

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Perkembangan

a. Pengertian Perkembangan

Perkembangan adalah perubahan yang bersifat kualitatif yang didalamnya berupa perubahan secara psikologis. Berdasarkan pendapat (Mohammad Ali dan Asrori, 2014) perkembangan lebih mengacu kepada perubahan karakteristik yang khas dari gejala-gejala psikologis ke arah yang lebih maju. Para ahli psikologi pada umumnya menunjuk pada pengertian perkembangan sebagai suatu proses perubahan yang bersifat progresif dan menyebabkan tercapainya kemampuan dan karakteristik psikis yang baru. Perubahan seperti itu tidak terlepas dari perubahan yang terjadi pada struktur biologis, meskipun tidak semua perubahan kemampuan dan sifat psikis dipengaruhi oleh perubahan struktur biologis. Perubahan kemampuan dan karakteristik psikis sebagai hasil dari perubahan dan kesiapan struktur biologis sering dikenal dengan istilah "kematangan". Contohnya : pubertas, perkembangan bayi dari merangkak sampai bisa berjalan, dan sebagainya (Honggowiyono, 2015:1).

Berdasarkan paparan Hartinah dalam Agustina (2018:3) perkembangan adalah proses perubahan kualitatif yang mengacu pada kualitas fungsi organ-organ jasmaniah dan bukan pada organ jasmani tersebut sehingga penekanan arti perkembangan terletak pada penyempurnaan fungsi psikologis, proses perkembangan akan berlangsung sepanjang kehidupan manusia, sehingga proses pertumbuhan seringkali akan berhenti jika seseorang telah mencapai pada kematangan fisik.

Menurut Agus Sriyanto dalam Istiwidayanti (2022:26) pada dasarnya dua proses perkembangan yaitu pertumbuhan atau evolusi dan kemunduran atau involusi terjadi secara serentak dalam kehidupan manusia. Perkembangan mengacu pada bagaimana seorang tumbuh, beradaptasi, dan berubah sepanjang perjalanan hidupnya.

Berdasarkan uraian diatas perkembangan merupakan proses perubahan kualitatif yang berfungsi untuk mencapai penyempurnaan fungsi psikologis dalam menunjukan cara peserta didik tersebut bertingkah laku.

b. Ciri – Ciri Perkembangan

Berdasarkan paparan Yusuf L.N dalam Agustina (2018) adapun ciri-ciri dari perkembangan adalah sebagai berikut: Perkembangan adalah perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu mulai lahir sampai mati. Pengertian lainnya yaitu: "perubahan- perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya berlangsung secara sistematis, progresif, menyangkut fisik maupun psikis".

Sistematis adalah perubahan dalam perkembangan saling ketergantungan mempengaruhi antara bagian-bagian organisme (fisik dan psikis) dan merupakan satu kesatuan yang harmonis. Sedangkan, Progresif adalah perubahan yang terjadi bersifat maju, meningkat, dan mendalam baik secara kuantitatif (fisik) maupun kualitatif psikis). Berkesinambungan adalah perubahan pada bagian atau fungsi organisme berlangsung secara beraturan.

Terjadinya perubahan dalam aspek fisik (perubahan berat badan dan organ-organ tubuh) dan aspek psikis (matangnya kemampuan berpikir, mengingat, dan berkreasi). Terjadinya perubahan dalam proporsi: aspek fisik (proporsi tubuh anak

berubah sesuai dengan fase perkembangannya) dan aspek psikis (perubahan imajinasi dari fantasi ke realitas). Lenyapnya tanda-tanda yang lama (kelenjar bersifat atau saling tanda-tanda fisik anak-anak) seiring bertambahnya usia, aspek fisik lenyapnya gerak-gerik kanak-kanak dan perilaku impulsif (melakukan sesuatu sebelum berfikir). Diperolehnya tanda-tanda yang baru.

