

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Metode *Poster Comment***

###### **a. Pengertian metode *poster comment***

metode secara harfiah berarti cara. Dalam pemakaian umum, metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau acara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2010: 46), metode adalah suatu cara yang digunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, sedangkan menurut Hamzah B.Uno (2010: 2), metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural, yaitu berisi tahapan tertentu.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan.

Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Metode menurut para adalah penentuan bahan yang akan diajarkan, adapula yang mengatakan cara-cara penyajian bahan. Pada intinya metode mencakup beberapa factor, yaitu penentuan bahan, penentuan urutan bahan, cara-cara penyajian,

dan sebagainya yang kesemuanya dilandaskan pada suatu sistem tertentu untuk mencapai tujuan tertentu pula.

Metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap motivasi peserta didik untuk belajar. Jika peserta didik merasa bosan, maka mereka akan kurang termotivasi untuk belajar. Sebaliknya, jika mereka merasa metode yang dipergunakan oleh guru tidak membuat mereka bosan maka akan termotivasi untuk belajar. Namun Jeremy Harmer juga menyebutkan bahwa bidang ini sangat sulit untuk dipastikan.

Peserta didik yang sungguh-sungguh termotivasi untuk belajar mempunyai kemungkinan untuk tetap sukses dengan metode pembelajaran yang dipergunakan guru.

Berbagai penelitian telah dilakukan pun tidak ada secara pasti menyatakan bahwa salah satu metode lebih baik dari metode lain. Kesuksesan suatu metode sebagian besar berada ditangan guru. Pada dasarnya metode pembelajaran bahasa pada hakikatnya adalah apa yang dimaksud oleh tujuan pembelajaran itu sendiri.

Dalam pembelajaran metode mengajar merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dalam pembelajaran. “ setiap metode mengajar (metoda pembelajaran) masing-masing memiliki karakteristik yang berbeda dalam membentuk pengalaman belajar siswa, tetapi satu dengan yang lainnya saling menunjang (Masitoh dan Laksmi Dewi, 2009 : 116)

Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 51) poster adalah sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. jadi poster dapat didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang.

Metode ini merupakan salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *active learning*. Metode ini sering juga disebut sebagai metode mengomentari gambar, yakni suatu strategi yang digunakan pendidik dengan maksud mengajak siswa untuk memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentu saja harus berkaitan dengan pencapaian suatu kompetensi dalam pembelajaran (A. Fatah Yasin, 2008 : 183).

Metode ini bertujuan untuk menstimulasi dan meningkatkan kreatifitas dan mendorong penghayatan siswa terhadap suatu permasalahan. Dalam metode ini siswa di dorong untuk bisa mengungkapkan pendapatnya secara lisan tentang gambar atau poster.

**b. Prosedur metode *poster comment***

- 1) Pilihlah sebuah gambar atau poster yang ada kaitannya dengan topik bahasan yang akan dibahas.
- 2) Mintalah siswa untuk mengamati terlebih dahulu gambar atau poster tersebut.

- 3) Mintalah mereka untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian mereka diminta memberikan komentar atau pendapat tentang gambar atau poster tersebut (Melvin L.Silberman, 2006 : 192).
- 4) Siswa diminta untuk memberikan solusi atau rekomendasi berkaitan dengan gambar atau poster tersebut.

**c. Prinsip Membuat Desain *Poster Comment***

Dalam proses penataan harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu, antara lain prinsip kesederhanaan, keterpaduan, penekanan, dan keseimbangan. Unsur-unsur visual yang selanjutnya perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur, dan warna (Azsyad Arsyad (2007: 107)

1) Kesederhanaan

Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Pesan atau informasi yang panjang atau rumit harus dibagi-bagi kedalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami, demikian pula teks yang menyertai bahan visual harus dibatasi.

2) Keterpaduan

Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan sehingga visual itu merupakan suatu bentuk menyeluruh yang dapat dikenal dan dapat membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

### 3) Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sederhana, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.

