

BAB II

KERANGKA DASAR TEORI

A. Teori dan Konsep

1. Konsep Media Lingkungan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) lingkungan diartikan sebagai bulatan yang melingkungi (melingkari). Pengertian lainnya yaitu sekalian yang terlingkung disuatu daerah. Dalam kamus Bahasa Inggris peristilahan lingkungan ini cukup beragam diantaranya ada istilah *circle, area, surroundings, sphere, domain, range, environment*, yang artinya, kurang lebih berkaitan dengan keadaan atau segala sesuatu yang ada disekitar atau sekeliling. Dalam literatur lain disebutkan bahwa lingkungan itu merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk di dalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya. Lingkungan itu terdiri dari unsur-unsur biotik (makhluk hidup), abiotik, (benda mati), dan budaya manusia.

Lingkungan adalah sesuatu gejala alam yang ada disekitar kita, terdapat interaksi antara faktor biotik (hidup) dan faktor abiotik (tak hidup). Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus) terhadap individu dan sebaliknya individu memberikan respon terhadap lingkungan. Dalam proses interaksi itu dapat terjadi pada perubahan diri individu berupa perubahan tingkah laku.¹

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hlm 26

Dapat disimpulkan bahwa media lingkungan adalah lingkungan yang ada disekitar sebagai bahan pengajaran siswa agar dapat memahami gejala tingkah laku objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu disekitar.

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ‘perantara atau pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlac dan Ely dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar-mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis, atau elektronis yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali reformasi visual atau verbal.²

Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari, antara lain buku, tape rekorder, kaset, video kamera, video rekorder, film, slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm 3

dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.³

Dari beberapa pendapat tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai perantara atau pengantar yang dapat dimanipulasi guna untuk menyampaikan pesan dengan baik dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam bentuk-bentuk visual. Jenis-jenis media visual antara lain:

- 1) gambar atau foto
- 2) sketsa
- 3) diagram
- 4) bagan
- 5) grafik
- 6) kartun
- 7) poster
- 8) peta atau globe

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hlm 4

9) papan planel

10) papan puletin⁴

b. Media Audio

Media audio adalah jenis media yang berhubungan dengan indera pendengar. Pesan yang akan disampaikan dituangkan pada lambang-lambang auditif. Jenis-jenis media audio antara lain:

1) radio

2) alat perekam atau tape rekorder

c. Media Proyeksi Diam

Jenis-jenis media proyeksi diam antara lain adalah:

1) film bingkai

2) film rangkai

d. Media Proyeksi Gerak dan Audio Visual

Jenis-jenis media proyeksi gerak dan audio visual antara lain:

1) film gerak

2) film gelang

3) program televisi

4) video

e. Multimedia

Vaughan dalam Dedi menjelaskan bahwa “Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi,

⁴ Dedi, “*Jenis-Jenis Media Pembelajaran*”, <http://dedi26.blogspot.co.id/2019/12/jenis-jenis-media-pembelajaran.html> (Online) di akses Tanggal 12 Februari 2019 pukul 20.30 WIB

animasi, video yang diterima oleh pengguna melalui komputer”. Sedangkan Heinich dkk. Mengatakan bahwa “Multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang terpadu seperti teks, grafik, animasi dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

f. Benda

Benda-benda yang ada di alam sekitar dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran, baik itu lingkungan buatan maupun lingkungan alami serta benda asli ataupun benda tiruan.⁵

Dari jenis-jenis media tersebut dapat peneliti simpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media lingkungan termasuk salah satu jenis media benda. Sebab media benda adalah salah satu media yang memanfaatkan alam sekitar baik alami maupun buatan sebagai sumber belajar.

c. Pengertian Media Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Media lingkungan sebagai sumber belajar adalah situasi di sekitar terjadinya proses pembelajaran tempat peserta didik menerima pesan pembelajaran.⁶

Media lingkungan sebagai sumber belajar dalam Hasnida adalah segala sesuatu yang ada di sekitar manusia yang mempengaruhi perkembangan kehidupan manusia baik langsung maupun tidak

⁵ Dedi, “*Jenis-Jenis Media Pembelajaran*”.

