

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Media Pembelajaran Audio Visual berbasis movie maker

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Istilah pembelajaran memiliki arti perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Oleh karena itu pembelajaran memusatkan perhatian pada “bagaimana membelajarkan siswa dan bukan apa yang dipelajari siswa” dengan kata lain memperhatikan cara mengorganisasikan pembelajaran, cara menyampaikan isi pembelajaran dan pemetaan interaksi antara sumber-sumber belajar yang ada, agar dapat berfungsi secara optimal.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan 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 zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping 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 Azhar Arsyad (2011, h. 2) pengetahuan yang harus dimiliki oleh guru tentang media pembelajaran meliputi :

- a) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar
- b) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
- c) Seluk beluk proses belajar
- d) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- e) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran
- f) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
- g) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
- h) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
- i) Usaha inovasi dalam media pendidikan

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 dan pengirim pesan kepada penerima pesan. Gerlach & Ely dalam Azhar Arsyad (2011, 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 proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali visual atau verbal.

Association of education and communication technology (AECT) membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi Azhar Arsyad (2011, h. 3). Seringkali media pendidikan digunakan secara bergantian dengan istilah alat bantu atau alat media komunikasi sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik dalam Azhar Arsyad (2011, h. 4) mengatakan bahwa suatu proses komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil maksimal apabila digunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Menurut Gagne dan Briggs dalam Azhar Arsyad (2011, 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.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran secara grafis besar dapat diartikan sebagai alat atau wahana fisik yang mengandung materi pendidikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak bisa dipisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

2.1.1.2 Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman (2010, h. 17) media mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model;
 - b. objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c. gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d. kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain, dan
 - f. konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media secara teat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif abak didik. dalam hal ini media Pembelajaran berguna untuk :
 - a. menimbulkan kegairahan belajar;
 - b. memungkinkan interaksi yang lebih berlangsung antara anak didik dengan lingkungan kenyataan;
 - c. memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru harus banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dan siswa berbeda. masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam :
 - a. memberikan perangsang yang sama;
 - b. mempersamakan pengalaman;
 - c. menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa tujuan diantara lain Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera,Penggunaan media secara teat dan bervariasi.sehingga dengan adanya media pembelajaran ini membantu

guru untuk melakukan proses mengajar dengan baik. Selain itu, membantu peserta didik untuk belajar lebih efektif.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Daryanto dalam Azhar Arsyad (2011, h. 25-27) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

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

Media pembelajaran menurut Levie & Lentz dalam Azhar Arsyad (2011, h. 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa 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 dan minatnya.

2.1.1.4 Ciri Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad (2011, 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 massal (misalnya audio dan televisi), kelompok besar, dan kelompok kecil misalnya (film, *slide*, video, dan OHP), atau program perorangan (misalnya: Modul, komputer, radio, tape, kaset *video recorder*) .
7. Sikap perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan satu ilmu.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan ciri-ciri tersebut, maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat atau sarana yang dapat dijadikan sebagai perantara penyerapan informasi baik berbentuk audio, visual, maupun audio visual, baik dari *hardware* maupun *software* baik berasal dari buku maupun sikap dan kehidupan sehari-hari, yang semua itu dapat dijadikan sebuah rangsangan bagi siswa untuk mau belajar, selain itu media juga berfungsi sebagai alat penyampai pesan dari pendidik ke siswa/peserta didik. Jika dilihat dari fungsi lainnya media

pembelajaran pun sangat berguna bagi guru untuk menarik perhatian siswa.

Oleh karena proses 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.

2.1.1.5 Jenis Media Pembelajaran

Media sebagai perantara memiliki beberapa jenis dan macamnya, hal ini sangat wajar karena sesungguhnya media pembelajaran yang 'asli' (tradisional) telah disusupi oleh media yang lebih modern di mana pada awalnya digunakan untuk tujuan bisnis dan digunakan pada institusi-institusi tertentu saja, sehingga tidak pelak ada berbagai jenis media yang tersedia di pasaran dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan di dunia pendidikan.

