

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran *Audio-Visual*

2.1.1.1. Konsep Media

Miarso dalam Usnita (2007, h.24) mengemukakan bahwa pada hakikatnya istilah pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan jaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad, (2013, h. 2) pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru tentang media pembelajaran meliputi:

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses pembelajaran;
2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan;
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab media adalah sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2013, h. 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator* menurut Fleming dalam Arsyad (2013, h.3) adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak. Artinya

media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Jadi, ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dan kawan kawan dalam Arsyad (2013, h. 3) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Gagne dan Brigs dalam Arsyad, (2013, h. 4) secara implisit mengungkapkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Jadi media pembelajaran secara garis besar dapat diartikan sebagai alat atau wahana fisik yang mengandung materi pendidikan di dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Arsyad (2013, h. 4), Istilah “media” bahkan sering di kaitkan atau atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa inggris art) dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”).

Menurut Webster (1983, h. 105), “art” adalah keterampilan (*skill*) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:

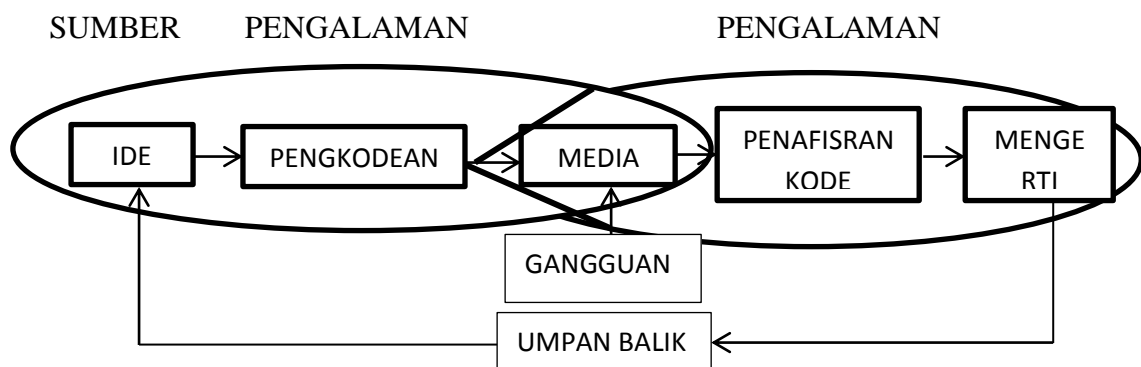
Perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Achsini, 1986, h. 10)

Menurut Arsyad (2013, h. 6) ciri-ciri media pembelajaran adalah:

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pembelajaran dapat digunakan secara masal (misalnya radio dan televisi), kelompok besar, dan kelompok kecil (misalnya film, *slide*, video dan OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, *radio tape*, kaset, *video recorder*).
7. Sikap perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai semua bentuk alat atau sarana yang digunakan manusia sebagai perantara untuk menyampaikan informasi baik berbentuk tercetak, maupun audio-visual, baik dari *hardware* maupun *software* yang mengandung materi di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jika dilihat dari fungsi lainnya media pembelajaran sangat berguna bagi guru untuk menarik perhatian siswa.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. “Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran” Daryanto (2011, h.6). Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Sumber: Daryanto (2011, h. 6)

Gambar 2.1. Posisi Media Pembelajaran

Dalam metodologi pengajaran ada dua aspek yang paling menonjol yakni metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar Sudjana (2006, h. 1). Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan sangat penting dan utama, karena keberhasilan pembelajaran juga sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa melalui interaksi komunikasi dalam pembelajaran yang

dilakukannya. Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidاكلancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikan guru. Proses komunikasi tersebut selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan jaman dan majunya ilmu pengetahuan.

Disamping itu dengan semakin majunya ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada memungkinkan kita dapat memanfaatkannya untuk mempermudah pekerjaan kita. Begitupun dengan pembelajaran, kita bisa menggunakan beberapa teknologi yang ada untuk membuat beberapa alat bantu mengajar (media pembelajaran) yang dapat digunakan untuk mengurangi batasan yang ada di dalam pembelajaran.

