

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Hasil Belajar

Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.¹⁵ Menurut Eveline dan Nara, belajar adalah proses yang kompleks yang di dalamnya terkandung beberapa aspek. Aspek tersebut meliputi: a)bertambahnya jumlah pengetahuan, b)adanya kemampuan mengingat dan memproduksi, c)adanya penerapan pengetahuan, d)menyimpulkan makna, e)menafsirkan dan mengaitkan dengan realitas. Jadi belajar adalah suatu proses dari seorang individu yang berupaya mencapai tujuan belajar atau hasil belajar.

Sementara yang dikatakan hasil belajar para ahli berbeda pendapat dalam menjelaskannya. Purwanto katakan hasil belajar adalah penguasaan siswa terhadap bahan yang telah di ajarkan.¹⁶ Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah juga katakana hasil belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang

¹⁵Mohammad Syarif Sumatri, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015), hlm.161.

¹⁶Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: pustaka Pelajar, 2009), hlm. 44.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menyangkut kognitif, efektif, dan psikomotorik.¹⁷ Lebih lanjut Aunurrahman menjelaskan hasil belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri di dalam interaksi dengan lingkungannya.¹⁸

2. Faktor –faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berdasarkan pendapat ahmad susanto katakana bahwa ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya:

- a. Faktor internal : faktor internal ini biasanya bersumber dari dalam diri siswa. Faktor internal ini meliputi : kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Dan sudjana kedalam hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuannya dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.
- b. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa yaitu : keluarga, sekolah dan masyarakat, media yang digunakan guru dan lain-lain.¹⁹

3. Media Pembelajaran

Association for Educational Communication Technology (AECT) Sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan

¹⁷Syaiful Bahari Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT .Rineka Cipta, 2008), hlm. 13.

¹⁸Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Alfabeta), 2009,hlm. 35.

¹⁹Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm.12.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk proses penyaluran informasi. Robert Hanick, Dan kawan-kawan (1986) mendefinisikan media adalah sesuatu yang membawa informasi (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Sementara itu, Gagne dan Briggs secara implicit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengantong materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk aktif didalam proses belajar. Jadi secara umum media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi yang dapat menyampaikan ide, gagasan, atau pendapat.²⁰ Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media memiliki fungsi dipembelajaran diantaranya: menjual gagasan, fungsi pembelajaran, dan fungsi administratif.

4. Media *Flipchart*

Di antara media yang dapat untuk meningkatkan hasil belajar adalah media *Flipchart*, Media *FlipChart* adalah merupakan salah satu media cetakan yang sangat sederhana dan cukup efektif. Sederhana dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relative mudah, dengan pemanfaatan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar

²⁰Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm 57

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kita. Karna *flipchart* dapat dijadikan sebagai media pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *flipchart*.²¹

Adapun bahan-bahan yang diperlukan Untuk Membuat *flipchart* adalah :

- a. Kertas yang cukup lebar untuk menulis dan menggambar pokok-pokok masalah yang dibicarakan.
- b. Alat penjepit kertas.
- c. Alat tulis seperti pensil, tinta, cat air, dan spidol. Alat intinya selain digunakan untuk menulis, juga untuk menimbulkan daya tarik.
- d. Kayu rotan atau bambu untuk *flipchart* tersebut.²²

Adapun Langkah–Langkah Dalam Menggunakan Media *Flipchart* Dalam Proses Pembelajaran adalah :

- a. Persiapan yaitu Melakukan persiapan sebelum pengajaran adalah menguasai materi pembelajaran dan mampu menjalankan media *flipchart* ini dengan baik sehingga siswa antusias dalam pembelajaran.
- b. Penempatan Posisi *flipchat* dan guru sangat penting agar bisa menguasai kondisi tempat dalam proses pembelajaran.
- c. Pengaturan siswa yaitu, posisi siswa harus diatur sedemikian rupa sehingga mampu melihat dengan jelas media *flipchart*, dan mengambil pesan yang ada dalam media tersebut sehingga tujuan pembelajaran dapat diraihny dengan baik.
- d. Memperkenalkan materi inti. Memperkenalkan materi pokok yang akan dibahas lebih lanjut denga menggunakan media *flipchart* adalah

²¹Nurhasnawati, *Media Pembelajaran*, (Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau, 2015), hlm. 116.