⁶Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm 210

langsung.⁷ Lingkungan sebagai media dan sumber belajar para siswa dapat dioptimalkan dalam proses pengajaran untuk memperkaya bahan dan kegiatan belajar siswa di sekolah.⁸

Media lingkungan sebagai sumber belajar dalam Hasnida adalah salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas. Penggunaan lingkungan sebagai sumber belajar memungkinkan terjadinya proses belajar yang lebih bermakna, karena anak dihadapkan pada situasi yang sebenarnya.⁹

Lingkungan yang dimaksud memiliki konotasi pemahaman yang luas mencakup segala sumber yang ada dalam lingkungan anak (termasuk dirinya sendiri), lingkungan keluarga dan rumah, tetangga (tetangga pedagang, tetangga dokter, tetangga peternak, dan petani) lingkungan yang berwujud makanan, minuman serta pakaian, gedung atau bangunan, kebun, persawahan dan lain-lain.

Dapat disimpulkan bahwa media lingkungan sebagai sumber belajar adalah anak didik belajar langsung dengan menggunakan lingkungan sekitar, yang anak didik dapat melihat langsung kejadian-kejadian di alam sekitar. Sumber belajar lingkungan ini akan semakin memperkaya wawasan dan pengetahuan anak karena mereka belajar tidak terbatas

⁷Hasnida, *Media pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT. Luxima Metro Media, 2015), hlm 146

⁸Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru. 1991), hlm. 217

⁹ Hasnida, *Media pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia*., hlm 146-147

oleh tempat dan dinding kelas. Selain itu, kebenarannya juga akurat, sebab anak dapat melihat secara langsung.

d. Macam-Macam Media Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Menurut Hasnida ada tiga macam lingkungan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu, lingkungan alam, lingkungan sosial dan lingkungan buatan:

- a. Lingkungan alam adalah sesuatu yang bersifat alamiah seperti sumber daya alam (air, hutan, tanah, batu-batuan, tumbuhan-tumbuhan, sungai, iklim dan suhu udara).
- b. Lingkungan sosial merupakan sarana yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan sosial, emosional siswa karena lingkungan sosial berkenaan interaksi anak-anak dalam kehidupan masyarakat.
- c. Lingkungan buatan adalah lingkungan yang sengaja diciptakan atau dibangun manusia untuk tujuan tertentu yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Lingkungan ini antara lain irigasi, kebun binatang dan perkebunan.¹⁰

Dari ketiga media lingkungan tersebut penelitian yang dilakukan oleh peneliti termasuk salah satu dari media lingkungan alam, karena pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti ialah berada di lingkungan

¹⁰ Hasnida, *Media pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia*,. hlm 154-155

sekolah. Ketika lingkungan ditempatkan sebagai media atau sumber belajar, maka akan memperkaya materi pengajaran, memperjelas prinsip dan konsep yang dipelajari dalam bidang studi dan bisa dijadikan sebagai bidang laboratorium belajar para siswa.

e. Pemanfaatan Media Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Pemanfaatan media lingkungan sebagai sumber belajar ini diarahkan agar siswa mengembangkan dan memadukan antara teori-teori yang mereka terima di kelas dengan pengamatan langsung di alam sekitar. Karena siswa merasa jenuh belajar di kelas yang pembelajarannya hanya mengacu pada teori-teori dengan penyampaian materi dengan metode ceramah, sehingga pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai cara alternatif bagi guru untuk mendidik siswa.

Lingkungan yang ada disekitar anak merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dioptimalkan untuk pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai sumber belajar akan memberikan hasil yang lebih bermakna dan bernilai, karena anak dihadapkan dengan berbagai peristiwa dan keadaan yang sebenarnya, yaitu keadaan yang alami sehingga lebih nyata, lebih faktual dan kebenarannya lebih dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya.¹¹

¹¹Hasnida, *Media pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia.*, hlm 146

Dari penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pemanfaatan media lingkungan sebagai sumber belajar ini lebih bermakna disebabkan para siswa dihadapkan langsung dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami sehingga lebih nyata, lebih faktual dan kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan dan banyak keuntungan yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran tersebut.

