

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Belajar menurut Burton dalam Usman dan Setiawati (1993:4) didefinisikan sebagai “belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku melalui pengalaman atau latihan dalam dirinya.

Sudjana (2003:3) mengemukakan, “bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar”. Sedangkan menurut Hamalik (2003:155) berpendapat bahwa, “hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan”.

Berdasarkan pendapat-pendapat yang telah dipaparkan di atas, maka dapat di simpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku pada diri seseorang yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Djamarah (2011:177), unsur dan faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Unsur Luar
 - (a) Faktor Lingkungan (Alami, Sosial Budaya)
 - (b) Faktor Instrumental (Kurikulum, Program, Sarana Dan Fasilitas, Guru)
- 2) Unsur Dalam
 - (a) Faktor Fisiologis (Kondisi Fisiologis, Kondisi Panca Indra)
 - (b) Faktor Psikologis (Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi, Kemampuan)

Menurut Dalyono (2012: 55-60) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.

1) Faktor internal (yang berasal dari dalam diri)

(a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani merupakan faktor yang sangat pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang dalam keadaan tidak sehat, dapat menyebabkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian juga halnya pada kesehatan rohani (jiwa) kurang baik dapat mengurangi semangat belajar. Oleh karena itu, penting sekali menjaga kesehatan baik fisik maupun mental, agar tubuh tetap kuat, pikiran tetap sehat dan bersemangat dalam melaksanakan kegiatan belajar.

(b) Intelegensi dan bakat

Seseorang yang memiliki intelegensi baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun baik. Sebaliknya, orang yang intelegensinya rendah cenderung mengalami kesukaran belajar. Bakat juga berpengaruh dalam menentukan keberhasilan belajar. Seseorang yang memiliki intelegensi dan bakat yang baik dalam bidangnya, maka proses belajar akan lancar bila dibandingkan dengan orang yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

(c) Minat dan motivasi

Minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai/memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup bahagia. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya pendorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan. Dorongan yang datang dari hati, umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari. Kuat lemahnya motivasi belajar seseorang turut mempengaruhi keberhasilannya. Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan terutama yang berasal dari dalam diri.

(d) Cara belajar

Cara belajar seseorang mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)

(a) Keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Selain itu, faktor keadaan rumah juga turut mempengaruhi keberhasilan belajar.

(b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pembelajaran, kesesuaian kurikulum dengan anak, sarana dan prasarana sekolah, jumlah murid perkelas, pelaksanaan tata tertib sekolah, dan sebagainya. Semua itu turut mempengaruhi keberhasilan belajar anak.

(c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga dapat menentukan prestasi belajar. Bila di sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya tinggi, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

(d) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, iklim, dan sebagainya.

Berdasarkan uraian diatas, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal (yang berasal dari dalam diri) terdiri dari kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi, serta carabelajar. Sedangkan faktor eksternal (yang berasal dari luar diri) terdiri dari keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

c. Indikator-Indikator Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif, pengukuran dapat dilakukan dengan menggunakan teori yang dikemukakan oleh Anderson dan Karthwohl dalam Prihantoro (2010). Kategori-kategori dalam dimensi proses kognitif ada pada tabel 2.1.

