**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Pembelajaran dengan Menggunakan Media Sketsa dan Foto**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media sebenarnya bukanlah kata asing bagi kita, tetapi pemahaman banyak orang kata tersebut berbeda-beda. Saat mengajar, saya sering bertanya kepada mahasiswa tentang “apa arti media”, jawaban mereka variatif , ada yang mengartikan sebagai alat informasi dan komunikasi, sarana dan prasarana, fasilitas, penunjang penghubung, penyalur dan lain-lain. Dalam kehidupan sehari-hari, kata itu sendiri sering digunakan orang untuk beberapa hal yang berbeda-beda pula, misalnya sebagai ukuran (*size*) pakaian ada tanda pengaturan mesin pendingin (*air conditioner*) yang biasa disingkat menjadi “M” sebagai kepanjangan dari “***medium***”;[[1]](#footnote-2) ada juga yang memakianya dalam menjelaskan kata “pertengahan” sepeti dalam kalimat “medio abad 19” (atau pertengahan abad 19); ada yang memakai kata media dalam istilah “**mediasi**”, yakni sebagai kata yang biasa dipakai dalam proses perdamaian dua belah pihak yang sedang bertikai dan lain-lain.

Jadi, apa sebenarnya arti kata media tersebut ? kata media berasal dari Bahasa Latin, yakni medius yang secara harfiahnya berarti ‘**tengah**’, ‘pengantar’ atau ‘perantara’. Dalam bahasa Arab, *media* disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘wasilah’ yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga ‘tengah’[[2]](#footnote-3). Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’ (*wasilah*) atau yang mengantarai kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai ***“Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”.***

Definisi ini sejalan dengan definisi yang di antaranya disampaikan oleh Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, yakni sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan informasi.

Berdsarkan definisi-definisi tersebut, tampak bahwa studi tentang media dalam konteks pembelajaran ini, bukanlah studi tentang hal-hal yang menyangkut teknik dan mekanis. Karena pembelajaran bagian dari ilmu pendidikan dan ia adalah ilmu pengetahuan sosial, maka dengan sendirinya studi tentang media hanyalah terbatas pada segi sosial, psikologis, dan pedagogiknya saja, yaitu kaitannya dengan dengan unsur-unsur lainnya dalam keseluruhan unsur pembelajaran. Dengan demikian, tujuan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran adalah untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan proses pembelajaran itu sendiri.[[3]](#footnote-4)

Mengapa harus dibutuhkan media di dalam proses pembelajaran?. Pertanyaan yang sering muncul adalah mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran. Sebelumnya, kita harus mengetahui terlebih dahulu konsep abstrak dan konkrit dalam pembelajaran. Karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pegantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan *encoding.* Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan *decoding*.

Dalam penafsiran tersebut ada kalanya berhasil dan adakalanya tidak berhasil atau gagal. Dengan kata lain dapat dikatakan kegagalan/ketidakberhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan/ketidakberhasilan itu di sebabkan oleh gangguan yang menjadi penghambat komunikasi yang dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah *barriers* atau *noise*. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima.

Secara umum dapat dikatakan media mempunyai kegunaan, antara lain:

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya
5. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama
6. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Hujair AH. Sanaky, adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih berstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru mengalami perubahan ke-arah yang positif.[[4]](#footnote-5)

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (*pronounciation*) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan yang akurat dalam pengucapan pengulangan dan sebagaingya. Pembuatan kaset audio ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing, sementara itu pemanfaatannya menggunakan alat yang sama pula.[[5]](#footnote-6)

1. **Fungsi Media Pembelajaran**
2. **Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar**

Mudhofir dalam bukunya yang menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem instruksional yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan, yang mana hal itu dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dengan demikian sumber belajar dapat dipahami sebagai segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan memugkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar.[[6]](#footnote-7)

1. **Fungsi Semantik**

Yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik). Bila simbol-simbol kata verbal tersebut hanya merujuk pada benda, misalnya Candi Borobudur, Big Ben di London, jantung manusia, atau ikan paus, maka masalah komunikasi akan menjadi sederhana, artinya gruru tidak terlalu kesulitan untuk menjelaskannya. Ia bisa menjelaskan kata verbal itu dengan menghadirkan foto Candi Borobudur dan Big Ben, Mock up jantung manusia, dan gambar ikan paus. Bila kata tersebut merujuk pada peristiwa, sifat sesuatu, tindakan, hubungan konsep, dan lain-lain, misalnya kata iman, etika, akhlak, atau tanggung jawab, maka masalah komunikasi menjadi tambah rumit, yakni bila komunikasinya melalui bahasa verbal. Namun bagi guru yang kreatif dan mampu mendayagunakan media pembelajaran secara tepat hal itu dapat dengan mudah diatasi, yakni dengan memberikan penjelasan melalui bahasa dramatisasi, simulasi, cerita (mendongeng), cerita bergambar, dan lain-lain.

1. **Fungsi Manipulatif**

 Fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimnana disebut di atas. Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

1. **Fungsi Psikologis**
2. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat menigkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam sistem saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan-rangsangan lainnya. Dengan demikian, media pembelajaan yang tepat guna adalah media pembelajaran yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa. Dalam psikologi komunikasi, fenomena ini-ketika kita memperhatikan rangsangan tertentu sambil membuang rangsangan yang lainnya- disebut perhatian selektif/ *selective attention*.[[7]](#footnote-8)

1. Fungsi Afektif

Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan minat, sikap penghargaan, nilai-nilai, dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin[[8]](#footnote-9)

1. Fungsi Kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa. Objek-objek itu direpresentasikan atau dihadirkan dalam diri seseorang melalui tanggapan, gagasan atau lambang, yang–dalam psikologi-semuanya merupakan sesuatu yang bersifat mental[[9]](#footnote-10).