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Lingkungan sebagai Sumber Belajar

a. Kelebihan media lingkungan antara lain:

- 1) Kegiatan belajar lebih menarik dan tidak membosankan siswa duduk di kelas berjam-jam, sehingga motivasi belajar siswa akan lebih tinggi.
- 2) Hakikat belajar akan lebih bermakna sebab siswa dihadapkan dengan situasi dan keadaan yang sebenarnya atau bersifat alami.
- 3) Bahan-bahan yang dapat dipelajari lebih kaya dan lebih faktual sehingga kebenarannya lebih akurat.
- 4) Kegiatan belajar siswa lebih konprehensif dan lebih aktif sebab dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti mengamati, bertanya atau wawancara, membuktikan atau mendemonstrasikan menguji fakta dan lain sebagainya.
- 5) Sumber belajar menjadi lebih kaya sebab lingkungan yang dapat dipelajari dapat beraneka ragam seperti lingkungan

soisal, lingkungan alam, lingkungan buatan dan lain sebagainya.

b. Kekurangan media lingkungan

- 1) Kesiapan belajar kurang dipersiapkan sebelumnya yang menyebabkan pada waktu siswa dibawa ketujuan tidak melakukan kegiatan belajar yang diharapkan sehingga ada kesan main-main.
- 2) Ada kesan dari guru dan siswa bahwa mempelajari lingkungan memerlukan waktu yang cukup lama sehingga menghabiskan waktu belajar di kelas.
- 3) Sempitnya pandangan guru bahwa kegiatan belajar hanya terjadi di dalam kelas.¹²

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami.¹³ Pada hakikatnya hasil belajar adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar.

Beberapa para pakar pendidikan mendefinisikan belajar sebagai berikut:

a. Gagnet

¹² Hasnida, *Media pembelajaran Kreatif Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia*,. hlm 208-209

¹³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*.(Jakarta: Bumi Aksara,2014),hlm. 36

Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas.

b. Travels

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

c. Cronbach

Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman.

d. Harold Sperry

Belajar adalah mengamati, meniru, mencoba sesuatu, mendengar dan mengikuti arah tertentu.

e. Geoch

Belajar adalah perubahan performance sebagai hasil latihan.

f. Morgan

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang bersifat permanen sebagai hasil dari pengalaman.¹⁴

Jadi, belajar adalah perubahan tingkah laku dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang tidak tahu menjadi tahu. Menurut Dymiaty dan Mudjiono dalam Fajri Ismail, hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa

¹⁴ Agus Suprijono, *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hlm 2

huruf, kata, dan simbol.¹⁵ Sedangkan menurut Bloom dalam buku Fajri Ismail hasil belajar adalah mencakup kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik.¹⁶

Menurut Susanto dalam Muhamad Afandi dan Isnaini Nurjanah, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap yang diperoleh peserta didik selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran.¹⁷

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu perubahan atau bukti pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui proses pembelajaran baik aspek afektif, kognitif, dan psikomotrik yang bertujuan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Setiap proses belajar-mengajar selalu menghasilkan hasil belajar, masalah yang akan dihadapi adalah sampai sejauh mana tingkat hasil belajar yang telah dicapai, sehubungan dengan inilah proses keberhasilan belajar dibagi atas beberapa tingkatan atau taraf. Adapun tingkatan hasil belajar antara lain:

- a) Istimewa/maksimal: apabila seluruh bahan pelajaran itu dapat dikuasai oleh siswa.

¹⁵ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Karya Sukses Mandiri, 2016), hlm 34

¹⁶ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm 36

¹⁷ Muhamad Afandi dan Isnaini Nurjanah, “*Pengaruh Metode Pembelajaran Learning Start with a Question (LSQ) terhadap Hasil Belajar IPS kelas IV MIN 2 Bandar Lampung*”, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Vol. 5. No. 1 (Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, 2017), hlm. 47

- b) Baik sekali/optimal: apabila sebagian besar (76% sampai 99%) bahan pelajaran yang akan diajarkan dapat dikuasai oleh siswa.
- c) Baik/minimal: apabila bahan pelajaran yang diajarkan hanya (65% sampai 75%) saja dikuasai oleh siswa
- d) Kurang: apabila bahan pelajaran yang diajarkan kurang dari 60% dikuasai oleh siswa.¹⁸

Dapat disimpulkan bahwa keberhasilan dalam belajar dapat dibagi menjadi beberapa tingkatan di antaranya sempurna atau maksimal, baik sekali atau optimal, baik atau minimal, dan kurang. Dengan tingkat keberhasilan dalam belajar tersebut guru dituntut untuk menyajikan materi dengan menggunakan metode yang sesuai agar siswa dapat menyerap pelajaran yang disampaikan dengan baik.

b. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Benyamin Bloom dalam Nana Sudjana, menyebutkan ada tiga macam hasil belajar yaitu:

a. Hasil belajar afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan internalisasi.

b. Hasil Belajar Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.