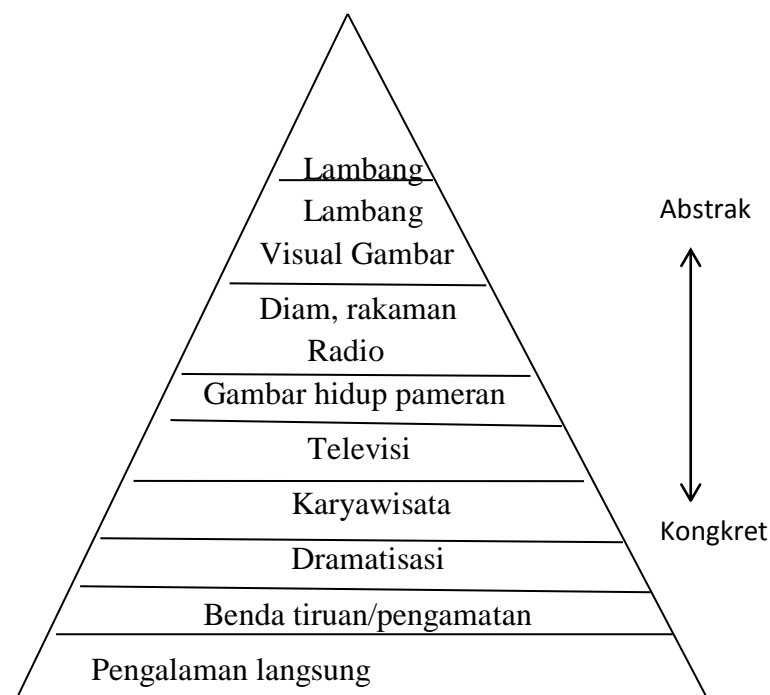
Berdasarkan konsep yang dipaparkan, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu komunikasi antara guru dengan siswa untuk menyampaikan informasi yang dapat digunakan untuk mengurangi keterbatasan yang ada dalam pembelajaran.

2.1.1.2. Teori Pengembangan Media Pembelajaran

Pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman

belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar.

Selanjutnya, pada pertengahan abad ke-20 usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran. Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut pengalaman Dale) Arsyad (2013, h. 10). Berikut adalah gambar kerucut pengalaman Dale:



Sumber: Arsyad (2013, h. 10)

Gambar 2.2. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Hasil belajar seseorang menurut Dale diperoleh mulai dari pengalaman langsung (kongkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Semakin nyata (kongkret) pesan itu maka semakin mudah bagi siswa mencerna materi yang diberikan. Berkaitan dengan simbol verbal dan visual sendiri, maka guru sebisa mungkin menggambarkan dan memvisualisasikan sehingga benak siswa mampu mencernanya dengan baik.

Bruner dalam Arsyad (2013, h. 7) mengatakan bahwa perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap, yaitu:

- a. *Enactive*, yaitu seseorang melakukan aktivitas dalam upaya untuk memahami sekitarnya (pengalaman langsung).
- b. *Iconic*, yaitu seseorang memahami objek melalui gambar dan visualisasi verbal.
- c. *Simbolik*, seseorang mampu memiliki ide-ide atau gagasan abstrak yang dipengaruhi oleh kemampuan dalam bahasa dan logika.

Bruner dalam Arsyad (2013, h. 8) mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*).

2.1.1.3. Fungsi Media dan Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi atau kelebihan kemampuan media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2011, h. 7) adalah sebagai berikut:

Pertama, kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

Kedua, kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

Ketiga, kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Hamalik dalam Arsyad (2013, h. 15) menyebutkan “Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan hasrat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan membawa pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa.” Dari pemaparan ini kita tahu bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasrat dan membawa dampak psikologis serta menambah motivasi belajar bagi siswa.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013, h. 21) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Media pembelajaran menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013, h. 19), dapat memenuhi tiga fungsi utama yaitu: (1) memotifasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi intruksi.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam pikiran atau mental maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Secara umum kegunaan-kegunaan media pembelajaran menurut Miarso salam Usnita (2007, h. 24) adalah sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal. Penelitian yang dilakukan oleh Sperry menunjukkan bahwa perangsangan dengan audio-visual mempengaruhi kerja otak sebelah kiri dan sebelah kanan, sehingga otak berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa. Pengalaman yang dimiliki tiap siswa berbeda-beda. Kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman yang dimiliki. Ketersediaan buku dan bacaan lain, kesempatan bepergian dan sebagainya adalah faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak. Jika dalam mengkongkritkan suatu materi ajar, siswa tidak mungkin untuk dibawa ke objek yang dipelajari maka objek yang dibawa ke siswa melalui media.
3. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan bisa bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dimaksudkan oleh guru.
6. Membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari sesuatu yang kongkret maupun abstrak. Sebuah film atau serangkaian foto dapat memberikan imajinasi yang kongkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan sebagainya.
9. Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri, pada tempat, waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.

10. Media meningkatkan kemampuan keterbatasan baru (*new literacy*) yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambang yang tampak, baik yang dialami maupun buatan manusia yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri siswa maupun guru.

Selain itu, manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Arsyad (2013, h. 21) adalah sebagai berikut:

1. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantaranya siswa dimanapun berada.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan menggunakan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin, sebab siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh karena siswa dapat melihat, menyentuh, merasakan, dan mengalami sendiri materi yang disampaikan.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Guru dapat berbagai peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu

untuk memberikan perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar, dan lain-lain.

Jadi, penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar. selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.