Menurut Seels & Richey dalam Azhar Arsyad (2011, h. 31) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu : (1) Media hasil teknologi cetak, (2) Media hasil teknologi audio-visual, (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Menurut Seels & Glasgow (1990, h. 181-183) dilihat dari segi perkembangan teknologi media pembelajaran dikelompokkan kedalam dua kelompok, yaitu :

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan
 - proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
 - proyeksi *overhead*
 - *slides*
 - *filmstrips*
 - b. Visual yang tak diproyeksikan
 - gambar, poster
 - foto
 - *charts*, grafik, diagram
 - pameran, papan info, papan-bulu
 - c. audio
 - rekaman piringan
 - pita kaset, *reel*, *cartridge*
 - d. penyajian Multimedia
 - slide plus suara (tape)
 - *multi-image*
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - film
 - televise
 - video
 - f. Cetak
 - buku teks
 - modul, teks terprogram
 - *workbook*
 - majalah ilmiah, berkala
 - lembaran lepas (*hand out*)
 - g. Permainan
 - teka-teki
 - simulasi
 - permainan papan
 - h. Realia
 - model
 - *specimen* (contoh)
 - manipulatif (peta, boneka)
2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - a. Media berbasis telekomunikasi
 - Telekonferen
 - Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor

- *computer- assisted instruction*
- permainan komputer
- sistem tutor intelejen
- interaktif

Menurut Kemp & Dayton dalam Azhar Arsyad (2011, h. 39)

mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu : (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) *overhead transparencies*, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan, (8) komputer.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan jenis media pembelajaran memiliki banyak macamnya.dengan adanya jenis media pembelajaran membantu seorang guru untuk memilih salah satu media dalam kegiatan pembelajaran dikelas sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan efektif.

2.1.1.6 Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Audio-Visual

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

Keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual, antara lain Azhar Arsyad (2011, h. 50-51)

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 menunjukan 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.

Menurut Arief S. Sadiman (2010, h. 75-76) kelebihan media pembelajaran audio visual antara lain :

1. Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya;
2. Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/spesialis;
3. Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkan sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian pada penyajiannya;
4. Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang;
5. Kamera TV bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek berbahaya seperti harimau;
6. Keras lemah suara yang ada bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang didengar;
7. Ruangan tak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Menurut Azhar Arsyad (2011, h. 51) keterbatasan penggunaan media pembelajaran audio-visual antara lain :

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

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan Media pembelajaran audio visual memiliki beberapa keuntungan bagi siswa sendiri untuk siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya. selain itu juga dengan adanya media pembelajaran audio-visual memiliki keterbatasan seperti perlu membutuhkan biaya yang mahal.

2.1.1.7 Penerapan Media Pembelajaran audio visual berbasis movie maker dalam pembelajaran

Langkah-langkah Pembelajaran Menggunakan media pembelajaran Audio visual :

- a) Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media audio-visual sebagai media pembelajaran
- b) Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media yang akan dipakai guna mencapai tujuan. Dalam hal ini prinsip pemilihan dan dasar pertimbangannya patut diperhatikan.
- c) Persiapan kelas. Pada fase ini siswa atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media ini.
- d) Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Penyajian bahan pelajaran dengan memanfaatkan media pengajaran maka keahlian guru dituntut disini.
- e) Langkah kegiatan belajar siswa. Pada fase ini siswa belajar dengan memanfaatkan media pengajaran yang ada. Pemanfaatan

media di sinisiswa sendiri mempraktekkannya ataupun guru langsungmemanfaatkannya, baik di kelas atau di luar kelas.

- f) Langkah evaluasi pengajaran. Pada langkah ini kegiatan belajardievaluasi, sampai sejauh mana tujuan pengajaran yang dicapai,sekaligus dapat dinilai sejauh mana pengaruh media sebagai alat bantudapat menunjang keberhasilan proses belajar siswa.