¹⁸ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,. hlm.43

c. Hasil belajar afektif

Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi dan internalisasi.

d. Hasil belajar psikomotorik

Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.¹⁹

Jadi, dapat disimpulkan bahwa macam macam hasil belajar ada tiga yaitu Ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Yang diterapkan di penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.

c. Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Menurut S.Bloom dan kawan-kawan dalam Fajri Ismail berpendapat bahwa taksonomi (pengelompokan) tujuan pendidikan itu harus senantiasa mengacu pada tiga jenis domain (daerah binaan atau ranah) yang melekat pada diri siswa, yang ranah nilai atau sikap (*affective domain*), ranah proses berpikir (*cognitive domain*), dan ranah keterampilan (*psychomotor domain*).²⁰

a. Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif ini oleh Karthwohl dan kawan kawan dalam buku Fajri Ismail dirinci dalam beberapa jenjang atau taraf afektif,

¹⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV. Sinar Baru. 1991) hlm.22-23

²⁰Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Palembang: Karya Sukses Mandiri, 2016), hlm. 39-43

yaitu penerimaan (*receiving*), penanggapan (*responding*), menilai (*valuing*), mengorganisasikan (*Organization*), dan (*Characteringzation by a value orange value complex*)²¹

- 1) Penerimaan (*receiving*) adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan atau stimulus dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- 2) Penanggapan (*responding*) adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Jenjang ini setingkat lebih tinggi daripada *receiving*.
- 3) Menilai (*valuing*) artinya memberikan nilai atau penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan ini tidak dikerjakan dirasakan akan membawa kerugian dan penyesalan. *Valuing* merupakan taraf afektif yang setingkat lebih tinggi daripada *responding*.
- 4) Mengorganisasikan (*organization*) merupakan pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk di dalamnya hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.

²¹ Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,. hlm 47-49

5) *Characteringzation by a value orange value complex* yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

b. Ranah kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognition* yang berarti mengetahui. Pengetahuan ialah perolehan, penataan dan penggunaan segala sesuatu yang diketahui yang ada dalam diri seseorang. Menurut Bloom, segala yang bersangkutan dengan otak adalah termasuk dalam aspek kognitif. Menurut Bloom dalam Fajri Ismail, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif adalah:

- 1) Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus, dan lain-lain tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggungkannya. Pemahaman adalah
- 2) kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.
- 3) Penerapan atau aplikasi adalah kesanggupan seseorang untuk menerapkan atau menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode-metode, prinsip-prinsip, rumus, teori dan lain-lain dalam situasi yang baru dan konkrit.
- 4) Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian-bagian

yang lebih kecil dan mampu memahami hubungan diantara bagian bagian tersebut.

- 5) Sintesis adalah kemampuan berpikir yang merupakan kebalikan dari proses berpikir analisis. Sintesis merupakan suatu proses berpikir yang memadukan bagian bagian atau unsur unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.
- 6) Penilaian atau penghargaan atau evaluasi merupakan jenjang berpikir paling tinggi dalam ranah kognitif menurut taksonomi Bloom penilaian atau evaluasi merupakan kemampuan seseorang untuk membuat pertimbangan suatu situasi, nilai dan ide.

c. Ranah Psikomotorik

Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Menurut Oemar Hamalik dalam Fajri Ismail menjelaskan secara rinci masing masing tingkatan tersebut:

- 1) Persepsi yaitu berhubungan dengan penggunaan organ indra tubuh dalam menangkap isyarat terbimbing berupa aktivitas gerak.
- 2) Kesiapan yaitu kesiapan untuk melakukan tindakan tertentu.

- 3) Gerakan terbimbing yaitu tahapan awal dalam mempelajari keterampilan yang kompleks.
- 4) Gerakan terbiasa yaitu berkenaan dengan kinerja dimana respons peserta didik telah menjadi kebiasaan dan gerakan dilakukan dengan penuh keyakinan dan kecakapan.
- 5) Gerakan kompleks, yaitu gerakan yang sangat terampil dengan pola pola gerakan yang sangat kompleks.
- 6) Kreativitas dan keaslian yaitu berkenaan dengan keterampilan yang dikembangkan dengan baik sehingga peserta didik mampu memodifikasi pola pola gerakan untuk menyesuaikan situasi tertentu.²²