2.1.1.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Menurut Ashby dalam Usnita, (2007, h. 27) perkembangan media telah menimbulkan empat kali revolusi dunia pendidikan. Revolusi pertama terjadi puluhan abad yang lalu, yaitu pada saat orang tua menyerahkan pendidikan anak-anaknya kepada orang lain yang berprofesi sebagai guru; revolusi kedua terjadi dengan digunakannya bahasa tulisan sebagai sarana utama pendidikan; revolusi ketiga timbul dengan tersedianya media cetak yang merupakan hasil penemuan mesin dan teknik percetakan; dan revolusi keempat berlangsung dengan meluasnya pengguna media elektronik.

Media pembelajaran diklasifikasi berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu:

Menurut Schramm dalam Usnita (2007, h. 15) mengemukakan:

Media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:

1. Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan *faximile*;
2. Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, *slide*, poster audio tape;
3. Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

Gagne dalam Usnita (2007, h. 15) mengemukakan:

Media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan pemberi umpan balik.

Menurut Allen dalam Usnita (2007, h. 15) menyatakan:

Terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi, obyek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar ada tinggi, sedang, dan rendah.

Menurut Gerlach dan Ely dalam Usnita (2007, h. 15), media dikelompokkan berdasarkan ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan stimulasi. Menurut Ibrahim dalam Usnita (2007, h. 15), media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks

tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, seperti televisi, video, komputer.

Seels dan Richey dalam Arsyad, (2011, h. 29) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak.
Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.
2. Media hasil teknologi audio-visual
Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.
3. Media hasil teknologi berbasis komputer
Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis komputer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).
4. Media hasil teknologi gabungan
Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Kemp & Dayton dalam Arsyad, (2011, h. 37) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu:

- (1) media cetakan,
- (2) media pajang,
- (3) *overhead transparencies*,
- (4) rekaman audiotape,
- (5) seri *slide*, dan filmstrips,
- (6) penyajian multi-*image*,
- (7) rekaman video dan film hidup,
- (8) komputer.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

2.1.1.5. Definisi Media Pembelajaran *Audio-Visual*

Media pembelajaran *audio-visual* merupakan media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, power point, televisi, video, dan sebagainya. Salah satu jenis media pembelajaran audio visual adalah Microsoft PowerPoint menurut Susilana (2007, h.99) merupakan program aplikasi persentasi dalam komputer. Lebih lanjut mengatakan “Program Power Point juga merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaannya serta relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data” (Susilana 2007, h. 99).

Salah satu jenis media audio visual lainnya adalah video, Seels dan Richey dalam Arsyad, (2013, h. 30). Jadi, pengajaran melalui audio-visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a. Biasanya bersifat linear.
- b. Menyajikan visual yang dinamis.
- c. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.

- d. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
- e. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- f. Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat keterlibatan interaktif murid yang rendah.

Dale dalam Arsyad, (2013, h.23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat belajar dapat terealisasi.

2.1.1.6. Media Audio Visual dalam Pembelajaran Pokok Bahasan Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank, dan OJK di SMA

Media yang akan digunakan dalam pembelajaran adalah media audio visual berbentuk video. Dalam penelitian ini penulis melakukan penerapan sebagai berikut:

1. Guru mempersiapkan materi ajar pokok bahasan Bank, LKBB, dan OJK.
2. Guru mencari video yang berhubungan dengan materi ajar pokok bahasan Bank, LKBB, dan OJK.
3. Guru mempersiapkan software dan hardware yang akan digunakan dalam menunjang proses pembelajaran.
4. Guru mempersiapkan ruangan yang tertutup sehingga cahaya yang masuk tidak terlalu mengganggu pemutaran media.

5. Guru mempersiapkan pertanyaan – pertanyaan yang berkaitan dengan video dan film yang ditampilkan.

Ketika kita akan mengajak siswa menyimak dalam mata pelajaran Bank, LKBB, dan OJK setelah memenuhi 5 langkah persiapan diatas, maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan yaitu, memulai pembelajaran dengan menyampaikan topik yang akan dipelajari, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan teknis pembelajaran hari ini. Kemudian kita memutar video dan mengarahkan siswa untuk menyimak.

2.1.1.7. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio-visual memiliki sejumlah keuntungan sebagaimana pada beberapa poin kegunaan media pembelajaran yang telah diutarakan sebelumnya. Secara lebih khusus ada beberapa keuntungan media pembelajaran audio-visual yang belum tentu dimiliki media pembelajaran lainnya.

Keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual menurut Arsyad (20013, h. 49) adalah sebagai berikut:

1. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Dapat menampilkan tayangan yang merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat.
2. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang.
3. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, media pembelajaran audio-visual dapat membentuk sikap dan perilaku siswa, misalnya tayangan mengenai dampak lingkungan kotor terhadap diare, membuat siswa menunjukkan sikap negatif terhadap lingkungan kotor, dan muncul perilaku membuang sampah pada tempatnya.
4. Mengandung nilai-nilai yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.

5. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
6. Dapat mempersingkat gambaran kejadian normal.

keterbatasan penggunaan media pembelajaran audio-visual menurut Arsyad (2013, h. 49) adalah sebagai berikut:

- a. Pengadaan media pembelajaran audio-visual umumnya membutuhkan biaya yang mahal.
- b. Pada saat penayangan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui media.
- c. Video yang tersedia untuk penayangan audio-visual tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu.

Dalam usaha menggunakan media dalam proses belajar mengajar, perlu diberikan sejumlah pedoman, menurut Miarso dalam Usnita (2007, h. 32) adalah sebagai berikut:

1. Tidak ada suatu media yang terbaik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu pemanfaatan kombinasi dua atau lebih media akan lebih mampu membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Dengan demikian pemanfaatan media harus menjadi bagian integral dari penyajian pelajaran.
2. Penggunaan media harus mempertimbangkan kecocokan ciri media dengan karakteristik materi pelajaran yang disajikan.
3. Penggunaan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, belajar dalam kelompok kecil, belajar secara individual, atau belajar mandiri.
4. Penggunaan media harus disertai persiapan yang cukup seperti mempreview media yang akan dipakai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan di ruang kelas sebelum dimulai dan sebelum peserta masuk. Dengan cara ini pemanfaatan media diharapkan tidak akan mengganggu kelancaran proses belajar mengajar dan mengurangi waktu belajar.
5. Peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal yang penting selama penyajian dengan media langsung.

6. Penggunaan media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

2.1.2 Pembelajaran

Pembelajaran di sekolah bukan hanya penyampaian pesan berupa materi pelajaran melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar. dalam pembelajaran tersirat adanya suatu kesatuan kegiatan yang tidak bisa dipisahkan antara siswa yang belajar dan guru yang mengajar.

2.1.2.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, h. 3) pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan murid dimana akan diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar.

Menurut Hamalik (2006, h. 162) pembelajaran juga diartikan sebagai suatu proses terjadinya antara pelajar, pengajar dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yang berlangsung dalam suatu lokasi tertentu dalam jangka satuan waktu tertentu pula.

Berdasarkan pendapat kedua ahli tersebut di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sebagai suatu proses interaksi antara guru dan murid dimana akan diakhiri dengan proses evaluasi hasil dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang berlangsung dalam suatu lokasi dan dalam jangka waktu tertentu.

2.1.2.2 Tujuan Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013, h. 90) mendefinisikan tujuan pembelajaran adalah tujuan yang bersifat operasional. Tujuan dalam waktu yang singkat dapat tercapai, yakni setelah selesai jam pelajaran tertentu. Tujuan mengajar senantiasa merupakan tujuan khusus, yang dirumuskan dalam rencana mengajar harian atau *lesson plan*.

Tujuan mengajar harus memenuhi kriteria sebagai berikut Hamalik (2013, h. 90):

- a. Tujuan itu bertitik tolak dari perubahan tingkah laku siswa. Artinya, bahwa dalam tujuan itu hendaknya terkandung dengan jelas tingkah laku apa atau aspek kelakuan apa yang diharapkan berubah setelah pengajaran berlangsung.
- b. Tujuan harus dirumuskan sehusus mungkin. Artinya, bahwa tujuan itu harus diperinci sedemikian rupa agar lebih jelas apa yang hendak dicapai dan lebih mudah untuk mencapainya.
- c. Tujuan dirumuskan secara sederhana, singkat, tetapi jelas. Maksudnya agar mudah dipahami dan tidak bercabang yang bisa mengakibatkan kebingungan.
- d. Tujuan itu dapat dicapai dalam waktu yang singkat, yakni sehabis jam pelajaran tertentu, misalnya setelah 45 menit atau 90 menit pelajaran. Setelah jam pelajaran itu guru telah dapat mengontrol sejauh mana tujuannya telah tercapai, misalnya dengan pertanyaan lisan.
- e. Perumusan tujuan jangan disatukan dengan kegiatan mencapai tujuan. Kalau disatukan ini berarti tujuan, misalnya: menanam pengetahuan dan pengertian tentang cara menanam padi. Seharusnya dirumuskan sebagai berikut:
 1. Agar siswa mengerti dan mengetahui tentang cara menanam padi.
 2. Agar siswa memperoleh keterampilan tentang cara menanam padi.

Demikian beberapa kriteria yang hendaknya dijadikan pedoman tentang cara merumuskan tujuan mengajar yang efektif, artinya yang secara didaktis dapat dipertanggungjawabkan. Untuk mana hendaknya setiap calon guru berlatih secara baik agar teknik perumusan tujuan itu dapat menjadi keterampilan yang memadai.

2.1.2.3 Komponen Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013, h. 77) menjelaskan kegiatan pembelajaran melibatkan beberapa-beberapa komponen yaitu guru (pendidik), peserta didik, tujuan pembelajaran, isi pembelajaran, metode mengajar, media dan evaluasi pembelajaran.