Kehadiran media sangat membantu mereka dalam memahamikonsep tertentu, yang tidak atau kurang mampu dijelaskan dengan bahasa.Ketidakkampuan guru menjelaskan sesuatu bahan itulah dapat diwakili oleh peranan media. Di sini nilai praktek media terlihat, yang bermanfaatbagi siswa dan guru dalam proses belajar mengajar.

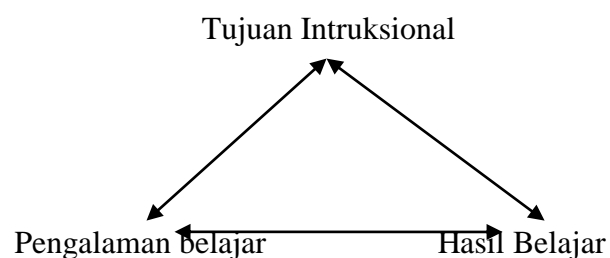
2.1.2 Hasil Belajar

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Hasil Belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. “ Hasil belajar siswa pada hakikinya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa” (Sudjana, 2006, h. 22) Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya, disisi lain menurut Horward Kingsley membagi tiga macam hasil belajar mengajar : (1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengarahan, (3) sikap dan cita-cita (Sudjana, 2006, h. 22). Sehingga pada intinya suatu hasil belajar akan dihasilkan dari seberapa jauh dalam dan luas pengalaman yang diberikan guru dikelas dan seberapa jauh pengalaman itu dapat terserap.

Seseorang akan berhasil dalam belajarnya jika ada pada dirinya tumbuh keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan untuk belajar inilah yang disebut dengan motivasi.

Sudjana (2006:2) mengatakan bahwa hasil belajar itu berhubungan dengan tujuan intruksional dan pengalaman belajar yang dialami siswa sebagaimana dituangkan dalam gambar 2.1



Gambar 2.1 Hubungan Tujuan dan Pengalaman Belajar Terhadap Hasil Belajar

Bagan ini menggambarkan unsur yang terdapat dalam proses belajar mengajar garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan intruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan intruksional dengan hasil belajar. Dari diagram ini dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar dalam hal ini berhubungan dengan tujuan intruksional dan pengalaman belajar. Adanya tujuan intruksional merupakan panduan tertulis akan perubahan perilaku yang diinginkan pada diri siswa.

Menurut Catharina Tri Anni dalam Setyowati (2002, h. 19) hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar juga merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar (H. Nashar dalam Setyowati,

2004, h. 19). Hasil belajar adalah terjadinya perubahan dari hasil masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan berupa rancangan dan pengelolaan motivasional tidak berpengaruh terhadap besarnya usaha yang dicurahkan oleh siswa untuk mencapai tujuan belajar (Keller dalam Setyowati, 2004, h. 20).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa seseorang dapat dikatakan telah belajar sesuatu apabila dalam dirinya telah terjadi suatu perubahan, akan tetapi tidak semua perubahan yang terjadi. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan belajar dan hasil belajar sebagai produk dari proses belajar, maka didapat hasil belajar.

2.1.2.2 Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2005) tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau meta pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
2. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
3. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
4. Memberikan pertanggungjawaban (accountability) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Penilaian memiliki tujuan yang sangat penting dalam pembelajaran, diantaranya untuk grading, seleksi, mengetahui tingkat penguasaan kompetensi, bimbingan, diagnosis, dan prediksi.

1. Sebagai grading, penilaian ditujukan untuk menentukan atau membedakan kedudukan hasil kerja peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lain. Penilaian ini akan menunjukkan kedudukan peserta didik dalam urutan dibandingkan dengan anak yang lain. Karena itu, fungsi penilaian untuk grading ini cenderung membandingkan anak dengan anak yang lain sehingga lebih mengacu kepada penilaian acuan norma (norm-referenced assessment).
2. Sebagai alat seleksi, penilaian ditujukan untuk memisahkan antara peserta didik yang masuk dalam kategori tertentu dan yang tidak. Peserta didik yang boleh masuk sekolah tertentu atau yang tidak boleh. Dalam hal ini, fungsi penilaian untuk menentukan seseorang dapat masuk atau tidak di sekolah tertentu.
3. Untuk menggambarkan sejauh mana seorang peserta didik telah menguasai kompetensi.
4. Sebagai bimbingan, penilaian bertujuan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dalam rangka membantu peserta didik memahami dirinya, membuat keputusan tentang langkah berikutnya, baik untuk pemilihan program, pengembangan kepribadian maupun untuk penjurusan.

