dilihat, yang dialami, atau yang dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang ia lakukan.

2) Keterampilan Proses

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

Struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional; dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berperilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimiliki seseorang.<sup>21</sup>

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowlwdge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menganalisis, menentukan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organizations* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotorik meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *rountinized*.

---

<sup>21</sup>Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Pranada Media Grup, 2014).

Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.<sup>22</sup>

Hasil belajar dibagi menjadi tiga macam, yakni: keterampilan dan kebiasaan; pengetahuan dan pengertian; sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum sedangkan Gagne membagi lima kategori hasil belajar, yakni informasi verbal, keterampilan intelektual, strategi kognitif, sikap dan keterampilan motoris. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.<sup>23</sup>

Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan prilaku baru akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh. Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi analisis dan sintesis yang diraih

---

<sup>22</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014).

<sup>23</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), h. 22.

siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.<sup>24</sup>

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan yang merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar berupa:

- 1) Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik.
- 2) Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
- 3) Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya sendiri.
- 4) Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi.
- 5) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.<sup>25</sup>

Berdasarkan uraian di atas, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang berupa kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah

---

<sup>24</sup>Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: Teras, 2010), h. 33.

<sup>25</sup>Agus Suprijono, *Cooperative Learning* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2014), h. 5-6.

mengalami aktivitas belajar dalam proses pembelajaran. Hasil belajar diklasifikasikan menjadi tiga yaitu domain kognitif, afektif dan psikomotorik.

#### d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut A. Sadiman, “hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman subjek belajar dengan dunia fisik dan lingkungannya. Hasil belajar seseorang tergantung pada apa yang telah diketahui, si subjek belajar, tujuan, motivasi yang memengaruhi proses interaksi dengan bahan yang sedang dipelajari.”<sup>26</sup> Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal). Yang termasuk faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis, sedangkan yang termasuk faktor eksternal adalah faktor lingkungan dan instrumental (misalnya guru, kurikulum, dan model pembelajaran).<sup>27</sup>

Slameto juga memaparkan tentang faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar dapat digolongkan:

- 1) Faktor intern yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, seperti:
  - a) Faktor jasmaniah, antara lain faktor kesehatan dan cacat tubuh. Proses belajar siswa akan terganggu

---

<sup>26</sup> A. Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2011).

<sup>27</sup> Ahmadi, *Op.Cit.*

jika kesehatan siswa terganggu, karena hal ini dapat menyebabkan siswa cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan lainnya. Keadaan catat tubuh juga mempengaruhi belajar siswa.

b) Faktor psikologis, sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor ini, yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

c) Faktor kelelahan, faktor ini juga dapat mempengaruhi belajar.

2) Faktor ekstern yaitu faktor yang ada di luar individu, seperti:

a) Faktor keluarga, antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah, antara lain: model atau metode dalam pembelajaran, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran atau media pembelajaran dan tugas rumah.

- c) Faktor masyarakat, antara lain: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.<sup>28</sup>

Berdasarkan paparan yang dikemukakan oleh para ahli maka dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor intern (di dalam diri individu) dan faktor ekstern (di luar individu).

### 3. Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar (SD)

Berdasarkan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 37 tahun 2018, tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 24 tahun 2016, tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah: “Tujuan kurikulum pada kelas V sekolah dasar mencakup empat kompetensi, yaitu (1) kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler.”<sup>29</sup>

Rumusan kompetensi sikap spiritual, yaitu “menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya”. Adapun rumusan kompetensi sikap sosial, yaitu “menunjukkan perilaku jujur, disiplin,

<sup>28</sup>Slameto, *Op.Cit.*

<sup>29</sup>Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor.37, *Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013*, 2018.

tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (*indirect teaching*), yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. Penumbuhan dan pengembangan kompetensi sikap dilakukan sepanjang proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru dalam mengembangkan karakter peserta didik lebih lanjut.

Kompetensi inti pengetahuan juga keterampilan dirumuskan sesuai dengan lampiran dari peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia nomor 37 tahun 2018, sebagai berikut:

a. Bahasa Indonesia

- 1) Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan): Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 2) Kompetensi Inti 4 (Keterampilan): Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa

yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

b. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

- 1) Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan): Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
- 2) Kompetensi Inti 4 (Keterampilan): Menyajikan pengetahuan faktual dan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

c. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

- 1) Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan): Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan di tempat bermain.
- 2) Kompetensi Inti 4 (Keterampilan): Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa

yang jelas, sistematis, logis, dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

d. Matematika

- 1) Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan): Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- 2) Kompetensi Inti 4 (Keterampilan): Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

e. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn)

- 1) Kompetensi Inti 1 (Sikap Spiritual): Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- 2) Kompetensi Inti 1 (Sikap Sosial): Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan

keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.