1. Guru (Pendidik)

Menurut Hamalik (2013, h. 118) syarat-syarat untuk memenuhi guru yang profesional adalah sebagai berikut:

- 1) Harus memiliki bakat sebagai guru
- 2) Harus memiliki keahlian sebagai guru
- 3) Memiliki kepribadian yang baik dan terintegrasi
- 4) Memiliki mental yang sehat
- 5) Berbadan sehat
- 6) Memiliki pengalaman dan pengetahuan yang luas
- 7) Guru adalah manusia berjiwa Pancasila
- 8) Guru adalah seorang warga negara yang baik

Menurut Sukamdinata (2004, h. 252-258) menjelaskan fungsi atau tugas seorang guru dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

a. Guru Sebagai Pendidik dan Pengajar

Tugas utama sebagai pendidik adalah membantu mendewasakan anak. Dewasa secara psikologis, sosial, dan moral. Dewasa secara psikologis berarti individu telah berdiri sendiri, tidak tergantung pada orang lain serta sudah mampu bertanggungjawab atas segala perbuatan dan mampu bersikap objektif. Dewasa secara sosial berarti telah mampu menjalin hubungan sosial dan kerja sama dengan orang dewasa lainnya. Dewasa secara moral yaitu telah memiliki seperangkat nilai yang diakui kebenarannya dan mampu berperilaku sesuai dengan nilai-nilai yang menjadi pegangannya. Tugas utama guru sebagai pengajar adalah membantu perkembangan intelektual, afektif, dan psikomotorik. Melalui penyampaian pengetahuan, pemecahan masalah, latihan afektif, dan keterampilan.

b. Guru Sebagai Pembimbing

Selain sebagai pendidik dan pengajar guru juga sebagai pembimbing. Perkembangan anak tidak selalu mulus dan lancar, adakalanya lambat dan mungkin juga berhenti sama sekali. Dalam kondisi dan situasi

seperti ini mereka perlu mendapatkan bantuan dan bimbingan. Sebagai upaya membantu anak mengatasi kesulitan atau hambatan yang dihadapi dalam perkembangannya.

Sebagai pembimbing, guru perlu memiliki pemahaman yang seksama tentang para siswanya, baik itu tentang segala potensi dan kelemahannya, masalah dan kesulitan-kesulitannya, serta segala latar belakangnya agar tercapai kondisi seperti itu, guru perlu banyak mendekati siswa, membina hubungan yang lebih dekat dan akrab, melakukan pendekatan serta mengadakan dialog-dialog secara langsung.

Selain sebagai pendidik dan pembimbing seorang guru atau pendidik dalam proses pembelajaran juga dituntut memiliki sifat dan sikap yang harus dimiliki oleh seorang guru adalah sebagai berikut:

- 1) Fleksibel, seorang guru adalah seorang yang telah mempunyai pegangan hidup, telah punya prinsip, pendirian dan keyakinan sendiri, baik dalam nilai-nilai maupun dalam ilmu pengetahuan. Guru juga harus bisa bertindak bijaksana, terhadap orang yang tepat dalam situasi yang tepat.
- 2) Bersikap terbuka, seorang guru hendaknya memiliki sifat terbuka baik untuk menerima kedatangan siswa, untuk diminta bantuan, juga untuk mengoreksi diri.
- 3) Berdiri sendiri, seorang guru adalah seorang yang telah dewasa, ia telah sanggup berdiri sendiri baik secara intelektual, sosial maupun emosional. Berdiri sendiri secara intelektual, berarti ia memiliki pengetahuan yang cukup untuk mengajar juga telah memberikan

pertimbangan-pertimbangan rasional dan mengambil suatu putusan atau pemecahan masalah.

- 4) Peka, seorang guru harus peka atau sensitif terhadap penampilan para siswanya.
- 5) Tekun, pekerjaan seorang guru membutuhkan ketekunan, baik di dalam mempersiapkan, melaksanakan, menilai maupun membina siswa sebagai generasi penerus bagi kehidupan yang akan datang.
- 6) Melihat kedepan, tugas guru adalah membina siswa sebagai generasi penerus bagi kehidupan yang akan datang.
- 7) Menerima diri, seorang guru selain bersikap realistis, ia juga harus mampu menerima keadaan dan kondisi dirinya.

2. Peserta Didik

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006, h. 22) peserta didik atau siswa adalah subjek yang terlibat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Menurut Rasyad (2000, h. 105) peserta didik (siswa) adalah seseorang atau sekelompok orang yang bertindak sebagai pelaku, pencari, penerima, dan penyimpan isi pelajaran yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

3. Tujuan Pembelajaran

Pada hakekatnya tujuan pembelajaran di sekolah adalah perubahan perilaku dan tingkah laku yang positif dari peserta didik setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar, seperti perubahan secara psikologis akan tampil dalam

tingkah laku yang dapat diamati melalui alat indera oleh orang lain baik tutur kata, motorik, dan gaya hidup.

4. Isi Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2006, h. 41) untuk menjamin efektivitas pengembangan kurikulum dan program pembelajaran, maka kepala sekolah beserta guru-guru lainnya untuk menjabarkan isi kurikulum secara lebih rinci dan operasional kedalam program tahunan, semesteran dan bulanan. Adapun program mingguan atau program satuan pelajaran wajib dikembangkan guru sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar. Berikut prinsip-prinsip yang harus diperhatikan:

- a. Tujuan yang dikehendaki harus jelas, operasional mudah terlihat, ketepatan program-program yang dikembangkan untuk mencapai tujuan
- b. Program ini harus sederhana atau fleksibel
- c. Program-program yang disusun dan dikembangkan harus sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.
- d. Program yang dikembangkan harus menyeluruh dan jelas mencapainya.
- e. Harus ada koordinasi antara komponen pelaksana program sekolah.

5. Metode Mengajar

Metodologi mengajar dalam dunia pendidikan perlu dimiliki oleh pendidik, karena keberhasilan pembelajaran bergantung pada cara mengajar gurunya. Jika cara mengajar gurunya enak menurut siswa, maka siswa akan tekun, rajin, antusias menerima pelajaran yang diberikan, sehingga diharapkan akan

terjadi perubahan tingkah laku pada siswa baik tutur katanya, sopan santunnya, motorik dan gaya hidup.

6. Media Pembelajaran

Pengajaran yang baik perlu ditunjang oleh penggunaan media pengajaran. Berkenaan dengan media pengajaran ada yang mengartikan secara sempit, terbatas pada alat bantu pengajaran atau alat peraga. Tapi ada pula yang mengartikan secara luas termasuk juga sumber-sumber belajar selain buku, jurnal, adalah perpustakaan, laboratorium, kebun sekolah, dan sebagainya.

7. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sampai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003, pasal 57). Evaluasi hasil belajar peserta didik untuk membantu aktivitas, kemajuan dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan (pasal 58).

2.1.2.4 Langkah-langkah Pembelajaran

Menurut Gintings (2007, h.14), langkah-langkah dalam pembelajaran adalah:

1. Merencanakan pembelajaran

Agar pembelajaran terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, guru harus merencanakan pembelajaran yang akan diselenggarakannya dengan seksama. Secara administratif rencana dituangkan kedalam RPP (Rencana Penyelenggaraan Pembelajaran). Secara sederhana RPP ini

dapat diumpamakan sebagai sebuah skenario pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh guru dan interval waktu yang telah ditentukan. RPP ini akan dijadikan pegangan guru dalam menyiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran yang diselenggarakannya bagi siswa. Dalam merencanakan pembelajaran guru bisa menggunakan media pembelajaran audio-visual, dengan menggunakan media audio-visual siswa dapat langsung mengetahui gambaran normal tentang materi ajar dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibanding dengan hanya menggunakan media konvensional saja.

2. Menyiapkan pembelajaran

Setelah rencana kegiatan tersusun, tugas guru selanjutnya adalah menyiapkan berbagai keperluan yang akan digunakan dalam pembelajaran. Keperluan ini meliputi: administrasi, bahan ajar, peralatan, dan sarana non-fisik seperti kesiapan psikologis dan intelektual guru dalam menyajikan materi pelajaran serta mengevaluasi hasil belajar siswa.

Dalam menyiapkan peralatan untuk mengajarnya seorang guru dapat menggunakan media audio-visual yaitu dalam bentuk penayangan video tentang materi ajar, misalnya ketika materi ajar tentang bank, seorang guru bisa menyiapkan media audio-visual dalam bentuk video yang menampilkan kegiatan yang ada di bank misalkan kegiatan nasabah menabung dan pengajuan kredit, sehingga siswa dapat langsung mengetahui cara-cara menabung ataupun ketika mengajukan kredit di bank dan dapat meningkatkan minat dan motivasinya untuk belajar.

3. Menyelenggarakan pembelajaran

Setelah segala sesuatunya disiapkan, dengan berpegang kepada RPP guru akan menyelenggarakan pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru, pertanyaan yang harus diajukan oleh guru kepada dirinya sendiri adalah bukan hanya apa materi yang harus dipelajari oleh siswa, tetapi juga bagaimana cara yang terbaik siswa mempelajari materi tersebut. Terkait dengan pertanyaan terakhir guru diharapkan kehadirannya dalam kelas. Dalam menyelenggarakan pembelajaran peran media pembelajaranpun sangat berperan penting, seorang guru bisa menggunakan media pembelajaran salah satu contohnya dengan menggunakan media audio-visual, penggunaan media audio-visual dapat merangsang minat belajar siswa karena dengan penggunaan media audio-visual tersebut siswa dapat mengetahui gambaran langsung tentang materi ajar, sehingga kegiatan pembelajaranpun dapat menarik dan siswa dapat lebih lama mengingat pesan ataupun materi ajar yang diterimanya.

4. Mengevaluasi hasil pembelajaran

Untuk mengetahui apakah pembelajaran telah berjalan dan mencapai hasil sebagaimana yang ditetapkan dalam RPP, harus dilakukan evaluasi pembelajaran. Evaluasi ini meliputi evaluasi terhadap pembelajaran serta evaluasi terhadap hasil yang dicapai oleh siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi ini guru dapat mengambil langkah-langkah tindak lanjut yang dinilai selayaknya dilakukan baik oleh guru, siswa, orangtua siswa maupun penyelenggaraan sekolah lainnya. Jika hasil evaluasi menunjukkan adanya masalah, maka tindak lanjut bersifat solusi. Sebaliknya, jika hasil evaluasi mengindikasikan adanya keberhasilan, maka tindak lanjut dapat berupa pengayaan dan atau pengembangan.

2.1.2.5 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Menurut Suprayekti (2004, h.11), faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran tersebut antara lain:

1. Faktor guru, faktor ini yang perlu mendapat perhatian adalah keterampilan mengajar, metode yang tepat dalam mengelola tahapan pembelajaran. Didalam interaksi belajar mengajar guru harus memiliki keterampilan mengajar, mengelola tahapan pembelajaran, memanfaatkan metode, menggunakan media dan mengalokasikan waktu yang untuk mengkomunikasikan tindakan mengajarnya demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.
2. Faktor siswa, siswa adalah subjek yang belajar atau yang disebut pembelajar. Pada faktor siswa yang harus diperhatikan adalah karakteristik umum maupun khusus. Karakteristik umum meliputi umur, jenis kelamin, jenjang/tingkat kelas, tingkat kecerdasan, kebudayaan ataupun faktor sosial ekonomi. Karakteristik khusus meliputi pengetahuan, kemampuan, serta sikap mengenal topik atau materi yang disajikan/diajarkan.
3. Faktor kurikulum, kurikulum merupakan pedoman bagi guru dan siswa dalam mengkoordinasikan tujuan dari isi pelajaran. Pada faktor ini yang menjadi titik perhatian adalah bagaimana merealisasikan komponen metode dengan evaluasi.
4. Faktor lingkungan, lingkungan didalam interaksi pembelajaran merupakan konteks terjadinya pengalaman belajar. Faktor lingkungan terdiri dari:
 - a. Lingkungan fisik, berupa cuaca, keadaan udara, ruangan, cahaya, kesehatan lingkungan, dan waktu belajar yang digunakan siswa.
 - b. Lingkungan sosial, berupa pergaulan siswa dengan orang lain disekitarnya, sikap dan perilaku orang di sekitar siswa.

- c. Lingkungan kultural, berupa kebiasaan dan tata cara pergaulan masyarakat di sekitar siswa.

2.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terdahulu

No.	Nama/Tahun/ Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Astria Gusti Pratiwi/2013/ Pengaruh Model Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Terhadap Proses Belajar Mengajar Pada Sub Konsep Mekanisme Perdagangan di Bursa Efek (Kelas XI IPS SMA Pasundan Rancaekek)	Metode Asosiatif Kausal	Hasil penelitian mengenai model pembelajaran <i>picture and picture</i> yang dilakukan oleh siswa SMA Pasundan Rancaekek Kabupaten Bandung dinyatakan sangat baik.	- Ada persamaan di variabel Y yaitu proses belajar mengajar. - Sama menggunakan metode asosiatif kausal	- Variabel X berbeda yaitu model pembelajaran <i>picture and picture</i> - Tempat penelitian yang berbeda
2.	Arsiyati Febi/2012/ Pengaruh Media Audio Visual Berbasis <i>Movie Maker</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS	Eksperimen	Pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio-visual rata-rata skor pre-tes adalah 15,80 dengan nilai 52,14, sedangkan kelas kontrol rata-rata skor pre-tes 11,40	Variabel X sama yaitu mengenai media audio-visual	Variabel Y berbeda yaitu mengenai hasil belajar

	SMA Negeri 6 Bandung		dengan nilai 37,62		
3.	Felicia Chrissendy /2011/Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Microsoft Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Laboratorium Percontohan UPI	Eksperimen	Hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hasil belajar siswa kelas eksperimen mengalami peningkatan nilai. Nilai pre-tes pada saat pemberian media pembelajaran yaitu memiliki rata-rata kelas sebesar 65 menjadi 75,12, nilai rata-rata kelas yang diambil sesudah pemberian media, atau yang disebut nilai post-tes	Variabel X sama yaitu tentang media	Variabel Y berbeda yaitu terhadap hasil belajar

2.3. Kerangka Pemikiran

Ekonomi merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan sosial yang dipelajari di tingkat sekolah menengah atas (SMA) yang diharapkan dapat mencapai tujuan pendidikan nasional yang ada. Keberhasilan pembelajaran biasanya diukur dengan keberhasilan siswa dalam memahami dan menguasai materi yang diberikan. Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam

pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran.

Konsep dari penelitian ini yaitu akan menggunakan media pembelajaran audio-visual untuk mengetahui seberapa besar media pembelajaran audio-visual berpengaruh terhadap pembelajaran siswa di kelas.

Media pembelajaran audio-visual merupakan media yang menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya. Salah satu jenis media pembelajaran audio-visual adalah video Seels dan Richey dalam Arsyad (2013, h.30).

Dale dalam Arsyad (2013, h.23) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat belajar dapat terealisasi.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Peristiwa belajar mengajar banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep. Oleh karena itu perwujudan proses belajar mengajar dapat diartikan (guru) dan pihak yang diajar (siswa) sehingga terjadi suasana dimana pihak siswa aktif belajar dan pihak guru aktif mengajar.

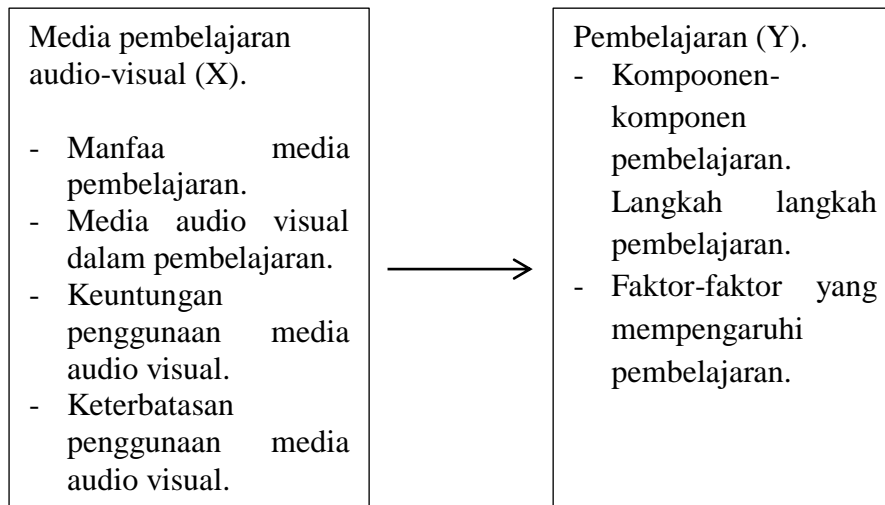
Dengan demikian pembelajaran ini merupakan interaksi antara guru dengan murid atau peserta didik pada saat mengajar. Menurut Hasibuan & Mudjiono (2008, h.20) dalam pembelajaran guru menyampaikan materi sesuai perencanaan pembelajaran (RPP) dan siswa mampu menyerap bahan ajar dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai.

Hasil di atas ditunjang oleh peneliti-peneliti yang terdahulu antara lain:

Menurut Arsiyati (2012, h.20), hasil dari belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio-visual rata-rata skor pre-tes lebih tinggi dibanding dengan kelas kontrol. Menurut Chrissendy (2011, h.14), hasil belajar siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibanding hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu terdapat hasil penelitian yang mengalami peningkatan lebih baik, hal ini ditandai oleh adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran, dengan kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor dari guru yang melaksanakan media pembelajaran dengan baik dalam proses pembelajaran dan faktor siswa atau peserta didik yang kemampuannya berbeda-beda dapat menyerap bahan ajar dalam pembelajaran.

Dari uraian kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran

Keterangan:

Variabel X = Media pembelajaran audio-visual

Variabel Y = Pembelajaran

—————> = Pengaruh

2.4 Asumsi dan Hipotesis

2.4.1 Asumsi

Menurut Komarudin (2002, h.9) mendefinisikan bahwa asumsi adalah suatu yang dianggap tidak mempengaruhi atau dianggap konstan. Asumsi menetapkan faktor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi, dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk dan arah argumentasi.

Dalam penelitian ini mengenai “Pengaruh Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Pembelajaran Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 12 Bandung “, maka penulis berasumsi sebagai berikut:

- a. Media yang digunakan tidak maksimal dalam pembelajaran ekonomi yang efektif.
- b. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran seperti menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, dan dapat ditempuh dengan tiga langkah, yaitu membangun motivasi siswa, melibatkan siswa dalam pembelajaran, dan menarik minat serta perhatian siswa.
- c. Para pengajar harus mensiasati penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4.2 Hipotesis

Arikunto (2006, h. 71) menyatakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Merujuk pada kerangka pemikiran dan perumusan masalah yang sebelumnya dikemukakan oleh penulis, dengan demikian hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Pengaruh penerapan media audio visual terhadap pembelajaran siswa pada mata pelajaran ekonomi kelas X di SMA Negeri 12 Bandung”.