### 4) Keseimbangan

Bentuk atau pola yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan. Keseimbangan merupakan prinsip dalam komposisi yang menghindari kesan berat sebelah atas suatu bidang atau ruang yang diisi dengan unsure-unsur rupa.

Jadi, dalam mendesain gambar pendidik harus memperhatikan prinsip-prinsip tersebut agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

## **d. Kriteria Pemilihan Gambar yang Baik dalam metode *poster comment***

- 1) Gambar tersebut harus secara jujur melukiskan situasi seperti orang yang melihat benda sebenarnya.
- 2) Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- 3) Gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya. Apabila gambar/foto tersebut tentang benda/objek

yang belum dikenal atau pernah dilihat anak maka sulitlah membayangkan berapa besar benda atau objek tersebut.

- 4) Gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktifitas tertentu.
- 5) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Walaupun dari segi mutu kurang, gambar/foto karya peserta didik sendiri seringkali lebih baik.
- 6) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Arief S Sadiman, 2008 : 31-33).

Pada umumnya pemilihan gambar sebagai media visual haruslah jelas dan menarik. Ketepatan dalam pemilihan media merupakan hal yang penting. Selain pertimbangan kemudahan mendapatkan media, perlu mempertimbangkan hal lainnya, seperti tujuan yang hendak dicapai, isi materi pelajaran, keterampilan guru, dan kesesuaian dengan taraf berfikir siswa.

**e. Prinsip-prinsip Penggunaan Gambar dalam *Poster Comment***

Menurut Sudjana dan Rivai dalam bukunya yang berjudul *Media Pengajaran*, ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan dalam mempergunakan gambar-gambar sebagai media visual pada setiap kegiatan pengajaran, antara lain:

- 1) Pergunakanlah gambar untuk tujuan-tujuan pelajaran yang spesifik, yaitu dengan cara memilih gambar tertentu yang akan mendukung penjelasan inti pelajaran atau pokok-pokok pelajaran.
- 2) Padukan gambar-gambar kepada pelajaran, sebab keefektifan pemakaian gambar-gambar fotografi didalam proses belajar mengajar memerlukan keterpaduan.
- 3) Pergunakanlah gambar-gambar itu sedikit saja, daripada mempergunakan banyak gambar tetapi tidak efektif. Hemat dalam penggunaan gambar yang mengandung makna. Jumlah gambar yang sedikit tapi selektif, lebih baik daripada dua kali mempertunjukkan gambar-gambar yang serabutan tanpa pilih-pilih.
- 4) Kurangilah pembahasan kata-kata pada gambar, oleh karena gambar-gambar itu justru sangat penting dalam mengembangkan kata-kata atau cerita, atau dalam menyajikan gagasan baru.
- 5) Mendorong pernyataan yang kreatif, melalui gambar-gambar para siswa akan didorong untuk mengembangkan keterampilan berbahasa lisan dan tulisan., seni grafis dan bentuk-bentuk kegiatan lainnya.
- 6) Mengevaluasi kemajuan kelas,bisa juga dengan memanfaatkan gambar-gambar baik secara umum maupun secara khusus (Nana Sudjana, 2010: 76-77)

Dalam hal ini prinsip-prinsip penggunaan media gambar merangsang guru untuk lebih kreatif dalam penyampaiannya kepada

siswa. Berhasil tidaknya proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kreativitas guru itu sendiri.

**f. Kegunaan *Poster Comment* dalam pembelajaran**

Setiap metode tentunya memiliki tujuan atau kegunaannya masing-masing, begitu pula dengan metode *poster comment*. Kegunaan dari metode tersebut sebagaimana telah diungkapkan oleh Sudjana dan Rivai bahwa kegunaan poster diantaranya adalah untuk memotivasi, sebagai peringatan serta sebagai pengalaman yang kreatif (Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, 2010: 56). Berikut ini penjelasan kegunaan *poster comment* dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Untuk memotivasi
- 2) Dalam gambar tersebut tidak boleh terdapat coretan.
- 3) Peserta didik diminta berkomentar secara bebas mengenai ide-ide yang mereka pikirkan saat mereka melihat gambar tersebut.
- 4) Pendidik meminta peserta didik menuliskan apa yang mereka pikirkan saat mereka melihat gambar (dapat dibantu oleh literature yang sesuai).
- 5) Pendidik suda mempersiapkan rumusan jawaban yang tepat mengenai gambar yang tertuang dalam sebuah kartu.

Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam metode belajar ini adalah:

- 1) Beberapa kartu bergambar dan sejumlah kelompok.
- 2) Kartu bergambar tersebut harus sesuai dengan topic yang akan dibahas.

**g. Langkah-langkah Penggunaan Metode *Poster Comment***

Langkah-langkah dalam metode pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Pendidik membagi kelompok-kelompok kecil;
- 2) Pendidik membagikan kartu bergambar IPA yang ada berkaitan dengan topik bahasan yang akan dibahas;
- 3) Pendidik meminta peserta didik untuk mengamati terlebih dahulu kartu bergambar IPA tersebut
- 4) Pendidik meminta peserta didik untuk berdiskusi secara berkelompok,
- 5) Pendidik meminta peserta didik untuk memberikan komentar atau pendapat secara bergiliran mengenai kartu bergambar IPA.

Sebagai pelaku proses belajar mengajar, pendidik juga harus memperhatikan hal-hal sebelum memilih metode dan media pembelajaram. Salah satunya adalah memperhatikan kelebihan dan kelemahan dari penggunaan metode poster comment menggunakan media kartu bergambar.

Menurut Sudjana dan Rivai, ada beberapa keuntungan yang diperoleh dari penggunaan gambar dalam kegiatan pengajaran, antara lain:

- 1) Mudah dimanfaatkan di dalam kegiatan belajar-mengajar, karena praktis tanpa memerlukan perlengkapan apa-apa.
- 2) Harganya relative lebih murah dari pada jenis-jenis media pengajaran lainnya.

- 3) Gambar fotografi bisa dipergunakan dalam banyak hal, untuk berbagai jenjang pengajaran dan berbagai disiplin ilmu. Mulai dari TK sampai Perguruan Tinggi, dari ilmu-ilmu sosial sampai ilmu-ilmu eksakta.
- 4) Gambar fotografi dapat menerjemahkan atau gagasan yang abstrak menjadi lebih realistic.

Sekalipun demikian setiap media pengajaran selalu mempunyai kelemahan-kelemahan tertentu, begitu juga halnya dengan gambar-gambar fotografi. Kelemahannya antara lain:

- 1) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai akan tetapi tidak cukup besar ukurannya bila dipergunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali bilamana diproyeksikan melalui proyektor opek.
- 2) Gambar fotografi berdimensi dua, sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali bilamana dilengkapi dengan beberapa seri gambar untuk objek yang sama.
- 3) Gambar fotografi bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup (Nana Sudjana, 2010 : 71-72).

## **2. Media Kartu Bergambar**

### **a. Pengertian Media Kartu Bergambar**

Kata media berasal dari bahasa Latin yang adalah bentuk jamak dari medium batasan mengenai pengertian media sangat luas, namun kita membatasi pada media pendidikan saja yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Media memiliki multi makna, baik dilihat secara terbatas maupun secara luas. Munculnya berbagai macam definisi disebabkan adanya perbedaan dalam sudut pandang, maksud, dan tujuannya. AECT (Association for Education and Communication Technology) dalam Sadiman (2008: 6) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi.

NEA (National Education Association) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut. Gagne dalam (Sadiman, 2008: 6) menyimpulkan beberapa pandangan tentang media, yang menempatkan media sebagai komponen sumber, mendefinisikan media sebagai “komponen sumber belajar di lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.”

Briggs berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Wilbur Schramm dalam (Sadiman, 2008: 27) mencermati pemanfaatan media sebagai suatu teknik untuk

menyampaikan pesan, di mana ia mendefinisikan media sebagai teknologi pembawa informasi/pesan instruksional. Yusuf Hadi Miarso memandang media secara luas/makro dalam sistem pendidikan sehingga mendefinisikan media adalah segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar pada diri siswa.

