

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.<sup>37</sup>

Kata media berasal dari bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar.<sup>38</sup> *Mediö* adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.<sup>39</sup> Dalam bahasa Arab, media disebut ‘*wasail*’ bentuk jama’ dari ‘*wasilah*’ yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga ‘tengah’.<sup>40</sup> Atau berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) media adalah segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Miarso dalam buku Nursalim

---

<sup>37</sup> Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab, Cet. Ke-4*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 223

<sup>38</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 3

<sup>39</sup> Arief S. Sadiman dkk., *Media Pendidikan – Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya, Cet. Ke-16*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), hlm. 6

<sup>40</sup> Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran – Sebuah Pendekatan Baru, Cet. Ke-1*, (Jakarta: Referensi, 2013), hlm. 6

menyatakan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.<sup>41</sup>

Sedangkan Harjanto dalam buku Suwardi menyatakan bahwa media pengajaran dalam arti sempit hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana. Sedangkan media pengajaran dalam arti luas tidak hanya media komunikasi elektronik yang kompleks, akan tetapi juga mencakup media yang sederhana.<sup>42</sup>

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau perantara pengantar pesan yang digunakan oleh guru (pendidik) untuk menyampaikan materi pembelajaran yang sedang diajarkan kepada peserta didik agar materi tersebut dapat diterima dan mudah dimengerti oleh peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara maksimal.

Dalam proses belajar mengajar media pembelajaran mempunyai peran yang cukup penting. Allah pun mengajarkan manusia dengan media atau perantara. Allah berfirman:<sup>43</sup>

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: “Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan qalam” (Q.S. al-Alaq: 4).

---

<sup>41</sup> Mochamad Nursalim, *Op. Cit.*, hlm. 5

<sup>42</sup> Suwardi, *Op. Cit.*, hlm. 76

<sup>43</sup> M. Said, *Tarjamah Al-Quran Al-Karim, Cet. Ke-1*, (Bandung: PT. Alma'arif, 1987), hlm. 537

Allah mengajarkan manusia dengan perantara (qalam), maksudnya Allah mengajarkan manusia dengan perantara baca tulis. Sesuai dengan ayat yang pertama turun yaitu perintah membaca. Dengan membaca, menulis dan berfikir maka manusia bisa dibedakan dengan hewan.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Secara rinci fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>44</sup>

- a. Menyaksikan benda yang ada/peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- b. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi.
- c. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan.
- d. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- e. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap.
- f. Mengamati peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati.
- g. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan.
- h. Dengan mudah membandingkan sesuatu.
- i. Dapat melihat secara cepat proses yang berlangsung secara lambat.
- j. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung cepat.

---

<sup>44</sup> Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 9-11

- k. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati objek secara serempak.
- l. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing.

### **3. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:<sup>45</sup>

- a. Dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- d. Dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka.

### **4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Pengelompokkan berbagai jenis media dilihat dari segi teknologi dibagi dalam dua kategori, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Jenis-jenis media tersebut secara rinci yaitu:<sup>46</sup>

- a. Media Tradisional

---

<sup>45</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 29-30

<sup>46</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran, Cet. Ke-1*, (Jakarta: Kencana, 2012), hlm. 123-124

- 1) Visual diam yang diproyeksikan: Proyeksi *opaque* (tak tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
  - 2) Visual yang tak diproyeksikan: Gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
  - 3) Audio: Rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
  - 4) Penyajian multimedia: *Slide* plus suara (*tape*), *multi-image*.
  - 5) Visual dinamis yang diproyeksikan: Film, televisi, video
  - 6) Cetak: Buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, berkala, lembaran lepas (*hand-out*).
  - 7) Permainan: Teka-teki, simulasi, permainan papan.
  - 8) Realia: Model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).
- b. Media Teknologi Mutakhir
- 1) Media berbasis telekomunikasi: Telekonferen, kuliah jarak jauh.
  - 2) Media berbasis mikroprosesor: *Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, *compact (video) disc*.

### **5. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah dapat terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa kriteria umum pemilihan media yaitu:

- a. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kesesuaian media dengan materi pembelajaran.

- c. Kesesuaian dengan karakteristik siswa.
- d. Kesesuaian dengan teori.
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar siswa.