Berdasarkan uraian diatas ciri – ciri perkembangan yaitu perubahan yang progresif dan berkesinambungan dalam diri individu menuju tingkat kedewasaan.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perkembangan

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan terdiri dari dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor keturunan, bakat yang dimiliki dan proses pematangan fungsi kognitif. Faktor eksternal adalah lingkungan sekitarnya dan proses belajar peserta didik.

Berdasarkan penelitian (Enung Fatimah dalam Honggowiyono, 2015:2) perkembangan seseorang dipengaruhi oleh faktor keturunan (pembawaan) dan faktor lingkungan (pengalaman). Aliran nativisme menyatakan bahwa seorang individu akan menjadi pribadi sebagaimana adanya yang telah ditentukan oleh pembawaan dan sifatnya yang dibawa sejak ia dilahirkan. Sementara itu, aliran empirisme mengatakan sebaliknya bahwa seorang individu diibaratkan sebagai kertas yang masih putih bersih (tabularasa). Ia akan menjadi pribadi yang khas dan unik sebagaimana yang dipengaruhi oleh pengalaman, pendidikan, atau lingkungan hidupnya. Kedua aliran tersebut menggambarkan bahwa faktor bakat dan lingkungan sama-sama memiliki pengaruh yang kuat dan dominan terhadap pembentukan dan perkembangan kepribadian seseorang.

Aliran yang menyatakan bahwa kedua faktor itu (pembawaan dan pengalaman) secara terpadu memberikan pengaruh terhadap

kehidupan seseorang adalah aliran konverdensi. Menurut aliran ini, pengaruh pembawaan dan lingkungan sama-sama dominan dalam pembentukan kepribadian individu (Enung Fatimah dalam Honggowiyono, 2015:2)

Dari pernyataan diatas faktor yang mempengaruhi perkembangan yaitu faktor internal (faktor keturunan dan bakat), faktor eksternal (lingkungan sekitar dan proses belajar peserta didik).

2. Psikomotorik

a. Pengertian Psikomotorik

Berdasarkan paparan Toto Haryadi dan Aripin (2015) Psikomotorik diartikan sebagai suatu aktifitas fisik yang berhubungan dengan proses mental dan psikologi. Psikomotorik berkaitan dengan tindakan dan keterampilan, seperti lari, melompat, melukis dan sebagainya. Dalam dunia pendidikan, psikomotorik terkandung dalam mata pelajaran praktik. Psikomotorik memiliki korelasi dengan hasil belajar yang dicapai melalui menipulasi otot dan fisik.

Psikomotorik tidak bisa dipisahkan dari kognitif dan afektif. Sebaliknya, psikomotorik juga tidak bisa berdiri sendiri. Setiap apa yang diberikan guru kepada siswa perlu dipahami kemudian diterapkan. Proses belajar dimulai dari tahap kognitif (berpikir), kemudian afektif (bersikap), baru psikomotorik (berbuat). Meskipun kognitif dan afektif kini mulai dipisahkan, keduanya masih tetap mengandung psikomotorik. Sebagai contoh ketergantungan kognitif terhadap psikomotorik tampak pada implementasi ilmu fisika yang diterapkan dalam suatu eksperimen. Afektif yang bergantung pada psikomotorik juga bisa ditemukan dalam pelajaran agama misalnya praktik tata cara sholat dan berdoa Toto Haryadi dan Aripin (2015).

Berdasarkan uraian diatas kemampuan psikomotorik ini erat kaitannya dengan kemampuan anak dalam menggerakkan dan menggunakan otot tubuhnya, kinerja, imajinasi, kreativitas, dan karya-karya intelektual. Beberapa contoh kegiatannya yaitu berenang, menari, melukis, menendang, berlari, melakukan gerakan sholat.

b. Tujuan Psikomotorik

Tujuan instruksional kawasan psikomotor menurut Zulfikar dalam Harrow (2013: 19) yangjuga menyusun tujuan psikomotor secara hierarkis dalam lima tingkat, mencakup tingkat menirusebagai yang paling sederhana dan naturalisasi sebagai yang paling kompleks. Perilaku psikomotor menekankan pada keterampilan neuro-mascular yaitu keterampilan yang bersangkutan dengan gerakan otot.