²²*Ibid*, hlm 329.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sangat penting, sehingga anak didik mempunyai gambaran awal tentang materi yang akan dibahas nanti.

- e. Menyajikan media setelah masuk dalam materi mengajar, mulailah memperlihatkan lembaran-lembaran *flipchart* dan berikan keterangan kepada siswa.
- f. Memberikan kesempatan siswa untuk bertanya atau merespons. Guru harus memberikan kesempatan pada anak didik untuk bertanya atau merespons materi yang dibahas menggunakan media *flipchart* ini.
- g. Menyimpulkan materi. Sebagai akhir dari proses belajar, maka materi yang telah diterangkan menggunakan media *flipchart* ini harus diringkas dalam bentuk kesimpulan untuk bisa menyegarkan kembali tentang bahasan yang baru saja dibahas dan diterangkan.²³

Adapun Kelebihan dan Kekurangan Media *Flipchart* adalah :

Kelebihan Media *Flipchart* antara lain, yaitu :

- a. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
- b. Dapat digunakan di dalam ruangan maupun di luar ruangan
- c. Bahan pembuatannya relatif murah.
- d. Mudah di bawah kemana-mana (*moveable*).
- e. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.²⁴

Adapun kekurangan Media *Flipchart* antara lain, yaitu :

- a. Tidak dapat digunakan untuk kelompok besar
- b. Membutuhkan kepandaian menulis dan menggambar yang cukup baik.

²³Dina Indriani, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Penerbit Diva press Anggota IKAPI, 2011), hlm 134-135.

²⁴Nurhasnawati, *Media Pembelajaran* (Pekanbaru: Yayasan Pustaka Riau, 2015), hlm

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Hubungan Media *Flipchart* dengan Hasil Belajar IPA Siswa

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorsebagai hasil dari kegiatan belajar.²⁵ Secara sederhana hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Salah satu alternative yang dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa adalah dengan penerapan sebuah media didalam sebuah proses pembelajaran.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul media pembelajaranmengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajardapat membangkitkan keinginan minatyang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu efektif proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari inti pembelajaran pada saat itu.²⁶

Berdasarkan kajian para ahli diatas, media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya adalah media *Flipchart*. Dengan menggunakan media ini siswa akan lebih giat dalam belajar dan bahkan lebih termotivasi dengan adanya persaingan untuk menjelaskan kartu yang telah mereka lihat kedepan papan tulis tadi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatdari sebelumnya.

²⁵Ahmad Susanto, *Op.Cit*, hlm. 5.

²⁶Azhar Arsyad, *Op, Cit*. hlm 15.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Penelitian yang Relevan

Setelah peneliti membaca dan mempelajari beberapa karya ilmiah sebelumnya, sejauh jangkauan penulis penelitian ini relevan dengan :

1. Desi Eka Pratiwi, pernah melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Flipchart Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas III SD Semabung No 296 Sidoarjo Pada Tahun 2010–2012”. Hasil Penelitian yang dilakukan oleh saudara Desi Eka Pratiwi ialah Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Kelas III SD Semabung No 296 Sidoarjo. Sebelum dilakukan tindakan rata-rata persentase indikator keaktifan siswa adalah 69,10 atau dengan ketuntasan sebesar 72%. Pada siklus II mengalami peningkatan yaitu 73,63 atau dengan ketuntasan sebesar 92%.

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan hasil belajar. Perbedaannya terletak pada waktu, mata pelajaran dan tempat penelitian, penelitian yang dilakukan Desi Eka Pratiwi di Semabung No 296 pada tahun 2010-2012. Sedangkan peneliti yang akan dilakukan peneliti di SDN 021 Air Tiris kecamatan Kampar kabupaten Kampar tahun 2017.

2. Andika Yoga, telah melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan keaktifan Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial tentang kegiatan ekonomi dan Sumber Daya Alam Dengan Menggunakan MediaflipchartKelas V SDN Wonosari”. Hasil penelitian menunjukkan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahwa media *flipchart* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut dapat di lihat dari hasil observasi dan refleksi, pada pertemuan pertama nilai siswa cukup rendah, hanya mencapai 57,24% setelah menggunakan media *Flip Chart* pada siklus pertama meningkat 67,45%, pada siklus kedua 78,48 %.