- 3) Kompetensi Inti 3 (Pengetahuan): Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- 4) Kompetensi Inti 4 (Keterampilan): Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

## **B. Kajian Pustaka**

1. Nurdianti, Imran, dan Arif Firmansyah, 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Media Gambar di Kelas IV SD Inpres 2 Ambesia Kecamatan Tomini*. Jurnal Kreatif Tadukako Online Vol. 4 No. 6.

Hasil yang diperoleh pada Siklus I yaitu dari 20 orang siswa, sebanyak 15 siswa mengalami ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan belajar klasikal 75% dan persentase daya serap klasikal 73,25%, hasil ini masih

dalam kategori cukup, namun masih harus diperbaiki. Hasil yang diperoleh pada Siklus II mengalami peningkatan, seluruh siswa mengalami ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan klasikal sebesar 100% dan persentase daya serap klasikal sebesar 83,50%. Berdasarkan pelaksanaan Tindakan pada Siklus I dan II, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Inpres 2 Ambesia.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya ialah penelitian di atas menggunakan media gambar yang telah ada, sedangkan penelitian ini menggunakan media poster yang penulis buat berdasarkan tema pembelajaran.

2. Ismail Bambang Subianto Dkk, 2018. *Perancangan Poster sebagai Media Edukasi Peserta Didik*. Jurnal Desain Vol. 05 No. 03, Mei-Agustus hal. 215-222.

Hasil dari kegiatan ini adalah tiga buah poster, yaitu poster tentang kerapihan, narkoba, dan janji siswa. Konsep desain ilustrasi yang diterapkan adalah gaya ilustrasi realistik. Gambar dibuat seperti aslinya sesuai anatomi dan proporsinya. Penggunaan huruf pada poster ini lebih mengutamakan readability (keterbacaan sebuah huruf)

yang tinggi. Oleh sebab itu, kami memilih jenis huruf sans-serif bernama Franklin Gothic. Huruf sans-serif adalah huruf yang tidak memiliki kait/ kaki dan secara kontur hurufnya, huruf ini lebih modern dibanding huruf yang memiliki serif/ kait/ kaki. Konsep layout/ tata letak poster dipilih Picture Window Layout dimana jenis layout ini, tampilan gambar yang besar menjadi ciri khas utama dan diikuti dengan headline. Warna utama digunakan warna-warna dingin, seperti biru dan biru muda, agar tampilan poster ini lebih nyaman dipandang mata.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama membuat media pembelajaran poster. Adapun perbedaannya ialah penelitian di atas mendesain poster dengan tema realistik seperti tentang kerapihan, narkoba, dan janji siswa, sedangkan penelitian ini menggunakan media poster dengan tema kegiatan mengisi kemerdekaan pada pembelajaran Tematik di sekolah dasar.

3. Mijil Widianingias, 2013. *Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Multimedia Bagi Siswa Kelas IV MI Al-Fatah Kemutug Wadas Lintang Wonosogo Jawa Tengah*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS kelas IV, saat pratindakan, rata-rata kelas adalah 65,76 untuk ketuntasan ada 12 siswa atau 48% dan

belum tuntas ada 13 siswa atau 52%. Hasil ini belum memenuhi kkm maka dilakukan tindakan yaitu, siklus I diperoleh peningkatan hasil rata-rata kelas 71, 92, ketuntasan 15 siswa atau 60%. Untuk siklus II hasilnya mengalami kenaikan yaitu rata-rata kelas meningkat menjadi 76,90 dan ketuntasan 22 siswa atau 88%. Dengan demikian ada kenaikan rata-rata dari siklus I ke siklus II. Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran juga meningkat, dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya ialah penelitian di atas menggunakan multimedia, sedangkan penelitian ini menggunakan media poster yang penulis buat berdasarkan tema pembelajaran.