Tabel 2.1
Kategori –Kategori Dalam Dimensi Proses Kognitif

Kategori dan Proses Kognitif	Nama – Nama Lain	Definisi dan Contoh
1. Mengingat – mengambil	pengetahuan dari memori	jangka panjang
1.1. Mengenali	Mengidentifikasi	Menempatkan pengetahuan dalam memori jangka panjang yang sesuai dengan pengetahuan tersebut. (Misalnya, mengenali tanggal terjadinya peristiwa – peristiwa dalam sejarah)
1.2. Mengingat kembali	Mengambil	Mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. (Misalnya, mengingat kembali tanggal peristiwa – peristiwa penting dalam sejarah)
2. Memahami – Mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk apa yang diucapkan, ditulis, dan digambar oleh guru		
2.1. Menafsirkan	Mengklasifikasi, Memparafrasaka, Merepresentasi. Menerjemahkan	Mengubah satu bentuk gambar (misalnya, angka) jadi bentuk lain (misalnya, kata-kata) (misalnya, memparafrasakan ucapan dan dokumen penting)
2.2. Mencontohkan	Mengilustrasikan, Memberi Contoh	Menemukan contoh atau ilustrasi tentang konsep atau prinsip (Misalnya, memberi contoh tentang aliran – aliran seni lukis)
2.3. Mengklasifikasikan	Mengategorikan, Mengelompokkan	Menentukan suatu dalam satu kategori (Misalnya, mengklasifikasikan kelainan - kelainan mental yang telah diteliti atau dijelaskan)
2.4. Merangkum	Mengabstraksi, Menggeneralisasi	Mengabstraksikan tema umum atau poin-poin pokok (Misalnya, menulis ringkasan pendek tentang peristiwa-peristiwa yang ditayangkan di televisi)
2.5. Menyimpulkan	Menyarikan, Mengekstrapolasi, Menginterpolasi, Memprediksi	Membuat kesimpulan yang logis dari informasi yang diterima (Misalnya, dalam belajar bahasa asing, menyimpulkan tata bahasa berdasarkan contoh –

		contohnya)
2.6. Membandingkan	Mengontraskan, Memetakan, Mencocokkan	Menentukan hubungan antara dua ide, dua objek, dan semacamnya (Misalnya, membandingkan peristiwa-peristiwa sejarah dengan keadaan sekarang)
2.7. Menjelaskan	Membuat model	Membuat model sebab akibat dalam sebuah sistem (Misalnya, menjelaskan sebab-sebab terjadinya peristiwa-peristiwa penting pada abad ke-18 di Indonesia)
3. Mengaplikasikan – Menerapkan atau menggunakan suatu prosedur dalam keadaan tertentu		
3.1. Mengeksekusi	Melaksanakan	Menerapkan suatu prosedur pada tugas yang familier (Misalnya, membagi satu bilangan lain, kedua bilangan ini terdiri dari beberapa digit)
3.2. Mengimplementasikan	Menggunakan	Menetapkan suatu prosedur pada tugas yang tidak familier (Misalnya, menggunakan hukum Newton kedua pada konteks yang tepat)
4. Menganalisis – Memecah-mecah materi jadi bagian-bagian penyusunan dan menentukan hubungan-hubungan antar bagian itu dan hubungan antara bagian-bagian tersebut dan keseluruhan struktur atau tujuan.		
4.1. Membedakan	Menyendirikan, Memilah, Memfokuskan, Memilih	Membedakan bagian materi pelajaran yang relevan dari yang tidak relevan, bagian yang penting dari yang tidak penting (Membedakan antara bilangan yang relevan dan bilangan tidak relevan dalam soal cerita Matematika)
4.2. Mengorganisasi	Menemukan koherensi, Memadukan, Membuat garis besar, mendeskripsikan peran, Menstrukturkan	Menentukan bagaimana elemen-elemen bekerja atau berfungsi dalam sebuah struktur (Misalnya, menyusun bukti-bukti dalam cerita sejarah jadi bukti-bukti yang mendukung dan menentang suatu penjelasan historis)
4.3. Mengatribusikan	Mendekonstruksikan	Menentukan sudut

		pandang, bias, nilai, atau maksud dibalik materi pelajaran (Misalnya, menunjukkan sudut pandang penulis suatu esai sesuai dengan pandangan politik si penulis)
5. Mengevaluasi – Mengambil keputusan berdasarkan kriteria dan/atau standar		
5.1. Memeriksa	Mengoordinasi, Mendeteksi, Memonitor, menguji	Menemukan inkonsistensi atau kesalahan dalam suatu proses atau produk; menentukan apakah suatu proses atau produk memiliki konsistensi internal; menemukan efektivitas suatu prosedur yang sedang dipraktikan (Misalnya, memeriksa apakah kesimpulan-kesimpulan seorang ilmuwan sesuai dengan data-data amatan atau tidak)
5.2. Mengkritik	Menilai	Menemukan inkonsistensi antara suatu produk dan kriteria eksternal, menentukan apakah suatu produk memiliki konsistensi eksternal, menemukan ketepatan suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah.
6. Mencipta – Memadukan bagian-bagian untuk membentuk sesuatu yang baru dan koheren atau untuk membuat suatu produk yang orisinal		
6.1. Merumuskan	Membuat hipotesis	Membuat hipotesis - hipotesis berdasarkan kriteria (Misalnya, membuat hipotesis tentang sebab-sebab terjadinya suatu fenomena)
6.2. Merencanakan	Mendesain	Merencanakan Prosedur untuk menyelesaikan suatu tugas (Misalnya, merencanakan proosal penelitian tentang topik sejarah tertentu)
6.3. Memproduksi	Mengkonstruksi	Menciptakan suatu produk (Misalnya, membuat habitat untuk spesies tertentu demi suatu tujuan)