Jadi, dapat disimpulkan bahwa ketiga aspek ini saling mendukung satu sama lain yang mana aspek afektif sebagai perasaan emosional siswa terhadap pelajaran seperti minat, motivasi, sikap dan apresiasi, aspek kognitif sebagai kemampuan siswa dalam menyerap suatu pelajaran, sedangkan aspek psikomotorik sebagai kemampuan siswa dalam bertindak sesuai dengan materi atau pengalaman belajar mereka.

d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok, yaitu

²² Fajri Ismail, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,. hlm. 52-53

faktor *internal* adalah faktor yang ada di dalam tubuh sedangkan faktor *eksternal* adalah faktor yang ada di luar tubuh individu.²³

a. Faktor Internal

1) Faktor Jasmani

- a) Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya atau bebas dari penyakit, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya, jika kesehatan terganggu dalam itu akan cepat lelah, kurang semangat, kurang darah, ataupun ada gangguan-gangguan fungsi indra serta tubuhnya.

Dengan demikian agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya dapat terjamin.

b) Cacat Tubuh

Cacat Tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik ataupun kurang sempurna mengenai tubuh atau badan, cacat itu berupa buta, tuli, patah kaki, lumpuh, dan lain-lain. Keadaan tubuh mempengaruhi belajar.

2) Faktor Psikologi

a) *Intelegensi*

²³ Faisal Abullah, *Jurus Jitu Sukses Belajar*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2015), hlm 9

Intelegensi adalah salah satu kemampuan mental, pikiran atau intelektual manusia. Intelegensi merupakan bagian dari proses-proses kognitif pada urutan yang lebih tinggi (*higher order cognition*)²⁴

b) Sikap

Sikap adalah gejala *internal* berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap positif maupun negatif.²⁵

c) Minat

Minat adalah kesadaran seseorang terhadap objek, orang, masalah, atau situasi yang mempunyai kaitan dengan dirinya. Artinya, minat harus dipandang sebagai sesuatu yang sadar. karena minat merupakan aspek psikologis seseorang untuk menaruh perhatian yang tinggi terhadap kegiatan tertentu dan mendorong yang bersangkutan untuk melaksanakan kegiatan tertentu.²⁶

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan alamiah untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang relatif bersifat umum (misalnya, bakat intelektual) atau khusus (bakat akademis khusus), bakat khusus disebut talent.²⁷

²⁴ Makmum Khairani, *Psikologi Belajar*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2014), Hlm. 110

²⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hlm. 46

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*,., hlm.136-137

²⁷ Faisal Abdullah, *Bakat dan Kreativitas*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2008), hlm. 71

e) Motivasi

Motivasi merupakan dorongan jiwa yang membuat seseorang melakukan suatu kegiatan yang memiliki tujuan tertentu²⁸. Motivasi terbagi menjadi dua, yaitu motivasi yang berasal dari dalam diri disebut motivasi intrinsik, dan motivasi Ekstrinsik yaitu motivasi yang berasal dari luar tubuh atau lingkungan.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya siap untuk melaksanakan kecakapan baru, kematangan berarti dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu latihan dalam pelajaran.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi respon atau bereaksi, kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam

²⁸ Faisal Abdullah, *Motivasi Anak dalam Belajar*, (Palembang: Noer Fikri Offset, 2014), hlm. 35

proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajar akan lebih baik.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Keluarga

Keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama dan utama dalam keluarga yang besar, artinya untuk pendidikan dalam ukuran kecil tetapi bersifat menentukan untuk pendidikan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara, dan dunia. Dalam hal ini betapa pentingnya peranan keluarga dalam mendidik si anak yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah dan keadaan ekonomi keluarga.²⁹

2) Faktor Sekolah

a) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui didalam mengajar, metode mengajar sangat mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Agar siswa dapat belajar dengan baik,

²⁹Slameto, *Belajar Dan Faktor Faktor Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 59

maka metode mengajar harus diusahakan yang tepat, *efesien* dan *efektif* pula.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai jumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa, kegiatan ini sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar.³⁰

c. Faktor Masyarakat

a) Faktor media, meliputi bioskop, internet, televisi, surat kabar, dan lain-lain. Hal ini akan menghambat belajar apabila siswa terlalu banyak waktu yang dipergunakan untuk itu sehingga lupa akan tugas belajarnya.

b) Lingkungan sosial, meliputi teman pergaulan, lingkungan tetangga, dan aktivitas dalam masyarakat

e. Indikator Hasil Belajar

Adapun indikator yang dijadikan tolak ukur dalam menyatakan hasil belajar seseorang adalah:

a. Daya serap terhadap bahan pelajaran yang telah diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individu maupun kelompok.

³⁰Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), hlm. 163

- b. Perilaku yang digariskan dalam pengajaran khusus (TPK) telah dicapai peserta didik baik secara individu maupun kelompok.³¹

3. Pembelajaran IPA

a. Pengertian Pembelajaran IPA

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan ilmu pengetahuan yang mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya Penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep atau prinsip-prinsip saja, tetapi merupakan suatu proses penemuan. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung untuk mengembangkan kompetensi siswa agar menjelajahi dan memahami alam secara ilmiah.³²

Dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam itu sangat penting dan dibutuhkan dalam dunia pendidikan apalagi pada sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) karena dapat mengembangkan pemahaman siswa terhadap alam sekitar, oleh karena itulah ilmu pengetahuan alam ini sangat baik bagi ilmu pendidikan.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

³¹Syaiful Djamarah, *Strategi belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), Hlm. 105

³²Fatoni, dkk, *Buku Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD/MI*, (Solo: CV. Sindunata, 2012), hlm. 11

Tujuan adalah arah yang hendak dituju, mata pelajaran ilmu pengetahuan alam merupakan satuan mata pelajaran yang mempelajari berbagai fenomena alam yang berkaitan langsung dalam kehidupan manusia. Selain hal tersebut tujuan Pembelajaran IPA di MI/SD adalah sebagai berikut;

- a. Memperoleh keyakinan terhadap Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran yang tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar IPA.
- d. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan
- e. Meningkatkan kesadaran dan peran serta dalam memelihara dan menjaga dalam melestarikan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan.³³

³³Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Kecana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 171-172

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan satuan pendidikan yang diharapkan dapat ilmu pengetahuan dalam proses pembelajaran. Tujuan-tujuan tersebut akan tercapai dan terwujud melalui berbagai macam metode pembelajaran dan penerapan berbagai media pembelajaran terutama dalam penggunaan media alam sekitar.

Mengembangkan rasa ingin tahu sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi IPA lingkungan, Teknologi dan Masyarakat.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA

Ruang lingkup pembelajaran IPA adalah sebagai berikut:

- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan yaitu manusia, hewan, dan interaksi dengan lingkungan serta kesehatan.
- b. Benda/materi, atau sifat-sifat kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas
- c. Energi dan perubahan meliputi gaya, bunyi, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- d. Bumi dan alam semesta meliputi tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.³⁴

Dapat disimpulkan bahwa ruang lingkup pembelajaran ipa adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan alam semesta.

³⁴ Bambang Suhendro, *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar SD/MI*, (Jakarta:Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) 2006), hlm. 37

B. Hipotesis

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media lingkungan sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-Amalul Khair Palembang

H_a : Ada pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan media lingkungan sebagai sumber belajar terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA kelas III di MI Al-Amalul Khair Palembang

C. Definisi Konseptual

1. Media Lingkungan sebagai Sumber Belajar

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran selain itu guru lebih mudah mengatur dan memberikan petunjuk atau informasi kepada siswa agar siswa tidak merasa jenuh dalam proses pembelajaran.

Lingkungan yang berada di sekitar kita dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Media pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari pendidik dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

Media lingkungan sebagai sumber belajar adalah yang paling efektif dan efisien serta tidak membutuhkan biaya yang besar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Karena guru dan siswa dapat belajar langsung dengan baik dan dapat mempelajari keadaan yang sebenarnya di luar kelas dengan mengharap para siswa kepada lingkungan yang aktual untuk dipelajari, diamati dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar. Cara ini lebih bermakna disebabkan siswa dihadapkan langsung dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata kebenarannya serta dapat dipertanggungjawabkan. Dengan demikian lingkungan dapat berfungsi untuk memperkaya materi pengajaran, memperjelas prinsip dan konsep yang dipelajari dalam bidang studi dan bisa dijadikan sebagai penelitian siswa.

2. Hasil belajar

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar-mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hasil belajar ini digunakan untuk mengetahui sebatas mana siswa dapat memahami serta mengerti materi yang disampaikan.

Hasil belajar dikatakan bermakna apabila hasil belajar tersebut dapat membentuk perilaku siswa, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan

pengetahuan lainnya, ada kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah afektif, kognitif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran. Hasil juga bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik anak. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.