4. Ni Made Dwicahyani, Dkk, 2019. *Penerapan Model Pembelajaran NHT Berbantuan Media Gambar Meningkatkan Penguasaan Kompetensi IPS*. Journal for Lesson and Learning Studies Vol. 2 No. 1, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS melalui

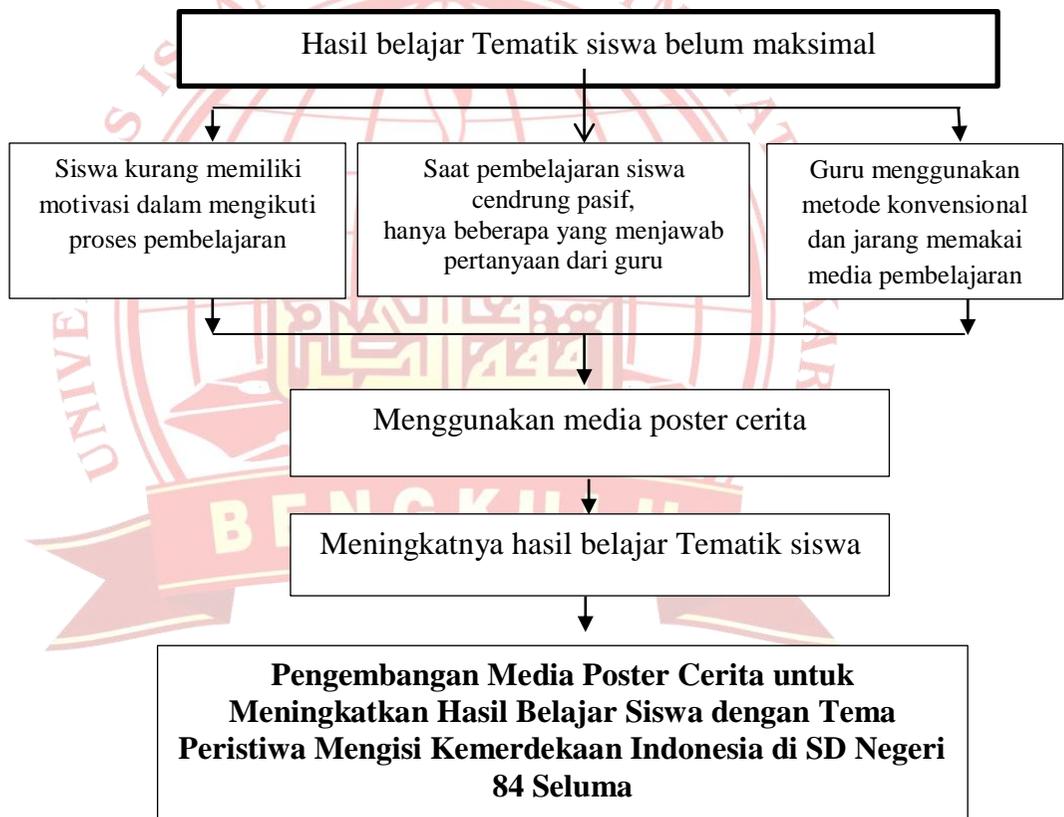
penerapan model pembelajaran NHT berbantuan media gambar pada siswa. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 2 Pedungan yang berjumlah 46 siswa, terdiri dari 21 orang putra dan 25 orang putri. Data penguasaan kompetensi pengetahuan IPS dikumpulkan dengan metode tes. Data dianalisis dengan metode analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Untuk penguasaan kompetensi pengetahuan IPS maka diberikan tindakan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran NHT berbantuan media gambar. Pada siklus I didapatkan persentase rata-rata penguasaan kompetensi pengetahuan IPS sebesar 75,65% dengan kategori B dan persentase ketuntasan klasikal sebesar 43,47% dengan kategori C. Pada siklus II persentase rata-rata penguasaan kompetensi pengetahuan IPS mengalami peningkatan yaitu 85,80% dengan kategori B dan ketuntasan klasikal sebesar 84,78% dengan kategori B. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran NHT berbantuan media gambar dapat meningkatkan penguasaan kompetensi pengetahuan IPS siswa kelas IV SDN 2 Pedungan.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun

perbedaannya ialah penelitian di atas selain menggunakan media gambar juga menerapkan model pembelajaran NHT, sedangkan penelitian ini hanya menggunakan media poster saat pembelajaran.

### C. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka berpikir dari penelitian ini adalah:



**Gambar 2.1**  
**Bagan Kerangka Berpikir**