Sumber: Prihantoro (2017:100)

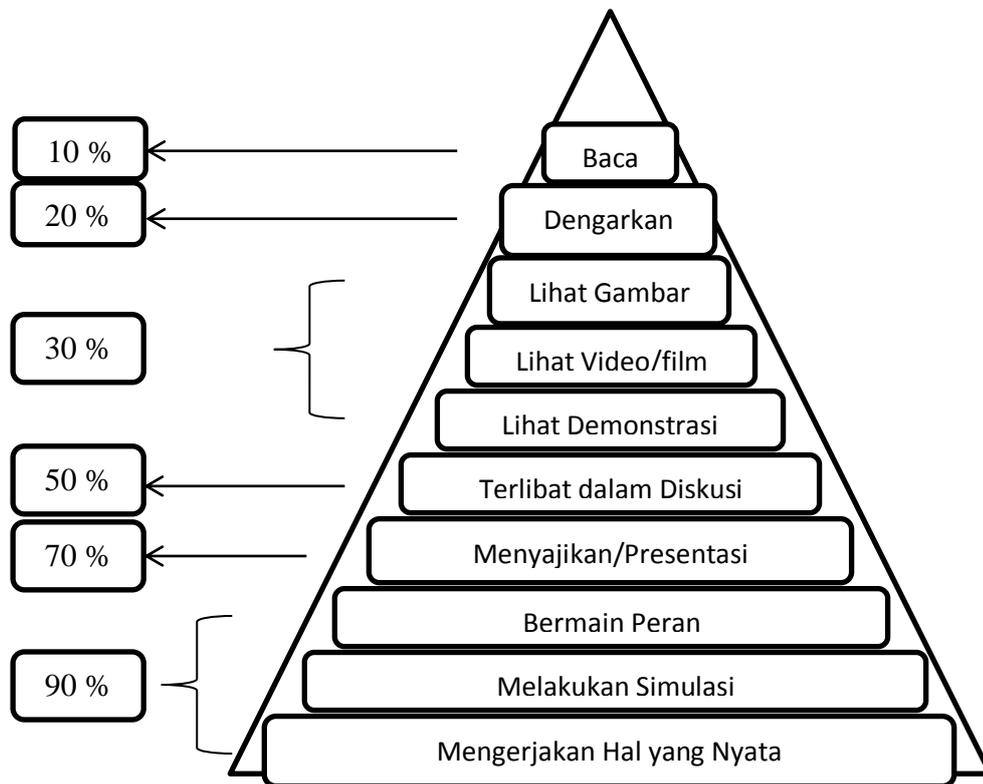
2. Media Pembelajaran *Flash Card*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Keberhasilan suatu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya yaitu penggunaan media yang berfungsi sebagai perantara pesan-pesan pembelajaran. Media berfungsi untuk mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar. Media yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Kerucut (Gambar 2.1) merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman. Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar belajar harus selalu dimulai dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya. Pengalaman belajar konkrit yang secara langsung dialami siswa terletak di bagian bawah kerucut. Di sinilah pengalaman belajar yang paling besar dan banyak memperoleh manfaat karena dengan mengalami sendiri (Aminuddin Rasyad 2003:119 dalam Azhar Arsyad 2013).