1. Meniru (*Immitation*)

Tujuan instruksional pada tingkat ini mengharapkan siswa untuk dapat meniru suatu perilaku yang dilihatnya. Sebagai contoh, siswa mengobservasi guru yang menunjukkan bedaucapan suara “t” dan “th” dalam bahasa Inggris, dan mengukurnya dari besar kecilnya hembusan nafas pada selebar kertas. Pada saat tersebut siswa diharapkan untuk dapat meniru cara mengucapkan kedua suara tersebut dengan benar. Pada tingkat ini walaupun siswa dapat melakukannya, perilaku ini belum bersifat otomatis, dan masih mungkin terjadi kesalahan padasaat siswa mencobanya.

2. Manipulasi (*Manipulation*)

Pada tingkat ini siswa diharapkan untuk melakukan suatu perilaku tanpa bantuan visual, sebagaimana pada tingkat meniru. Siswa diberi petunjuk berupa tulisan atau instruksi verbal, dan diharapkan melakukan tindakan (perilaku) yang diminta. Dalam hal ini perilaku tersebut masih dilakukan

secara kaku dan tanpa koordinasi neuro-mascular yang baik. Pada dasarnya tujuan tingkat ini sama dengan imitasi, bedanya adalah siswa tidak lagi melihat contoh tetapi hanya diberiinstruksi secara tertulis atau verbal.

3. Ketepatan Gerakan (*Precision*)

Pada tingkat ini siswa diharapkan dapat melakukan suatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual maupun petunjuk tertulis, dan melakukannya dengan lancar, tepat, seimbang, dan akurat. Dalam melakukan perilaku tersebut kecil kemungkinan untuk membuat kesalahan karenasiswa telah mahir melakukannya.

4. Artikulasi (*Articulation*)

Pada tingkat ini siswa diharapkan untuk menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat,urutan yang benar, dan kecepatan yang tepat.

5. Naturalisasi (*Naturalization*)

Pada tingkat ini siswa diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis. Siswa melakukan gerakan tersebut tanpa berfikir lagi cara melakukannya dan urutannya. Contoh yang mudah adalah merakit panel kontrol. Seseorang telah mencapai tingkat naturalisasiini apabila “dirinya telah menyatu dengan panel kontrol”, sehingga seolah-olah peralatan padanel kontrol merupakan perpanjangan dari dirinya, tanpa harus berfikir lagi.

Berdasarkan pernyataan diatas tujuan psikootorik dibagi menjadi lima tingkat yaitu meniru, memanipulasi, ketepatan gerakan, artikulasi dan naturalisasi. Pada lima tingkat tersebut diharapkan siswa dapat melakukan dari setiap tingkatan tersebut.

c. Fungsi Psikomotorik

Perkembangan Psikomotorik diartikan sebagai perkembangan pengendalian gerak badan yang melibatkan

kegiatan pusat syaraf, urat syaraf dan otot yang saling terkoordinasi. Pengendalian tersebut dimulai dari perkembangan refleksi dan kegiatan yang dilakukan pada waktu lahir. Fungsi utama dari perkembangan psikomotorik adalah anak mampu menggerakkan dan mengendalikan bagian tubuhnya dengan baik (Aghnaita, 2017).

Keterampilan Psikomotorik dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu motorik kasar dan motorik halus. Motorik kasar meliputi keterampilan dalam menggerakkan otot-otot besar seperti lengan, kaki, batang tubuh seperti berjalan, melompat, berlari. Sedangkan keterampilan motorik halus meliputi otot-otot kecil yang ada pada seluruh tubuh seperti menyentuh, memegang, menulis, dan menggambar. Keterampilan motorik bagi anak sekolah dasar merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan, karena pada usia ini otot-otot mulai berkembang dan menemukan fungsi dari bagian fisik mereka. Sehingga anak akan terus melakukan aktivitas dan tidak dapat diam dalam waktu yang lama (Suyadi, dkk, 2018).