## **B. Media *Slide Power Point***

### ***1. Pengertian Media Slide Power Point***

Bob Gaskins dan Dennis Austin adalah orang yang pertama mengembangkan aplikasi *Power point*. Dalam *power point*, sebagaimana perangkat lunak pengelola presentasi lainnya, objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya dimasukkan dalam beberapa halaman yang disebut dengan “*slide*”.<sup>47</sup>

*Slide* adalah istilah yang dipakai untuk materi presentasi. Tempo dulu, *slide* dibuat dari negatif film sebagai hasil pemotretan. Seiring dengan perkembangan alat fotografi dan komputer, maka *slide* dibuat dengan memakai perangkat lunak komputer yang sekarang sangat umum dipakai. *Slide* yang dihasilkan dari program komputer dapat direkam ke dalam cakram (CD), *flash disk*, dan *hard drive* pada komputer. Rekaman atau kopian *slides* dengan sendirinya mudah untuk dibawa ke mana saja dan bahkan bisa dikirim melalui surat elektronik (*e-mail*) atau dimuat pada *website* atau blog sesuai kita inginkan.<sup>48</sup>

---

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 65

<sup>48</sup> Muhammad Asri Amin, *Op. Cit.*, hlm. 154

Media *Slide Power Point* merupakan media perangkat lunak pengelola presentasi, objek, teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya yang dimasukkan dalam beberapa halaman yang efektif, profesional, dan juga mudah.

Media *Slide Power Point* merupakan sebuah media yang berbentuk aplikasi yang digunakan untuk membuat presentasi. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya.<sup>49</sup>

Dengan media *power point* ini kita dapat merancang dan membuat presentasi yang lebih menarik dan profesional. Pemanfaatan media ini dapat digunakan oleh pendidik maupun peserta didik untuk mempresentasikan materi pembelajaran ataupun tugas-tugas yang akan diberikan.<sup>50</sup>

Program *power point* merupakan salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (*data storage*).<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 157

<sup>50</sup> Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran, Cet. Ke-1*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hlm. 213

<sup>51</sup> Mochamad Nursalim, *Op. Cit.*, hlm. 74

*Power point* yang didukung oleh *Apple macintosh* selanjutnya dikembangkan oleh *Microsoft* dan selanjutnya dinamai *Microsoft Power Point*. *Microsoft Power Point* adalah suatu *software* yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. *Microsoft Power Point* akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipresentasikan karena *Microsoft Power Point* akan membantu dalam pembuatan *slide*, *outline* presentasi, menampilkan *slide* yang dinamis, termasuk *clip art* yang menarik, yang mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

## **2. Pengenalan Umum Microsoft Power Point**

Dalam sub-bab ini akan dilakukan pengenalan umum *Microsoft Power Point* sebagai salah satu program presentasi.

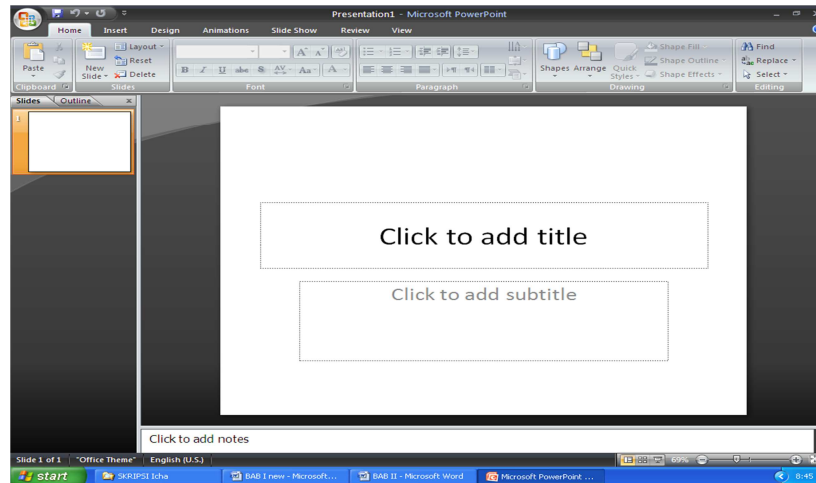
Langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuka *Ms. Power Point* yang ada di komputer. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:<sup>52</sup>

- a. Klik *Start*, pilih *All Programs*, pilih *Microsoft Office*, dan kemudian klik *Microsoft Office Power Point*.
- b. Jika sudah membuat *shortcut* dan menempatkannya di *desktop*, maka dapat membuka dengan mengklik dua kali *icon shortcut* tersebut.

---

<sup>52</sup> Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, hlm. 164





### Lembar Kerja Microsoft Power Point

#### a. Fungsi dari *Tools* dalam *Ms. Power Point*

- 1) Fungsi utama tombol *Ms. Office*: berisi fungsi-fungsi utama dari *File*, antara lain: *New, Open, Save, Save as, Print, Prepare, Send, & Publish*.
- 2) *Quick Access Toolbar*: berisi shortcut untuk fungsi *Save, Undo*, dan *Repeat*.
- 3) *Ribbon Tabs*: setiap *ribbon tab* akan menampilkan *ribbon* yang berisi set dari *Tool Groups*.