#### **b. Manfaat Media Kartu Bergambar**

Secara umum media mempunyai kegunaan (Sadiman, 2008: 17)

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
- 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
- 5) Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

#### **c. Kelebihan Media Kartu Bergambar**

Adapun kelebihan dari media kartu bergambar dalam Sadiman (2008: 29) sebagai berikut:

- 1) Sifatnya konkrit gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut. Gambar atau foto dapat mengatasi hal tersebut. Air terjun Niagara atau DanauToba

dapat disajikan ke kelas lewat gambar atau foto. Peristiwa-peristiwa yang terjadi di masa lampau, kemarin, atau bahkan semenit yang lalu kadang-kadang tak dapat kita lihat apa adanya. Gambar atau foto amat bermanfaat dalam hal ini.

- 3) Media gambar atau foto dapat mengatai keterbatasan pengamatan kita. Sel atau penampang daun yang tak mungkin kita lihat dengan mata telanjang dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk gambar atau foto.
- 4) Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Gambar atau foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

#### **d. Kelemahan Media Kartu Bergambar**

Adapun kelemahan dari media kartu bergambar dalam Sadiman (2008: 31) adalah sebagai berikut:

- 1) Gambar atau foto hanya menekankan persepsi indra mata
- 2) Gambar atau foto benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- 3) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar

### **3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam**

#### **a. Hakikat Ilmu Pengetahuan Alam**

Kata Ilmu Pengetahuan Alam merupakan terjemahan dari kata-kata Bahasa Inggris "*Nature Science*" secara singkat sering disebut

“*Science*” Natural Artinya Alamiah, berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam. *Science* artinya ilmu pengetahuan. Jadi Ilmu Pengetahuan Alam, ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam. Untuk selanjutnya kita akan menggunakan kata IPA sebagai suatu istilah ( Sрни M Iskandar, 1997: 2).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau sains (dalam arti sempit) sebagai disiplin ilmu terdiri dari *physical science* dan *life science*. Termasuk *physical sciences* adalah ilmu astronomi, kimia, geologi, mineralogi, meteorologi dan fisika; sedangkan *life sciences* meliputi biologi, zoologi, fisiologi. Menurut James Conant, mendefinisikan sains sebagai “suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentkan lebih lanjut” (Sumaji dkk, 1998: 30).

Menurut Henro Darmojo dan R.E. Kaligis (1992: 3), dari segi istilah yang digunakan IPA atau Ilmu Pengetahuan Alam “Ilmu” tentang “Pengetahuan Alam”. “Ilmu” artinya suatu pengetahuan yang benar. Pengetahuan yang benar artinya yang dibenarkan menurut tolok ukur kebenaran ilmu, yaitu rasional dan objektif. Rasional yang artinya masuk akal atau logis, diterima oleh akal sehat, sedangkan objektif yang artinya sesuai dengan objeknya, sesuai dengan kenyataan, atau sesuai dengan pengalaman, pengamatan, melalui panca indra. Pengetahuan Alam yang artinya adalah pengetahuan tentang alam semesta dengan segala isisnya, sedangkan “pengetahuan” itu sendiri

artinya segala sesuatu yang diketahui oleh manusia. Jadi IPA adalah “pengetahuan yang rasional dan objektif tentang alam semesta dengan segala isinya

Nash dalam bukunya *The Nature Of Natural Science* (Hendro Darmojo dan Jenny R.E.Kaligis, 1992: 3) mengatakan bahwa *Science is a way of looking of the world*. Jadi IPA itu cara atau metode untuk mengamati alam selain itu cara IPA mengamati dunia ini bersifat analitis, lengkap, cermat serta menghubungkan antara satu fenomena dengan fenomena yang lain sehingga keseluruhan membentuk suatu prespektif yang baru tentang objek yang diamati itu.

