

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Media dalam bahasa latin merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah artinya perantara atau pengantar. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media merupakan suatu sarana perantara dalam meningkatkan efisiensi dan efektifitas guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan begitu, bagi guru maupun siswa penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan keuntungan. Guru memiliki sarana yang representative/mewakili dan memadai. Sebaliknya, penggunaan media membantu siswa mengatasi kejenuhan dan kebosanan dalam proses pembelajaran. Dalam Al-Qur'an surat Al-Isra" ayat 84 yang berbunyi:

قُلْ كُلٌّ يَعْمَلُ عَلَىٰ شَاكِلَتِهِ فَرُبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَىٰ سَبِيلًا

Terjemahan :

Katakanlah (Muhammad), “Setiap orang berbuat sesuai dengan pembawaannya masing-masing.” Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalannya.

Ayat tersebut menjelaskan bahwa setiap orang bertindak sesuai dengan situasi di sekitarnya. Ini menunjukkan bahwa media diperlukan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih mudah. Dalam menggunakan media untuk mengajar, diharapkan

pendidik bisa lebih kreatif dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut pendapat lain bahwa media adalah *Information carrying technologies that can be used for instruction The media instruction, consequently are extensions of the teacher*. Menurutnya media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru. Pengertian yang dikemukakannya tidak jauh beda dengan pengertian yang dikemukakan oleh *Asociation of Education Comunication Technology (AECT)*, yang mana media diartikan dengan segala bentuk dan saluran yang dapat dipergunakan untuk proses penyalur pesan. Dari kedua pendapat tersebut dapat dipahami bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran.¹

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Istilah media merujuk pada alat yang menyampaikan informasi dari sumber ke penerima. Oleh karena itu, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan cetak, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Jika media tersebut menyampaikan informasi dengan tujuan

¹ Wilbur Schramm, *The Process and Effect of Mass Communication*. (New York: University Of Illinois Press, 1985).

instruksional atau mengandung maksud pengajaran, maka disebut media pembelajaran.²

Dapat disimpulkan bahwa dari teori-teori diatas media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan daya pembelajaran peserta didik, sebab media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan proses belajar mengajar supaya tidak membosankan bagi siswa dan juga memudahkan peserta didik menerima materi yang diajarkan. Hal yang Perlu Dipertimbangkan dalam Pemilihan Media Pembelajaran Adapun hal-hal yang dapat dipertimbangkan seorang pendidik dalam memilih media pembelajaran apa yang cocok ialah sebagai berikut:³

a. Tujuan penggunaan

Dalam memilih media pembelajaran, seorang pendidik harus melihat dari segi tujuan digunakan media tersebut. Dalam hal ini harus sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, dan materi yang diajarkan pada saat itu.

b. Sasaran pengguna media

Sasaran pengguna media adalah siapakah yang akan menggunakan media. Yang meliputi, untuk siapa media ini dibuat.

c. Karakteristik media

² Robert M Gagne, *The Conditins of Learning*, (NewYork: Holt,Rinehart and Winston, 1970)

³ Fatikh Inayahtur Rahma, "Media Pembelajaran",*Pancawahana: jurnal kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran bagi anak sekolah dasar*, Vol.14, (Januari,2019), hal. 93–94.

Saat akan menggunakan media yang akan dipakai, seorang pendidik harus bisa mengetahui bagaimana ciri khas atau karakter dari media yang dipilih.

d. Waktu

Ketika memilih media, waktu yang dihabiskan dalam tahap persiapan media, pengadaan media, dan penerapan media juga harus diperhatikan. Hal ini untuk mengantisipasi jika media yang diterapkan nantinya tidak akan menghabiskan banyak waktu ketika diterapkan.

e. Biaya

Selain waktu, biaya juga perlu diperhatikan. Jangan sampai media yang kita buat akan menghabiskan biaya yang di luar nalar.

f. Ketersediaan

Hal ini juga penting, jika media yang kita terapkan tidak ada di sekitar kita maka kita juga akan kesusahan dalam penerapannya. Maka, dari segi bahan dan alat yang paling dasar dibutuhkan ketika pembuatan media ini harus diperhatikan dengan betul.