#### b. Fungsi Menu pada *Toolbar*

Fungsi dari menu adalah untuk memberikan perintah kepada aplikasi untuk menjalankan suatu proses tertentu. Berikut fungsi dari menu-menu tersebut:<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> Madiono. 2010. "*Modul Powerpoint 2003 SMA Kelas XII*", hlm. 4-9

- 1) Menu *File* adalah menu yang berhubungan dengan operasi file.
- 2) Menu *Edit* adalah menu yang berhubungan dengan pengeditan dokumen presentasi.
- 3) Menu *View* adalah menu yang berhubungan dengan tampilan lembar kerja *Power Point*.
- 4) Menu *Insert* adalah menu yang berhubungan dengan penambahan dan penyisipan *slide*, gambar, dan objek lainnya.
- 5) Menu *Format* adalah menu yang berhubungan dengan pengaturan bentuk halaman *slide*, yaitu untuk pengaturan teks, *layout* presentasi, dan lain-lain.
- 6) Menu *Slide Show* adalah menu yang berhubungan dengan penampilan *slide* yang sedang aktif.

### **3. Penggunaan Slide Power Point sebagai Media Mengajar**

Prosedur pembuatan presentasi sebagai media *slide power point*, antara lain yaitu:<sup>54</sup>

- a. Identifikasi program. Hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia, juga jenjang pendidikan.
- b. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi suara. Pengumpulan bahan

---

<sup>54</sup> Mochamad Nursalim, *Op. Cit.*, hlm. 75-76

tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet, menggunakan bahan yang sudah ada.

- c. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di *power point* hingga selesai.
- d. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan, sebaiknya dilakukan *review* program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya direvisi dan siap digunakan.

Ketika *slide* dihadirkan dalam ruang kelas, dia telah menangkap esensi kehidupan dalam bentuk penuh warna yang ditumpahkan pada warna yang ditumpahkan pada tembok atau layar untuk dilihat semua peserta. Cahaya yang bersinar memantulkan gambar, menghangatkan, dan membuatnya jadi menarik. Gambar-gambar dari suatu *slide* akan menarik penglihatan dan perhatian orang. Hal ini disebabkan oleh tiga alasan yaitu:<sup>55</sup>

- a. *Slide* adalah suatu bayangan persegi yang bersinar dalam ruangan yang sedikit gelap.
- b. Ketika jumlah *slide* yang diperlihatkan silih berganti cukup banyak, maka cahaya persegi *slide* seperti bergerak, membuat kepala dan mata juga bergerak mengikuti sumber cahaya.
- c. *Slide* diproyeksikan dalam ruangan dengan cahaya redup. Ruangan yang sedikit remang akan menghilangkan rangsang yang dapat mengganggu siswa dalam berkonsentrasi lebih kepada layar.

---

<sup>55</sup> Muhammad Asri Amin, *Op. Cit.*, hlm. 155-157

*Slide* didesain untuk menarik minat *audience* agar mereka dapat memusatkan perhatian pada apa yang disampaikan. Berikut hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan *slide power point*, yaitu: a) Penempatan gambar atau teks, b) Kontras, c) Ukuran gambar dan teks, d) Jenis gambar, e) Penggunaan warna, f) Isi *slide*, g) Gambar dan teks, dan h) Pencahayaan dalam suatu ruangan.<sup>56</sup>

#### **4. Keunggulan dan Manfaat Slide Power Point**

Beberapa keunggulan *slide* antara lain:<sup>57</sup>

- a. Urutan gambar dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.
- b. Isi pelajaran yang sama yang terdapat dalam *slide* dapat disebarkan dan digunakan di berbagai tempat secara bersamaan.
- c. Isi *slide* tertentu dapat ditayangkan lebih lama dan dengan demikian dapat menarik perhatian dan membangun persepsi siswa yang sama terhadap konsep atau pesan yang ingin disampaikan.
- d. *Slide* dapat ditayangkan pada ruangan masih terang (tidak benar-benar gelap). Jika tidak terdapat layar khusus, dinding dapat dijadikan tempat proyeksi.
- e. *Slide* dapat menyajikan gambar dan grafik untuk berbagai bidang ilmu kepada kelompok atau perorangan dengan usia yang tiada terbatas.
- f. *Slide* dapat digunakan sendiri atau digabung dengan suara atau rekaman.

---

<sup>56</sup>*Ibid.*, hlm. 157-159

<sup>57</sup> Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 48-49

g. *Slide* dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.

Di samping itu, objek besar, berbahaya, atau terlalu kecil untuk dilihat dengan mata dapat ditayangkan dengan jelas.

Adapun keunggulan lain dari media *slide power point* ini yaitu:

- a. Memperlihatkan beragam variasi yang luas dari suatu karakter atau masalah.
- b. Memperlihatkan susunan atau proses yang sulit terpantau oleh mata.
- c. Untuk membandingkan dan membedakan suatu hal.
- d. Membawa suasana luar ke dalam kelas.
- e. Untuk mengukur pemahaman siswa terhadap sebuah masalah.

Sedangkan manfaat program *power point* di antaranya adalah:<sup>58</sup>

- a. Materi pembelajaran akan lebih menarik.
- b. Penyampaian pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.
- c. Materi pembelajaran disampaikan secara utuh, ringkas, dan cepat melalui pointer-pointer materi.