1. Fungsi Imajinatif

Media pembelajarn dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi (*imagination*) berdasarkan Kamus Lengkap Psikologi C.P. Chaplin, adalah proses menciptakan objek atau peristiwa tanpa pemanfaatan data sensoris. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.[[10]](#footnote-11)

1. Fungsi Motivasi

Guru dapat memotivasi siswanya dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Donald O. Hebb menyebut cara pertama dengan *arousal* dan kedua dengan *expectancy*. Yang pertama, *arousal* adalah suatu usaha guru untuk membangkitkan *intrinsic motive* siswanya, sedangkan yang kedua *expectancy* adalah suatu keyakinan yang secara seketika timbul untuk terpenuhinya suatu harapan yang mendorong seseorang untuk melakukan suatu kegiatan.[[11]](#footnote-12) Harapan akan tercapainya suatu hasrat atau tujuan dapat menjadi motivasi yang ditimbulkan guru ke dalam diri siswa. Salah satu pemberian harapan itu yakni dengan cara memudahkan siswa –bahkan yag dianggap lemah sekalipun- dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

1. **Fungsi Sosio-Kultural**

Fungsi media dilihat dari sosio-kultural yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pemelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami para siswa yang memiliki jumlah cukup banyak (paling tidak satu kelas ±40 orang). Mereka masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda apalagi bila dihubungkan dengan adat, keyakinan, lingkungan, pengalaman, dan lain-lain. Sedangkan di pihak lain, kurikulum dan materi ajar ditentukan dan diberlakukan secara sama untuk setiap siswa. Tentunya guru akan mengalami kesulitan menghadapi hal itu, terlebih ia harus mengatasinya sendirian. Apalagi bila latar belakang dirinya (guru) baik adat, budaya, lingkungan, dan pengalamannya berbeda dengan para siswanya. Masalah ini dapat diatasi media pembelajaran, karena media pembelajaran memiliki kemampuan dalam memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.[[12]](#footnote-13)

1. **Media Sketsa Dan Foto**
2. Gambar Garis (*sketsa atau stick figure*)

Sketsa adalah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Dalam menggunakan sketsa, pengajar dapat menuangkan ide-ide ke dalam bentuk gambar sederhana atau draft kasar, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.[[13]](#footnote-14)

Meskipun tidak memiliki latar belakang pendidikan kesenian atau melukis, kita dapat membuat gambar sederhana yang merupakan sketsa atau gambar garis (*stick figure*). Gambar garis, kendatipun amat sederhana, dapat menunjukkan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik. Dengan gambar garis kita dapat menyampaikan cerita atau pesan-pesan penting. Di samping garis dapat dibuat langsung pada papan tulis ketika berada di kelas, gambar juga dapat dipersiapkan lebih dahulu pada lembaran karton atau kertas yang sesuai.

Bentuk suatu objek yang sederhana dapat dilukiskan dengan gambar garis tanpa mengkhawatirkan penafsiran yang keliru dari siswa.[[14]](#footnote-15)

Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan foto. Pertama, sketsa atau bisa disebut juga sebagai gambar garis (*stick figure*), yakni gambar sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. Kedua, lukisan merupakan gambar hasil repsresentasi simbolis dan artistik seseorang tentang suatu objek atau situasi. Ketiga, foto yakni gambar hasil pemotretan atau fotografi.

Sudjana & Rivai (1991) menguraikan beberapa kriteria pemilihan foto untuk tujuan pembelajaran, yaitu mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, kualitas artistik, kejelasan dan ukuran yang memadai, validitas, dan menarik. Foto benar-benar melukiskan konsep atau pesan isi pelajaran yang ingin disampaikan sehingga dapat memperlancar pencapaian tujuan. Foto disesuaikan dengan tingkat usia siswa, sederhana atau tidak rumit sehingga tidak salah menafsirkan pesan dalam foto itu.

Foto yang digunakan sebagai media pembelajaran harus artistik dalam arti foto tersebut mempertimbangkan faktor-faktor seperti komposisi, pewarnaan yang efektif, dan teknik pengambilan dan pemrosesan yang baik. Selanjutnya, foto harus cukup besar dan jelas untuk kelompok siswa yang dihadapi. Foto harus jelas karena hanya dengan ketajaman dan kontras yang baik yang dapat memberikan ketepatan dan rincian yang memadai untuk menggambarkan kenyataan yang ditampilkan.

Kebenaran foto atau validitas foto menggambarkan keadaan yang sesungguhnya, bukanlah foto sesuatu obyek atau peristiwa yang dibuat-buat atau didramatisasi. Foto seorang petani di desa kita yang sedang menuai padi dengan pisau alat panen merupakan kenyataan yang sesungguhnya, dibandingkan dengan seorang petani dari desa kita yang memanen padi di sawah dengan “mesin traktor penggiling padi”. Di samping itu, foto-foto untuk tujuan pembelajaran harus dapat memikat perhatian siswa, misalnya foto-foto mengenai benda-benda atau objek yang akrab dengan kehidupan siswa seperti binatang, boneka dan mainan, trains, boat, plane, dan lain-lain. Namun demikian, tidak berarti foto mengenai objek yang kurang akrab dengan siswa tidak boleh disajikan. Mungkin foto tentang sesuatu objek yang asing bagi siswa dapat menarik perhatian siswa karena baru pertama kalinya berkumpul dengan siswa ingin mengetahui lebih jauh tentang objek itu. [[15]](#footnote-16)

Terkait dengan obyek penelitian yaitu media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar (SD) dan madrasah ibtidaiyah (MI) maka yang dipakai adalah media sketsa dan foto sebagai sarana menyampaikan bahan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan.

1. Media Sketsa

Sketsa merupakan salah satu media pembelajaran yang paling mudah dalam setiap penyampaian bahan pengajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya tanpa memerlukan perlengkapan dan tidak di proyeksikan untuk mengamatinya. Karena sketsa biasanya dibuat sendiri oleh guru.

Menurut Arief S. Sadiman dalam bukunya media pendidikan bahwa sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.[[16]](#footnote-17) Guru yang menggunakan media ini dengan mudah dapat menuangkan ide-idenya. Karena gambar-gambar dalam bentuk sketsa banyak, bahkan hampir untuk semua tingkat pelajaran di sekolah-sekolah. Sketsa selain dapat menarik perhatian siswa, juga dapat memperjelas penyampaian pesan, harganyapun tidak perlu dipersoalkan.

Bagi guru yang kurang pandai menggunakan dapat menggunakan gambar sederhana berupa garis atau lingkaran dalam menerangkan materi pelajaran, sehingga dapat mengikat perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan. Gambar yang terdiri dari garis atau lingkaran ini juga merupakan alat yang dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Jadi sketsa dapat digunakan untuk sekolah tingkat SD dan MI pada siswa kelas III.

Dalam menggunakan gambar garis atau sketsa guru dapat membuat langsung pada papan tulis ketika berada di kelas atau juga bisa gambar gambar dipersiapkan terlebih dahulu pada lembaran karton/kertas yang sesuai. Dalam membuat gambar garis harus memenuhi ciri-ciri utama yaitu objek, aksi, dan situasi yang ingin dilukiskan.[[17]](#footnote-18) Kendatipun amat sederhana, gambar garis dapat menunjukkan aksi atau sikap dengan dampak yang cukup baik sehingga dapat menyampaikan pesan-pesan penting/materi pelajaran IPA.