Menurut analisis Dale, bahwa pengalaman langsung mendapat tempat utama dan terbesar, sedangkan belajar melalui abstrak berada di puncak kerucut. Ini berarti setiap pengalaman belajar yang dialami siswa kelas permukaan sekolah dasar secara berangsur-angsur harus dikuraqngi sesuai tahapan pada kerucut tersebut. Berikut adalah gambar dari Kerucut Pengalaman Dale:



Gambar 2.1
Kerucut Pengalaman Dale
Sumber: Arsyad, Azhar (2013)

Menurut Heinrich dalam Azhar Arsyad (2013) media merupakan alat saluran komunikasi. Heinrich juga mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur. Sementara itu, Gagne' dan Briggs (1975) secara implisit mengatakan bahwa "media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, video, film, *slide* (gambar bingkai), foto, grafik, dan computer".

Hamidjojo dalam Latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju. Contoh media tersebut dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Di ranah pendidikan sendiri, media dibutuhkan sebagai alat bantu dalam melakukan proses pembelajaran baik di dalam kelas atau di luar kelas. Karena media pembelajaran dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:94) *Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*.

b. Karakteristik Media pembelajaran *Flash Card*

Karakteristik media pembelajaran *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Sebagai salah satu media pembelajaran, *flash card* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

Kelebihan media pembelajaran, *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:95) sebagai berikut:

- a) Mudah dibawa-bawa.
- b) Praktis.

c) Gampang diingat.

d) Menyenangkan.

Sedangkan kekurangan menggunakan media pembelajaran *flash card* sebagai berikut:

1) Menuntut penataan ruang yang baik.

2) Sukar dibaca karena keterbatasan tulisan

3) *Small Student*

4) Pengajar atau pembicara cenderung cenderung memungging peserta saat menjelaskan

5) Biasanya kertas *flash card* hanya digunakan untuk satu kali saja.

d. Cara Mendesain Media *Flash Card*

Adapun cara mendesain media *flash card* menurut Rudi Susilana dan Cepi

Riyana (2009) sebagai berikut:

1. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan dan menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Kertas tersebut diberikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
3. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 25X30 cm. buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
4. Jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas *concord* atau kertas karton.
5. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
6. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar, maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal dipotong sesuai dengan kertas ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
7. Pada bagian akhir adalah memberikan tulisan pada bagian kartu-kartu sesuai dengan nama objek yang didepannya.

3. Media Pembelajaran *Flip Chart*

a. Pengertian Media Pembelajaran *Flip Chart*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:75) *flip chart* adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50X75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21X28 cm sebagai *flipbook* yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. *Flip chart* dapat digunakan sebagai media penyampai pesan pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran *Flip Chart*

Flip chart atau bagan balik pada prinsipnya memuat semua materi yang akan disampaikan. Tetapi materi itu disajikan secara bertahap atau bagan demi bagan. Tiap bagian materi dituangkan pada lembaran kertas yang berbeda. Selanjutnya lembaran-lembaran itu dibendel menjadi satu sehingga pelaksanaan pembelajaran akan lebih tersusun dengan menggunakan flip chart ini. Cara penggunaannya kita tinggal membalik satu per satu sesuai dengan materi yang akan disajikan.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flip Chart*

Sebagai salah satu media pembelajaran, *flip chart* memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, diantaranya:

Kelebihan media pembelajaran *flip chart* menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana (2009:88) sebagai berikut:

1. Mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis.
2. Dapat digunakan di dalam ruangan atau luar ruangan.
3. Bahan pembuatannya relatif murah.
4. Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*)
5. Meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Sedangkan kekurangan menggunakan media pembelajaran *flip chart* sebagai berikut:

1. Sukar dibaca karena keterbatasan penulisan.
2. Pengajar atau pembicara cenderung memunggungi peserta saat menulis.
3. Biasanya kertas flip chart hanya dapat digunakan untuk satu kali saja.
4. Tidak sesuai untuk peserta yang lebih dari 15-20 orang.

d. Cara Mendesain Media Pembelajaran *Flip Chart*

Menurut Rudi Susilana dan Cepi Riyana menjelaskan cara mendesain *flip chart* yaitu:

1. Tentukan tujuan pembelajaran.
2. Menentukan bentuk flip chart.
3. Membuat ringkasan materi.
4. Merancang draf kasar (sketsa).
5. Memilih warna yang sesuai.
6. Menentukan ukuran dan bentuk huruf yang sesuai.