##### **5. Prinsip Pengembangan Media Slide Power Point untuk Pembelajaran**

Media *slide power point* sebagai program untuk melakukan presentasi, ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan ketika mengembangkan media ini, yaitu:<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup>*Ibid.*, hlm. 65

<sup>59</sup> Sukiman, *Op. Cit.*, hlm. 217-218

- a. Harus dikembangkan sesuai dengan prosedur pengembangan instruksional karena pada dasarnya media ini digunakan untuk keperluan pembelajaran, sehingga bahan yang dipresentasikan hasilnya akan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- b. Harus diingat bahwa media ini berfungsi sebagai alat bantu mengajar, bukan merupakan media pembelajaran yang akan dipelajari secara mandiri oleh sasaran (peserta didik).
- c. Pengembangan media ini seyogyanya mempertimbangkan atau menggunakan secara maksimal segala potensi dan karakteristik yang dimiliki oleh jenis media ini.
- d. Prinsip kebenaran materi dan kemenarikan sajian. Materi yang disajikan harus benar substansinya dan disajikan secara menarik.

#### **6. Teknik Penulisan Naskah pada Media Slide Power Point**

Berikut ini merupakan beberapa teknik penulisan naskah pada media *slide power point* agar materi pokok sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan:<sup>60</sup>

- a. Tentukan topik sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- b. Siapkan materi yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan.
- c. Identifikasi bahan-bahan materi tersebut untuk diseleksi mana yang sesuai dengan karakteristik media *slide power point*.

---

<sup>60</sup> Daryanto, *Op. Cit.*, hlm. 70-71

- d. Tulis materi yang telah dipilih dalam kalimat singkat, *pointers* dan hanya memuat poin-poin penting saja (*key words*).
- e. Tuangkan pesan-pesan yang disajikan dalam berbagai format seperti teks (kata-kata), gambar, animasi atau audio-visual.
- f. Pastikan bahwa materi yang ditulis cukup lengkap, jelas, dan mudah dipahami oleh sasaran.
- g. Sajikan isi materi secara urut dan sistematis agar mempermudah penyajian dan pesan mudah dipahami sasaran.

Ada beberapa tips yang perlu diperhatikan saat membuat naskah dengan media *slide power point*, yaitu:<sup>61</sup>

- a. Pilih jenis huruf (*font*) yang tingkat keterbacaannya tinggi, misalnya Tahoma. Gunakan ukuran huruf (*font size*) 17-20 untuk isi teks, sedang untuk subjudul 28 dan untuk judul 30.
- b. Untuk memperjelas dan memperindah tampilan, gunakan variasi, warna, gambar, foto, animasi atau video.
- c. Area tampilan *frame* yang ditulis jangan melebihi ukuran 16 x 20 cm.
- d. Usahakan dalam satu *slide/frame* tidak memuat lebih dari 18 baris teks.
- e. Dalam satu *frame*, usahakan hanya berisi satu topik atau subtopik pembahasan.
- f. Berilah judul pada setiap *frame*.

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, hlm. 72-73

- g. Perhatikan komposisi warna, keseimbangan (tata letak), keharmonisan, dan kontras pada setiap tampilan.
- h. Jangan membuat tampilan *slide* yang terlalu rumit, ramai dan penuh warna-warni.

## C. Hasil Belajar

### 1. Pengertian Belajar

Menuntut ilmu merupakan kewajiban bagi setiap umat Islam. Sebagaimana sabda Rasulullah Saw:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ وَمُسْلِمَةٍ

Artinya: “Menuntut ilmu wajib bagi setiap umat Islam laki-laki maupun perempuan”. (HR. Al-Baihaqi, Ath-Thabrani, Abu Ya’la, Al-Qudhai, dan Abu Nu’aim Al-Ashbahani).<sup>62</sup>

Dari hadits di atas dapat disimpulkan bahwa menuntut ilmu atau belajar merupakan suatu keharusan bagi setiap manusia. Karena dengan belajar, seseorang bisa berubah dari tidak tahu menjadi tahu. Selain itu dengan belajar, akhlak atau tingkah laku seseorang bisa berubah dari buruk menjadi baik (perubahan tingkah laku). Hal ini sesuai dengan tujuan pembelajaran. Seorang telah belajar kalau sudah terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya.<sup>63</sup>

---

<sup>62</sup>Bukhari Umar, *Hadits Tarbawi (Pendidikan dalam Perspektif Islam)*, (Jakarta: Anizah, 2012), hlm. 7

<sup>63</sup>Arif S Sadiman dkk, *Media Pendidikan (pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), hlm. 3



Belajar dapat diartikan sebagai proses berubahnya tingkah laku siswa melalui berbagai pengalaman yang diperolehnya.<sup>64</sup>

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisiologis atau proses kematangan. Perubahan yang terjadi karena belajar dapat berupa perubahan-perubahan dalam kebiasaan (*habit*), kecakapan-kecakapan (*skills*), atau dalam ketiga aspek yakni pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan keterampilan (psikomotor).<sup>65</sup>