5. Sebagai alat diagnosis, penilaian bertujuan menunjukkan kesulitan belajar yang dialami peserta didik dan kemungkinan prestasi yang bisa dikembangkan. Ini akan membantu guru menentukan apakah seseorang perlu remediasi atau pengayaan.
6. Sebagai alat prediksi, penilaian bertujuan untuk mendapatkan informasi yang dapat memprediksi bagaimana kinerja peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya atau dalam pekerjaan yang sesuai. Contoh dari penilaian ini adalah tes bakat skolastik atau tes potensi akademik.

sumber : www.landasanteori.com/2015/09/penilaianhasilbelajar

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dari keenam tujuan penilaian tersebut, tujuan untuk melihat tingkat penguasaan kompetensi, bimbingan, dan diagnostik merupakan peranan utama dalam penilaian.

2.1.2.3 Pendekatan Hasil Belajar

Ada dua pendekatan yang dapat digunakan dalam melakukan penilaian hasil belajar, yaitu penilaian yang mengacu kepada norma (Penilaian Acuan Norma atau norm-referenced assessment) dan penilaian yang mengacu kepada kriteria (Penilaian Acuan Kriteria atau criterion referenced assessment). Perbedaan kedua pendekatan tersebut terletak pada acuan yang dipakai. Pada penilaian yang mengacu kepada norma, interpretasi hasil penilaian peserta didik dikaitkan dengan hasil penilaian

seluruh peserta didik yang dinilai dengan alat penilaian yang sama. Jadi hasil seluruh peserta didik digunakan sebagai acuan. Sedangkan, penilaian yang mengacu kepada kriteria atau patokan, interpretasi hasil penilaian bergantung pada apakah atau sejauh mana seorang peserta didik mencapai atau menguasai kriteria atau patokan yang telah ditentukan. Kriteria atau patokan itu dirumuskan dalam kompetensi atau hasil belajar dalam kurikulum berbasis kompetensi.

Dalam pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi, pendekatan penilaian yang digunakan adalah penilaian yang mengacu kepada kriteria atau patokan. Dalam hal ini prestasi peserta didik ditentukan oleh kriteria yang telah ditetapkan untuk penguasaan suatu kompetensi. Meskipun demikian, kadang kadang dapat digunakan penilaian acuan norma, untuk maksud khusus tertentu sesuai dengan kegunaannya, seperti untuk memilih peserta didik masuk rombongan belajar yang mana, untuk mengelompokkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan untuk menyeleksi peserta didik yang mewakili sekolah dalam lomba antar-sekolah

2.1.2.4 Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Bloom dan Karthwohl (Sudjana, 2016, h. 22) mengemukakan tiga ranah dasar yang menjelaskan tentang klasifikasi hasil belajar yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Pada ranah ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual. Terdapat enam kemampuan yang bersifat

- hierarkis yang terdapat dalam ranah kognitif, yaitu pengetahuan, aplikasi, sintesis dan evaluasi
2. Ranah afektif adalah yang berhubungan dengan sikap, emosi, penghargaan, dan penghayatan, atau apersepsi, atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan segala sesuatu yang menerima, memberi respon, menilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap suatu nilai.
 3. Ranah psikomotorik adalah yang memiliki kaitan erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam mata pelajaran. Terdapat empat hirarki kemampuan yaitu imitasi, manipulasi presisi, dan artikulasi.