Media sketsa mempunyai kelebihan dan kelemahan. Adapun kelebihan sketsa adalah:

1. Lebih konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding bahasa verbal.
2. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur.

Sedang kelemahan dari media sketsa sebagai berikut:

1. Beberapa gambar sketsa sudah cukup memadai akan tetapi cukup besar ukurannya bila digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar.
2. Bagaimanapun gambar sketsa tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan pesan gerak, dengan maksud guru meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

Jadi bentuk atau aksi yang ingin disampaikan kepada anak didik saat pembelajaran dapat dilukiskan dengan baik menggunakan sketsa/gambar sederhana berupa garis dan lingkaran. Untuk menghindari verbalisme dan keabstrakan agar anak didik mudah memahami dan mengerti tentang hal yang disampaikan oleh guru.

1. Media Foto

Selain sketsa/garis, foto juga merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu juga terdapat dimana-mana baik dilingkungan anak-anak maupun di lingkungan orang dewasa.

Foto adalah gambar yang tak diproyeksikan, terdapat dimana-mana, baik dilingkungan anak-anak maupun di lingkungan orang dewasa, mudah diperoleh, dan ditunjukkan kepada anak-anak.[[18]](#footnote-19) Seperti halnya sketsa, foto juga merupakan media yang sederhana, tanpa memerlukan perlengkapan dan diproyeksikan untuk mengamatinya, karena itu foto dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mempunyai nilai-nilai pendidikan bagi anak-anak dan memungkinkan belajar lebih efisien di sekolah. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang didapatkan lebih mendekati kenyataan dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

Seperti halnya sketsa, gambar foto juga mempunyai keuntungan dan kelemahan. Adapun kelebihan foto adalah:

1. Mudah dimanfatkan dalam kegiatan belajar dan mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
2. Harganya relatif lebih murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya dan cara memperolehnya pun mudah sekali tanpa memerlukan biaya.
3. Bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu.
4. Dapat menterjemahkan konsep atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistik.[[19]](#footnote-20)

Sedangkan kelemahan dari media foto adalah sebagai berikut:

1. Beberapa gambarnya sudah cukup memadai akan tetapi tidak cukup besar ukurannya bila dipergunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali bilamana diproyeksikan melalui proyektor.
2. Gambar foto adalah berdimensi dua, sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali bilamana dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.
3. Gambar foto bagaimana pun indahnya tetap tidak memperhatikan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar foto yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud guna meningkatkan daya evektivitas proses belajar mengajar.[[20]](#footnote-21)
4. **Media Sketsa dan Foto Dalam Pembelajaran IPA**

Gambar foto pada dasarnya digunakan untuk membantu, mendorong para siswa dan untuk membangkitkan minatnya pada pelajaran. untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil yang optimal, maka dari itu guru harus dapat memilih dan memilah media mengajar yang tepat, sehingga konsep yang disajikan bisa beradaptasi dengan siswa. Meski telah diketahui bahwa tidak ada cara yang paling baik, tetapi seorang guru harus menjadi guru yang kreatif, profesional, dan menyenangkan. Jadi seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengembangkan pendekatan dan memilih media yang efektif. Hal ini penting terutama untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

Media sketsa dan foto merupakan suatu alat pembelajaran yang sangat mudah dan sederhana yang bisa dibuat oleh guru, tetapi sangat menarik dan menyenangkan sehingga membuat siswa dapat lebih terfokus dalam pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan tidak bersifat monoton.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mempelajari benda langit dan peristiwa alam adalah pembelajaran yang menggunakan media sketsa dan foto. Dengan pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menguasai materi tentang cuaca dan pengaruhnya bagi manusia dengan jelas. Dengan menguasai materi tersebut maka prestasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat.

Maka dari itulah peneliti tertarik untuk meneliti dan memelih penelitian penggunaaan media sketsa dan foto untuk digunakan sebagai penelitian sehinggga dapat memeproleh hasil peneliatian yang falid bahwa media foto dan sketsa dapat meningkatan prestasi belajar siswa.

1. **Perbedaan antara Media Foto dan Sketsa**

Yang dapat menunjukkan perbedaan antara media foto dan sketsa yaitu; Gambar sketsa terbentuk dari hubungan-hubungan garis tanpa detail atau pola garis atau sketsa, Sedangkan foto merupakan gambar hasil pemotretan atau fotografi. Tidak ubahnya seperti gambar aslinya.

Dalam aktivitas pembelajaran, pengajar media sketsa dapat menjelaskan sesuatu secara lisan atau verbal. Gambar yang hanya trediri atas garis dan lingkaran tersebut merupakan cara ampuh untuk mneyingkirkan hambatan buta huruf dan kesukaran bahasa. Gambar garis atau sketsa ini dapat digunakan untuk semua tingkat sosial, mulai orang yang tidak bersekolah sama sekali sampai orang yang terpelajar. Tidak perlu khawatir dengan gambar yang telah dibuat. Karena sketsa disebut sebagai draft kasar, maka ia dapat dikembangkan menjadi karikatur dan kartun.

Apabila pengajar ingin penjelasannya lebih jelas dan dapat menarik perhatian pembelajar, sebaiknya pengajar menunjukkan benda-benda sebenarnya. Tetapi apabila pengajar tidak dapat menunjukkan benda-benda sebenarnya, dapat menunjukkan gambar atau foto dari benda-benda sebenarnya, tetapi langkah ini memerlukan waktu dan biaya yang lebih banyak, maka pilihan menggunakan sketsa, adalah merupakan alternative yang menguntungkan dalam proses pembelajaran, sebab selain dapat dibuat pengajar sendiri secara langsung dan cepat. Pengajar juga sambil membuat dan kemudian menjelaskan pelajaran.[[21]](#footnote-22)

Foto merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan objek dengan lebih konkrit, lebih realistis dan lebih akurat. Foto dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh seorang yang berada jauh dari tempat kejadian dalam bentuk foto setelah kejadian itu berlalu. Saat siswa memperhatikan suatau gambar, mereka akan terdorong untuk berbicara lebih banyak; berinteraksi baik dengan gambar-gambar tersebut, maupun dengan sesamanya; membuat hubungan di antara paradox dan membangun gagasan-gagasan baru.[[22]](#footnote-23)

Foto seperti halnya bentuk visual lainnya dapat ditemukan dari berbagai sumber, seperti surat kabar, majalah, brosur, dan buku-buku. Dengan demikian, foto dapat diperleh dengan mudah untuk digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, foto haruslah dipilih dan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dengan demikian foto bisa memenuhi fungsinya untuk membangkitkan motivasi dan minat siswa, mengembangkan kemampuan siswa berbahasa, dan membantu siswa menafsirkan serta mengingat isi pelajaran yang berkenaan dengan foto-foto tersebut.