Dalam pengertian psikologi, belajar merupakan suatu proses yang bersifat internal. Perubahan – yang menjadi focus pengertian belajar – tidak dapat terlihat secara kasat mata, dalam arti konkret. Ia terjadi dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar. Proses perubahan tersebut terjadi pada wilayah sikap, kecerdasan motorik dan sensorik, dan keadaan psikis.<sup>66</sup>

Selanjutnya, Gagne dalam teorinya yang disebut *The domains of learning*, menyimpulkan bahwa segala sesuatu yang dipelajari oleh manusia dapat dibagi menjadi lima kategori, yaitu: a) Keterampilan motoris (*motor skill*), b) Informasi verbal, c) Kemampuan intelektual, d) Strategi kognitif, e) Sikap (*attitude*).<sup>67</sup>

Sedangkan Hamalik menjelaskan belajar adalah memodifikasi/memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as modifier or strengthening of behavior through experiencing*)

---

<sup>64</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar...*, *Op. Cit.*, hlm. 29

<sup>65</sup> Fajri Ismail, *Op.Cit.*, hlm. 25

<sup>66</sup> Mahmud, *Psikologi Pendidikan*, cet. Ke-1, (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2010), hlm. 62

<sup>67</sup> Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, hlm. 2

yang berarti bahwa belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil dan tujuan.

Setiap teori belajar dirumuskan berdasarkan kajian tentang perilaku individu dalam proses belajar. Kajian itu pada intinya menyangkut dua hal:<sup>68</sup>

- a. Konsep yang menganggap bahwa otak manusia terdiri atas sejumlah kemampuan potensial, seperti menalar, mengingat, yang dapat dikembangkan dengan latihan.
- b. Konsep yang menganggap bahwa manusia merupakan suatu sistem energi yaitu sistem tenaga yang dinamis yang berupaya memelihara keseimbangan dalam merespon sistem energi lain sehingga dapat berinteraksi melalui organ rasa. Sistem ini meliputi respon terhadap stimulus, motivasi, dan proses penalaran.

Kemampuan belajar peserta didik sangat menentukan keberhasilannya dalam proses belajar. Di dalam proses belajar tersebut, banyak faktor yang mempengaruhinya, antara lain motivasi, sikap, minat, kebiasaan belajar, dan konsep diri.<sup>69</sup>

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru

---

<sup>68</sup> Yuhdi Munadi, *Op. Cit.*, hlm. 21

<sup>69</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan*, cet. Ke-3, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hlm. 101

sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak.

## **2. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Adapun menurut Nasution dalam buku Fajri Ismail, menyatakan hasil belajar siswa dirumuskan sebagai tujuan intruksional umum (TIU) yang dinyatakan dalam bentuk yang lebih spesifik dan merupakan komponen dari tujuan umum mata kuliah atau bidang studi.<sup>70</sup>

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Tujuan instruksional pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa. Oleh sebab itu, dalam penilaian hendaknya diperikasa sejauh mana perubahan tingkah laku siswa telah terjadi melalui proses belajarnya. Dengan mengetahui tercapai-tidaknya tujuan-tujuan

---

<sup>70</sup> Fajri Ismail, *Op. Cit.*, hlm. 39

instruksional, dapat diambil tindakan perbaikan pengajaran dan perbaikan siswa yang bersangkutan.<sup>71</sup>

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik menyangkut pengetahuan, sikap, maupun keterampilan yang diberikan.

### **3. *Macam-Macam Hasil Belajar***

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan di atas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotor), dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

#### **a. Aspek Kognitif (Pemahaman Konsep)**

Aspek kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Menurut Bloom, segala upaya yang menyangkut otak adalah termasuk ranah dalam kognitif. Dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam jenjang tersebut diistilahkan dengan level-level, yaitu: (C1)

---

<sup>71</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil..., Op. Cit.*, hlm. 2

pengetahuan, (C2) pemahaman, (C3) penerapan, (C4) analisis, (C5) sintesis, dan (C6) evaluasi.

Untuk mengukur hasil belajar siswa yang berupa pemahaman konsep, guru dapat melakukan evaluasi produk. W.S. Winkel menyatakan bahwa melalui produk dapat diselidiki apakah dan seberapa jauh tujuan intruksional telah tercapai, semua tujuan itu merupakan hasil belajar yang seharusnya diperoleh oleh siswa.<sup>72</sup>

b. Aspek Psikomotor (Keterampilan Proses)

Aspek psikomotor merupakan ranah penilaian hasil belajar dalam bentuk penilaian keterampilan proses.

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar, dan perbuatan secara efektif dan efisien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitasnya.<sup>73</sup>

Menurut Simson bahwa domain psikomotor meliputi enam domain yang dikenal dengan istilah (P1) persepsi, (P2) kesiapan, (P3) respon terbimbing, (P4) mekanisme gerakan, (P5) respon, dan (P6) penyesuaian dan keaslian.