Sains secara garis besar memiliki 3 komponen (Patta Bundu, 2007: 11- 13) yaitu :

- 1) IPA sebagai produk, berisi kumuplan hasil kegiatan empiric dan analitik yang dilakukan para ilmuan dalam bentuk fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip dan teori-teori Sains.
- 2) IPA sebagai proses yaitu sejumlah keterampilan untuk mengkaji fenomena alam dengan cara-cara tertentu untuk memperoleh ilmu dan pengembangan ilmu itu selanjutnya, melalui pengamatan (observasi), klasifikasi, inferensi, merumuskan hipotesis, melakukan eksperimen dan sebagainya.

#### **b. Tujuan pembelajaran IPA**

Menurut Masclichah Asy'ari (2006 : 23), tujuan pembelajaran sains di Sekolah Dasar yaitu :

- 1) Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap sains teknologi masyarakat.
- 2) Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam disekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- 3) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep sains yang akan bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan sebagai lingkup alam.
- 5) Menghargai alam sekitar dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.

Menurut Sri Sulistioyorini (2007 : 40) tujuan mata pelajaran IPA di SD/MI berujuan agar siswa memiliki kemampuan antara lain :

- 1) Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan YME berdasarkan kebenaran, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- 2) Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Mengembangkan rasa ingi tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antar 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 memelihara, 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 keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs.

Tujuan pendidikan sains menurut Sumaji dkk (1998: 140), tujuan pendidikan sains mencakup tiga aspek hakikat sains yaitu mengembangkan pemahaman siswa tentang alam, mengembangkan keterampilan keterampilan yang diperlukan untuk memperoleh atau mengolah pengetahuan baru, dan mengembangkan sikap-sikap positif.

Ditinjau dari sudut pandang taksonomi tujuan pendidikan, tujuan pendidikan sains diuraikan di atas mencakup tiga ranah tersebut terdapat komponen-komponen yang dipandang penting. Ranah pengetahuan terdiri atas tiga kelompok yaitu: 1. pengetahuan keilmuan: prinsip-prinsip, hukum-hukum, teori-teori dan jaringan konsep; 2. hakikat sains: kegunaan sains, keterbatasan sains, dan proses-proses perumusan pengetahuan di dalam sains, dan 3. hubungan antara sains dengan bidang-bidang lain, peranan sains di dalam masyarakat, implikasi sosial dan kultural dari sains, serta hubungan antara sains teknologi dan masyarakat.

Lebih lanjut Sumaji dkk (1998: 120), menyimpulkan tujuan utama pembelajaran sains adalah mengembangkan *skill* anak dalam proses keilmuan seperti pengamatan, pengukuran, perbandingan,

penyusunan kerangka penyimpulan, peramalan, dan pembentukan kesimpulan.

**c. Ilmu pengetahuan Alam di sekolah dasar**

Pendidikan sains diajarkan mulai tingkat sekolah dasar dan berperan penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Pendidikan sains merupakan suatu tantangan yang harus dihadapi dan diupayakan sehingga memperoleh kedudukan sejajar dengan seluruh tahapan dalam dunia pendidikan. Melalui pendidikan sains, anak dikenalkan dengan berbagai konsepsi tentang dunia dan sekelilingnya.

Pendidikan sains bukan semata-mata mengalihkan pengetahuan guru kepada anak, melainkan pembentukan pengetahuan anak dengan bekal pengetahuan awal yang menanti untuk diperkaya dan diperdayakan. Pendidikan sains juga memegang peranan penting dalam upaya memproduksi kebudayaan. Pembentukan sikap, watak, dan cara berpikir anak akan menjadi sasaran utama dalam membentuk pribadi anak. Memberdayakan anak berarti menjadikan anak dapat membuat/mengambil keputusan sendiri dalam hidupnya, baik secara pribadi maupun kelompok.

Menurut Orlich (Sumaji dkk, 1998: 117), ciri pendidikan sains adalah bahwa sains lebih dari sekedar kumpulan yang dinamakan fakta. Sedangkan menurut Sund dan Trowbrige, sains merupakan kumpulan pengetahuan dan juga kumpulan proses. Lebih lanjut menurut Santa dan Alverman menyatakan bahwa dalam pembelajaran sains adalah seperti berikut ini:

Anak butuh mengakui konsep atau penjelasan ilmiah bertentangan dengan teori yang mereka miliki. Mereka butuh diyakinkan bahwa teori yang mereka miliki tidak lengkap, tidak cocok, atau tidak konsisten dengan bukti eksperimen, dan bahwa penjelasan ilmiah menyediakan alternatif yang lebih meyakinkan dan lebih berdaya. Anak butuh pengulangan kesempatan dalam hal bergelut dengan ketidak konsistenan antara ide yang dimiliki dengan penjelasan ilmiah, mengorganisasikan cara berpikir, menghilangkan atau memodifikasi berbagai ide yang telah memberikan bantuan dalam kehidupan mereka selama ini, dan membuat hubungan cocok antara berbagai ide yang mereka miliki dengan konsep ilmiah.

Brown (Sumaji dkk, 1998: 119) menyatakan pula bahwa metode yang paling baik dalam pendidikan anak dalam bidang sains adalah dengan memperbolehkannya untuk berkelakuan sebagai seorang ilmuwan. Sejalan dengan anjuran-anjuran itu, Claxton menyatakan sebagai berikut.

Pendidikan sains akan dapat ditingkatkan bila akan dapat berkelakuan seperti mendorong ilmuwan bagi diri mereka sendiri, dan jika mereka diperbolehkan dan didorong untuk melakukan hal itu. Mereka akan dapat memperoleh bahwa beberapa materi menjadi lebih mudah dan lebih menyenangkan.

#### **d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA**

Menurut Mulyasa (2010: 112), ruang lingkup pembelajaran IPA memiliki aspek-aspek yaitu:

- 1) Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.
- 2) Benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas.
- 3) Energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.
- 4) Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.

Ruang lingkup IPA yang akan dibahas pada penelitian ini membahas tentang makhluk hidup dengan materi hubungan Ketergantungan antara makhluk hidup dan lingkungan.

#### **4. Hasil Belajar**

##### **a. Hasil belajar**

Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penugasan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dieksperimentasikan, yang diukur berdasarkan jumlah skor jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar (Oemar Hamalik, 2009 : 155).

Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Hasil belajar mengikuti aspek kegiatan, efektif, kecepatan/kemampuan belajar yang oleh Bloom dinyatakan sebagai hasil belajar ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar (Nana Sudjana, 2010 : 12).

Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu hasil dan belajar. Secara umum, hasil belajar didefinisikan sebagai suatu bentuk pertumbuhan dan perubahan tingkah laku seseorang yang dinyatakan dengan cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Tingkah laku yang baru itu misalnya dari titik tidak tahu menjadi tahu, timbulnya pengertian baru, perubahan sikap dan kebiasaan-kebiasaan serta keterampilan, kesanggupan menghargai, perkembangan sifat-sifat sosial, emosional dan pertumbuhan jasmaniah.

Berdasarkan pengertian hasil belajar, maka dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai setelah proses belajar berlangsung. Hasil belajar biasanya diunjukkan dengan nilai atau tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru. Angka-angka atau nilai itu menunjukkan prestasi belajar siswa.

Untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan pembelajaran khusus, guru perlu mengadakan tes formatif pada setiap menyajikan suatu bahasan kepada siswa. Penilaian formatif ini untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menguasai tujuan pembelajaran khusus yang ingin dicapai. Fungsi penelitian ini adalah untuk memberikan umpan balik pada guru dalam rangka memperbaiki proses belajar mengajar dan melaksanakan program remedial bagi siswa yang belum berhasil. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan pembelajaran khusus dari bahan tersebut (Aina Mulyan, 2012 : 1).