Berdasarkan uraian diatas fungsi utama dari psikomotorik yaitu anak mampu mengendalikan dan menggerakkan bagian tubuhnya dengan baik. Pada anak usia sekolah dasar fungsi dan bagian fisik mulai berkembang serta motorik bagi anak sekolah dasar merupakan aktivitas yang menyenangkan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar mendapatkan pembelajaran yang mudah dipahami siswa maka diperlukan sebuah media pembelajaran agar dapat menunjang pembelajaran menjadilebih baik.

Media pembelajaran adalah alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi

pelajaran dari guru kepada murid-murid dalam proses kegiatan belajar mengajar. media pembelajaran adalah sarana tau cara tertentu yang digunakan seorang guru untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah menerima dan memahami pembelajaran yang diajarkan sehingga penerima pesan (siswa) mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Triana, 2017:32). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Astuti, 2015:24).

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan guru untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran serta memberikan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam penerapannya memiliki manfaat yang berguna untuk menunjang pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada siswa untuk meningkatkan kualitas siswa yang aktif dan efisien sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah (Rosnelli, 2015:59).

Manfaat media pembelajaran yaitu: (1) penyampaian materi pelajaran yang diseragamkan (2) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik (3) proses pembelajaran menjadi lebih interaktif (4) efisiensi dalam waktu dan tenaga (5) meningkatkan kualitas hasil belajar siswa (6) media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja (7) media dapat menumbuhkan sika positif siswa terhadap materi dan proses belajar (8) merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif (Rohani, 2018:95).

Berdasarkan uraian di atas manfaat pembelajaran dapat disimpulkan dapat meningkatkan perkembangan psikomotorik siswa dan mendukung kelancaran dalam belajar mengajar.

c. Macam – macam Media Pembelajaran

Macam-macam media pembelajaran membagi jenis media pembelajaran ke dalam empat bagian yakni (1) media visual (2) media audio (3) media audio-visual (4) dan multimedia (Asyhar, 2011:10-12).

Secara umum klasifikasi media pembelajaran dikategorikan ke dalam tiga unsur pokok yaitu audio, visual, dan gerak. Terdapat tujuh klasifikasi media pembelajaran yaitu (1) media audio visual gerak (2) media audio visual diam (3) audio semi gerak (4) media audio visual bergerak (5) media audio visual diam (6) media audio (7) media cetak (rudy brets dalam maimunah (2016:10-11)).

Berdasarkan uraian di atas macam-macam media pembelajaran adalah media audio, media visual dan media gerak. Tiga hal ini yang mendasari media pembelajaran.

4. Media Gambar

a. Pengertian Media Gambar

Di antara beberapa media pembelajaran media gambar adalah di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor (Hamalik, 1994:9 dalam Sundari, 2016)

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Sadiman, 1996:29 dalam Sundari, 2016)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah perwujudan lambang dari hasil peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang di visualisasikan kedalam bentuk dua dimensi. Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan

b. Fungsi Media Gambar

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Secara garis besar, fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut : 1) Fungsi edukatif, yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan. 2) Fungsi sosial, memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang. 3) Fungsi ekonomis, meningkatkan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal. 4) Fungsi politis, berpengaruh pada politik pembangunan. 5) Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, yang mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaman yang modern (Hamalik, 1994:12 dalam Sundari, 2016).

Fungsi praktis yang dijalankan oleh media pengajaran adalah 1) Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya kaset video rekaman kehidupan di laut sangat diperlukan oleh anak yang tinggal di daerah pegunungan. 2) Mengatasi batas

ruang dan kelas. Misalnya gambar tokoh pahlawan yang dipajang di ruang kelas. 3) Mengatasi keterbatasan kemampuan indera. 4) Mengatasi peristiwa alam. Misalnya rekaman peristiwa letusan gunung merapi untuk menerangkan gejala alam. 5) Menyederhanakan kompleksitas materi. 6) Memungkinkan siswa mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar (Rohani, 1997:6-7 dalam Sundari, 2016).