2. Macam-Macam Media Pembelajaran

Adapun macam-macam media pembelajaran yang bisanya digunakan oleh pendidik untuk menambah keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya⁴:

a. Media audio

⁴ Rosyid, Sa'diyah, dan Septiana, *Ragam Media Pembelajaran*, (2017), hal.61–65.

Media pembelajaran audio ini berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran audio ini berkaitan erat dengan indera pendengaran. Media ini bisa menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal dengan alat seperti radio, telepon, laboratorium bahasa, *type recorder*, dan lain sebagainya. Kesimpulannya media audio adalah media yang digunakan untuk menyalurkan audio dari pemberi informasi ke penerima informasi melalui suara di dalam dunia pendidikan.⁵

b. Media visual

Pembelajaran media visual ini mengedepankan indera penglihatan. Media visual ini berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dengan mudah dapat dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Media pembelajaran visual ini dibedakan menjadi 2 yaitu media pembelajaran media visual diam dan bergerak.⁶

c. Media visual diam

Berupa foto, ilustrasi, *flashcard*, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain sebagainya.⁷

d. Media visual gerak

Berupa gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan

⁵ Sanusi Anwar, *Metodologi Penelitian* (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2020).

⁶ Rusdi Susilana & Cepi Riyana, *Media Pembelajaran hakikat pengembangan, pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2007).

⁷ Muhadi. *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. (Jakarta: Gaung Perseda Press, 2010).

sebagainya. Bahwasannya media visual ialah media yang lebih mengedepankan sisi penglihatan. Karena, media ini berfungsi untuk menarik perhatian ketika dilakukannya pembelajaran. Media ini pun ada dua macam yaitu media visual diam dan bergerak. Contoh dari media visual diam itu seperti foto dan poster. Sedangkan, contoh dari media visual gerak itu seperti proyeksi gambar yang bergerak.⁸

Maka dari itu dalam proposal ini peneliti memilih menggunakan media visual gerak yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas 4, penggunaan media ini difokuskan kepada keaktifan siswa supaya dapat mendalami materi yang disampaikan.

e. Media audio visual

Media pembelajaran audio visual ini menampilkan suara dan gambar. Media audio visual dibagi menjadi 2 yaitu media audio visual diam dan bergerak.⁹

f. Media audio visual diam

Berupa TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara.

g. Media audio visual bergerak

Berupa film, televisi, film bersuara, gambar bersuara, dan lain sebagainya.

⁸ Amelia Yulianti, *penggunaan media visual sebagai alat bantu dan pendukung fasilitas pembelajaran*, (Banten: Kompasiana, 2022)

⁹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo, 2003).

Dapat ditarik kesimpulan bahwa media audio visual adalah media yang menggabungkan suara dan gambar dalam penerapannya. Media ini juga terbagi menjadi dua macam. Yakni media audio visual diam dan bergerak.

h. Media serbaneka

Media pembelajaran serbaneka ini adalah media yang diterapkan dengan potensi yang ada pada suatu daerah, di sekitar sekolah atau dilokasi lain maupun di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media pembelajaran serbaneka adalah Papan *board* yang termasuk dalam media pembelajaran ini adalah papan tulis. Realita adalah benda nyata yang tampak seperti aslinya dan apa adanya.

Dapat diambil kesimpulan bahwa media serbaneka ini media yang dapat diterapkan dimanapun. Dimanapun disini maksudnya dengan menggunakan media seadanya di sekitar lingkungan.¹⁰

i. Media 3 Dimensi

Menurut Moedjiono media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Jenis media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pengajaran adalah model dan boneka.¹¹

Dari sini dapat disimpulkan mengenai media yang sederhana adalah suatu alat yang digunakan pada proses pembelajaran untuk

¹⁰ R. Rahardjo. “*Media Pembelajaran*”, Teknologi Komunikasi Pendidikan, (Jakarta: Rajawali, 1986)

¹¹ Moejiono dkk. *Stategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Pendidikan, 1992)

menyampaikan informasi materi kepada siswa dalam bentuk sederhana atau yang tidak berlebihan.

3. Kelayakan media pembelajaran

Definisi dari kelayakan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah perihal layak yang dikerjakan. Kelayakan media ditinjau dari dua aspek: kelayakan materi dan kelayakan media. Kelayakan materi mencakup kesesuaian isi media dengan konsep dan tujuan pembelajaran. Sementara itu, kelayakan media mencakup format, kualitas, dan kesesuaian konsep media tersebut. Berdasarkan evaluasi kedua aspek ini, dihasilkan media interaktif yang layak secara teoritis dan siap digunakan dalam proses pembelajaran. Kelayakan suatu instrumen menunjukkan pada pengertian bahwa instrumen itu digunakan untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan maksud dilakukannya riset. Pertama, instrumen digunakan untuk mengumpulkan data dari suatu kelompok subjek tertentu. Kedua, tingkat kereliabelan dan kevalidan yang dimilikinya memadai. Instrumen yang digunakan berbentuk kuesioner atau tes yang berbentuk tulisan. Oleh karena itu terdapat indikator kelayakan media yang harus dipenuhi, diantaranya:

a. Kelayakan praktis

adalah suatu kelayakan media yang ditinjau dari kegunaan serta tujuannya. Oleh karena itu kelayakan praktis dalam pembelajaran berdasarkan pada praktiknya, siswa dapat merasakan

mudah dan senang dalam menggunakan media hal tersebut dapat dilihat dari faktor pendukung, yaitu:

- 1) Media yang digunakan telah lama dikenal, sehingga dalam penerapannya peserta didik tidak merasakan kesulitan.
- 2) Media mudah diperoleh dan dicari dari lingkungan sekitar, sehingga tidak memerlukan biaya yang mahal.
- 3) Media mudah untuk disimpan dan dibawa kemana saja (mobilitas tinggi).

b. Kelayakan Teknis

Kelayakan teknis adalah suatu potensi dari media pembelajaran yang dikaitkan dengan kualitas media. Media tersebut dapat dinyatakan layak dan berkualitas apabila tidak berlebihan dan kering dalam memberikan informasi. Terdapat 6 unsur menentukan kualitas suatu media dalam pembelajaran, diantaranya:

- 1) Memenuhi tujuan pembelajaran.
- 2) Potensi yang dapat memberikan kejelasan informasi.
- 3) Kemudahan untuk dicerna serta dipahami oleh siswa.
- 4) Memiliki susunan yang sistematis.
- 5) Masuk akal.
- 6) Setiap hal yang disajikan tidaklah rancu.

c. Kelayakan Biaya

Kelayakan biaya adalah biaya yang dikeluarkan seimbang dengan manfaat yang diperoleh dalam pengaplikasiannya. Karena dalam penggunaannya media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan

efisiensi serta efektivitas dalam pembelajaran. Sehingga dengan adanya media bukan sebuah hal pemborosan.

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat disimpulkan bahwa kelayakan media pembelajaran memiliki tiga indikator yaitu kelayakan praktis, teknis serta biaya. Uji kelayakan pada penelitian ini digunakan untuk menguji media yang dikembangkan peneliti yaitu box display untuk mengetahui apakah media ini layak dan tidak untuk di implementasikan pada kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uji kelayakan media, Adapun prinsip kelayakan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan beberapa prinsip penilaian lain:

- 1) Prinsip Kesesuaian, media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kesesuaian juga berdasarkan relevansi pada materi dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
- 2) Kejelasan Sajian, konten yang akan disajikan pada media pembelajaran harus jelas. Kemudahan sajian dalam media sangat penting agar peserta didik dapat memahami materi yang disajikan.
- 3) Keterjangkauan, media yang memerlukan biaya besar memungkinkan pendidik tidak mampu mengadakannya, namun biaya itu juga harus dihitung dengan aspek manfaat penggunaan media.
- 4) Ketersediaan, sebelum memulai pembelajaran maka diperlukan mengecek ketersediaan media tersebut.