Di samping siswa dapat menggunakan foto secara perorangan, foto dapat pula digunakan secara berkelompok terutama untuk melancarkan kegiatan diskusi tentang isi pelajaran. Diskusi tentang jenis-jenis spesies tertentu dari binatang akan berjalan efektif apabila disertai dengan foto-foto berbagai jenis binatang yang termasuk spesies yang sedang dibicarakan.

Sedangkan media foto, penulis maksudkan dalam pembahasan skripsi ini adalah Flat opeque picture, karena gambar datar tidak tembus pandang ini mudah pengadaannya serta biasanya relatif murah. Jadi media gambar adalah media yang dipergunakan untuk memvisualisasikan atau menyalurkan pesan dari sumber ke penerima (siswa). Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam komunikasi visual, di samping itu media gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

###### Tinjauan Tentang Pelajaran IPA

1. Hakikat Pembelajaran IPA

Kata *sains* berasal dari kata latin *scientia* yang berarti “*saya tahu*”. Dalam bahasa inggris berarti pengetahuan (*natural sciences*). Sedangkan dalam bahasa Indonesia disebut *Ilmu Pengetahuan Alam* atau dengan singkat dikenal dengan sebutan IPA. IPA dapat diartikan sebagai limu yang mempelajari sebab dan akibat dari kejadian yang terjadi di alam ini. Tetapi banyak kejadian yang belum dapat dijelaskan oleh IPA.[[23]](#footnote-24)

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada dasarnya berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Jadi bisa disimpulkan bahwa, IPA merupakan suatu badan pengetahuan tentang benda-benda di alam yang diperoleh dengan cara-cara tertentu.

Menurut Tatik Suharningrum yang dikutip dari Carin menjelaskan bahwa “Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu kumpulan pengetahuan yang tersusun secara sistematis yang diajarkan penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam”.[[24]](#footnote-25) Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar yang diperoleh dari pengelaman melalui serangkaian proses ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan.

Pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi pesesrta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, sedangkan pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajarannya menekankan pada pemberian pengalaman langsung mengembangkan kompetensi agar menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Pendidikan IPA diarahkan untuk berbuat sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar.

IPA diperlukan dalam kehidupan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan manusia melalui pemecahan masalah-masalah yang dapat diidentifikasikan. Penerapan IPA perlu dilakukan secara bijaksana agar tidak berdampak buruk terhadap lingkungan. Di tingkat SD/MI diharapkan ada penekanan pembelajaran Salingtemas (Sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar untuk merancang dan membuat suatu karya melalui penerapan konsep IPA dan kompetensi bekerja ilmiah secara bijaksana.

Pembelajaran IPA menekankan pada pemberian pengalaman belajar secara langsung. Dalam pembelajaran tersebut siswa-siswa difasilitasi untuk mengembangkan sejumlah ketrampilan proses dan kerja ilmiah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah tentang dirinya dan alam sekitar. Ketrampilan proses ini meliputi: ketrampilan mengamati dengan seluruh indera, ketrampilan menggunakan alat dan bahan secara benar dengan selalu memperhatikan keselamatan kerja, mengajukan pertanyaan, menggolongkan data, menafsirkan data, mengkomunikasikan hasil temuan secara beragam, serta menggali dan memilah informasi faktual yang relevan untuk menguji gagasan-gagasan atau memecahkan masalah sehari-hari.

Ada tujuh karateristik dalam pembelajaran IPA yang efektif, antara lain sebagai berikut:

1. Mampu memfasilitasi keingintahuan siswa-siswi.
2. Memberi kesempatan untuk menyajikan dan mengkomunikasikan pengalaman dan pemahaman tentang IPA.
3. Menyediakan wahana untuk unjuk kemampuan.
4. Menyediakan pilihan-pilihan aktivitas.
5. Menyediakan kesempatan untuk mengeksplorasi alam sekitar.
6. Memberi kesempatan berdiskusi tentang hasil pengamatan.[[25]](#footnote-26)

Dalam pembelajaran IPA guru harus berwawasan luas, memiliki kreatifitas tinggi, ketrampilan metodologi yang handal, rasa percaya diri yang tinggi, dan berani mengemas dan mengembangkan materi. Dan dari siswa sendiri dituntut kemampuan belajar yang relatif baik, baik dalam kemapuan akademik maupun kreatifitas. Karena pembelajaran IPA menekankan pada kemampuan analitik (mengurai), kemampuan asosiasi (menghubung-hubungkan), kemampuan eksploratif dan elaborative (menemukan dan menggali).

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK tahun 2004 dan KTSP tahun 2006), pembelajaran IPA di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah (SD-MI) secara eksplisit berupa mata pelajaran mulai diajarkan pada jenjang kelas tinggi. Sedangkan di kelas rendah pembelajaran IPA ini terintregrasi bersama mata pelajaran lainnya, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia melalui model pembelajaran tematis. Dalam KTSP ditegaskan pengertian IPA sebagai cara mencari tahu tentang alam secara sistematis dan bukan hanya kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.[[26]](#footnote-27)

1. Fungsi dan tujuan sains atau IPA

Mata pelajaran IPA di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah berfungsi untuk menguasai konsep dan manfaat IPA dalam kehidupan sehari-hari serta untuk melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau Madrasah Tsanawiyah (MTs), serta bertujuan: 1) Menanamkan pengetahuan dan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, 2) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap IPA dan teknologi, 3) Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan, 4) Ikut seta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam, 5) Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat, dan 6) Menghargai alam dalam segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan YME.[[27]](#footnote-28)

Pembelajaran mata pelajaran IPA di SD/MI bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

1. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
2. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
3. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
4. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
5. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memeilihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.
6. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan tuhan.
7. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilaaan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.[[28]](#footnote-29)
8. Proses Belajar dan Mengajar IPA
9. Proses belajar IPA

Dalam pendidikan terjadi rangkaian kegiatan komunikasi antar manusia, antara yang belajar dengan yang mengajar. Pemaparan tentang definisi belajar sebenarnya sudah dibahas oleh banyak ahli. Namun pemaknaan dari belajar itu sendiri tidaklah selalu sama bagi tiap orang, sebab masing-masing orang memaknai belajar dari sudut pandang yang berbeda.

