

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. KAJIAN TEORI

1. Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Sudaryono (2012, hlm. 44), menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Benjamin S. Bloom dalam Anas (2012, hlm. 50) mengatakan bahwa pemahaman (*Comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang dia pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada disekitarnya.

b. Tingkatan-Tingkatan Pemahaman

Menurut Daryanto (2013, hlm. 106) Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap individu siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang dia pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang

sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah dia pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan-tingkatan dalam memahami. kemampuan pemahaman berdasarkan tingkatan kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu :

a) Menerjemahkan

Pengertian menerjemahkan bisa diartikan sebagai pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Contohnya dalam menerjemahkan Bhineka Tunggal Ika menjadi berbeda-beda tapi tetap satu.

b) Menafsirkan

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan

c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi karena seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik yang tertulis. Membuat ramalan tentang konsekuensi atau memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya pembelajaran sebagai salah satu upaya yang dilakukan untuk membuat siswa belajar, tentu menuntut adanya kegiatan evaluasi. Penilaian dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) siswa dalam mencapai tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran. Penilaian pada proses menjadi hal yang seyogyanya diprioritaskan oleh seorang

guru. Agar penilaian tidak hanya berorientasi pada hasil, maka evaluasi hasil belajar memiliki sasaran seperti berikut :

1) *Cognitive Domain* (Ranah kognitif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir

2) *Affective Domain* (Ranah Afektif)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan yang diklasifikasikan menjadi tiga ranah

3) *Psychomotor Domain* (Ranah Psikomotor)

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motoric seperti tulisan tangan, mengetik, berenang dan mengoperasikan mesin

Dalam penelitian ini, keberhasilan dalam suatu pembelajaran diperoleh dari hasil tes pemahaman konsep. Menurut Depdiknas dalam Jannah (2012, hlm. 18) penilaian perkembangan anak didik dicantumkan dalam indikator dari kemampuan pemahaman konsep sebagai hasil belajar. Indikator tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Menyatakan ulang suatu konsep
- 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu
- 3) Memberi contoh dan non contoh dari konsep
- 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk
- 5) Mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep
- 6) Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep adalah kemampuan untuk dapat memahami atau memperoleh makna suatu konsep yang relevan dengan ide-ide dan sesuai dengan indikator-indikator pemahaman konsep

2. Peta Konsep

a. Pengertian Peta Konsep

Peta konsep merupakan inovasi baru yang penting untuk membantu anak menghasilkan pembelajaran bermakna dalam kelas. Pembelajaran menitik beratkan pada bagaimana proses belajar siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dahar (2011, hlm. 106) menyatakan bahwa peta konsep dikembangkan untuk menggali kedalam struktur kognitif pelajaran dan untuk mengetahui baik bagi siswa maupun guru, melihat apa yang diketahui siswa.

Trianto (2012, hlm. 157) mengemukakan bahwa peta konsep menyediakan bantuan visual konkret untuk membantu mengorganisasikan informasi sebelum informasi tersebut dipelajari. Peta konsep membantu guru memahami macam-macam konsep yang ditanamkan ditopik lebih besar yang diajarkan, pemetaan yang jelas dapat membantu menghindari miskonsepsi yang dibentuk siswa.

Sugiyanto (20013, hlm. 72) menyatakan bahwa peta konsep menggunakan pengingat visual sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan, peta ini dapat membangkitkan ide-ide orsinil dan memicu ingatan dengan mudah jauh lebih mudah daripada pencatatan tradisional.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peta konsep merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta siswa untuk mengaitkan konsep-konsep yang saling berhubungan dalam bentuk gambar atau diagram dan memiliki hubungan yang mengaitkan antara konsep-knsep tersebut.

1) Ciri-ciri Peta Konsep

Dahar dalam Holil (2012, hlm. 62) mengemukakan ciri-ciri peta konsep sebagai berikut :

- a) Peta konsep ialah suatu cara untuk memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi-proposisi dari suatu bidang studi. Jadi dengan membuat peta konsep, siswa dapat melihat bidang studi itu lebih jelas dan mempelajarinya lebih bermakna.
- b) Suatu peta konsep merupakan suatu gambar dua dimensi dari suatu bidang studi atau suatu bagian dari bidang studi. Ciri inilah yang memperlihatkan hubungan-hubungan proporsional antar konsep-konsep.
- c) Cara menyatakan hubungan antar konsep-konsep tidak semua mempunyai bobot yang sama. Ini berarti, bahwa ada beberapa konsep yang lebih umum dari pada konsep-konsep yang lain di.Hirarki, Bila dua atau lebih konsep yang digambarkan di bawah suatu konsep yang lebih inklusif, terbentuklah hirarki pada peta konsep itu.