Berdasarkan uraian diatas fungsi media gambar adalah dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar dan dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

c. Jenis Media Gambar

Media pembelajaran sangat penting dalam membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran, media pembelajaran terdapat banyak jenisnya salah satunya adalah jenis media pembelajaran berbasis Visual. Media Visual adalah media yang menggunakan indera penglihatan sebagai perantara atau penyampaian pesan isi media. Media visual terbagi menjadi dua yaitu media visual dua dimensi dan tiga dimensi. Media visual dua dimensi adalah media yang hanya memiliki ukuran dimensional panjang dan lebar atau media yang hanya dapat dilihat dalam bidang datar (Septy Nurfadillah dkk dalam Santyasa, 2021). Contoh dari media visual dua dimensi yaitu media poster, media poster ini banyak digunakan dalam pembelajarana karena pembuatannya yang sederhana dan mudah dibuat.

Media poster adalah ilustrasi suatu gambar yang disederhanakan yang bertujuan menarik perhatian, mudah diingat dan dapat mengerti materi yang diajarkan. Media poster dalam pembelajaran dikelas berfungsi untuk menarik perhatian dan minat peserta didik, serta sebagai metode peserta didik agar tertarik dan melaksanakan materi yang disampaikan dikehidupan sehari – hari (Septy Nurfadillah dkk dalam Sadiman dkk, 2021).

Menurut Septy Nurfadillah dkk (dalam Sukimah, 2021) menyatakan poster memiliki kelebihan diantaranya adalah:

1. Dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran dan membantu peserta didik untuk lebih giat belajar
2. Media poster mudah ditempel di dinding
3. Dapat mempengaruhi kemampuan siswa dan kualitas

Poster adalah penggabungan kombinasi visual dari gambar, garis dan warna yang dapat mendorong minat belajar peserta didik (Septy Nurfadillah dkk dalam Smaldino dkk., 2021) sedangkan media suatu media yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar yang efektif. Menurut Septy Nurfadillah dkk (dalam Sudjana, 2021) berpendapat dengan dilakukannya penelitian tentang media poster diharapkan dapat menumbuhkan minat dan semangat anak dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media poster yang dimaksud adalah agar peserta didik mampu menangkap makna atau materi dari poster tersebut. Poster tidak hanya digunakan sebagai alat atau media untuk menyampaikan materi juga mampu memengaruhi tingkah laku peserta didik yang melihatnya. Didalam poster harus ilustrasi gambar dan teks materi yang menarik peserta didik.

d. Langkah Penggunaan Media Gambar

Berdasarkan penelitian (Sundari, 2016) langkah-langkah pembelajaran pada siswa Sekolah Dasar menggunakan media gambar yaitu sebagai berikut :

- a) Menyiapkan media gambar yang akan digunakan untuk memberikan materi kepada siswa sekolah Dasar. Guru harus benar-benar memahami pembelajaran yang akan diberikan

kepada para siswa dan memiliki berbagai macam strategi yang akan digunakan dalam penyampaian materi kepada para siswa.

- b) Siswa di perkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar, kemudian siswa diminta untuk mencermati media gambar tersebut dengan cara mereka sendiri namun tetap dalam pengawasan guru.
- c) Dalam proses pembelajaran siswa mencoba berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatannya. Hal ini dapat dilakukan secara perorangan, dengan mengerjakan LKS yang di berikan oleh guru untuk dinilainya dan media gambar sebagai obyek penelitiannya.
- d) Setelah mencapai kesepakatan tentang strategi dalam mengerjakan LKS diarahkan untuk menarik kesimpulan dari pelajaran tersebut. Pada akhir pembelajaran siswa harus dapat menjelaskan pengetahuan apa saja yang mereka dapatkan dari pembelajaran yang dijalankan menggunakan media gambar tersebut di depan guru dan teman-teman kelasnya. Hal ini dapat menjadi tolak ukur kesuksesan penyampaian materi pembelajaran dengan media gambar dan penilaian keaktifan siswa dalam belajar.

