

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

Deskripsi teori berisi tentang penjelasan terhadap variabel-variabel yang diteliti, melalui pendefinisian dan uraian yang lengkap dan mendalam dari berbagai referensi, sehingga ruang lingkup, kedudukan, dan prediksi terhadap hubungan antar variabel yang akan diteliti menjadi lebih jelas dan terarah.

Kajian teori pada penelitian yang berjudul penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) menggunakan media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada konsep sistem gerak ini adalah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Kajian teori mengenai model pembelajaran dimulai dari pengertian model secara umum dan pengertian model pembelajaran yang akan dibahas secara rinci sebagai berikut:

a. Pengertian Model

Secara kaffah model dimaknai sebagai suatu objek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan suatu hal. Sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komprehensif menurut (Meyer *dalam* Trianto, 2009, h. 21).

Agus (*dalam* Rosmalasari, 2014, h. 21) mengatakan bahwa model merupakan pendekatan utama dalam pembelajaran langsung. Model berarti

mendemonstrasikan suatu prosedur kepada peserta didik. Model yang ada dilingkungan senantiasa memberikan rangsangan kepada peserta didik yang membuat peserta didik memberikan tindak balas jika rangsangan tersebut terkait dengan peserta didik.

Ada tiga macam model, yaitu *live model*, *symbolic model*, dan *verbal description model*. *Live model* adalah model yang berasal dari kehidupan nyata. *Symbolic model* adalah model yang berasal dari perumpamaan. *Verbal description model* adalah model yang dinyatakan dalam suatu uraian verbal (Agus dalam Rosmalasari, 2014, h. 21).

Berdasarkan penjabaran mengenai pengertian model di atas dapat disimpulkan bahwa model adalah suatu pendekatan yang merupakan pola, acuan, abstraksi atau gambaran dari sistem yang sebenarnya yang berupa penyederhanaan dalam bentuk fisik atau gambaran.

b. Model Pembelajaran

Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik di dalam kelas, salah satunya adalah model pembelajaran yang telah banyak di cetuskan oleh para ahli. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori lain yang mendukung. (Joyce dan Weil dalam Rosmalasari, 2014, h. 21) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas.

Menurut (Joyce *dalam* Kindy, 2015, h. 6) mengatakan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancangan pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. (Soekamto, *dkk dalam* Kindy, 2015, h. 6).

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain (Joyce & Weil *dalam* Rusman, 2013, h.133).

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk didalamnya terdapat tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengolahan kelas (Arends *dalam* Rosmalasari, 2014, h. 22).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran yaitu sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, serta sebagai pola untuk mengatur materi, memberi petunjuk kepada guru di kelas dalam melakukan proses belajar mengajar.

2. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Berdasarkan penjelasan kajian teori tentang model pembelajaran yang telah dikemukakan di atas, selanjutnya akan dibahas mengenai kajian teori model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dimulai dari definisi *Problem Based Learning* (PBL), karakteristik *Problem Based Learning* (PBL), tujuan *Problem Based Learning* (PBL), langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL), kelebihan *Problem Based Learning* (PBL) dan kelemahan *Problem Based Learning* (PBL) yang akan dibahas secara rinci adalah sebagai berikut:

a. Definisi *Problem Based Learning* (PBL)

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang didasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yakni penyelidikan yang membutuhkan penyelesaian nyata dari permasalahan yang nyata yang memungkinkan peserta didik memahami konsep bukan sekedar menghafal konsep. Pendapat Bruner (*dalam* Trianto, 2009, h. 90) menyatakan bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar sangat bermakna.

Pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL), dikembangkan berdasarkan teori psikolog kognitif yang menyatakan bahwa belajar merupakan proses yang di dalamnya seorang pembelajar secara aktif mengkonstruksi pengetahuannya melalui interaksi dengan lingkungan belajar yang dirancang oleh fasilitator pembelajaran. Teori ini mengandung dua prinsip penting yaitu, belajar merupakan proses konstruksi, bukan proses menerima dan belajar

dipengaruhi oleh faktor interaksi sosial dan sifat kontekstual dari pelajaran (Wim. H dalam Toharudin, 2011, h. 100).

Problem Based Learning (PBL) merupakan penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada (Tan dalam Rusman, 2012, h. 232).

Berdasarkan pendapat (Arends dalam Trianto, 2009, h. 92), pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran di mana peserta didik mengerjakan permasalahan yang autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inkuiri dan keterampilan berfikir tingkat lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri. Selain itu, menurut (Ratuman dalam Trianto, 2009, h. 92) pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pendekatan efektif untuk pengajaran proses berfikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu peserta didik untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya.

Problem Based Learning (PBL) berakar pada prinsip pendidikan yang digagas oleh Dewey bahwa "*learning by doing dan experiencing*". (Dewey dalam Toharudin, 2011, h. 99) juga berpendapat belajar berdasarkan masalah adalah interaksi antara stimulus dan respon, merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Pandangan Dewey ini menempatkan sekolah harus menjadi laboratorium pemecah masalah bagi kehidupan nyata.

Berdasarkan pendapat (Smith dan Ragan *dalam* Rusmono, 2012, h. 74) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL) merupakan usaha untuk membentuk suatu proses pembelajaran pemahaman isi suatu mata pelajaran pada seluruh kurikulum. Strategi pembelajaran dengan *Problem Based Learning* (PBL), menawarkan kebebasan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut (Panen *dalam* Rusmono, 2012, h. 74) mengatakan bahwa dalam *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik diharapkan untuk terlibat dalam proses penelitian yang mengharuskannya untuk mengidentifikasi permasalahan, mengumpulkan data dan menggunakan data tersebut untuk pemecahan masalah.

Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Baron *dalam* Rusmono, 2012, h. 75) meliputi kegiatan kelompok dan kegiatan perorangan. Dalam kelompok, peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan yaitu membaca kasus, menentukan masalah yang mana yang paling relevan dengan tujuan pembelajaran, membuat rumusan masalah, membuat hipotesis, mengidentifikasi sumber informasi, diskusi, pembagian tugas, melaporkan, mendiskusikan penyelesaian masalah yang mungkin dan melaporkan kemajuan yang dicapai setiap anggota kelompok serta presentasi di depan kelas.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas bahwa *Problem Based Learning* (PBL) dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah oleh peserta didik.

b. Karakteristik *Problem Based Learning* (PBL)

Ciri yang paling utama dalam model *Problem Based Learning* (PBL) yaitu dimunculkan dengan adanya masalah (*problem*) pada awal pembelajaran. Masalah dapat dimunculkan oleh peserta didik ataupun guru (pendidik), kemudian peserta didik memperdalam pengetahuan tentang masalah yang harus diselesaikan tersebut.

Beberapa karakteristik proses model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Tan dalam Amir, 2009, h. 22), mengemukakan karakteristik proses *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

- 1) Masalah yang digunakan sebagai awal pembelajaran; 2) Masalah yang digunakan merupakan masalah dunia nyata yang disajikan secara mengembang (*ill-structured*); 3) Masalah biasanya menuntut perspektif majemuk (*multiple perspective*), solusinya menuntut peserta didik menggunakan dan mendapatkan konsep yang telah dituliskan dalam lintas ilmu ke bidang lainnya; 4) Masalah membuat peserta didik tertantang untuk mendapatkan pembelajaran di ranah pembelajaran yang baru; 5) Sangat mengutamakan belajar mandiri (*self directed learning*); 6) Memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja; 7) Pembelajarannya kolaboratif, komunikatif dan kooperatif. Dalam hal ini peserta didik bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan dan melakukan presentasi.

Saat proses pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL), peserta didik dalam kelompok bekerja sama untuk memecahkan masalah dan mengembangkan pengetahuan mereka untuk memperoleh konsep yang dipelajari. Dalam hal ini, guru bertindak sebagai fasilitator yang membimbing peserta didik untuk mempelajari masalah dan membantu peserta didik saat menghadapi kesulitan pada saat pembelajaran berlangsung (Nerfiana, 2014, h. 21).

Karakteristik model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Baron dalam Rusmono, 2012, h. 74), mengemukakan karakteristik proses *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

- 1) Menggunakan permasalahan dalam dunia nyata.
- 2) Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah.
- 3) Tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa.
- 4) Guru berperan sebagai fasilitator.
- 5) Masalah yang digunakan harus relevan dengan tujuan pembelajaran, mutakhir dan menarik, berdasarkan informasi yang luas, terbentuk secara konsisten dengan masalah lain dan termasuk dalam dimensi kemanusiaan.

Kemudian, menurut (Sanjaya, 2006, h. 214) mengemukakan bahwasanya terdapat tiga karakteristik utama dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) yaitu sebagai berikut:

- 1) Merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran, artinya dalam implementasi *Problem Based Learning* (PBL) ada sejumlah kegiatan yang harus dilakukan peserta didik. *Problem Based Learning* (PBL) tidak menghadapkan peserta didik hanya sekedar mendengarkan, mencatat, kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui *Problem Based Learning* (PBL) peserta didik dapat aktif berfikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya dapat menyimpulkan.
- 2) Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. *Problem Based Learning* (PBL) menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses

pembelajaran. Artinya, tanpa masalah maka tidak mungkin ada proses pembelajaran.

- 3) Penecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah, berfikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris. Sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Kemudian menurut (Rusman, 2012, h. 232) mengatakan bahwa ada beberapa karakteristik dari model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut:

- 1) Permasalahn menjadi *starting point* dalam belajar.
- 2) Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang terdapat dalam dunia nyata yang tidak terstruktur.
- 3) Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (*multiple perspective*).
- 4) Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh peserta didik, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dalam bidang baru dalam belajar.
- 5) Belajar mengarahkan diri menjadi hal yang utama.
- 6) Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam *Problem Based Learning* (PBL).
- 7) Belajar kolaboratif, komunikasi dan kooperatif.

- 8) Pengembangan keterampilan inquiri dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan yang ada.
- 9) Keterbukaan proses vdalam *Problem Based Learning* (PBL) meliputi sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- 10) *Problem Based Learning* (PBL) melibatkan evaluasi dan *review* pengalaman peserta didik dan proses belajar.

Berdasarkan karakteristik mengenai model *Problem Based Learning* (PBL) yang telah dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini diawali dengan suatu masalah (*problem*) dalam pembelajaran menggunakan kelompok kecil dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (*students centered*).

c. Tujuan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran ini bertujuan untuk merangsang peserta didik untuk belajar melalui berbagai permasalahan nyata dalam kehidupan sehari-hari dikaitkan dengan pengetahuan yang telah atau akan dipelajarinya, misalnya tentang pengaturan lalu lintas (Permendikbud, 2015, h. 11).

Sanjaya (*dalam* Perawati, 2012, h. 17) mengatakan bahwa tujuan yang ingin dicapai oleh *Problem Based Learning* (PBL) adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, sistematis dan logis untuk menentukan alternatif pemecahan masalah melalui eksplorasi data secara empiris dalam rangka menumbuhkan sikap ilmiah. Sedangkan menurut Barraws (*dalam* Ibrahim dan Nur, 2005, h. 25) mengemukakan bahwa *Problem Based Learning* (PBL)

dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan keterampilan berpikir, mengembangkan pengetahuan dan keterampilan proses pemecahan masalah dan keterampilan intelektual pada pengalaman nyata.

Menurut (Putra, 2013, h. 74-75) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* (PBL) secara umum adalah: a) Membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir, kemampuan intelektual, serta pemecahan masalah; b) Melalui keterlibatan dalam simulasi atau pengalaman nyata peserta didik diajak belajar berbagai peran orang dewasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, pengetahuann dan keterampilan dalam memecahkan masalah.

d. Langkah-langkah Model *Problem Based Learning* (PBL)

Menurut (Permendikbud, 2015, h. 11) terdapat lima langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), kelima langkah dari model tersebut, yaitu:

- 1) Mengorientasi peserta didik pada masalah. Tahap ini untuk memfokuskan peserta didik mengamati masalah yang menjadi objek pembelajaran.
- 2) Mengorganisasikan kegiatan pembelajaran. Pengorganisasian pembelajaran merupakan salah satu kegiatan di mana peserta didik menyampaikan berbagai pertanyaan (menanya) terhadap masalah yang dikaji.

- 3) Membimbing penyelidikan mandiri dan kelompok. Pada tahap ini peserta didik melakukan percobaan untuk memperoleh data dalam rangka menjawab atau menyelesaikan masalah yang dikaji.
- 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Peserta didik mengasosiasi data yang telah ditemukan dari percobaan dengan berbagai data lain dari berbagai sumber.
- 5) Analisis dan evaluasi proses pemecahan masalah. Setelah peserta didik mendapat jawaban terhadap masalah yang telah ada, selanjutnya dianalisis dan dievaluasi.

(Putra, 2013, h. 78) mengatakan bahwa ada beberapa langkah utama dalam pengelolaan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut:

- 1) Memberikan orientasi masalah pada peserta didik.
- 2) Mengorganisasikan agar peserta didik belajar.
- 3) Memandu peserta didik dalam penyelidikan secara mandiri atau kelompok.
- 4) Menyajikan atau mengembangkan hasil kerja.
- 5) Menganalisis atau mengevaluasi hasil pemecahan masalah.

(Ibrahim dalam Nerfiana, 2014, h. 22) mengemukakan secara garis besar model *Problem Based Learning* (PBL), terdiri dari lima langkah utama yang dimulai dengan guru memperkenalkan peserta didik pada situasi masalah dan diakhiri dengan penyajian dan analisis hasil kerja peserta didik. Kelima langkah dari model *Problem Based Learning* (PBL) dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1: SINTAKS MODEL PROBLEM BASED LEARNING

No.	Tahap	Prilaku Guru
1.	Orientasi peserta didik pada masalah.	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena atau demonstrasi atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih.
2.	Mengorganisasikan peserta didik untuk belajar.	Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
3.	Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok.	Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4.	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti: laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5.	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

(Ibrahim *dalam* Nerfiana, 2014, h. 22)

(Suprijono, 2014, h. 74) mengemukakan bahwa terdiri dari lima langkah utama dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), kelima langkah dari model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

- 1) Tahap I. Memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang dibutuhkan, mengajukan fenomena, demonstrasi, atau cerita untuk memunculkan masalah, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pemecahan masalah.

- 2) Tahap II. Mengorganisasikan peserta didik untuk meneliti. Guru membantu peserta didik untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.
- 3) Tahap III. Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok. Guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen, mencari penjelasan dan solusi.
- 4) Tahap IV. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya. Guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai, seperti laporan, video, dan model serta membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
- 5) Tahap V. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan.

e. Kelebihan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) menurut (Akinoglu dan Tandogen dalam Faujjanti, 2013, h. 12) mengatakan bahwa kelebihan dari model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran berpusat pada peserta didik bukan pada guru.
- 2) Mengembangkan keterampilan peserta didik untuk memecahkan masalah.
- 3) Mendorong peserta didik untuk mempelajari material baru dan konsep-konsep menyelesaikan masalah.

- 4) Mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi peserta didik, memungkinkan peserta didik untuk belajar dan bekerja secara tim.
- 5) Mengembangkan keterampilan berfikir peserta didik ke tingkat yang tinggi atau kemampuan berpikir kritis dan berpikir ilmiah.
- 6) Menggabungkan teori dan praktek, menggabungkan pengetahuan lama dan baru, serta mengembangkan keterampilan dalam pengambilan keputusan dalam disiplin lingkungan yang lebih spesifik.
- 7) Memotivasi peserta didik untuk berperan lebih aktif dan semangat untuk bekerja sama.

Menurut (Putra, 2013, h. 82) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan pada model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), di antaranya yaitu sebagai berikut:

- 1) Melibatkan peserta didik secara aktif dalam memecahkan masalah dan menuntut keterampilan berpikir peserta didik yang lebih tinggi.
- 2) Peserta didik dapat merasakan manfaat pembelajaran, karena masalah-masalah yang diselesaikan langsung dikaitkan dengan kehidupan nyata. Hal ini dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik terhadap bahan yang dipelajarinya.
- 3) Menjadikan peserta didik lebih mandiri dan dewasa, mampu memberi aspirasi dan menerima pendapat orang lain, serta menanamkan sikap sosial yang positif dengan peserta didiklainnya.

- 4) Mengondisikan peserta didik dalam belajar kelompok yang saling berinteraksi terhadap peserta didik dan temannya, sehingga pencapaian ketuntasan belajar peserta didik dapat diharapkan secara maksimal.
- 5) Model *Problem Based Learning* (PBL), diyakini pula dapat menumbuh kembangkan kemampuan kreativitas peserta didik, baik secara individual maupun kelompok, karena hamper di setiap langkah menuntut adanya keaktifan peserta didik.

Selanjutnya, kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL) di jelaskan oleh (Uden dan Beaumont *dalam* Suprihatiningrum, 2013, h. 222), yaitu sebagai berikut:

- 1) Mampu mengingat lebih baik informasi dan pengetahuannya.
- 2) Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan keterampilan komunikasi.
- 3) Mengembangkan basis pengetahuan secara integrasi.
- 4) Menikmati belajar.
- 5) Meningkatkan motivasi.
- 6) Bagus dalam kerja kelompok.
- 7) Mengembangkan strategi belajar.
- 8) Meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

f. Kekurangan Model *Problem Based Learning* (PBL)

Selain berbagai kelebihan model *Problem Based Learning* (PBL), terdapat beberapa kekurangan pada model *Problem Based Learning* (PBL),

menurut (Putra, 2013, h. 84) mengatakan bahwa kekurangan model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu sebagai berikut:

- 1) Bagi peserta didik yang malas, tujuan dari metode *Problem Based Learning* (PBL) tersebut tidak dapat tercapai.
- 2) Memerlukan banyak waktu untuk peserta didik dalam rangka menyelesaikan situasi problematika ketika situasi ini pertama kali disajikan di kelas.
- 3) Tidak semua mata pelajaran bisa diterapkan dengan model *Problem Based Learning* (PBL).
- 4) Model *Problem Based Learning* (PBL) guru tidak banyak menghantarkan peserta didik kepada masalah, jadi peserta yang harus berperan aktif.

Selanjutnya, menurut (Arkinoglu dan Tandogen dalam Fujianti, 2013, h. 13), bahwa terdapat beberapa kekurangan dalam model *Problem Based Learning* (PBL), yaitu:

- 1) Guru merasa kesulitan untuk mengubah gaya pengajaran yang biasa dilakukan.
- 2) Pembelajaran membutuhkan banyak material dan penelitian yang lebih mendalam.
- 3) Penggunaan model *Problem Based Learning* (PBL) ini apabila diterapkan di semua kelas akan banyak menemui kendala dan kesulitan.

3. Media Pembelajaran

Kajian teori mengenai media pembelajaran dimulai dari pengertian media pembelajaran secara umum, ciri-ciri media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, fungsi media pembelajaran dan manfaat media pembelajaran yang akan dibahas secara rinci sebagai berikut:

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Selain itu, kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Hamdani, 2010, h. 243). Sedangkan dalam bahasa Arab kata media berasal dari kata *wasaila* artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013, h. 3).

(Sanjaya, 2010, h. 34) berpendapat bahwa kata media secara umum merupakan kata jamak dari *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Istilah media juga digunakan dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.

(Kamus besar ilmu pengetahuan *dalam* Dagun, 2006, h. 634) media merupakan perantara atau penghubung yang terletak antara dua pihak atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televise, film, poster dan spanduk.

Kata media dalam aktivitas pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung secara langsung antara pendidik dan peserta didik (Fathurrohman dan Sutikno, 2010, h. 65).

Menurut (Gerlach dan Ely *dalam* Arsyad, 2002, h.3) dalam konteks dunia pendidikan mengungkapkan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, sikap dan keterampilan. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali infoemasi visual atau verbal.

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi, (Gagne *dalam* Sadiman, 2008, h. 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat belajar. Sementara itu, (Briggs *dalam* Sadiman, 2008, h. 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, yaitu buku dan kaset.

Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak ataupun audio visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat

dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Adapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (NEA *dalam* Sadiman, 2008, h. 7).

Menurut (Hamalik *dalam* Hamdani, 2010, h. 243) media adalah media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Adapun media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian mengenai media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri oleh guru. Media sebagai alat bantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan kepada peserta didik, hendaklah digunakan sesuai dengan kebutuhan. Karena setiap materi pelajaran tentu memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Oleh karena itu, tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna

dan dipahami oleh setiap peserta didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan sangat kompleks.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai ciri-ciri yang dikemukakan oleh (Glender dan Ely *dalam* Sadiman, 2008, h. 15). Adapun ciri-ciri media pembelajaran yang merupakan petunjuk penggunaan media, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*fixtive property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu decade atau satu abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran. Prosedur laboratorium yang rumit dapat direkam dan diatur untuk kemudian direproduksi beberapakahpun pada saat diperlukan. Demikian pula kegiatan peserta didik dapat direkam untuk kemudian dianalisis dan dikritik oleh peserta didik sejawat baik secara perorangan maupun secara kelompok (Arsyad, 2013, h. 15).

2) Ciri Manipulasi (*manipulatif property*)

Ciri manipulatif, yaitu media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek. Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan

karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapserecording*. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat penayangan kembali hasil-hasil rekaman video. Media (merekaman video atau audio) dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting ketika pembelajaran. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman atau video dapat menghemat waktu (Rosmalasari, 2014, h. 47).

3) Ciri Distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media menggunakan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang dan secara bersamaan, kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik, stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekalipun informasi dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi beberapa kali dan siap digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di dalam suatu tempat (Rosmalasari, 2014, h. 48).

c. Macam-macam Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil penelitian para ahli, ternyata media yang beranekaragam itu hampir semua bermanfaat. Departemen Pendidikan Negara Bagian New York (1995), pada intinya menyatakan bahwa berbagai macam media pengajaran memberikan bantuan sangat besar kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Namun demikian, peran yang dimainkan guru itu sendiri juga menentukan efektivitas penggunaan media dalam pengajaran (Rosmalasari,

2014, h. 48). (Brets *dalam* Ali, 2008, h. 91), membuat klasifikasi berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu suara (audio), bentuk (visual) dan gerak (motion).

- 1) Media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara ada gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media ini termasuk televisi, video tape dan film bergerak.
- 2) Media audio-still-visual, yakni media yang memiliki suara, objeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Seperti film-strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tak bergerak (*televise still recording*).
- 3) Media audio-semi-motion, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh. Seperti *tele-writing* atau *teleboard*.
- 4) Media motion-visual, yakni media yang mempunyai gambar objek bergerak, seperti film (bergerak) bisu (tak bergerak).
- 5) Media still-visual, yakni ada objek namun tidak ada gerakan. Seperti film stip, gambar, microfon atau halaman cetakan.
- 6) Media semi-motion (semi gerak), yakni menggunakan garis dan tulisan, seperti *tele-autograf*.
- 7) Media audio, hanya menggunakan suara, seperti radio, telepon dan audiotape.
- 8) Media cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol bunyi).

Menurut (Hamdani, 2011, h. 250) macam-macam media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran, yaitu media grafis, teks, audio, grafik, animasi dan video. Berikut akan dibahas secara rinci, yaitu:

1) Media Grafis

Media grafis termasuk media visual, sebagaimana halnya media lain, media grafis berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Banyak jenis media grafis, di antaranya sebagai berikut:

- a) Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Keduanya merupakan bahasa yang paling umum, yang dapat dimengerti dan dapat dinikmati di mana-mana.
- b) Sketsa adalah gambaran sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat memperjelas penyampaian pesan, harganya pun tidak mahal sebab media ini dibuat langsung oleh guru.
- c) Diagram, sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol. Diagram juga dapat menggambarkan struktur dari objek secara garis besar.
- d) Bagan, fungsi bagan yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit apabila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
- e) Grafik (*graphs*) adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar dan simbol-simbol.

2) Teks

Media ini membantu peserta didik untuk berfokus pada materi karena mereka cukup mendengarkan tanpa melakukan aktivitas lain yang menuntut konsentrasi. Media teks sangat cocok apabila digunakan sebagai media untuk memberikan motivasi.

3) Audio

Media audio memudahkan dalam mengidentifikasi objek-objek, mengklasifikasikan objek, mampu menunjukkan hubungan spesial dari suatu objek, membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret.

4) Grafik

Media grafik mampu menunjukkan objek dengan ide, menjelaskan konsep yang sulit, menjelaskan konsep yang abstrak menjadi konkret, menunjukkan dengan jelas satu langkah prosedural.

5) Animasi

Media animasi mampu menunjukkan suatu proses abstrak sehingga peserta didik dapat melihat pengaruh perubahan suatu variabel terhadap proses tersebut. Media animasi menyediakan suatu tiruan yang apabila dilakukan pada peralatan yang sesungguhnya terlalu mahal dan berbahaya.

6) Video

Video sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor. Akan tetapi, video mungkin saja kehilangan detail dalam pemaparan materi karena peserta didik harus mampu mengingat detail dari *scene* ke *scene*.

Umumnya, peserta didik menganggap bahwa belajar melalui video lebih mudah dibandingkan melalui teks sehingga mereka kurang terdorong untuk lebih aktif di dalam berinteraksi dengan materi. Video memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian sehingga dapat memperkaya pemaparan.

Menurut (Djamarah dan Zain, 2010, h. 124) macam-macam media dilihat dari jenisnya terdapat tiga macam media, yaitu media auditif, media visual dan media audio visual. Beberapa media tersebut akan dibahas secara rinci, yaitu sebagai berikut:

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder* dan piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. Menurut (Sanjaya, 2012, h. 118) media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.

2) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), slide foto (film rangkai) dalam bentuk foto, gambar atau lukisan dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

3) Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki fungsi dalam proses pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik). Secara umum menurut Hamdani (2011, h. 246), media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau.
- 2) Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya atau terlarang.
- 3) Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya terlalu besar atau kecil.
- 4) Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung.
- 5) Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat ataupun sebaliknya.
- 6) Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak.
- 7) Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan dan kecepatan masing-masing.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkrit, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks. Oleh karena itu, media memiliki andil untuk menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran (Fatthurrohman dan Sutikno, 2010, h. 65-66).

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki kontribusi besar karena menurut (Sanjaya, 2012, h. 69) “.....pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya *verbalisme*, artinya peserta didik hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut....”. Menurut (Sudjana dalam Sophia, 2014, h. 16) beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi tak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Menurut Sophia (2014, h. 16) mengemukakan bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memerhatikan beberapa aspek yang akan dijelaskan di bawah ini yaitu di antaranya:

- 1) Tujuan

Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama dan harus diperhatikan dalam memilih media (Sophia, 2014, h. 17).

- 2) Ketepatangunaan (*validitas*)

Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atdaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik (Sophia, 2014, h. 17).

- 3) Ketersediaan

Ketersediaan media di sekolah memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan. Pemilihan media perlu memerhatikan ada atau tidaknya media tersebut di perpustakaan atau di sekolah serta mudah sulitnya di peroleh (Sophia, 2014, h. 17).

4) Mutu Teknis

Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada *audiens* (peserta didik) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal (Sophia, 2014, h. 17).

5) Biaya

Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai (Sophia, 2014, h. 17).

4. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media dan visual (Djamrah dan Zain, 2010, h. 125).

Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Rohani *dalam* Rosmalasari, 2014, h. 53).

Media audio visual ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar, yaitu memberikan kemudahan bagi para peserta didik untuk belajar. Contoh media audio visual, di antaranya program video atau televisi instruksional dan program *slide* suara (*soundslide*) (Hamdani, 2011, h. 248).

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen visual dan suara. Karena menggunakan lebih dari satu indera dalam pemanfaatannya, maka media audio visual seringkali juga dimasukkan ke dalam kelompok multimedia.

5. Penggunaan Media Berbasis Audio Visual

Menurut Sanjaya (2012, h. 118) media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, film, *slide* suara dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik.

Audio visual adalah sebagai alat-alat yang mempunyai dua sifat dasar, yakni *audible* artinya yang dapat didengarkan dan *visible* yang dapat dilihat (Sophia, 2014, h. 18). Dalam hal ini, media audio visual yang digunakan yaitu film atau video. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (*dalam* Sophia, 2014, h. 18) mengartikan video dengan bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi dan rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi.

Pembelajaran menggunakan media audio visual seperti ini ditujukan untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran, sehingga diharapkan anak-anak mampu mengembangkan daya nalar serta daya rekamnya (Darwanto, 2005, h. 101).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa video itu berkenaan dengan apa yang dapat dilihat, utamanya adalah gambar hidup

(bergerak-motion), proses perekamannya dan penayangannya yang tentunya melibatkan teknologi.

6. Kelebihan Media Audio Visual

Kelebihan media audio visual menurut (Arsyad *dalam* Miranda, 2012, h. 41) yaitu: (1) film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar peserta didik, (2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika diperlukan, (3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi sikap lainnya, (4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik, (5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya jika dilihat secara langsung, (6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun homogeni maupun perorangan, (7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. Hal tersebut dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

7. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2014, h. 62). Hamalik (*dalam* Kunandar, 2014, h. 62) menjelaskan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta kemampuan peserta didik. Lebih lanjut, Sudjana (*dalam*

Kunandar, 2014, h. 62) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya.

Menurut Gagne dan Briggs (*dalam* Suprihatiningrum, 2013, h. 37) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik (*leaner's performance*), sedangkan Suprijono (2014, h. 7) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemampuan saja.

Bloom (*dalam* Arikunto, 2001, h. 117) mrngklasifikasikan tingkah laku peserta didik sebagai hasil belajar, yaitu aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif) dan aspek keterampilan (psikomotorik). Berikut ini adalah aspek-aspek yang menunjang hasil belajar peserta didik sebagai berikut:

a. Aspek Pengetahuan (Kognitif)

Aspek pengetahuan (kognitif) adalah kemampuan intelektual peserta didik dalam berfikir, mengetahui dan memecahkan masalah. Menurut Bloom (*dalam* Zakkiyuddin, 2015, h. 15) tujuan domain kognitif (pengetahuan) terdiri atas enam bagian di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Mengacu kepada kemampuan mengenal materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada teori-teori yang sukar. Yang penting adalah kemampuan mengingat keterangan dengan benar. Cartonno (2010, h. 89) mengatakan “Domain kognitif (pengetahuan) adalah sekelompok tingkah laku yang tergolong dalam kemampuan berpikir atau intelektual sehingga domain

kognitif ini disebut juga sebagai bidang dengan kemampuan intelektual atau kemampuan pengetahuan”.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Mengacu kepada kemampuan memahami makna materi. Aspek ini satu tingkat di atas pengetahuan dan merupakan tingkat berpikir yang rendah.

3) Penerapan (*application*)

Mengacu kepada kemampuan menggunakan atau menerapkan materi yang sudah dipelajari pada situasi yang baru dan menyangkut penggunaan aturan dan prinsip. Penerapan merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi daripada pemahaman.

4) Analisis (*analysis*)

Mengacu kepada kemampuan menguraikan materi ke dalam komponen-komponen atau faktor-faktor penyebabnya dan mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lainnya sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dimengerti. Analisis merupakan tingkat kemampuan berpikir yang lebih tinggi dari pada aspek pemahaman maupun penerapan.

5) Sintesa (*evaluation*)

Mengacu kepada kemampuan memadukan konsep atau komponen-komponen sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru. Aspek ini memerlukan tingkah laku yang kreatif. Sintesis merupakan kemampuan tingkat berpikir yang lebih tinggi daripada kemampuan sebelumnya.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Mengacu kemampuan memberikan pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk tujuan tertentu. Evaluasi merupakan tingkat kemampuan berpikir yang tinggi untuk dijadikan perbaikan di kemudian hari.

Urutan-urutan seperti yang dikemukakan di atas, seperti ini sebenarnya masih mempunyai bagian-bagian lebih spesifik lagi. Di mana di antara bagian tersebut akan lebih memahami akan ranah-ranah psikologi sampai di mana kemampuan pengajaran mencapai *introduction instruksional*. Seperti evaluasi terdiri dari dua kategori yaitu “penilaian dengan menggunakan kriteria internal” dan “penilaian dengan menggunakan kriteria eksternal”. Keterangan yang sederhana dari aspek pengetahuan seperti dari urutan-urutan di atas, bahwa sistematika tersebut adalah berurutan yakni satu bagian harus lebih dikuasai baru melangkah pada bagian lain.

Aspek kognitif lebih didominasi oleh alur-alur teoritis dan abstrak. Pengetahuan akan menjadi standar umum untuk melihat kemampuan kognitif seseorang dalam proses pengajaran.

b. Aspek Sikap (Afektif)

Afektif atau intelektual adalah mengenai sikap, minat, emosi nilai hidup dan operasi peserta didik. Menurut Krathwol (*dalam Zakkuyuddin, 2015, h. 17*) klasifikasi tujuan domain afektif (pengetahuan) terbagi lima kategori di antaranya adalah sebagai berikut:

1) Penerimaan (*receiving*)

Mengacu kepada kemampuan memperhatikan dan memberi respon terhadap stimulasi yang tepat. Penerimaan merupakan tingkat hasil belajar terendah dalam domain afektif.

2) Pemberian respon atau partisipasi (*responding*)

Satu tingkat di atas penerimaan. Dalam hal ini peserta didik menjadi terlibat secara afektif, sehingga pemberian respon atau partisipasi menjadi peserta dan tertarik untuk mengikuti menjadi *responding* yang baik.

3) Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*)

Mengacu kepada nilai atau pentingnya kita menterikatkan diri pada objek atau kejadian tertentu dengan reaksi-reaksi seperti menerima, menolak atau tidak menghiraukan. Tujuan-tujuan tersebut dapat diklasifikasikan menjadi “sikap dan operasi”.

4) Organisasi (*organization*)

Mengacu kepada penyatuan nilai, sikap-sikap yang berbeda yang membuat lebih konsisten dapat menimbulkan konflik-konflik internal dan membentuk suatu sistem nilai internal, mencakup tingkah laku yang tercermin dalam suatu filsafat hidup.

5) Karakterisasi/pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*)

Mengacu kepada karakter dan daya hidup seseorang. Nilai-nilai sangat berkembang nilai teratur sehingga tingkah laku menjadi lebih konsisten dan lebih

mudah diperkirakan. Tujuan dalam kategori ini ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial dan emosi jiwa.

Variabel-variabel di atas juga telah memberikan kejelasan bagi proses pemahaman taksonomi afektif ini, berlangsungnya proses afektif adalah akibat perjalanan kognitif terlebih dahulu seperti pernah diungkapkan bahwa: “Semua sikap bersumber pada organisasi kognitif pada informasi dan pengetahuan yang kita miliki. Sikap selalu diarahkan pada objek, kelompok atau orang hubungan kita dengan mereka pasti didasarkan pada informasi yang kita peroleh tentang sifat-sifat mereka”.

Bidang afektif dalam psikologi akan memberi peran tersendiri untuk dapat menyimpan menginternalisasikan sebuah nilai yang diperoleh lewat kognitif (pengetahuan) dan kemampuan organisasi itu sendiri. Jadi, eksistensi afektif dalam dunia psikologi pengajaran adalah sangat urgen untuk dijadikan pola pengajaran yang lebih baik tentunya.

c. Aspek Keterampilan (Psikomotor)

Domain psikomotorik adalah kemampuan yang menyangkut kegiatan otot dan fisik. Menurut Davc (*dalam* Zakkiyuddin, 2015, h. 19) klasifikasi tujuan domain psikomotorik terbagi lima kategori di antaranya sebagai berikut:

1) Peniruan

Terjadi ketika peserta didik mengamati suatu gerakan. Mulai memberi respon serupa dengan yang diamati. Mengurangi koordinasi dan kontrol otot-otot saraf. Peniruan ini pada umumnya dalam bentuk global dan tidak sempurna.

2) Manipulasi

Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarah, penampilan, gerakan-gerakan pilihan yang menetapkan suatu penampilan melalui latihan. Pada tingkat ini peserta didik menampilkan sesuatu menurut petunjuk-petunjuk tidak hanya meniru tingkah laku saja.

3) Ketetapan

Memerlukan kecermatan, proporsi dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan. Respon-respon lebih terkoreksi dan kesalahan-kesalahan di batasi sampai pada tingkat minimum.

4) Artikulasi

Menekankan koordinasi suatu rangkaian gerakan dengan membuat urutan yang tepat dan mencapai yang diharapkan atau konsistensi internal di antara gerakan-gerakan yang berbeda.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat dilihat bahwa domain psikomotorik dalam taksonomi instruksional pengajaran adalah lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, di mana sebagai fungsinya adalah untuk meneruskan nilai yang terdapat lewat kognitif dan diinternalisasikan lewat afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata oleh domain psikomotorik ini.