2) Langkah-Langkah Membuat Peta Konsep

Langkah-langkah membuat peta konsep menurut Arends dalam Trianto (2012, hlm. 160) sebagai berikut :

Tabel 2.1

Langkah-langkah Pembelajaran Metode Peta Konsep

Langkah 1	Mengidentifikasi pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep. Contoh, ekosistem
Langkah 2	Mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama. Contoh, individu, populasi, dan komunitas

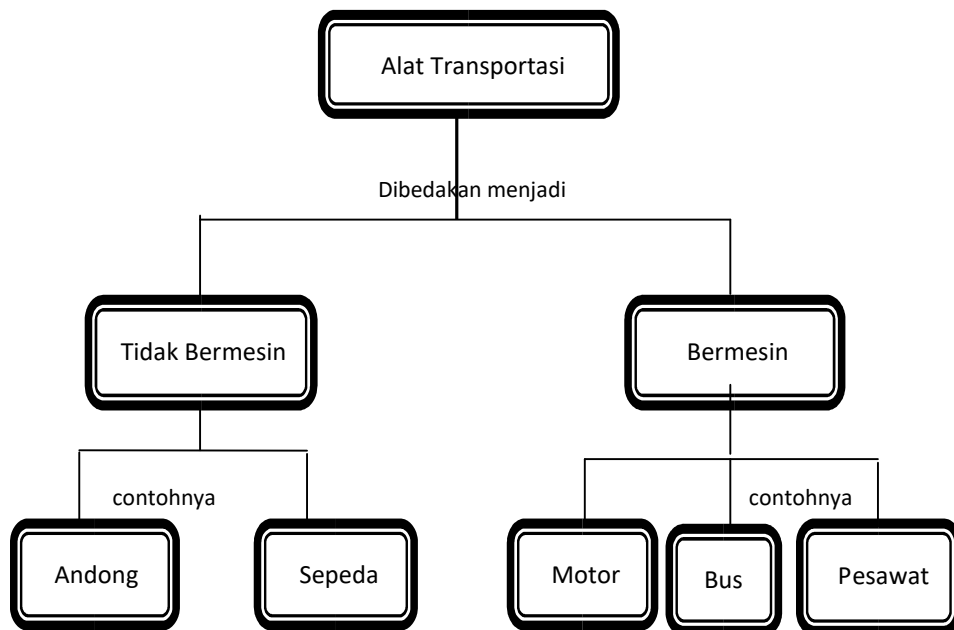
Langkah 3	Tempatkan ide-ide utama ditengah atau dipuncak peta tersebut
Langkah 4	Kelompok ide-ide sekunder disekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama

3) Jenis-Jenis Peta Konsep

Menurut Nur dalam Trianto (2011, hlm. 160-164) jenis peta konsep ada empat macam, yaitu :

a. Pohon jaringan (*network tree*)

Ide-ide pokok dibuat dalam persegi empat, sedangkan beberapa kata lain dihubungkan oleh :

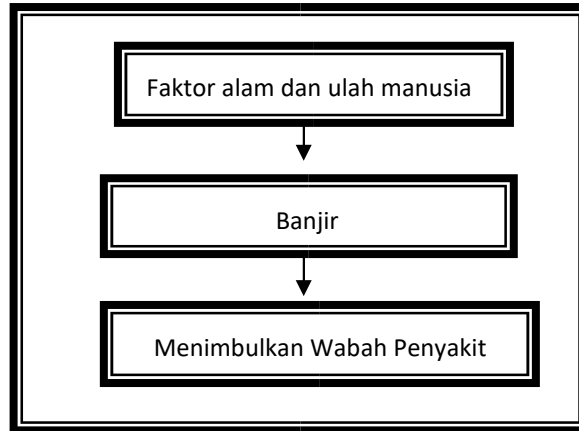


Gambar 2.1 Contoh Bagan Peta Konsep Pohon Jaringan

b. Rantai kejadian (*events chain*)

Peta konsep rantai kejadian digunakan untuk memberikan suatu urutan atau langkah-langkah suatu kejadian