Persamaan yang dapat dilihat dari relevansi penelitian ini adalah sama-sama menggunakan media *Flip Chart*. Perbedaannya terletak pada waktu, tempat penelitian, dan mata pelajaran. Penelitian yang dilakukan Andika Yoga pada tahun 2008, di sekolah SDN 005 Wonosari, pada mata pelajaran IPS. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti di SDN 021 Air tiris Kecamatan Kampar dan kabupaten Kampar, pada tahun 2017, pada mata pelajaran ilmu Pengetahuan Alam. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa judul pembahasan saya pantas dilanjutkan untuk dilakukan.

C Kerangka Berpikir

Flipchart adalah salah satu media pembelajaran tangan berupa gambar atau foto yang ditempelkan. Gambar atau foto tersebut disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan diajarkan dan berorientasi pada tujuan pembelajaran.

Media *Flip Chart* ini selain berisi gambar, dibagian belakangnya juga disertai keterangan untuk menunjukkan benar atau salahnya jawaban yang diberikan kepada siswa. Diharapkan dengan media pembelajaran ini akan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran ini dapat merangsang siswa untuk dapat berfikir secara efektif dan kritis, sehingga

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mampu mengingat pesan yang ada didalam gambar tersebut jangka waktu yang lama.

Melalui keaktifan siswa selama pembelajaran dengan menggunakan media *flip chart*, siswa akan memiliki pengalaman menghadapi soal-soal yang akan diberikan, seperti pada ujian ulangan semester. Dengan demikian melalui media pembelajaran ini diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

D. Indikator Keberhasilan**1. Indikator Kinerja****a. Aktivitas Guru**

Indikator aktivitas guru Melalui Penerapan Media *Flip Chart* dalam kegiatan pembelajaran adalah :

- 1) Guru mempersiapkan materi yang akan di pelajari dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 2) Guru menempatkan posisi *flipcharts* supaya semua siswa dapat melihat gambar tersebut.
- 3) Guru mengatur tempat posisi siswasupaya semua siswa dapat melihat gambar tersebut.
- 4) Guru harus memperkenalkan materi pokok terlebih dahulu sebelum memasuki proses belajar mengajar supaya siswa mempunyai gambar awal tentang materiyang akan di bahas nanti.
- 5) Guru memperlihatkan gambar satu demi satu terkait materi yang akan dipelajari.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 6) Guru memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin maju kedepan kelas untuk menjelaskan pelajaran yang telah diajarkan
- 7) Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari tadi dengan menggunakan media flipchart.

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dengan penerapan Media *Flip Chart* dalam kegiatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah :

- 1) Siswa memperhatikan apa yang disampaikan guru.
- 2) Siswa memperhatikan guru dan mendengar guru dalam menempatkan posisi flipchart dengan baik dan benar.
- 3) Siswa mengikuti instruksi guru dalam pengaturan posisi duduk mereka.
- 4) Siswa melihat dan mendengarkan apa yang di terangkan guru.
- 5) Siswa mendengarkan dan melihat guru memperkenalkan gambar-gambar yang akan dipelajari.
- 6) Siswa maju ke depan kelas untuk menjelaskan gambar-gambar yang telah lihat.
- 7) Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran yang telah dipelajari tadi dengan menggunakan media flipchart.

2. Indikator Hasil Belajar

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 75% siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan.²⁷ Adapun KKM yang telah ditetapkan adalah 65.

²⁷Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2008), hlm 218.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Artinya dengan persentase tersebut hampir keseluruhan hasil belajar siswa telah mencapai KKM yang telah ditetapkan.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian teori yang dipaparkan, maka penelitian dapat merumuskan tindakan dalam penelitian ini adalah dengan penerapan Media *Flipchar* hasil belajar IPA siswa di kelas III Sekolah Dasar Negeri 021 Air Tiris Kecamatan Kampar Kabupaten Kampar dapat meningkat.