- 5) Kualitas, media harus diperhatikan kualitasnya. Seperti halnya media berbasis visual, dimana bentuk gambar harus jelas dan bagus.
- 6) Interaktifitas, media harus mengandung unsur yang memungkinkan interaksi dengan pengguna atau menyediakan komunikasi dua arah.

Uji kelayakan pada penelitian ini digunakan untuk menguji media yang dikembangkan peneliti untuk mengetahui apakah media ini layak atau tidak untuk diterapkan pada proses belajar mengajar. Berdasarkan media yang dikembangkan maka validasi yang diperlukan yaitu:

a. Validasi ahli materi

Validasi ahli materi digunakan untuk mengkonsultasikan materi sebagai upaya untuk mengetahui kesesuaian materi dalam media pembelajaran dan kesesuaian materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran.

Berikut kriteria validasi ahli :

- 1) kelayakan isi
- 2) Aspek kelayakan penyajian
- 3) Aspek kelayakan kebahasaan
- 4) Aspek kelayakan penelitian kontekstual

b. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan sebagai Upaya untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Validasi tersebut dilakukan untuk mendapatkan evaluasi produk awal yang dikembangkan dari aspek

tampilan, kualitas produk, dan kelayakan pada media tersebut. berikut kriteria validasi ahli media:

- 1) Relevansi
- 2) Kejelasan
- 3) Interaktif

4. Kriteria pemilihan materi

Dalam kriteria pemilihan materi untuk media pembelajaran yang beraneka ragam jenisnya tentu harus memilih kriteria yang tepat bagi peserta didik, akan tetapi tidak akan digunakan seluruhnya secara serentak dalam kegiatan pembelajaran, hanya beberapa saja. Untuk itu perlu dilakukan pemilihan media tersebut. Agar pemilihan media pembelajaran tersebut tepat, maka perlu dipertimbangkan faktor/kriteria-kriteria dan langkah-langkah pemilihan media. Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau tenaga pendidik dalam memilih media pembelajaran yakni:¹²

- a. ketepatan media dengan tujuan pengajaran,
- b. dukungan terhadap isi bahan pelajaran,
- c. kemudahan memperoleh media,
- d. keterrampilan guru dalam menggunakannya,
- e. tersedia waktu untuk menggunakannya,
- f. sesuai dengan taraf berfikir anak.

¹² Nana Sudjana, *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*, (Bandung: Fakultas Ekonomi UI, 1990)

B. Media Box Display

Pengertian *box display* yakni sebuah media animasi yang memadukan semua visualisasi berupa verbal, grafik, gambar, audio, animasi, dan video menjadi sebuah tampilan yang simple dengan tampilan dalam bentuk kotak atau box yang dimana didalam kotak tersebut ditampilkan berbagai macam visual baik dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. untuk menyampaikan informasi atau pesan yang tidak diproyeksikan (non projected media). Media ini berguna untuk menyampaikan informasi atau pesan secara visual (untuk dilihat / dipajang / dipresentasikan) menarik, komunikatif dan mudah dimengerti.¹³

Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh media ajar *Display* untuk pemahaman pengetahuan siswa pada materi ekosistem kelas 5 MI Jami'atut Tholibin antara lain:

1. Memudahkan pemahaman materi: *Display* dapat membantu siswa untuk memahami materi secara visual dan lebih interaktif, sehingga siswa dapat lebih mudah mengingat dan memahami materi.
2. Meningkatkan keterampilan motorik halus: peserta didik dapat mengembangkan keterampilan motorik halus dengan memainkan dan menggerakkan bagian-bagian media *Display*, sehingga dapat meningkatkan koordinasi mata dan tangan.
3. Meningkatkan keaktifan siswa: Dalam pembelajaran, keaktifan siswa menjadi sangat penting. Dengan menggunakan bahan ajar *Box*

¹³ Munif Chatib dan Irma Nurul Fatima, *Kelasnya Manusia: Memaksimalkan Fungsi Otak Belajar Dengan Manajemen Display Kelas*, (Bandung: Kaifa, 2013)

Display, siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran karena mereka dapat memainkan dan mengamatinya.

4. Lebih menarik perhatian siswa: media ini memiliki daya tarik yang lebih besar dibandingkan dengan bahan ajar konvensional, sehingga dapat lebih menarik perhatian siswa dan meningkatkan minat mereka dalam belajar.

Beberapa kekurangan dari media pembelajaran box display ini yaitu:

1. box media gampang kotor
2. media hanya bisa digunakan tidak lebih dari 30 anak
3. pada tempat air perlu diganti dan dibersihkan.
4. Kurang adanya suara yang mendukung untuk bagian diorama.

C. Pembelajaran IPAS

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah salah satu mata pelajaran pada kurikulum merdeka yang mempelajari tentang alam dan lingkungan sekitar. Dalam pembelajaran IPAS, guru memerlukan media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar dan membantu siswa memahami materi yang disampaikan, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar. Oleh karena itu, guru harus berusaha menciptakan pembelajaran IPAS yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan agar suasana belajar menjadi lebih kondusif. Hal ini dapat tercapai dengan memilih media pembelajaran yang tepat, yang akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa lebih cepat menyerap materi yang diberikan. Selain mengajarkan fakta, konsep, dan

prinsip tentang alam, muatan pelajaran IPAS di SD juga melatih siswa dalam memecahkan masalah, berpikir kritis, menarik kesimpulan, bersikap objektif, bekerja sama, dan menghargai pendapat orang lain. Menurut Dimiyati dan Mujiono, pembelajaran adalah kegiatan guru yang terencana dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif dan menyediakan sumber belajar. Dengan demikian, muatan pelajaran IPAS bukan hanya tentang menghafal atau mengumpulkan informasi, tetapi juga tentang memahami informasi yang diperoleh dan mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu IPA untuk anak-anak SD dirancang sesuai dengan tahap perkembangan anak supaya anak-anak dapat mempelajarinya Materi sistem pencernaan manusia merupakan salah satu topik yang diajarkan dalam kurikulum ilmu pengetahuan alam di tingkat dasar.¹⁴

Salah satu materi IPAS yang diajarkan adalah tentang hubungan saling ketergantungan antara makhluk hidup dan lingkungannya, yang disebut ekosistem. Contoh ekosistem meliputi laut, kebun, sawah, kolam, dan lapangan. Berbeda dengan itu, sapi dan rumput yang tumbuh di lapangan disebut komunitas. Komunitas adalah kumpulan makhluk hidup dari berbagai jenis yang tinggal bersama dalam suatu lingkungan. Sedangkan kumpulan makhluk hidup sejenis disebut populasi. Di dalam suatu ekosistem, selalu terjadi interaksi saling memakan antarmakhluk hidup. Misalnya, sapi memakan rumput, dan daging serta susu sapi dikonsumsi

¹⁴ Sularmi, *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas V*, (Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2009).

oleh manusia. Ekosistem dibedakan menjadi dua macam. Ekosistem dibedakan menjadi dua macam. Ada ekosistem buatan dan ekosistem alami. Laut, sungai, danau, dan hutan adalah contoh ekosistem alami. Ekosistem alami adalah ekosistem yang sudah ada di alam. Ekosistem ini bukan hasil buatan manusia. Ekosistem buatan adalah ekosistem yang memang sengaja dibuat manusia. Contohnya sawah, kebun, kolam, dan akuarium.¹⁵

Materi tersebut digunakan peningkatan Pemahaman Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran Menurut Afdal, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang efektif adalah media yang menggunakan visual 3D. Hal ini karena media 3D dapat memberikan visualisasi yang lebih jelas dan interaktif dari suatu konsep, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep tersebut.¹⁶

Dari kajian pustaka di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Box Display* dapat meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran, membantu siswa memahami materi yang sulit, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan teknologi, dan meningkatkan pemahaman siswa dengan memberikan visualisasi yang lebih jelas dan interaktif. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran *Box Display* dalam pemahaman pengetahuan siswa pada sistem pencernaan manusia diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar bagi pembelajaran di kelas 5 MI Jami'atut Tholibin.

¹⁵ Sularmi, M.D. Wijayanti, *Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas IV*, (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009). vii, 178 hlm.

¹⁶ Afdal Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm.11

D. Karakteristik peserta didik

Anak usia sekolah dasar merupakan aktif dan peniru yang ulung serta tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar berada pada tahap pra operasional konkrit. Siswa kelas 5 di MI Jami'atut Tholibin pada masa ini pembelajarannya senang bermain, bergerak, senang bekerja dalam kelompok serta merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Disamping pemahaman karakteristik umum diatas, terdapat juga karakteristik khusus yang disebut dengan non konvensional yang meliputi kelompok minoritas (suku), cacat, serta tingkat kedewasaan. Hal ini berpengaruh pada penggunaan bahasa, penghargaan atau pengakuan, perlakuan khusus, dan metode strategi dalam proses pengajaran.¹⁷

Aspek lain yang perlu diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah memahami gaya belajar peserta didik atau disebut juga dengan *learning style*. Gaya belajar mengacu pada cara belajar yang lebih disukai oleh peserta didik. Dalam proses pembelajaran, banyak para peserta didik yang mengikuti belajar pada mata pelajaran tertentu, diajar dengan menggunakan strategi yang sama, akan tetapi mempunyai tingkat pemahaman yang berbeda-beda. Perbedaan ini tidak hanya disebabkan oleh tingkat kecerdasan peserta didik yang berbeda-beda, akan tetapi ditentukan oleh cara belajar yang dimiliki oleh masing-masing peserta didik. Seorang peserta didik yang senang membaca, kurang terbiasa belajar dengan baik jika dia harus mendengarkan ceramah atau diskusi. Demikian juga,

¹⁷ Desmita, *Psikolog Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011)

pesertadidik yang senang bergerak atau melalui berdiskusi tidak akan belajar dengan baik jika dia harus mendengarkan ceramah dari para guru.

Lebih lanjut, gaya belajar atau learning style sering diartikan sebagai karakteristik dan preferensi atau pilihan peserta didik mengenai cara mengumpulkan informasi, menafsirkan, mengorganisir, merespon, dan memikirkan informasi tersebut. Keanekaragaman gaya belajar peserta didik perlu diketahui oleh para guru pada awal belajar. Sehingga guru memiliki dasar dalam menentukan pendekatan dan media pembelajaran sangat ditentukan oleh kesesuaian antara pendekatan pembelajaran berdasarkan tingkat perkembangan psikologis dengan gaya belajar yang disukai oleh para peserta didik. Adapun prinsip efektivitas pembelajaran adalah kesesuaian pendekatan mengajar seorang guru dengan gaya belajar peserta didik.¹⁸

E. Pemahaman belajar siswa

1. Pengertian pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham, menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mempunyai arti faham, mengerti, maklum, mengetahui, aliran ajaran. Sedangkan pemahaman mempunyai arti proses, perbuatan, cara memahami/ memahamkan.¹⁹

Pemahaman merupakan proses berpikir dan belajar. Dikatakan demikian karena untuk menuju kearah pemahaman perlu diikuti dengan

¹⁸ Zaini Hisyam. *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: CTDS, 2002).

¹⁹ Daryanto, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Lengkap EYD& Pengetahuan Umum*, (Apollo Lestari, Surabaya, 1997), hlm.454

belajar dan berpikir. Pemahaman merupakan proses, perbuatan dan cara memahami.²⁰

Pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan.²¹

Pengertian Pemahaman siswa adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari Menurut Bloom dalam Winkel pemahaman termasuk dalam klasifikasi ranah kognitif level 2 setelah pengetahuan. Pengertian pemahaman siswa dapat diurai dari kata “faham” yang memiliki arti tanggap, mengerti benar, pandangan, ajaran. Disini ada pengertian tentang pemahaman yaitu: kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian kemampuan macam ini lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pemahaman juga merupakan tingkat berikutnya dari tujuan ranah kognitif berupa kemampuan memahami atau mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa

²⁰ W.J.S. Porwadarminta, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta : Balai Pustaka, 1991), hlm.636

²¹ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 1997), hlm.44

perlu mempertimbangkan atau memperhubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Dan pemahaman ini dapat dibagi 3 kategori yaitu²²:

- a. Tingkat Redah: Pemahaman terjemah mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya semisal, Bahasa asing dan Bahasa Indonesia
- b. Tingkat Menengah: Pemahaman yang memiliki penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan diketahui beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau peristiwa.
- c. Tingkat Tinggi: Pemahaman ekstrapolasi dengan ekstrapolasi yang diharapkan seseorang mampu melihat di balik, yang tertulis dapat membuat ramalan konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu atau masalahnya.

2. Indikator Pemahaman

Wina Sanjaya mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- b. Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- c. Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- d. Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- e. Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Menerjemahkan Menterjemahan di sini bukan saja pengelihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari

²² W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 1996)

konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

- b. Menginterpretasikan/ Menafsirkan Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.
- c. Mengekstrapolasi Sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.

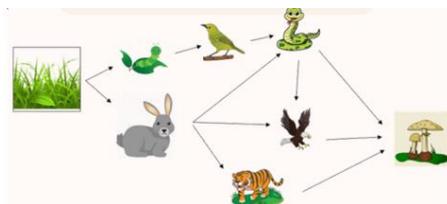
F. Materi Ekosistem

Ekosistem adalah kumpulan dari individu, populasi, dan komunitas. Karena dalam ekosistem memiliki banyak komponen, yakni benda mati (abiotik) dan makhluk hidup (biotik), maka akan terjadi rantai makanan di dalam ekosistem tertentu. Dalam materi ekosistem ini mencangkum empat sub bab yang terdiri dari:

1. Ekosisitem alami adalah Ekosistem yang belum ada campur tangan manusia contohnya hutan dan pegunungan sedangkan yang sudah dikelola atau dibuat oleh manusia disebut ekosistem buatan contohnya sawah, dan taman.
2. Ekosistem memiliki dua komponen yakni biotik dan abiotik. Komponen Biotik adalah komponen ekosistem yang berasal dari makhluk hidup, seperti hewan, tumbuhan, dan manusia. Sedangkan komponen abiotik

adalah komponen ekosistem yang berasal dari makhluk tak hidup atau makhluk mati. Contoh dari komponen abiotik adalah air, batu, tanah, cahaya, dan sebagainya. Komponen biotik ini terdiri dari beberapa macam, yaitu;

- a. Produsen, yaitu makhluk hidup yang memiliki kemampuan untuk memproduksi makanan sendiri melalui proses fotosintesis, diantaranya; tumbuhan hijau, tumbuhan lain yang mempunyai klorofil.
 - b. Konsumen (heterotrof), yaitu makhluk hidup yang memakan berbagai bahan organik yang dihasilkan makhluk hidup lainnya. Yang termasuk dalam konsumen; manusia, hewan, jamur, mikroba.
 - c. Pengurai (dekomposer), makhluk hidup yang mampu menghancurkan bahan-bahan organik yang berasal dari sisa-sisa organisme lainnya yang telah mati.
3. Rantai makanan adalah sebuah peristiwa makan dan dimakan antara sesama makhluk hidup dengan urutan-urutan tertentu. Dalam suatu rantai makanan terdapat makhluk hidup yang mempunyai peran sebagai produsen, konsumen, dan sebagai dekomposer (pengurai).
4. Jaring- jaring makanan sekumpulan rantai makanan yang saling berhubungan.



Gambar 2.1 jaring-jaring makanan