Dapat disimpulkan bahwa macam-macam hasil belajar ada tiga ranah dasar yang menjelaskan klasifikasi hasil belajar yaitu ranah kognitif tentang kemampuan intelektual siswa, ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, emosi dan memberi karakter terhadap suatu nilai, dan ranah psikomotorik tentang keterampilan seseorang siswa.

2.1.2.5 Jenis- Jenis Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2016, h. 5-6) jenis penilaian dilihat dari fungsinya, yaitu:

1. Penilaian formatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri.
2. Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun.
3. Penilaian diagnostik adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya.
4. Penilaian selektif adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
5. Penilaian penempatan adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya jenis-jenis penilaian hasil belajar membantu guru untuk melaksanakan proses

belajar mengajar disekolah. Sehingga guru memiliki acuan untuk memberikan nilai kepada peserta didiknya .

2.1.2.6 Faktor- Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh M. Surya (2006, h. 45) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, yaitu:

- A. Faktor internal
 1. Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat hewani maupun yang diperoleh.
 2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun diperoleh yang terdiri atas:
 - a) Faktor-faktor yang intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan bakat serta faktor kecakapan nyata, yaitu prestasi yang dimiliki.
 - b) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian.
 3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
 - a) Faktor sosial yang terdiri dari:
 - Lingkungan keluarga
 - Lingkungan sekolah
 - Lingkungan masyarakat
 - Lingkungan kelompok
 - b) Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian.
 - c) Faktor lingkungan fisik
 - d) Faktor lingkungan spritual/ keagamaan.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mempunyai beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

diantaranya adalah faktor internal itu sendiri, faktor budaya, factor lingkungan fisik serta faktor lingkungan keagamaan.

Menurut Dalyono dalam Setyowati (1997, h. 20-23) berhasil tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan oleh dua faktor yaitu:

- a. Faktor Intern (yang berasal dari dalam diri orang yang belajar)
 1. Kesehatan Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak selalu sehat, sakit kepala, demam, pilek batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik.
 2. Intelegensi dan Bakat Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik (IQ-nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intelegensi yang tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang yang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bakat saja.
 3. Minat dan Motivasi Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang atau bahagia. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak atau pendorong.
 4. Cara belajar Cara belajar seseorang juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan akan memperoleh hasil yang kurang.
- b. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri orang belajar)
 1. Keluarga Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.
 2. Sekolah Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode pengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

3. Masyarakat Keadaan masyarakat juga menentukan hasil belajar. Bila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.
4. Lingkungan sekitar Keadaan lingkungan tempat tinggal, juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar bisa kita lihat berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dengan dua faktor yaitu faktor intern yang berasal dari diri orang yang belajar atau faktor eksternal yang berasal dari luar diri orang belajar.

2.1.2.7 Penerapan Penialain Hasil Belajar Di SMA

Ketentuan penilaian yang berlaku di SMA

1. Ketentuan KKM

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) di SMA yaitu 75 pada mata pelajaran Ekonomi. Penetapan KKM ditetapkan diawal tahun ajaran oleh satuan pendidikan berdasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran dengan mempertimbangkan tiga aspek kriteria, yaitu kompleksitas, daya dukung, dan intake peserta didik. Pertimbangan pendidik atau forum KKG secara akademis menjadi pertimbangan utama penetapan KKM.

2. Ketentuan Remedial

Apabila 75% dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar atau mencapai taraf keberhasilan minimal, optimal, atau bahkan maksimal, maka proses belajar mengajar berikutnya dapat membahas

pokok bahasan yang baru. Namun apabila 75% atau lebih dari jumlah siswa yang mengikuti proses belajar mengajar mencapai taraf berhasil kurang (di bawah taraf minimal), maka proses belajar mengajar berikutnya hendaknya bersifat perbaikan (remedial)

3. Ketentuan Pengayaan

Apabila Pengayaan dilakukan untuk siswa yang sudah mencapai KKM.

4. Ketentuan Perskoran

Untuk setiap penilaian di SMA, yaitu ulangan harian, ulangan tengah semester, penugasan dan lain-lain menggunakan skor 0-100.