Berikut ini terdapat beberapa tokoh yang mengungkapkan definisi belajar, yaitu :

1. Sardiman A. M., belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya denan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.[[29]](#footnote-30)
2. Whiterington, belajar merupakan perubahan dalam kepribadian, yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan.
3. Crow and Crow, belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.
4. Hilgrad, belajar adalah suatu proses di mana suatau perilaku muncul atau berubah karena adanya respons terhadap suatu situasi.[[30]](#footnote-31)

Dari beberapa definisi di atas, maka dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu juga akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.[[31]](#footnote-32)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah mengorganisasikan hal-hal yang berhubungan dengan belajar, yaitu dengan cara membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Mengajar itu memerlukan suatu ilmu. Oleh karena itu bagi seorang guru yang akan mengajar di depan kelas diperlukan ilmu tersebut, yang dinamakan didaktik. Didaktik adalah memberikan petunjuk-petunjuk umum yang berhubungan dengan penyajian bahan pelajaran agar anak dapat menguasai suatu bahan pelajaran.[[32]](#footnote-33)

Jadi, mengajar IPA merupakan kegiatan pengajar agar peserta didiknya belajar untuk mendapatkan ilmu IPA, yaitu kemampuan, ketrampilan, dan sikap tentang IPA itu sendiri. Ini dimaksudkan agar terjadi interaksi antara pengajar dan peserta didik.

1. Proses Belajar Mengajar IPA

Keterpaduan antara konsep belajar dan konsep melahirkan konsep baru yang disebut ”proses belajar-mengajar” atau dalam istilah lain disebut “proses pembelajaran”

Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran. Belajar mengacu pada apa yang dilakukan siswa, sedang mengajar mengacu pada apa yang dilakukan guru.[[33]](#footnote-34)

Proses belajar-mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.[[34]](#footnote-35)

Proses belajar-mengajar merupakan kegiatan guru yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai dengan evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung untuk mencapai tujuan tertentu yaitu pengajaran.

Proses belajar IPA akan terjadi dengan lancar bila belajar itu sendiri dilakukan secara kontinyu, karena belajar IPA membutuhkan pengetahuan yang mendalam.

Peristiwa belajar yang dikehendaki akan tercapai bila didukung oleh faktor-faktor sebagai berikut :[[35]](#footnote-36)

1. Peserta didik

Kegagalan atau keberhasilan belajar sangatlah tergantung kepada peserta didik. Kemampuan dan kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar IPA, sikap dan minat peserta didik terhadap IPA. Di samping itu juga bagaimana kondisi peserta didik, misalnya kondisi fisiologisnya, orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan lebih baik belajarnya dari pada orang yang dalam keadaan lelah. Intelegensi peserta didik juga berpengaruh terhadap kelancaran belajarnya.

1. Pengajar

Kemampuan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran IPA dan sekaligus menguasai materi yang diajarkan sangat mempengaruhi terjadinya proses belajar. Kepribadian, pengalaman, dan motivasi pengajar dalam mengajar IPA juga berpengaruh terhadap efektifitasnya proses belajar. Seorang pengajar IPA yang tidak menguasai materi IPA yang akan diajarkan, tidak mungkin ia dapat mengajar IPA dengan baik. Jika situasi yang dilukiskan itu terjadi, berarti proses belajar mengajar IPA tidak berlangsung efektif dan tentu saja peserta didik menjadi gagal dalam belajar IPA.

1. Sarana dan prasarana

Prasarana yang “mapan” seperti ruangan yang sejuk dan bersih dengan tempat duduk yang nyaman biasanya lebih memperlancar terjadinya proses belajar. Demikian pula sarana yang lengkap seperti buku teks, alat bantu belajar akan merupakan fasilitas belajar yang penting. Penyediaan sumber belajar yang lain, seperti alat peraga IPA, bacaan tentang pembelajaran IPA, laboratorium IPA dan lain-lain akan meningkatkan kualitas belajar peserta didik.

1. Penilaian

Penilaian di samping digunakan untuk melihat bagaimana hasil belajarnya, tetapi juga untuk melihat bagaimana berlangsungnya interaksi antara pengajar dan peserta didik. Fungsi penilaian dapat meningkatkan kegiatan belajar sehingga dapat diharapkan memperbaiki hasil belajar. Apabila hasil penilaiannya menunjukkan proses baik, maka hasil belajarnyapun baik, walaupun pada langkah terakhir dalam menyelesaikan masalah hasil terakhirnya salah.

1. PembelajaranIPA

Pembelajaran adalah proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa, meliputi: kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang sosial ekonominya, dan lain sebagainya.

Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan yang baru sehingga upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

 Dari pendapat-pendapat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran berpusat pada guru mengajar. Oleh karena itu pada hakekatnya pembelajaran IPA adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan yang memungkinkan pelajar melaksanakan atau belajar IPA, dan proses tersebut tidak terpusat pada guru pengajar. Pembelajaran IPA harus memberikan peluang kepada peserta didik untuk berusaha dan mencari pengalaman tentang IPA.

Pembelajaran mempunyai 2 karakteristik yaitu :

1. Dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir.
2. Dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka kontruksi sendiri.[[36]](#footnote-37)

Tujuan akhir dari pembelajaran IPA yaitu agar siswa dapat terampil dalam menggunakan berbagai konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari.

###### Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Pada dasarnya tingkat keberhasilan dari perbuatan yang dilakukan oleh siswa direalisasikan dengan istilah “prestasi belajar”. Hal ini berarti semakin tinggi prestasi belajar maka semakin berhasil pula proses belajarnya atau semakin sempurna perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya dan sebaliknya, semakin rendah prestasi belajar maka mengakibatkan kegagalan dalam proses belajarnya.

Pengertian prestasi secara etimologi adalah hasil yang telah dicapai.[[37]](#footnote-38) Secara terminologi menurut Djamarah prestasi adalah hasil dari suatu aktivitas yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seorang tersebut tidak melakukan suatu kegiatan.[[38]](#footnote-39) Hasil dari kegiatan tersebut merupakan indikator yang dijadikan pedoman untuk mengetahui kemajuan individu dalam segala hal yang diperoleh di sekolah.

Dari pengertian prestasi di atas maka dapat dipahami bahwa prestasi adalah hasil dari kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan dengan senang hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja baik secara individual maupun kelopok dalam bidang kegiatan tertentu.