4. Model Pembelajaran *Picture And Picture*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Picture And Picture*

Menurut Suprijono (2009), *Picture and Picture* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi perangkat utama dalam proses pembelajaran.

Pendapat yang hampir sama disampaikan oleh Hamdayama (2014:229) yang mengemukakan bahwa “Model Pembelajaran *picture and picture* adalah suatu model belajar yang menggunakan gambar untuk dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis”.

Untuk itu, sebelum memulai proses pembelajaran, guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta berukuran besar.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *picture and picture* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan gambar untuk dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis.

b. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture*

Menurut Miftahul Huda, Miftahul (2013) berikut ini merupakan sintak langkah-langkah penerapan strategi *Picture and Picture* ini dapat dilihat sebagai berikut.

1. Penyampaian kompetensi
2. Presentasi materi
3. Penyajian gambar

4. Pemasangan gambar
5. Penjajakan
6. Penyajian kompetensi
7. Penutup

c. Kelebihan dan Kekurangan *Picture and Picture*

Menurut Huda, Miftahul (2013) adapun kelebihan menggunakan *Picture and*

Picture antara lain:

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa
- 2) Siswa dilatih berpikir logis dan sistematis
- 3) Siswa dibantu belajar berpikir berdasarkan sudut pandang suatu subjek bahasan dengan memberikan kebebasan siswa dalam praktik belajar
- 4) Motivasi siswa untuk belajar semakin dikembangkan
- 5) Siswa dilibatkan dalam perencanaan dan pengolaan kelas

Sedangkan kekurangan dari *Picture and Picture* yaitu:

- 1) Memakan banyak waktu
- 2) Membuat sebagian siswa pasif
- 3) Munculnya kekhawatiran akan terjadi kekacauan di kelas
- 4) Adanya beberapa siswa tertentu yang kadang tidak senang disuruh bekerja sama dengan yang lain
- 5) Kebutuhan akan dukungan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai

2.2. Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

Tabel 2.2
Kajian Empirik Penelitian Sebelumnya

No	Judul	Nama Peneliti dan Tahun	Hasil
1	Pengaruh Penggunaan Media <i>Flip Chart</i> Terhadap Hasil Belajar IPS kelas VIII MTs Negeri 3 Jakarta.	Uswatun Hasanah, 2015, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>flip chart</i> terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS pada konsep bahasan Penyimpangan Sosial. Hal ini terlihat pada pengujian

			<p>uji “t”, diperoleh harga ($5,05 > 1,68$) pada $(df) = 40$ dengan taraf signifikansi 5%. Media pembelajaran <i>flip chart</i> merupakan media pembelajaran yang sangat menarik diberikan kepada siswa.</p>
2	<p>Efektivitas Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS (Jurnal)</p>	<p>Hendri Kuswanto, 2016, Universitas Lampung</p>	<p>Berdasarkan hasil penelitian dan hasil pengujian hipotesis maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan nilai <i>posttes</i> kelas yang diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe <i>pitcure and pitcure</i>, dan kelas yang diajar menggunakan model konvensional. Hal ini dibuktikan dari hasil uji beda rata-rata (Uji t) <i>posttes</i> siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan siswa kelas kontrol. Penggunaan model pembelajaran <i>pitcure and pitcure</i> terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa pada materi Lingkungan Hidup di kelas XI IPS1 SMA Negeri 1 Way Serdang Kabupaten Mesuji.</p>