Menurut Gagne, ada lima kemampuan sebagai hasil belajar, yaitu:

- 1) Keterampilan intelektual (suatu kemampuan seorang menjadi komponen suatu subjek sehingga ia dapat mengklasifikasikan, mengidentifikasi, mendemonstrasikan, dan menggeneralisasikan suatu gejala).
- 2) Strategi kognitif (kemampuan seseorang untuk bisa mengontrol aktivitas intelektualnya dalam mengatasi masalah yang dihadapi).
- 3) Informasi verbal (kemampuan seseorang untuk menggunakan bahasa lisan maupun tulisan dalam mengungkapkan suatu masalah).
- 4) Keterampilan motorik (kemampuan seseorang untuk mengkoordinasikan semua gerak otot secara teratur dan lancar dalam keadaan sadar).
- 5) Sikap (kedendungan dalam menerima dan menolak suatu objek sikap(Nana Sudjana, 2010 : 22).

Menurut Bugelski, pada sistem pembelajaran biasanya hasil belajar dipengaruhi oleh kualitas guru dan kondisi sekolah, seperti ketersediaan alat-alat dalam belajar (Muhibbin Syah 2004 : 144-145).

Penilaian proses dan hasil belajar dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Penilaian Formatif Penilaian formatif dimaksudkan untuk memantau kemajuan belajar siswa selama proses belajar berlangsung, untuk memberikan balikan (*feed back*) bagi

penyempurnaan program pembelajaran serta untuk mengetahui kelemahan-kelemahan yang memerlukan perbaikan.

- 2) Penilaian Sumatif Penilaian sumatif berarti penilaian yang dilakukan jika satuan pengalaman belajar tau seluruh materi pelajaran dianggap telah selesai. Dengan demikian Ujian Akhir Semester (UAS) dan Ujian Nasional (UN) termasuk penilaian sumatif.
- 3) Penilaian Penempatan Pada umumnya penilaian penempatan dibuat sebagai pratest (*pretest*). Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah siswa telah memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti suatu program pembelajaran.
- 4) Penilaian Diagnostik Penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui kesulitan belajar siswa berdasarkan hasil penilaian formatif sebelumnya (Zaenal Arifin, 2009 : 35).

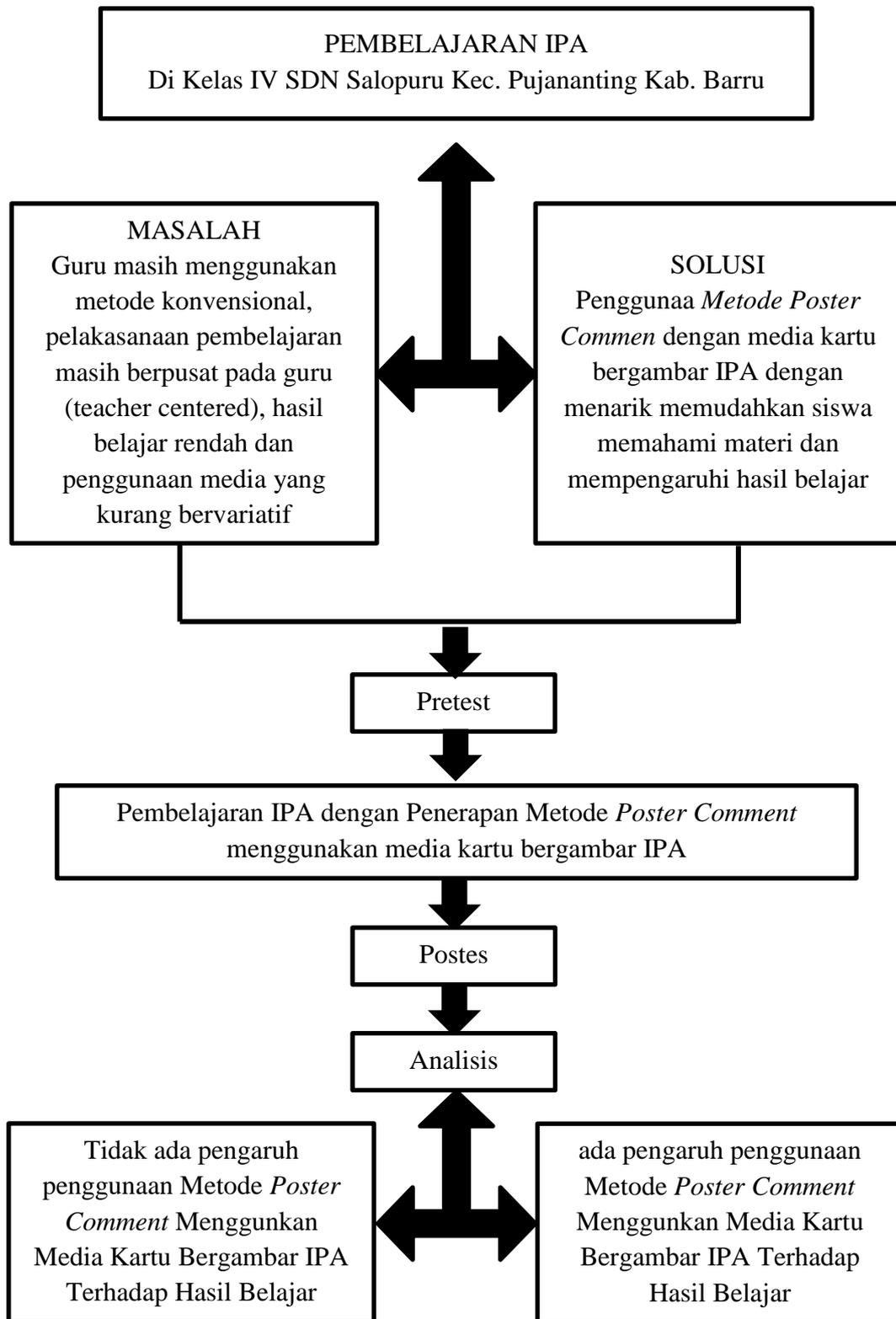
## **B. Kerangka Pikir**

IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam pembangunan. IPA berupaya untuk membangkitkan minat manusia agar mau meningkatkan kecerdasan dan pemahamannya tentang alam dan seisinya yang penuh dengan rahasia yang tak ada habis-habisnya. Khususnya untuk IPA SD hendaknya dapat membuka kesempatan untuk memupuk rasa ingin tahu anak didik secara alamiah. Untuk mengembangkan potensi diperlukan adanya kerjasama dari guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Guru merupakan sosok pendidik dan pengajar yang menyentuh kehidupan pribadi siswa, oleh siswa sering kali dijadikan tokoh teladan, bahkan menjadi

tokoh identifikasi diri. Oleh karena itu, kehadiran guru dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, belum dapat digantikan oleh mesin, radio, tape recorder ataupun komputer yang paling modern sekalipun. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien, mengena pada tujuan yang diharapkan.

Metode mempunyai andil yang cukup besar dalam proses pembelajaran. Salah satu metode yang dapat dikembangkan agar siswa aktif dalam pembelajaran yaitu metode *poster comment*. Dalam Metode ini siswa diajak melihat gambar-gambar yang menarik sehingga dapat menggali ide-ide yang mereka punya dan dituangkan kedalam bentuk tulisan. Saya rasa dengan menggunakan Metode *poster comment* ini akan lebih mengaktifkan siswa dan memotivasi mereka agar lebih kreatif dan menyenangkan saat pembelajaran. Sehingga hasil belajar yang mereka perolehpun akan meningkat menjadi lebih baik. Skema kerangka pikir pengaruh penggunaan metode poster comment terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN Salopuru dapat dilihat pada gambar 2.1.



**Gambar 2.1 : Kerangka Pikir Peneliti**

Berdasarkan gambar 2.1, dapat diartikan bahwa variabel bebas metode poster comment (X) dapat mempengaruhi variabel terikat yaitu hasil belajar (Y). dengan demikian perubahan variabel pada metode poster comment ini akan berpengaruh pula terhadap variabel hasil belajar IPA.

### **C. Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraikan maka hipotesis penelitian ini sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan Metode *Poster Comment* Menggunakan Media Kartu Bergambar IPA Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan Metode *Poster Comment* Menggunakan Media Kartu Bergambar IPA Terhadap Hasil Belajar Pada Siswa Kelas IV SDN Salopuru Kecamatan Pujananting Kabupaten Barru