Sedangkan pengertian belajar secara etimologi adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.[[39]](#footnote-40) Secara terminologi seperti pendapat Syah mengemukakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan enis dan jenjang pendidikan.[[40]](#footnote-41) Belajar itu membawa perubahan tingkah laku, aktual maupun potensial sehingga didapatkan kecakapan baru dan perubahan itu terjadi karena usaha.[[41]](#footnote-42) Hal ini senada dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.[[42]](#footnote-43)

Menurut Purwanto belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, dimana perubahan itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik, tetapi juga ada kemungkinan mengarah kepada tingkah laku yang lebih buruk.[[43]](#footnote-44) Dan Slameto mengartikan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.[[44]](#footnote-45)

Bertolak dari definisi etimologi pendapat para ahli diatas, dapat diambil pengertian singkat bahwa belajar adalah suatu perubahan yang menyangkut dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan dan sikap yang terjadi pada individu.

Dari uraian di atas maka dapat dipahami mengenai makna kata “prestasi” dan “belajar”. Prestasi merupakan hasil yang dicapai dari suatu aktivitas tertentu, sedangkan belajar adalah proses yang mengakibatkan perubahan dalam individu, yakni perubahan tingkah laku. Setelah diketahui definisi prestasi dan belajar, maka dapat memberikan definisi prestasi belajar yaitu hasil yang diperoleh seseorang pada bidang tertentu berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar yang dapat diukur dengan tes.

Prestasi belajar menurut Syah adalah keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau keberhasilan sebuah program pengajaran.[[45]](#footnote-46) Sedangkan menurut Djamarah yang dimaksud prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.[[46]](#footnote-47)

Dengan demikian prestasi belajar siswa adalah hasil yang diperoleh siswa setelah melewati proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu, yang biasanya mengadakan evaluasi untuk mendapatkan nilai tes yang kemudian didokumentasikan pada sebuah buku yang disebut dengan raport. Hasil tersebut dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan sekolah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi.[[47]](#footnote-48)

Jadi dapat disimpulkan, prestasi belajar dalam penelitian ini adalah nilai yang telah dicapai oleh siswa kelas III dalam ujian semester mata pelajaran IPA. Sedangkan prestasi belajar IPA adalah hasil yang telah dicapai setelah melakukan usaha (belajar) IPA yang dinyatakan dengan nilai tes yang berupa angka atau huruf.

1. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Proses belajar merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat mencapai tujuan yang diharapkan oleh pendidikan. Sedangkan prestasi belajar merupakan alat ukur dalam menentukan berhasil tidaknya suatu prestasi yang setinggi-tingginya.

Dalam proses belajar mengajar tidak semua siswa dapat menangkap seluruh apa yang dijelaskan oleh guru, oleh sebab itu prestasi belajar siswa juga akan berbeda-beda dikarenakan adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya, baik dalam dirinya ataupun dari luar dirinya.

Seperti yang dijelaskan oleh Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono dalam bukunya bahwa “prestasi belajar siswa banyak dipengaruhi berbagai faktor, baik dalam dirinya (*internal*) maupun dari luar dirinya (*eksternal*).”

Prestasi belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing.[[48]](#footnote-49)

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan atas dua kategori, yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Kedua faktor tersebut saling mempengruhi dalam proses belajar mengajar individu sehingga menentukan kualitas prestasi belajar siswa.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar, diantaranya:

1. Faktor yang berasal dari diri sendiri (*internal*)

Yaitu faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri/ individu dan dapat mempengaruhi prestasi belajar. Faktor tersebut meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis.

1. Faktor Fisiologis (jasmaniah)

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Kondisi jasmani yang menandai (baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh), dapat mempengaruhi semangat dan intensitas dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas belajarnya sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang atau tidak berbekas.[[49]](#footnote-50)

1. Faktor Psikologis

Setiap manusia atau peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, sehingga akan berpengaruh pada prestasi belajarnya masing-masing. Banyak faktor yang termasuk aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas perolehan belajar siswa. Syah menerangkan bahwa diantara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut:

1. Tingkat kecerdasan/intelegensi siswa.
2. Sikap siswa.
3. Bakat siswa.
4. Minat siswa.
5. Motivasi siswa.[[50]](#footnote-51)
6. Faktor yang berasal dari luar diri siswa (*eksternal*)

Faktor *eksternal* yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa dapat dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

1. Faktor Sosial, yang terdiri atas:
2. Lingkungan Keluarga

Keluarga adalah lingkungan pertama yang memberi pengaruh pada seorang anak. Baik pula dengan keberhasilan belajarnya pun siswa banyak sekali dipengaruhi oleh lingkungan keluarganya.

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, realisasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.[[51]](#footnote-52)

1. Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah tempat dimana berlangsungnya proses belajar mengajar. Faktor sekolah yang mempengaruhi proses belajar siswa antara lain: metode mengajar guru, penggunaaan media belajar, hubungan siswa dengan guru, hubungan siswa dengan siswa, keadaan gedung sekolah, sarana sekolah, tugas yang diberikan oleh guru dan sebagainya.

1. Lingkungan Masyarakat

Masyarakat terdiri atas sekelompok manusia yang menempati daerah tertentu, menunjukkan integrasi berdasarkan pengalaman bersama berupa kebudayaan, memiliki sejumlah lembaga yang melayani kepentingan bersama, mempunyai kesadaran akan kesatuan tempat tinggal dan bila perlu dapat bertindak bersama.

Dengan ini sudah barang tentu masyarakat mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap belajar siswa. Karena dalam masyarakat, siswa berinteraksi dengan lingkungan dan interaksi yang kurang tepat kerap kali terjadi, sehingga dapat menghambat siswa untuk belajar. Dan diantara pengaruh tersebut antara lain adalah kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

1. Faktor Budaya

Faktor budaya yang termasuk mempengaruhi belajar adalah faktor yang disalurkan melalui media massa baik elektronik maupun surat kabar yang ada disekeliling kita. Begitu juga dengan adanya kemajuan teknologi saat ini yang mana segala informasi dapat secara cepat diterima oleh kalangan manapun. Melalui media diatas pengaruh budaya asing yang mana secara tidak langsung akan lebih mudah mepengaruhi perilaku anak, serta mempengaruhi pula dalam kegiatan belajarnya. Dengan banyaknya acara-acara yang ditayangkan ditelevisi maka banyak pula anak-anak menjadi malas belajar karena disibukkan dengan acara-acara yang ada di televisi, sehingga mengakibatkan semangat untuk meningkatkan prestasi anak didik lebih menurun.

1. Faktor Lingkungan Keagamaan

Lingkungan keagamaan yang berada ditempat tinggal anak sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar anak. Masyarakat yang beragama, lingkungan sebagai tempat tinggal untuk hidup akan damai masyarakatnya karena tidak ada keributan, penuh dengan kerukunan dan saling menghormati sehingga dapat memberikan kenyamanan bagi anak yang sedang belajar. Keadaan yang tentram dan aman penuh dengan nuansa keagamaan inilah dapat memudahkan anak untuk berkonsentrasi dalam belajarnya.

Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi dalam belajar diperlukan suatu pengukuran yang disebut dengan tes prestasi. Tujuan tes pengkuran ini memberikan bukti peningkatan atau pencapaian prestasi belajar yang diperoleh. Serta untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap pelajaran tersebut.

Tes prestasi belajar merupakan tes yang disusun secara terencana untuk mengungkap performansi maksimal subyek dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan.[[52]](#footnote-53) Tes prestasi ini biasanya digunakan pada kegiatan pendidikan formal.

Anne Anastasi dalam bukunya Psychological Testing mengatakan bahwa tes pada dasarnya adalah suatu pengukuran dan objektif dan standar terhadap sampel perilaku. Sedangkan Brown mengatakan bahwa tes adalah suatu prosedur yang sistematis guna mengukur sampel perilaku seseorang.[[53]](#footnote-54)

Fungsi utama tes prestasi di kelas menurut Robert L. Ebel: “ Mengukur prestasi belajar para siswa dan membantu para guru untuk memberikan nilai yang lebih akurat (*valid*) dan lebih dapat dipercaya (*realibel*).[[54]](#footnote-55)

Pada umumnya bahwa suatu nilai yang baik merupakan tanda keberhasilan belajar yang tinggi, sedangkan nilai tes yang rendah merupakan kegagalan dalam belajar. Karena nilai tes dianggap satu-satunya yang mempunyai arti penting, maka nilai tes itulah biasanya menjadi target usaha mereka dalam belajar.

###### Implementasi Penggunaan Media Sketsa dan Foto dalam Meningkatkan Pembelajaran IPA

Penggunaaan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa, sehingga media pembelajaran sangat membantu siswa untuk bisa mencapai hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran akan lebih menarik bagi siswa dibandingkan hanya cerita guru saja. Adapun media pembelajaran dapat mempertinggi keberhasilan proses belajar mengajar, dikarenakan oleh:

* 1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
	2. Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahamai oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai pelajaran lebih baik.
	3. Metode belajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
	4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan , mendemosntrasikan, dan lain-lain.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran. Pertama, guru perlu memiliki pemahaman media pengajaran antara lain jenis dan manfaat media pembelajaran, kriteria memilih dan menggunakan media, menggunakan media dalam belajar mengajar. Kedua, guru terampil membuat media pembelajaran sederhana untuk keperluan pengajaran. Ketiga, pengetahuan dan ketrampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media dalam proses pembelajaran.

Sedangkan kriteria dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran antara lain:

1. Ketepatannya dalam tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan dalam memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakannya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat dimanfaatkan siswa selama pembelajaran berlangsung.
6. Sesuai dengan taraf berfikir siswa.[[55]](#footnote-56)

Mengenai penggunaan media sketsa dan foto memberikan pengaruh yang tinggi terhadap prestasi belajar siswa. Media yang paling sederhana , praktis, dan mudah dibuat banyak diminati siswa pada jenjang pendidikan dasar. Hasil studi menunjukkan bahwa siswa-siswi pada pendidikan dasar lebih menyenangi gambar berwarna dari pada hitam putih, memilih foto daripada gambar, dan memilih gambar sederhana daripada yang rumit serta memilih realisme dalam hal bentuk dan warna. Oleh karena itu dalam penelitian ini penggunaan media dalam pelajaran IPA digunakan media sketsa yang bersifat abstrak kemudian diperjelas dengan menggunakan media foto agar pembelajaran lebih bervariasi dan diharapkan siswa tidak akan jenuh dalam belajar. Gambar sketsa dan foto pada dasanya membantu mendorong siswa dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran.

Menurut Edmund Faison dalam penelitiannya tentang penggunaan gambar-gambar dalam pengajaran, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh hasil belajar siswa secara maksimal maka gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati, sederhana, direproduksi bagus, lebih realistik, dan menyatu dengan teks.
2. Terdapat bukti bahwa gambar-gambar berwarna lebih menarik minat siswa dari pada hitam putih, dan daya tarik terhadap gambar bervariasi sesuai dengan umur, jenis kelamin, serta kepribadian seseorang.[[56]](#footnote-57)

Penelitian yang dilakukan terhadap penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar sampai kepada kesimpulan, bahwa proses dan hasil belajar siswa menunujukkan perbedaan yang berarti antara pembelajaran tanpa menggunakan media dengan menggunakan media. Oleh sebab itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pengajaran sangat dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

Sesuai dengan kurikulum KTSP 2008, pelajaran IPA pada dasarnya sudah diberikan sejak kelas I sekolah dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Dalam proses pembelajaran IPA selain menggunakan metode dan strategi pengajaran, media pembelajaran juga dapat memberikan motivasi semangat belajar pada siswa.

Dalam setiap pembelajaran, guru hendaknya memperhatikan penguasaan materi prasyarat yang diperlukan. Dalam pembelajaran IPA hendaknya dimulai dengan masalah yang kontekstual. Sehingga siswa akan tertarik untuk mempelajari jika mereka terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik secara indvidu maupun kelompok.

 Salah satu upaya yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam mempelajari IPA adalah pembelajaran dengan menggunakan media sketsa dan foto. Media sketsa dan foto merupakan salah satu media pembelajaran yang mudah dan sederhana, tetapi menarik. Penggunaan media sketsa dan foto dalam pembelajaran IPA sangat membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman siswa pada suatu materi yang diajarkan. Dalam penelitian ini materi yang diajarkan adalah cuaca dan musim dimana siswa diperlihatkan secara langsung mengenai gambar-gambar yang berhubungan dengan materi tersebut, antara lain gambar awan hitam, awan putih, cuaca ketika turun hujan, cuaca ketika musim panas, pakaian, makanan, dan minuman yang cocok untuk musim hujan dan musim kemarau. Untuk lebih bervariasi peneliti menggunakan media sketsa dan foto dalam pembelajaran IPA dengan materi cuaca dan musim agar siswa tidak merasa jenuh dan bersemangat dalam belajar. Jadi penggunaan media sketsa dan foto sangat cocok diterapkan untuk pembelajaran IPA dengan materi cuaca dan musim. Dengan pembelajaran ini diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran IPA. Dengan menguasai materi tersebut maka prestasi belajar siswa diharapkan dapat meningkat, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III MI Roudlotul ‘Ulum.