2.3. Kerangka Pemikiran

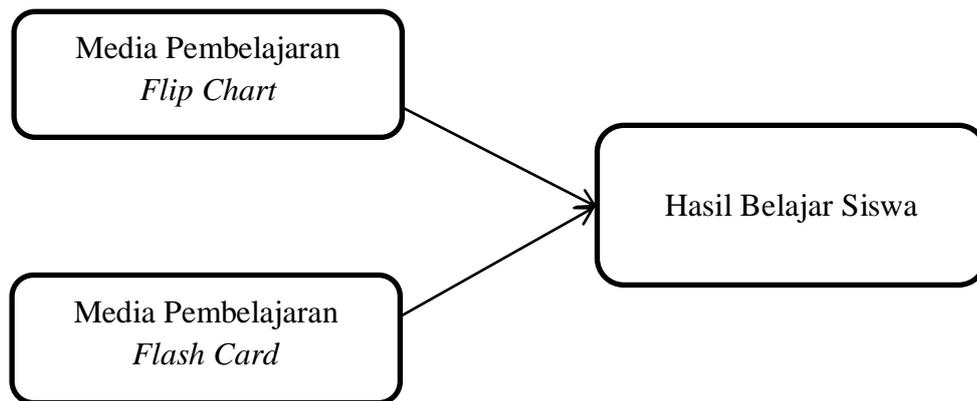
Uma Sekaran dalam Sugiyono (2016:60) mengemukakan bahwa “Kerangka Pemikiran merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”.

Dalam proses belajar dan mengajar merupakan proses kegiatan yang dapat melibatkan antara siswa sebagai orang yang belajar dengan guru sebagai orang yang mendidik dan mengajar. Pada materi tertentu, alat bantu mengajar seperti media pembelajaran dibutuhkan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.

Kenyataan yang sering terjadi guru kurang kreatif dan variatif dalam menciptakan suasana pembelajaran, dimana seorang guru hanya menggunakan media yang sama atau bahkan hanya ceramah aja dalam proses pembelajaran. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang mampu memahami materi, mengantuk, merasa bosan, jenuh, dan suasana kelas tidak kondusif untuk belajar. Sedangkan hasil belajar Ekonomi masih di taraf rendah. Media pembelajaran *flash card* dan *flip Chart* diharapkan dapat memecahkan masalah ini. Caranya adalah mengajar materi tertentu dengan bantuan media *flash card* dan *flip chart*.

Media *flash card* dan *flip Chart* tergolong media berbentuk visual atau gambar. Maka dari itu, mengacu pada teori dari Edgar Dale pada Azhar Arsyad (2013) penggunaan media pembelajaran berbentuk gambar seperti *flash card* dan *flip Chart* dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa sebesar 30%.

Hasilnya, diharapkan proses pembelajaran di kelas tidak lagi bosan dan mudah dipahami, serta hasil belajar siswa juga akan meningkat. Berdasarkan uraian diatas kerangka pemikirannya dapat digambarkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran

2.3. Hipotesis

Arikunto, Suharsimi (2013:110) mengatakan bahwa “Hipotesis diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Sugiyono (2016:159-160) mengatakan tentang konsep hipotesis adalah sebagai berikut:

Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Kebenaran dari hipotesis harus dibuktikan melalui data yang terkumpul. Pengertian hipotesis tersebut adalah untuk hipotesis penelitian. Sedangkan secara statistik hipotesis diartikan sebagai pernyataan mengenai keadaan populasi (parameter) yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian (statistik). Jadi maksudnya adalah taksiran keadaan populasi melalui sampel. Oleh karena itu dalam statistik yang diuji adalah hipotesis nol. Hipotesis nol adalah pernyataan tidak adanya perbedaan antara parameter dengan statistik. Lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternatif, yang menyatakan ada perbedaan antara parameter dan statistik. Hipotesis nol diberi notasi H_0 . Dan hipotesis alternatif diberi notasi H_a .

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Hipotesis I

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* sebelum dan sesudah perlakuan melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Ho : Tidak Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* sebelum dan sesudah perlakuan melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Hipotesis II

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flash card* sebelum dan sesudah perlakuan melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Ho : Tidak Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flash card* sebelum dan sesudah melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Hipotesis III

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* dengan menggunakan media pembelajaran *flash card* sebelum dan sesudah perlakuan melalui model

pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.

Ho : Tidak Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran *flip chart* dengan media pembelajaran *flash card* sebelum dan sesudah melalui model pembelajaran *picture and picture* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi.