

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Relevan

Untuk menghindari penelitian terhadap objek yang sama atau pengulangan terhadap suatu penelitian yang sama, serta menghindari anggapan plagiasi terhadap karya tertentu, maka perlu dilakukan review terhadap kajian yang pernah ada. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang temanya sama dengan penelitian yang dikaji oleh penulis terkait Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa dengan Model Pembelajaran Discovery Learning dan Media Gambar di Kelas 10/a SMA Negeri I Siompu Barat adalah sebagai berikut:

2.1.1 Penelitian yang dilakukan Dewi astuti mahasiswi Program Studi Pendidikan Biologi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tahun 2021 dengan judul Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning dengan Mind Mapping terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Sel di SMA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil belajar afektif siswa menunjukkan 51,61% siswa memperoleh predikat A dan 48,38% siswa memperoleh predikat B (mampu melampaui KKM afektif yang ditetapkan yaitu B). Hasil belajar psikomotor menunjukkan 4,83% siswa mencapai nilai A, 22,58% siswa mencapai nilai A-, 59,67% siswa mencapai nilai B+, dan 12,90% siswa mencapai nilai B (seluruh siswa melampaui KKM psikomotor yang ditetapkan yaitu B). Rata-rata hasil belajar siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran

discovery learning dengan *mind mapping* pada materi sel di SMA melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 75 ($P < 0,05$).

2.1.2 Penelitian yang dilakukan oleh Wirna Arsyad mahasiswa Program Studi Pendidikan Biologi keguuruan dan Ilmu Pendidikan pada Universitas Negeri Muhamadia Makassar pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil analisis deskriptif setelah penerapan model pembelajaran *discovery learning* ditunjukkan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa sebesar 17,44% dari siklus I ke siklus II. Kesepuluh indikator yang dinilai adalah mengamati, mengelompokkan atau mengklasifikasikan, menafsirkan, meramalkan, mengajukan pertanyaan, merumuskan hipotesis, merencanakan percobaan, menggunakan alat dan bahan, menerapkan konsep, dan mengkomunikasikan hasil. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* dengan *scientific approach* dapat meningkatkan keterampilan proses sains siswa SMA.

2.1.3 Penelitian yang dilakukan oleh Endang BR Kabeakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri pada tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPA dengan materi energi panas mengalami peningkatan setelah dilaksanakannya strategi *Discovery Learning* di setiap siklus yang dilakukan oleh peneliti. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata disetiap siklusnya. Hasil belajar siswa sebelum diterapkannya strategi *Discovery Learning*

ini hanya memperoleh nilai rata-rata 47,40. Akan tetapi, peningkatan mulai terlihat pada saat dilaksanakannya siklus I meningkat menjadi 62,96 dan pada siklus II meningkat lagi menjadi nilai 82,22. Nilai ini telah melewati batas nilai KKM di kelas IV MIS Madinatussalam yaitu 70. Sementara itu, respon siswa pada saat penerapan strategi ini yaitu baik sekali, mereka juga senang belajar IPA dengan menggunakan strategi *Discovery Learning* ini.

Adapun persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian sebelumnya adalah sama-sama menggunakan metode pembelajaran *Discovery Learning* sedangkan perbedaannya adalah penulis lebih fokus pada Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa dengan Model Pembelajaran *Discovery Learning* dibantu Media Gambar di Kelas 10 SMA Negeri I Siompu Barat.

2.2 Hasil Belajar

2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suharsimi Arikunto hasil belajar atau bisa disebut nilai akhir merupakan cerminan dari keberhasilan belajar. Proses belajar mengajar bertujuan untuk mengembangkan dan mengoptimalkan kemampuan peserta didik. Hasil belajar juga digunakan untuk mengukur kemampuan peserta didik. (Arikunto, 2010:274).