Dalam melatih keterampilan proses, secara bersamaan dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerjasama,

---

<sup>72</sup> Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, hlm. 8

<sup>73</sup> *Ibid.*, hlm. 9

bertanggung jawab, dan berdisiplin sesuai penekanan bidang studi yang bersangkutan.

c. Aspek Afektif (Sikap)

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif yang tinggi. Domain afektif mencakup penilaian terhadap sikap, tingkah laku, minat, emosi, motivasi, kerjasama, koordinasi dari setiap peserta didik.<sup>74</sup>

Menurut Lange dalam buku Ahmad Susanto, sikap tidak hanya merupakan mental semata, melainkan mencakup aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus ada kekompakan antara mental dan fisik. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya.<sup>75</sup>

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata-mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.<sup>76</sup>

Ranah afektif ini oleh Krathwol dan kawan-kawan dirinci dengan istilah yang dikenal, yaitu: (A1) penerimaan, (A2) tanggapan, (A3) penilaian, (A4) organisasi, dan (A5) karakter.

---

<sup>74</sup> Fajri Ismail, *Op. Cit.*, hlm. 53

<sup>75</sup> Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, hlm. 10

<sup>76</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil ...., Op. Cit.*, hlm. 29-30

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Yuhdi Munadi mengungkapkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yaitu:<sup>77</sup>

##### **a. Faktor Internal**

- 1) Faktor Fisiologis, secara umum kondisi fisiologis seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya, semuanya akan membantu dalam proses dan hasil belajar. Demikian juga kondisi saraf pengontrol kesadaran, disamping itu kondisi pancaindera juga sangat berpengaruh.
- 2) Faktor Psikologis, setiap peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajarnya masing-masing. Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan di antaranya intelegensi, perhatian, minat dan bakat, motif dan motivasi, dan kognitif dan daya nalar.

##### **b. Faktor Eksternal**

- 1) Faktor Lingkungan, lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam (keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara) dan dapat berupa lingkungan sosial yang berwujud manusia maupun hal-hal lainnya.
- 2) Faktor Instrumental, adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor ini diharapkan berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya

---

<sup>77</sup> Yuhi Munadi, *Op. Cit.*, hlm. 24-32

tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru.

Disamping faktor guru, kualitas pengajaran dipengaruhi juga oleh karakteristik kelas. Variabel karakteristik kelas antara lain:<sup>78</sup>

- a. Besarnya kelas (*Class size*). Artinya, banyak sedikitnya jumlah siswa yang belajar. Diduga makin besar jumlah siswa yang harus dilayani guru dalam satu kelas, makin rendah kualitas pengajarannya, demikian pula sebaliknya.
- b. Suasana belajar. Suasana belajar yang demokratis akan memberi peluang mencapai hasil belajar yang optimal, dibandingkan dengan suasana belajar yang kaku, disiplin yang kejam dengan otoritas ada pada guru.
- c. Fasilitas dan sumber belajar yang tersedia. Sering kita temukan bahwa guru merupakan satu-satunya sumber belajar di kelas. Situasi ini kurang menunjang kualitas pengajaran, sehingga hasil belajar yang dicapai siswa tidak optimal. Sehingga kelas harus diusahakan sebagai laboratorium belajar bagi siswa.

Faktor lain yang mempengaruhi kualitas pengajaran di sekolah adalah karakteristik sekolah itu sendiri. Karakteristik sekolah berkaitan dengan disiplin sekolah, perpustakaan yang ada di sekolah, perpustakaan yang ada di

---

<sup>78</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar..., Op. Cit.*, hlm. 42



sekolah, lingkungan sekolah, estetika dalam arti sekolah memberikan perasaan nyaman, dan kepuasan belajar, bersih rapih dan teratur.<sup>79</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada tiga unsur dalam kualitas pengajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, yaitu: kompetensi guru, karakteristik kelas, dan karakteristik sekolah.

### **5. Prinsip dan Prosedur Penilaian Hasil Belajar**

Beberapa prinsip dalam melakukan penilaian hasil belajar yang perlu diperhatikan yaitu:<sup>80</sup>

- a. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian.
- b. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar mengajar.
- c. Agar diperoleh hasil belajar yang objektif dalam pengertian menggambarkan prestasi dan kemampuan siswa sebagaimana adanya, penilaian harus menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.
- d. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.

Ada beberapa langkah yang dapat dijadikan pegangan dalam proses penilaian hasil belajar, yakni:

---

<sup>79</sup>*Ibid.*, hlm. 43

<sup>80</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil..., Op. Cit.*, hlm. 8-9

- a. Merumuskan atau mempertegas tujuan-tujuan pengajaran.
- b. Mengkaji kembali materi pengajaran berdasarkan kurikulum dan silabus mata pelajaran.
- c. Menyusun alat-alat penilaian, baik tes maupun non tes.
- d. Menggunakan hasil-hasil penilaian sesuai dengan tujuan penilaian tersebut.

#### **6. Indikator Hasil Belajar**

Indikator hasil belajar yang diharapkan setelah pembelajaran IPA materi Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat adalah:

- a. Membedakan ciri-ciri lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat berdasarkan pengamatan.
- b. Menjelaskan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan.
- b. Menjelaskan cara menjaga kesehatan lingkungan sekitar.

### **D. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

#### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam**

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), yang sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang SD/MI. Anggapan yang menyatakan pelajaran IPA sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Sains adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat pada sasaran, serta

menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan suatu kesimpulan.

Pengetahuan Alam merupakan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis untuk menguasai pengetahuan, fakta-fakta, konsep-konsep, prinsip-prinsip, proses penemuan, dan memiliki sikap ilmiah. Pendidikan Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah bermanfaat bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.<sup>81</sup>

Hakikat pembelajaran sains yang didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan ilmu pengetahuan alam, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian, yaitu: ilmu pengetahuan alam sebagai produk, proses dan sikap.<sup>82</sup>

*Pertama*, IPA sebagai produk, yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai kegiatan empiris dan kegiatan analitis. *Kedua*, IPA sebagai proses, yaitu untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA merupakan kumpulan fakta dan konsep, maka IPA membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. *Ketiga*, IPA sebagai sikap. Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Menurut Sulistyorini, ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu: sikap ingin tahu, ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, tidak putus asa,

---

<sup>81</sup> Departemen Agama RI, *Kurikulum 2004 – Standar Kompetensi (Madrasah Ibtidaiyah)*, Cet. Ke-2, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005), hlm. 205

<sup>82</sup> Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, hlm. 167

tidak berprasangka, mawas diri, bertanggung jawab, berpikir bebas, dan kedisiplinan diri.

Lebih lanjut, IPA juga memiliki karakteristik sebagai dasar untuk memahaminya, menurut Jacobson & Bregman dikutip Ahmad Susanto, yaitu:

- a. IPA merupakan kumpulan konsep, prinsip, hukum, dan teori.
- b. Proses ilmiah dapat berupa fisik dan mental, serta mencermati fenomena alam, termasuk juga penerapannya.
- c. Sikap keteguhan hati, keingintahuan, dan ketekunan dalam menyingkap rahasia alam.
- d. IPA tidak dapat membuktikan semua akan tetapi hanya sebagian atau beberapa saja.
- e. Keberanian IPA bersifat subjektif dan bukan kebenaran yang bersifat objektif.<sup>83</sup>

## **2. Fungsi dan Tujuan Pembelajaran IPA**

Sebagai mata pelajaran pokok, ilmu pengetahuan alam memiliki fungsi dan tujuan dalam pembelajaran yang berkaitan dengan segala ilmu-ilmu alam.

Mata pelajaran Pengetahuan Alam di Madrasah Ibtidaiyah (MI) berfungsi untuk menguasai konsep dari manfaat Pengetahuan Alam dalam kehidupan sehari-hari serta untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang pendidikan selanjutnya, serta bertujuan:

- a. Menanamkan pengetahuan dan konsep-konsep Pengetahuan Alam yang bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap Pengetahuan Alam dan teknologi.
- c. Mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.
- d. Ikut serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

---

<sup>83</sup>*Ibid.* hlm. 170

- e. Mengembangkan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara Pengetahuan Alam, lingkungan, teknologi dan masyarakat.
- f. Menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Allah Swt.<sup>84</sup>

Adapun tujuan pembelajaran sains dalam Badan Nasional Standar Pendidikan, dimaksudkan untuk:<sup>85</sup>

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

---

<sup>84</sup> Departemen Agama RI, *Op. Cit.*, hlm. 206

<sup>85</sup> Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, hlm.171-172

### 3. Ruang Lingkup Ilmu Pengetahuan Alam

Untuk dapat menguasai dan memahami apa saja yang harus dipelajari dalam ilmu pengetahuan alam, maka harus mengetahui ruang lingkup mata pelajaran ini.

Ruang lingkup mata pelajaran Pengetahuan Alam meliputi dua aspek:

- a. Kerja ilmiah yang mencakup: penyelidikan/penelitian, berkomunikasi ilmiah, pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah, sikap dan nilai ilmiah.
- b. Pemahaman konsep dan penerapannya, yang mencakup:
  - 1) Makhluk hidup dan proses kehidupannya, 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.
  - 5) Pengetahuan Alam, lingkungan, teknologi, dan masyarakat (salingtemas) merupakan penerapan konsep Pengetahuan Alam dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat.<sup>86</sup>

### 4. Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD)

Pada penelitian skripsi ini, saya mengambil subtema dalam pembelajaran IPA Kelas III yaitu “Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat”.

Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, yaitu:

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
2. Memahami kondisi lingkungan yang	2.1 Membedakan ciri-ciri lingkungan sehat dan lingkungan tidak sehat berdasarkan

<sup>86</sup> Departemen Agama RI, *Op. Cit.*, hlm. 206

berpengaruh terhadap kesehatan, dan upaya menjaga kesehatan lingkungan.	pengamatan. 2.2 Mendeskripsikan kondisi lingkungan yang berpengaruh terhadap kesehatan. 2.3 Menjelaskan cara menjaga kesehatan lingkungan sekitar.
---	--

### E. Materi IPA Kelas III (Buku Siswa)

#### PELAJARAN 3:<sup>87</sup>

#### LINGKUNGAN SEHAT DAN LINGKUNGAN TIDAK SEHAT

##### 1. *Ciri-Ciri Lingkungan Sehat dan Lingkungan Tidak Sehat*

Berekreasi ke perkebunan adalah hal yang menyenangkan karena udaranya yang sejuk dan segar. Apa yang menyebabkan udara di kebun teh terasa segar?

Lingkungan yang sehat memiliki beberapa ciri seperti udaranya segar jika dihirup. Udara yang sehat dapat tercipta karena banyaknya tumbuhan. Udara yang segar tidak berdebu dan berasap. Lingkungan sehat juga tidak bising. Di lingkungan yang sehat airnya bersih dan tidak berbau. Bagaimanakah lingkungan yang tidak sehat. Tahukah kamu ciri-ciri lingkungan yang tidak sehat? Lingkungan menjadi tidak sehat karena banyak mengandung asap beracun. Contoh asap beracun berasal dari knalpot kendaraan bermotor.

---

<sup>87</sup> Husnul Utami, Ayo Belajar Ilmu Pengetahuan Alam – Untuk Kelas 3, (Palembang: Buku Khusus MI Ahliyah 2), hlm. 26-29

Lingkungan yang tidak sehat udaranya mengandung banyak debu, asap beracun, dan sangat kotor. Selain udara yang kotor, pada lingkungan yang tidak sehat terdapat pula sampah dan sungai yang kotor juga dapat menyebabkan berbagai macam penyakit. Dapatkah kamu menyebutkan penyakit yang timbul akibat lingkungan yang tidak sehat?

## **2. *Lingkungan yang Tercemar Tidak Baik bagi Kesehatan***

Apa yang kamu rasakan jika berdiri terlalu lama pada siang hari di lapangan yang tidak ditumbuhi pohon. Kamu akan merasakan panas matahari yang menyengat. Keadaan ini tidak baik bagi kesehatan. Pepohonan menjadi tempat berteduh dari terik sinar matahari. Adanya pepohonan menjadikan udara di lingkungan tersebut lebih segar. Pepohonan juga berfungsi mengurangi pencemaran lingkungan. Apakah kamu bisa menyebutkan penyebab lingkungan yang tidak sehat di sekitarmu? Tercemar oleh debu, asap kendaraan, asap rokok, asap pabrik dan air kotor. Apakah lingkungan yang tidak sehat baik untuk kesehatan? Contohnya sampah dan limbah rumah tangga. Pencemaran ini dapat menyebabkan berbagai penyakit contohnya diare dan muntaber.

Selain sampah dan limbah rumah tangga, asap pabrik juga menyebabkan lingkungan yang tidak sehat limbah pabrik juga merupakan penyebab tercemarnya lingkungan karena mengandung zat kimia yang berbahaya bagi kesehatan.



Keadaan lingkungan yang bising juga tidak baik bagi kesehatan. Jika kamu tinggal di lingkungan yang bising istirahatmu akan terganggu. Istirahat yang kurang menyebabkan kesehatan akan terganggu. Jika tidurnu tidak cukup maka kondisi badanmu akan lemas dan tidak bersemangat.

### 3. *Cara-Cara Menciptakan Lingkungan yang Sehat*

Tahukah kamu bagaimana menciptakan lingkungan yang sehat?. Cara memelihara kesehatan lingkungan adalah dengan menjaga kebersihan lingkungan, mencegah terjadinya pencemaran lingkungan dan mengatasi pencemaran lingkungan.

Lingkungan yang sederhana dapat menjadi lingkungan yang sehat, dengan memperhatikan beberapa hal berikut ini:

- a. Walaupun tidak memiliki halaman yang cukup luas, setiap rumah perlu memiliki halaman yang cukup luas untuk membuat jalan lingkungan. Walaupun berupa gang yang kecil sekalipun.
- b. Setiap rumah harus memiliki tempat sampah yang tertutup.
- c. Warga perlu sering bekerja bakti membersihkan selokan.
- d. Semua orang harus menerapkan cara hidup sehat. Misalnya setiap pemilik kendaraan bermotor harus merawat kendaraannya tidak membuang gas beracun ke udara.

Walaupun sih kecil kamu dapat menyelamatkan lingkungan dengan cara yang sederhana. Buanglah sampah di tempatnya, jangan di tempat lain.