Berdasarkan pernyataan diatas langkah-langkah penggunaan media gambar yaitu dengan menyiapkan media gambar, siswa dikenalkan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, menyelesaikan masalah sesuai dengan pengamatannya, setelah mencapai kesepakatan siswa diarahkan untuk menarik kesimpulan.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Fitria Tri Wardani, dkk (2014) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi”. Metode yang digunakan adalah deskriptif dengan bentuk penelitian kualitatif. Hasil analisis data diperoleh: Pertama, ada beberapa tahapan yang dilakukan guru dalam pelaksanaan pembelajaran sosiologi dengan menggunakan media gambar, yaitu tahap persiapan atau perencanaan pembelajaran, tahap proses pembelajaran, dan tahap penilaian pembelajaran menggunakan media gambar. Kedua, siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi pelajaran yang disampaikan. Selain itu memberikan motivasi dan menarik perhatian siswa untuk belajar khususnya dalam mata pelajaran sosiologi.
2. Septiani (2015) dengan judul penelitian “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD Muhammadiyah Jongaya Kota Makassar”. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskripsi kualitatif melalui penelitian tindakan kelas (classroom action research) yang dilakukan dalam dua siklus tindakan. Masing-masing siklus terdiri dari tujuh kali pertemuan, beserta tes akhir setiap siklus, dalam setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar IPS siswa melalui penggunaan media gambar pada siswa kelas V SDN Pamulang Permai. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai hasil belajar yang menunjukkan 45 siswa yang mengikuti tes siklus I terdapat 34 siswa mencapai nilai KKM dan 11 orang siswa belum mencapai nilai KKM dengan rata-rata hasil belajar sebesar 66,88. Sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang menunjukkan seluruh siswa telah mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 82,44.
3. Nurmiati (2020) dengan judul penelitian “Upaya Guru Menggunakan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata

Pelajaran PPKn Di Kelas IV SD 'Aisyah 1 Mataram". Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Sampel penelitian ini sebanyak 5 orang. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan reduksi data, penyajian data, kalkulasi, dan verifikasi data. Adapun hasil penelitian ini adalah upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar pada siswa kelas IV SD' Aisyiyah 1 Mataram dapat membuat memotivasi belajar siswa lebih tinggi dalam proses pembelajaran menggunakan media gambar dibandingkan dengan menggunakan metode ceramah.

4. Apriani Safitri dan Sabiba (2020) dengan judul penelitian "Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto". Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yakni peneliti menggambarkan penggunaan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto melalui wawancara mendalam pada informan penelitian yang didukung dengan proses pengamatan dan dokumentasi. Subjek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas IV, 3 orang guru mata pelajaran dan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang. Teknik analisis data yang digunakan yaitu dengan alur, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan tahap verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 3 Ranomeeto yakni; menyesuaikan materi dengan gambar yang akan digunakan, merancang media gambar yang akan digunakan mengingat keterbatasan media, menyusun langkah-langkah dalam menggunakan media gambar, menyesuaikan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan RPP, referensi dan tujuan pembelajaran yang telah disusun sebelumnya.

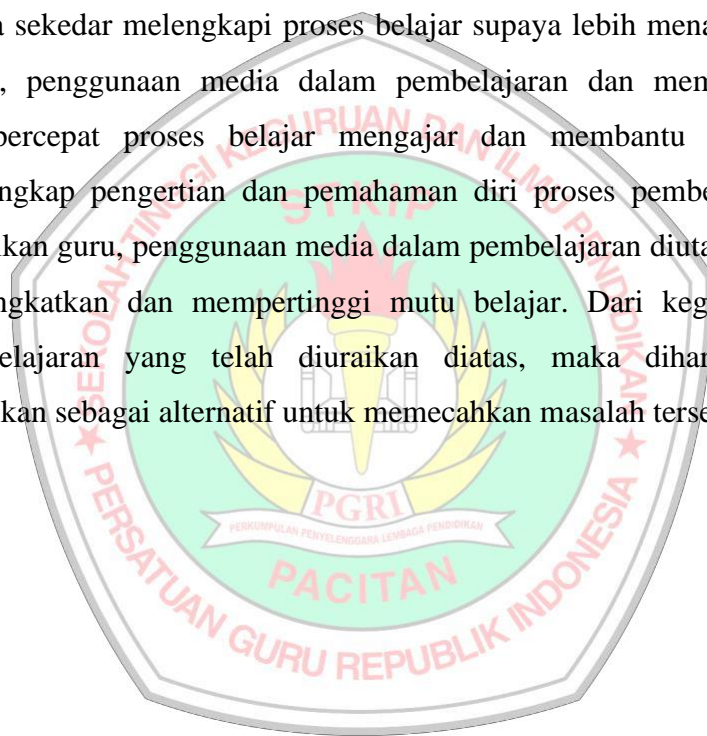
5. Ina Magdalena, dkk (2021) dengan judul penelitian “Penggunaan Media Gambar dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi”. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu kepala sekolah, guru kelas IV, 3 orang guru mata pelajaran dan seluruh siswa kelas IV yang berjumlah 21 orang. Teknik analisis data yang i gunakan yaitu dengan alur, yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan tahap verivikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa strategi guru dalam menggunakan media gambar dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di SD Negeri 09 Kamal Pagi yakni : menyesuaikan materi dengan gambar yang akan di gunakan mengingat keterbatasan media, menyusun langkah – langkah dalam menggunakan media gambar, menyesuaikan langkah – langkah pembelajaran berdasarkan RPP, referensi dan tujuan pembelajaran yang telah di susun sebelumnya.