2.2 Hasil Penelitian Terdahulu

Adapun Hasil penelitian terdahulu yang dijadikan acuan oleh penulis yaitu sebagai berikut :

Tabel 2.1

Hasil Penelitian Terlebih Dahulu

No.	Nama/Tahun/Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Usnita Ayunadya Dalimunthe /(2007)/ Pengaruh penggunaan media pembelajaran Audio visual	Quasi Eksperimen	hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media audio	Ada persamaan di variabel Y yaitu Hasil belajar siswa	Tempat penelitian yang berbeda

	terhadap hasil belajar Biologi pada siswa Kemala Bhayangkari 1 Medan		visual memiliki skor yang lebih tinggi dibanding dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media pembelajaran audio visual. hal ini karena proses pembelajaran menggunakan metode konvensional.		
2.	Muhamad Fajar Eka Prasetya/ 2009/ Penggunaan video Pembelajaran dalam upaya meningkatkan efektifitas hasil belajar siswa kelas VIII pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan	Quasi eksperimen desain The time series design	Peningkatan gain hasil belajar terkait dengan penerapan video pembelajaran antar tiap seri, seri I gain sebesar 0.47, seri II gain sebesar 0.57, dan	Ada persamaan di variabel Y yaitu Hasil belajar siswa	Tempat penelitian yang berbeda

	Komunikasi		<p>pada seri III sebesar 0.58.</p> <p>hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan efektivitas hasil belajar terhadap siswa kelas VIII terkait dengan penggunaan video pembelajaran, oleh karena itu video pembelajaran layak digunakan sebagai materi pembelajaran siswa.</p>		
3.	Sapto Haryoko/2009/ Efektifitas Pemanfaatan Media Audio visual sebagai	Quasi eksperimen desain <i>The pre-test post-test control</i>	Hasil belajar mahasiswa yang diajar dengan menggunakan medai audio	Sama-sama Menggunakan metode Penelitian Quasi eksperimen	Tempat penelitian yang berbeda

	<p>Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran</p>	<p><i>group design.</i></p>	<p>visual memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang diajar menggunakan pendekatan konvensional. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil eksperimen dengan menggunakan metode/ cara konvensional (kelompok kontrol) menunjukkan rata-rata <i>pre-test</i> = 69,08, <i>post-test</i> = 78,33 dan rata-rata gain skor = 9.25. sedangkan hasil belajr mahasiswa</p>	<p>desain <i>The pre-test post-test control group design.</i></p>	
--	---	-----------------------------	--	---	--

			<p>dengan menggunakan media audio visual (kelompok eksperimen) menunjukkan rata-rata <i>pre-test</i> = 69.35 dan <i>post-test</i> = 86.00, dan rata-rata gain skor = 16.25.</p>		
--	--	--	---	--	--

Dilihat dari hasil Penelitian yang terlebih dahulu , didalam penelitian yang sedang saya lakukan saat ini mempunyai kesamaan dan perbedaan dari judul-judul yang telah melakukan penelitian terlebih dahulu . Seperti kesamaan yang terdapat dalam penelitian kali ini terlihat dari judul-judul penelitian terdahulu adalah memiliki persamaan dari variabel Y yaitu hasil belajar siswa.Sedangkan bila melihat dari perbedaan dari judul-judul penelitian sebelumnya adalah tempat penelitian yang berbeda.

2.3 Kerangka Pemikiran

Hasil belajar siswa yang selalu diharapkan oleh orang-orang yang terlihat dalam proses belajar mengajar tersebut. Baik itu bagi siswa, guru maupun orang tua siswa yang secara tidak langsung ikut adil dalam pembelajaran tersebut.Hasil belajar ini merupakan hasil dari usaha guru dan siswa yang berfungsi sebagai subjek pengajaran.

Berhasil atau tidaknya usaha belajar tersebut bergantung kepada bermacam-macam faktor.

Media pembelajaran juga dapat membantu dalam hal mengkonkretkan bahan yang abstrak. Dengan demikian siswa lebih mudah mencerna bahan dari pada tanpa bantuan media.

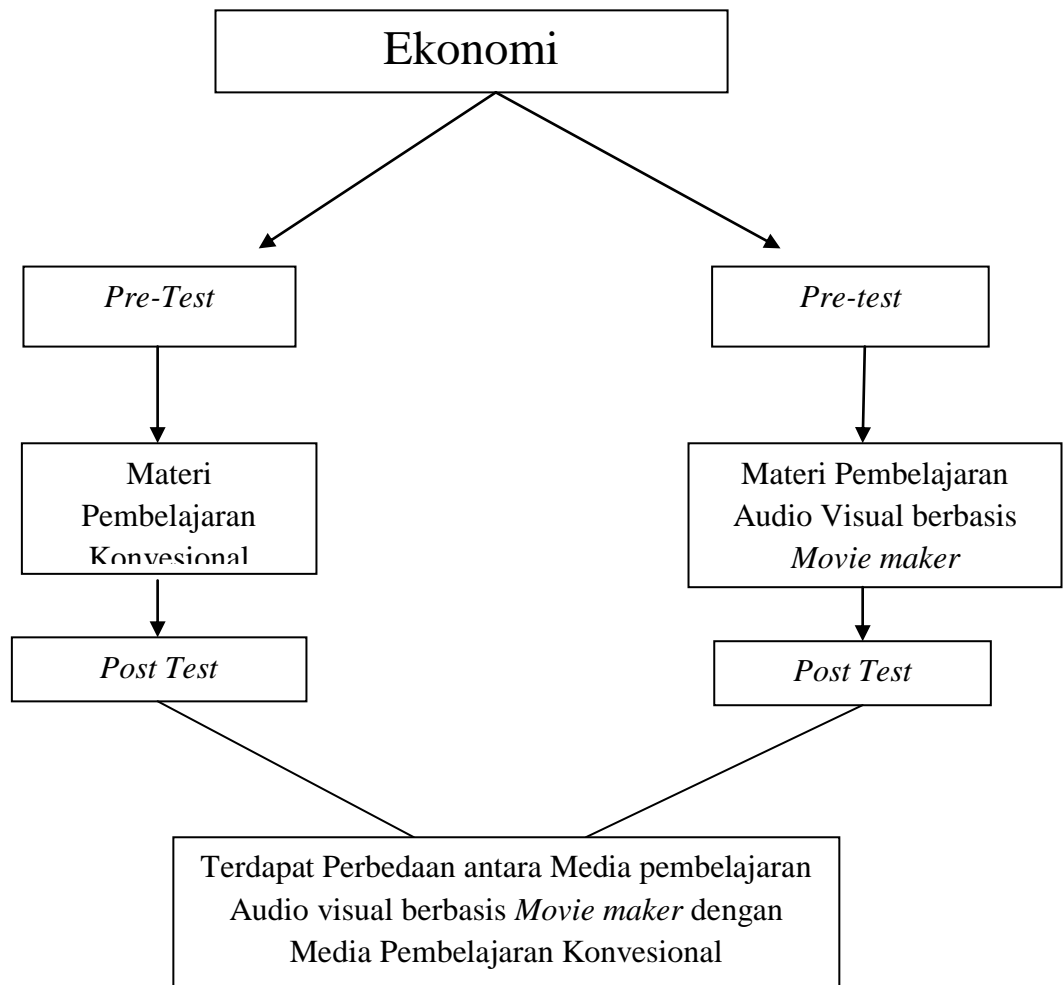
“Media merupakan segala jenis sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian intruksional.” (Ahmad Rohani, 1997, h. 3) Dengan adanya media pembelajaran diharapkan siswa akan merasa tertarik dan termotivasi terhadap materi yang diberikan oleh guru sehingga akan membuat perhatian siswa terfokus. Pada saat perhatian siswa terfokus pada materi yang diberikan, pelajaran akan mudah terpahami oleh siswa.

Penggunaan media audio visual (movie maker) sebagai media pembelajaran mempunyai peranan yang penting, yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar para siswa serta membantu siswa dalam memahami materi pelajaran yang dipelajarinya. “ hal ini disebabkan kemampuan daya serap manusia yang tertinggi adalah melalui penglihatan sebesar 82% dan pendengaran sebesar 11%.” (Daryanto, 2011, h. 13), sehingga media pembelajaran audio visual ini sangat cocok diterapkan dalam proses pembelajaran.

Jadi, media audio visual yang berbasis movie maker merupakan media alternatif yang tepat untuk pembelajaran, karena dapat menyajikan gambar bergerak, warna, dan disertai penjelasan berupa tulisan ataupun suara.

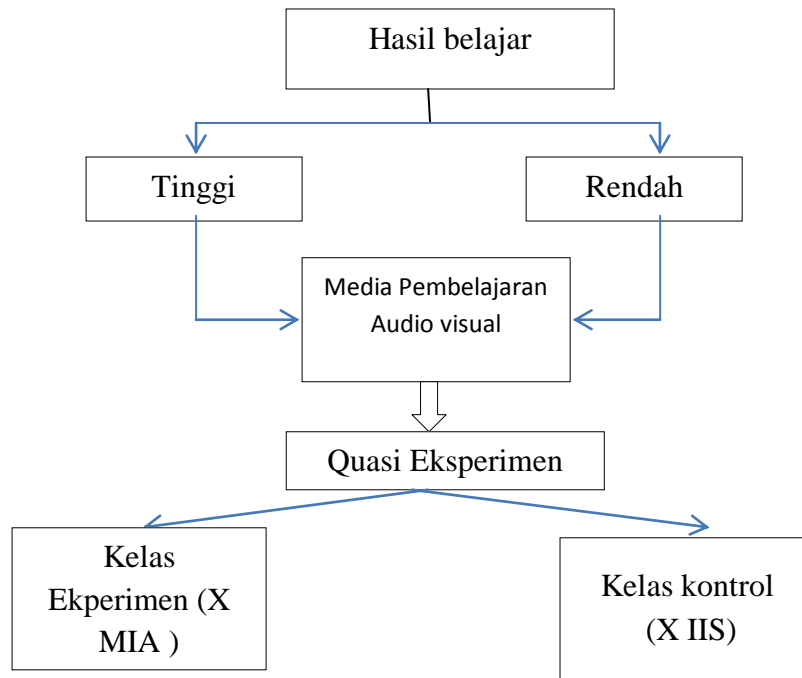
Dari uraian diatas dapat ditarik suatu kerangka berpikir seperti dibawah ini

Gambar 2.2
Kerangka Pemikiran



Dapat ditarik suatu Paradigma seperti dibawah ini

Gambar 2.3
Paradigma Pemikiran



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 factor-faktor yang diawasi. Asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat, kondisi, dan tujuan. Asumsi memberikan hakekat, bentuk dan arahan argumentasi.

Dalam penelitian ini mengenai “Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *Movie Maker* Terhadap Hasil Belajar ”, maka penulis berasumsi sebagai berikut :

- a. Media yang digunakan tidak maksimal dalam proses belajar mengajar ekonomi yang efektif

- b. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar seperti menciptakan kondisi pembelajaran yang kondusif, dan dapat ditempuh dengan tiga langkah, yaitu membangun motivasi siswa, melihat siswa dalam proses belajar mengajar, dan menarik minat serta perhatian siswa.
- c. Para Pengajar harus mensiasati penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2.4.2 Hipotesis

Arikunto (2014, h. 110) mengatakan bahwa “Hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”. Sesuai kerangka pemikiran yang telah diuraikan sebelumnya, maka akan dikemukakan sebagai suatu respon awal yang dilakukan penelitian ini yaitu :

- 1) Hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran audio-visual movie maker lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pembelajaran Ekonomi materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi.
- 2) Respon siswa positif terhadap penerapan media pembelajaran audio-visual berbasis movie maker dalam pembelajaran ekonomi materi Konsep Dasar Ilmu Ekonomi.