Media sketsa dan foto dalam konteks pembelajaran sangat efektif sebagai media visual untuk merangsang kreatifitas imajinasi siswa. Disamping itu penggunaan media pembelajaran yang tepat oleh guru akan meningkatkan prestasi belajar siswa.[[57]](#footnote-58)

1. WJS. Poerwodarmanto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, PN, BALAI PUSTAKA, JAKARTA, 1976. Hal 89 [↑](#footnote-ref-2)
2. Departemen Agama, *Al Qur’an dan Dertejemah*, YPP al Qur;an. Jakarta 1984. Hal 224 [↑](#footnote-ref-3)
3. Yudhi munadi, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada (GP) Press, 2010) hal 5-8 [↑](#footnote-ref-4)
4. Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Ibsania Press, 2009. [↑](#footnote-ref-5)
5. Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2010) hal 4-7 [↑](#footnote-ref-6)
6. Mudofir, *Prinsip-Prinsip Pengelolaan Pusat Sumber Belajar* (BANDUNG, SINAR ABADI 1992) hal, 1-2 [↑](#footnote-ref-7)
7. Jalaluddin Rakhmat, *Media Pembelajaran* (JAKARTA, REMAJA KARYA; 1985) Hal 67 [↑](#footnote-ref-8)
8. *Ibid.* [↑](#footnote-ref-9)
9. WS. Winkel, *Psikologi Umum* BANDUNG, PERMATA; 1989, Hal 42 [↑](#footnote-ref-10)
10. C.P. Chaplin, Motivasi Dalam Pembelajaran 1993:239 [↑](#footnote-ref-11)
11. Aminuddin Rasyad, Pengantar *Media Pembelajaran* (JAKARTA, RINEKA KARYA; 2003) Hal 23 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid*;…37-48­ [↑](#footnote-ref-13)
13. Arief S. Sadiman, dkk, Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,), Jakarta:,PT RajaGrafindo Persada, 2007. [↑](#footnote-ref-14)
14. Prof. Dr. Azhar Arsyad, M, A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2007) hal 115-116 [↑](#footnote-ref-15)
15. Prof. Dr. Azhar Arsyad, M, A. *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2007) hal 127-128 [↑](#footnote-ref-16)
16. Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali, 1986), hal. 33 [↑](#footnote-ref-17)
17. Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran….,* hal. 116 [↑](#footnote-ref-18)
18. Anggota IKAPI, *Media Pendidikan.* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 63 [↑](#footnote-ref-19)
19. Daryanto, *Media Pembelajaran (Perannanya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembalajaran).* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal. 109-110 [↑](#footnote-ref-20)
20. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hal. 72 [↑](#footnote-ref-21)
21. WJS. Poerwodarmanto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*,...... Hal 230 [↑](#footnote-ref-22)
22. Drs. Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2010) hal 85-89 [↑](#footnote-ref-23)
23. Sukarno, et. All., *Dasar-Dasar Pendidikan SAINS (Pegangan mengajarkan IPA bagi guru-guru dan calon-calon guru IPA – Sekolah Lanjutan)*. (Jakarta: Bhratara Karya Aksara, 1981), hal. 1 [↑](#footnote-ref-24)
24. http: //www. Tatik Suharningrum, *Artikel Peningkatan Hasil Belajar Imu IPA Dengan Pemanfaatan Media Gambar*. Com, diakses tgl 30-03-2011 [↑](#footnote-ref-25)
25. Sunaryo, et. All., *Modul Pembelajaran Inklusif Gender*. (Jakarta Pusat: LAPIS), hal. 538 [↑](#footnote-ref-26)
26. *Ibid.*, hal. 541 [↑](#footnote-ref-27)
27. *Ibid*, hal. 538 [↑](#footnote-ref-28)
28. *Ibid…*, hal. 401-402 [↑](#footnote-ref-29)
29. Sardiman A. M, *Interaksi & motivasi Belajar Mengaja*r, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2007), hal 20 [↑](#footnote-ref-30)
30. Prof. Dr. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005) hal 15-16 [↑](#footnote-ref-31)
31. Sardiman A.M , *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,(*Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 20 [↑](#footnote-ref-32)
32. Team Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya, *Pengantar Didaktik Metodik Kurikulum PBM*, ( Jakarta: Rajawali, 1989), hal. 1 [↑](#footnote-ref-33)
33. Yoto dan Saiful Rahman*, Manajemen Pembelajaran*, (Malang : Yanizar Group, 2001), hal. 9 [↑](#footnote-ref-34)
34. Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 4 [↑](#footnote-ref-35)
35. Herman Hudoyo, *Strategi Belajar Mengajar Matematika*,…, hal. 6-9 [↑](#footnote-ref-36)
36. Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*,…,hal. 61-63 [↑](#footnote-ref-37)
37. Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.* Jakarta☹Balai Pustaka, 1995), hal. 700 [↑](#footnote-ref-38)
38. Syaiful Bahri Djamarah , *Prestasi Belajar Dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 21 [↑](#footnote-ref-39)
39. Dekdikbud, *Kamus Besar…,* hal.113 [↑](#footnote-ref-40)
40. Muhibin Syah, *Psikologi Belajar.* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 63 [↑](#footnote-ref-41)
41. Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 232 [↑](#footnote-ref-42)
42. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 28 [↑](#footnote-ref-43)
43. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan.* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hal. 85 [↑](#footnote-ref-44)
44. Syaiful Bahri Djamarah , *Prestasi Belajar…,* hal. 22 [↑](#footnote-ref-45)
45. Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan…,* hal. 141 [↑](#footnote-ref-46)
46. Djamarah, *Prestasi Belajar…,* hal. 23 [↑](#footnote-ref-47)
47. Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 102-103 [↑](#footnote-ref-48)
48. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 138 [↑](#footnote-ref-49)
49. Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*…, .hal. 145 [↑](#footnote-ref-50)
50. Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan…,*  hal. 133 [↑](#footnote-ref-51)
51. Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi.* ( Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 62-63 [↑](#footnote-ref-52)
52. Saifudin Azwar, *Tes Prestasi (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar).* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005), hal. 9 [↑](#footnote-ref-53)
53. Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi (Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar).* (Yogyakarta: Liberty. 1987), hal. 2-3 [↑](#footnote-ref-54)
54. Saifuddin Azwar, *Tes Pretasi…,* hal. 14 [↑](#footnote-ref-55)
55. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*…., hal. 4-5 [↑](#footnote-ref-56)
56. *Ibid*, hal. 12-13 [↑](#footnote-ref-57)
57. <http://kurtek.upi.edu/media/sources/foto%20sebagai%20media%20pembelajaran.pdf> [↑](#footnote-ref-58)