Abdurrahman, (1999:38) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Subrata (1995:249) mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. (Purwanto , 2002:82)

Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki peserta didik sebagai akibat dari proses belajar yang ditempuhnya, baik aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini sejalan dengan teori Bloom bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu, kognitif (hasil belajar yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi), afektif (hasil belajar terdiri dari kemampuan menerima, menjawab, dan menilai), dan psikomotorik (hasil belajar terdiri dari keterampilan motorik, manipulasi, dan koordinasi *neuromuscular*). Dari pernyataan Bloom ini Nana Sudjana menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pelajaran. Jadi hasil belajar itu menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator dan derajat perubahan tingkah laku siswa. (Nurmawati, 2015:53)

Berdasarkan bahwa hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku yang mengacu pada peningkatan pengetahuan, kemampuan yang menjadi tujuan instruksional dalam proses pembelajaran. Cerminan

kemampuan dari peserta didik dalam menguasai materi belajar. Cerminan dari keberhasilan guru dalam mengajar.

2.2.2 Ranah Penilaian Hasil Belajar

Penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai dari suatu obyek. Harga atau nilai suatu obyek memerlukan ukuran atau kriteria untuk menentukannya. Ciri penilaian yaitu adanya objek atau program yang dinilai dan adanya kriteria sebagai dasar untuk membandingkan antara kenyataan (apa adanya) dengan kriteria (apa harusnya). Inti penilaian adalah proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu.

Benyamin Bloom dalam bukunya Nana Sudjana yang berjudul “Penilaian Proses Hasil Belajar mengajar” menyatakan ada tiga ranah dalam penilaian hasil belajar, sebagai berikut:

a. Ranah Kognitif

Ranah *kognitif* mengacu pada hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek. Hasil belajar intelektual terdiri dari enam aspek yakni:

1. Pengetahuan
2. pemahaman
3. aplikasi
4. analisis
5. Sintesis
6. evaluasi

Kedua aspek pertama yakni pengetahuan dan pemahaman merupakan kemampuan kognitif tingkat rendah. Keempat aspek terakhir yakni aplikasi, analisis, sintesis, dan kreasi merupakan kemampuan kognitif tingkat tinggi.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif yaitu penilaian yang mengacu pada sikap. Penilaian sikap terdiri dari lima aspek, yaitu, penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi keterpaduan semua sistem nilai yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku seseorang.

c. Ranah Psikomotorik

Hasil belajar dalam ranah psikomotorik berkenaan dengan kemampuan bertindak dan keterampilan. Keterampilan atau kemampuan bertindak setelah ia menerima pengalaman belajar tertentu. (Sudjana, 2014:30-33).

2.2.3 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu yang berasal dari dalam peserta didik yang belajar (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik yang belajar (faktor eksternal).

Menurut Slameto (2003:3), faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu:

- a. Faktor internal, Faktor internal terdiri dari: Faktor jasmaniah, Faktor psikologis dan Rohaniyah
- b. Faktor eksternal terdiri dari: Faktor keluarga , Faktor sekolah dan Faktor masyarakat.

Menurut Muhibbin Syah (2011:132) , faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu:

- a. Faktor internal meliputi dua aspek yaitu: Aspek fisiologis dan Aspek psikologis.
- b. Faktor eksternal meliputi: Faktor lingkungan sosial dan Faktor lingkungan nonsosial.

Faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain:

- a. Faktor internal yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani peserta didik.
- b. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar peserta didik misalnya faktor lingkungan.
- c. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan mempelajari materi-materi pembelajaran. (Muhibbin Syah 2011:144).

2.2.4 **Manfaat Hasil Belajar**

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada siswa merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses pengajarannya. Berdasarkan hasil belajar siswa, dapat diketahui kemampuan dan perkembangan sekaligus tingkat keberhasilan pendidikan. (Sudjana, 2009:3).

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan keadaan menjadi lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: (a) menambah pengetahuan, (b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, (c) lebih mengembangkan keterampilannya, (d) memiliki pandangan yang baru atas sesuatu hal, (e) lebih menghargai sesuatu daripada sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa istilah hasil belajar merupakan perubahan dari siswa sehingga terdapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan.

2.3 Model Pembelajaran Discovery Learning

2.3.1 Pengertian Model Pembelajaran Discovery Learning

Model pembelajaran *Discovery Learning* adalah Model pembelajaran penyingkapan/ penemuan *Discovery Learning* adalah memahami konsep, arti, dan hubungan melalui proses intuitif untuk akhirnya sampai kepada suatu kesimpulan. *Discovery* terjadi bilah individu terlibat terutama dalam penggunaan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip *Discovery* dilakukan melalui Observasi, klasifikasi, pengukuran prediksi, penentuan dan inferensi. Pengukuran, prediksi, penentuan, dan inferensi. Proses di atas disebut *Cognitive proses*.

mendefinisikan media sebagai perantara penyampaian pesan berupa materi pelajaran dari guru terhadap siswa. penggunaan media pembelajaran akan mempermudah siswa dalam menerima informasi. Penggunaan media pembelajaran oleh guru bermacam-macam mulai dari media elektronik dan media non-elektronik. Guru dapat merancang dan

membuat media pembelajaran sendiri sesuai dengan keinginan dan tujuan dari penggunaan media tersebut.

Model pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran harus sesuai dengan langkah-langkah penggunaannya. Menurut Priyatni (2014: 107-108) model pembelajaran Discovery Learning memiliki langkah-langkah diantaranya pemberian rangsangan, identifikasi masalah dan merumuskan hipotesis, pengumpulan data, pengolahan data, pembuktian, dan penarikan kesimpulan. Keenam langkah-langkah pembelajaran tersebut tidak boleh ada yang terlewatkan.

Menurut Sund dalam buku Roestiyah, (2012: 20) *discovery* adalah proses mental dimana siswa mampu mengasimilasikan sesuatu konsep atau prinsip. Yang dimaksud proses mental tersebut adalah mengamati, mencerna, mengerti, mengolong-golongkan, membuat dugaan, mengukur, menjelaskan, membuat kesimpulan dan sebagainya. Suatu konsep misalnya: segitiga, panas, demokrasi dan sebagainya, sedangkan yang dimaksud dengan prinsip antara lain logam apabila dipanaskan akan mengembang. Dalam tehnik ini siswa dibiarkan menemukan sendiri atau mengalami proses mental itu sendiri, guru hanya membimbing dan memberikan instruksi.

Menurut badan pengembangan sumber daya manusia pendidikan dan kebudayaan dan penjaminan mutu pendidikan, metode *discovery learning* adalah teori belajar yang didefinisikan sebagai pembelajaran yang terjadi bila pelajar tidak disajikan dengan pelajaran dalam bentuk akhirnya, tetapi diharapkan peserta didik mengorganisasi sendiri. Dengan

kata lain, *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya. Dalam proses menemukan, peserta didik dibimbing untuk melakukan serangkaian tahap pembelajaran mulai dari mengamati hingga mengorganisasikan hasil penemuannya menjadi suatu konsep pengetahuan. (widiasworo, 2017: 161)

Pelajaran yang dapat merangsang timbulnya minat dan perhatian murid harus memberikan kesempatan bagi peran serta guru bahkan rasa keterlibatan bagi siswa. Model pembelajaran *Discovery Learning* menekankan pentingnya pemahaman suatu konsep melalui keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini menekankan pada pembentukan pengetahuan siswa dari pengalaman selama pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dengan cara penemuan ini dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar kimia dengan cara yang lebih menyenangkan daripada metode konvensional. Dalam pelajaran sains, kegiatan, yang didasarkan pada penyelidikan menggunakan metode *Discovery Learning*, dapat digunakan dengan tujuan menarik perhatian siswa dan mengaktifkan mereka untuk lebih berpartisipasi dalam kelas.

Discovery Learning membantu memperoleh kegiatan di mana siswa belajar untuk diri mereka sendiri dan menerapkan apa yang mereka ketahui dalam situasi baru, yang akan menyebabkan pencapaian pembelajaran yang efektif. Dengan model pembelajaran ini siswa diharapkan lebih mampu memahami konsep dari materi yang sedang

dipelajari sehingga akan berpengaruh pada peningkatan prestasi belajarnya.

2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan Discovery Learning

a. Keunggulannya antara lain sebagai berikut:

- 1) Mampu membantu siswa untuk mengembangkan, memperbanyak kesiapan, serta penguasaan keterampilan dalam proses kognitif/ pengenalan siswa.
- 2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/ individual sehingga dapat kokoh/ mendalam tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Dapat membangkitkan kegairahan belajar para siswa.
- 4) Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- 5) Mampu mengarahkan cara siswa belajar, sehingga lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
- 6) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada diri sendiri dengan proses penemuan sendiri.
- 7) Berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai teman belajar saja, membantu bila diperlukan.

b. Kelemahan Discovery Learning

- 1) Siswa harus ada kesiapan dan kematangan mental untuk cara belajar ini. Siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.

- 2) Jika kelas terlalu besar penggunaan teknik ini kurang berhasil
- 3) Bagi guru dan siswa sudah biasa dengan perencanaan dan pengajaran tradisional mungkin akan sangat kecewa bila diganti dengan teknik penemuan.
- 4) Dengan teknik ini ada yang berpendapat bahwa proses mental ini terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memperhatikan perkembangan/ pembentukan sikap dan keterampilan bagi siswa.
- 5) Teknik ini mungkin tidak memberikan kesempatan untuk berpikir secara kreatif. (Roestiyah, 2012:20-21)

2.3.3 Langkah-Langkah Penerapan Model Discovery Learning

Discovery learning adalah suatu model untuk mengambanfgkan cara belajar siswaaktif dengan menenemukan sendiri, menyelediki sendiri, maka hasil yangdiperoleh akan tahan lama dalam ingatan.

Menurut Syah (2004:224) dalam mengaplikasikan *Discovery learning* di kelas, adabeberapa prosedur yang harus dilaksanakan dalam kegiatan belajar mengajar secara umum sebagai berikut :

a. *Stimulation* (Pemberian Rangsangan)

Pada tahap ini peserta didik di beri motivasi dan panduan untuk melihat, mengamati, membaca dan menuliskanya kembali. Mereka di beri bahan bacaan terkait materi permasalahan biologi dan cabang – cabang ilmu dalam biologi.

b. *Problem stetment*(Pernyataan/Identitas Masalah)

Setelah dilakukan stimulasi. Guru memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi sebanyak mungkin hal yang belum di pahami, di mulai dari pertanyaan faktual sampai ke pertanyaan yang bersifat hipotetik. Pertanyaan ini harus tetap berkaitan dengan materi permasalahan biologi dan cabang – cabang ilmu dalam biologi.

c. *Data Colection*(Pengumpulan Data)

Peserta didik di bentuk dalam beberapa kelompok untuk mendiskusikan, mengumpulkan informasi, mempresentasikan ulang, dan saling bertukar informasi mengenai permasalahan biologi dan cabang – cabang ilmu dalam biologi

d. *Verification*(Pengolahan Data)

Semua informasi hasil bacaan diolah, diacak, diklasifikasikan, ditabulasi, bahkan bila perlu dihitung dengan cara tertentu serta ditafsirkan pada tingkat kepercayaan tertentu. *Data processing* disebut juga dengan pengkodean/kategorisasi yang berfungsi pada pembentukan konsep dan generalisasi.

e. *Creativity* (Pembuktian)

Guru dan peserta didik membuat kesimpulan tentang hal – hal yang telah di pelajari terkait permasalahan biologi dan cabang – cabang ilmu dalam Biologi peserta didik kemudian di beri kesempatan untuk menanyakan kembali hal – hal yang belum di pahami

f. *Generalisation* (Menarik Kesimpulan/Generalisasi)

Guru bersama peserta didik mengrefleksikan pengalaman belajar dan guru juga memberikan penilaian lisan secara acak dan singkat.

2.4 Media Gambar

2.4.1 Pengertian Media gambar

Media gambar adalah suatu media visual yang hanya bisa di lihat saja, akan tetapi tidak mempunyai unsur audio atau suara. Menurut Sadiman Arief S. (2003:21) Media gambar adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini bisa membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antara komponen dalam masalah tersebut bisa terlihat dengan lebih jelas.

Diantara banyak media pendidikan, gambar merupakan media yang sangat mudah kita temukan. Kata-kata dan gambar merupakan perpaduan yang sangat baik dalam proses pengiriman pesan, informasi atau materi pelajaran.

Hasil dari belajar dengan hanya melalui kata-kata seharusnya berbeda dengan hasil belajar melalui perpaduan kata-kata dan gambar. Banyak definisi yang menjelaskan tentang media gambar, berikut beberapa pengertian media gambar menurut beberapa ahli:

- a. Menurut Sadiman, dkk. Bentuk umum dari media gambar terangkum dalam pengertian media grafis. Media grafis adalah suatu media berbasis visual yang terdiri dari simbol-simbol, gambar, titik, garis untuk menggambarkan dan merangkum suatu ide dan peristiwa. Media gambar adalah suatu perantara yang paling umum dipakai.

Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati dimana-mana. (Sadiman, 2011: 28-29).

- b. Menurut Cecep Kusnandi, dkk. Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi. (Kusnadi, 2013:41-42)
- c. Richard E Mayer menyatakan bahwa media gambar adalah setiap bentuk grafis statis maupun dinamis antara lain: foto, grafis, denah, ilustrasi (yang terdiri dari dua atau lebih gambar), dan juga animasi atau kartun. Tindakan membangun hubungan antara mental *verbal* dan mental *pictorial* adalah satu langkah penting dalam pemahaman konseptual. Materi yang disampaikan dengan multimedia yang terkonstruksi dengan baik harusnya dapat menjadi lebih baik dalam menerima pesan daripada hanya dengan kata-kata. (Mayer, 2009:95-99).

Dari beberapa definisi diatas dapat kita ketahui bahwa media gambar merupakan suatu perantara atau pengantar pesan berbasis visual yang disajikan melalui gambar, simbol-simbol, titik dan garis, untuk memberi gambaran secara konkret dan jelas mengenai suatu materi, gagasan, ide atau peristiwa. Gambar yang disajikan akan memberi pengarah dan bayangan kepada peserta didik langsung mengenai pesan yang ingin disampaikan oleh pengajar. Materi yang didapat oleh siswa akan lebih faktual, berkesan dan

tidak mudah dilupakan. Media gambar sangat penting digunakan dalam usaha member pemahaman konseptual. Melalui gambar guru dapat membantu memberi pengalaman dan pengertian pada peserta didik menjadi lebih luas.

2.4.2 Macam-Macam Media Gambar

Menurut para ahli, media berbasis *pictorial* atau gambar ada berbagai macam. Media gambar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran, antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Foto merupakan potret nyata obyek atau peristiwa yang diambil melalui kamera. Maka foto merupakan media pembelajaran yang sangat realistik (kongret).

Pengertian foto dalam bukunya Arief S dkk yang berjudul “Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya” menyatakan bahwa gambar atau foto merupakan tangkapan visual dari suatu objek, benda atau peristiwa yang disajikan melalui foto/gambar. (Sadiman, 2011:29)

- b. Poster adalah ilustrasi gambar yang dibuat dengan ukuran besar, bertujuan menarik perhatian, isi atau kandungannya berupa bujukan atau mempengaruhi orang, berisi motivasi, gagasan, atau peristiwa tertentu. Poster juga biasa digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu.
- c. Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas. Kartun juga dapat digunakan untuk mengungkapkan sikap terhadap orang, situasi, dan kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya berbentuk

lukisan, sketsa atau karikatur untuk memberikan ilustrasi secara komunikatif kepada peserta didik.

- d. Bagan digunakan untuk menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan saja.
- e. Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram menggambarkan struktur dari suatu obyek secara garis besar.
- f. Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis-garis, dan gambar. Simbol-simbol verbal juga sering digunakan untuk melengkapi suatu grafik.
- g. Peta atau Denah merupakan gambaran dari permukaan bumi yang mempresentasikan keadaan permukaan bumi seperti daratan, sungai, gunung, dll. Peta ataupun denah berisi informasi mengenai suatu daerah tertentu.

2.4.3 Syarat Media Gambar

- a. Harus autentik: gambar harus sesuai dalam menyampaikan suatu kenyataan yang sebenarnya.
- b. Sederhana: jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar agar siswa tidak kesulitan dalam memahami gambar.
- c. Gambar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d. Gambar harus menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran.

- e. Gambar dapat digunakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Sujtipto, 2013: 41-42)

2.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

- a. Sifatnya konkret, gambar/ foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah disbanding dengan media verbal semata.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, karna tidak semua benda, obyek atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas dan tidak selalu peserta didik dibawa ke obyek atau peristiwa tersebut.
- c. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- d. Gambar atau foto dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja.
- e. Murah dan tidak memerlukan peralatan khusus untuk menyampaikannya.
- f. Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indera mata.
- g. Gambar atau foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- h. Ukurannya terbatas untuk kelompok besar. (Sadiman, 2009:29-33)