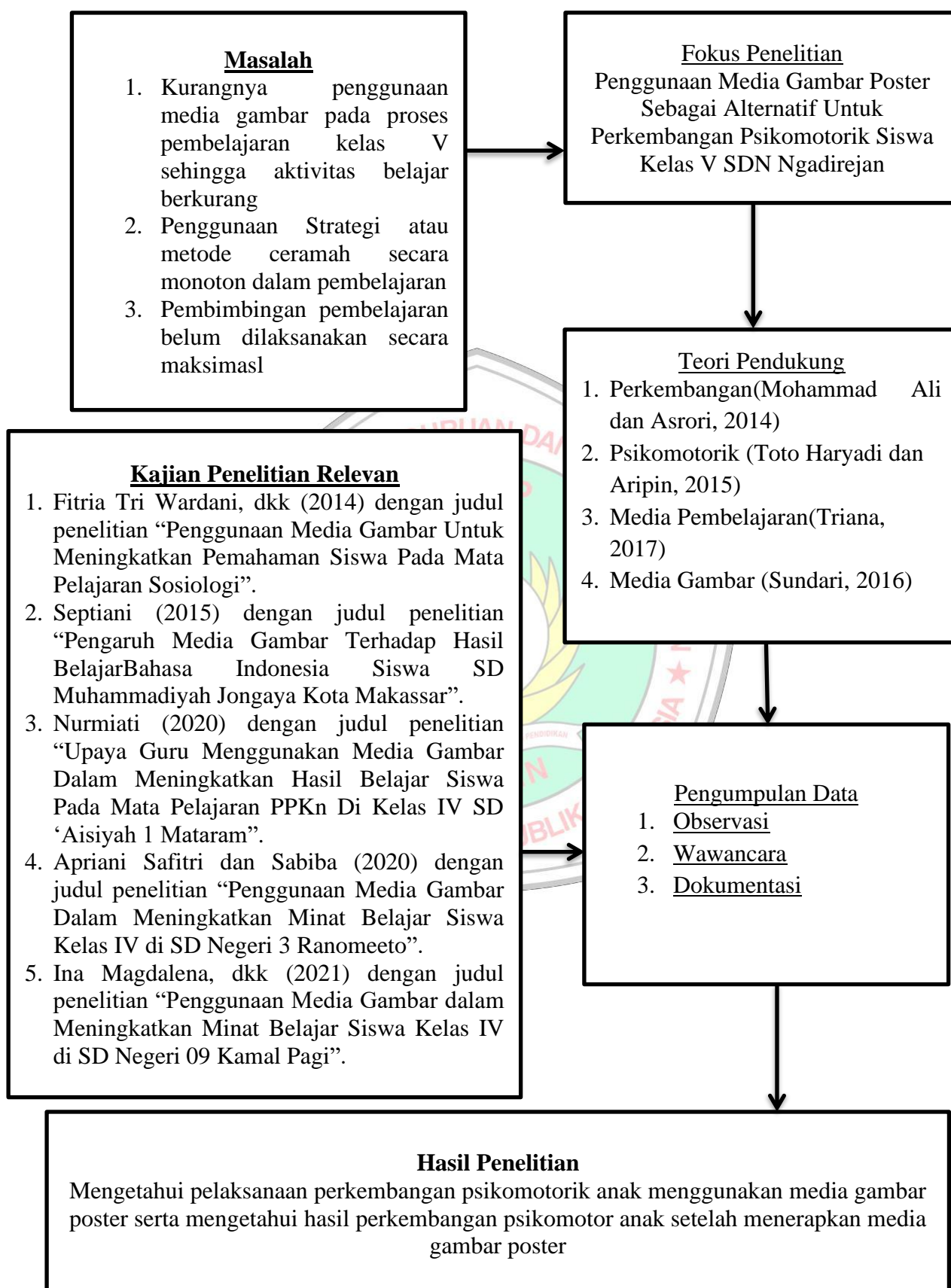
C. Kerangka Pikir

Pembelajaran merupakan proses terjadinya transfer ilmu pengetahuan dari guru ke siswa. Agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, maka diperlukan suatu alat yang dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran. Menurut Budi Herijanto (2014:26) media dan sumber pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam pembelajaran karena berkaitan dengan pengalaman belajar dan kebermaknaan hasil belajar siswa. Angkowo (dalam Poerwanti, 2015:390) berpendapat bahwa media gambar adalah media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui kombinasi pengungkapan kata-kata dengan gambar-gambar. Dengan adanya media gambar, akan dapat membantu guru dan siswa dalam menyampaikan dan menerima pelajaran, serta dapat menarik dan membantu daya ingat siswa. Media gambar menjadi pilihan karena adanya kecenderungan banyak siswa, terutama siswa SD lebih

menyenangi bacaan media hiburan seperti media gambar dan majalah jika dibandingkan dengan membaca buku pelajaran.

Pengelolaan kelas yang digunakan guru kurang tepat karena hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi sehingga pembelajaran menjadi monoton. Guru yang profesional menggunakan media sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, penggunaan media merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar artinya harus melihat tujuan dan bahan pelajaran, menggunakan media bukan semata-mata alat hiburan artinya digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa, penggunaan media dalam pembelajaran dan membantu untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian dan pemahaman diri proses pembelajaran yang diberikan guru, penggunaan media dalam pembelajaran diutamakan untuk meningkatkan dan mempertinggi mutu belajar. Dari kegunaan media pembelajaran yang telah diuraikan diatas, maka diharapkan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memecahkan masalah tersebut.





D. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah media gambar poster dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan psikomotorik siswa dalam pembelajaran IPA pada siswa kelas V SDN Ngadirejan?
2. Bagaimana hasil penggunaan media gambar poster sebagai alternatif untuk perkembangan psikomotorik siswa kelas V SDN Ngadirejan?
3. Bagaimana perkembangan psikomotorik siswa kelas V SDN Ngadirejan dengan menggunakan media gambar poster?