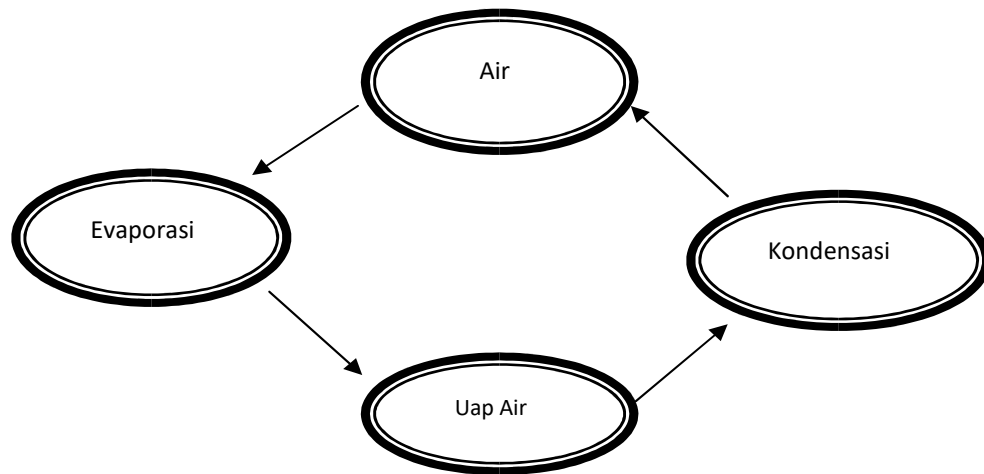
Kejadian awal



Gambar 2.2 Contoh Bagan Peta Konsep Pohon Rantai Kejadian

c. Peta konsep siklus (*cycle concept map*)

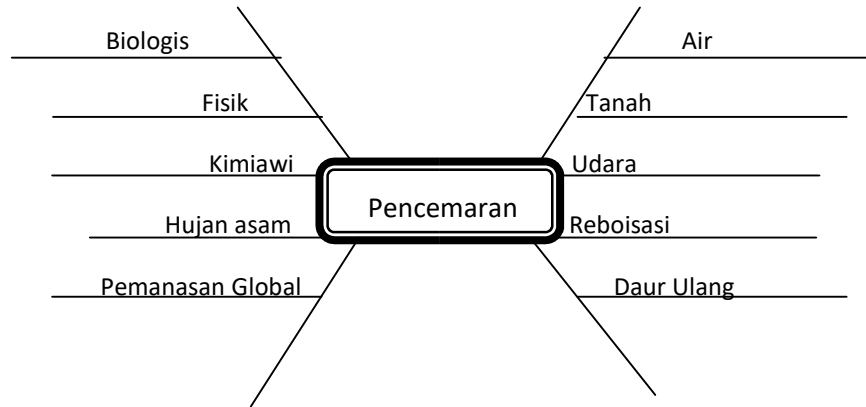
Dalam peta konsep siklus, rangkaian kejadian tidak menghasilkan hasil akhir.



Gambar 2.3 Contoh Bagan Konsep Siklus

d. Peta konsep laba-laba (*spider concept map*)

Peta konsep laba-laba dapat digunakan untuk curah pendapat, sehingga dapat memperoleh sejumlah besar ide bercampur aduk



Gambar 2.4 Contoh Bagan Peta Konsep Laba-Laba

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini jenis peta konsep yang digunakan adalah pohon jaringan (network tree).

4) Manfaat Peta Konsep

Dahar (2011, hlm. 110-112) mengemukakan manfaat peta konsep antara lain :

a. Menyelidiki Apa Yang Telah Diketahui Siswa

Guru harus mengetahui konsep-konsep apa yang telah dimiliki siswa waktu pelajaran baru akan dimulai, sedangkan para siswa diharapkan dapat menunjukkan dimana mereka berada atau konsep-konsep apa yang telah mereka miliki dalam menghadapi pelajaran baru itu. Dengan menggunakan peta konsep, guru dapat melaksanakan apa yang telah dikemukakan, sehingga para siswa diharapkan akan terjadi belajar bermakna.

b. Mempelajari Cara Belajar

Dengan melatih mereka membuat peta konsep untuk mengambil sari dari apa yang mereka baca, baik buku teks maupun bacaan-bacaan lain, berarti kita meminta mereka untuk membaca buku itu dengan seksama mereka tidak lagi dikatakan tidak berpikir.

c. Mengungkapkan Miskonsepsi

Dari peta konsep yang dibuat oleh para siswa, ada kalanya ditemukan miskonsepsi yang terjadi dari dikaitkannya dua konsep atau lebih yang membentuk proposisinya yang “salah” Karena miskonsepsi itu terbukti dapat bertahan dan mengganggu belajar seterusnya, miskonsepsi itu sedapat mungkin diadukan melalui proses perubahan konseptual

d. Alat Evaluasi

Dalam menilai peta konsep yang dibuat oleh para siswa secara ringkas dikemukakan empat kriteria penilaian, yaitu : 1) kesahihan proposisi; 2) adanya hierarki; 3) adanya ikatan silang; 4) adanya contoh-contoh seperti yang telah dikemukakan Novak (1985).

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Daryanto (2015, hlm. 4) “Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran”. Menurut Azhar Arsyad (2013, h. 3) “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa. Melalui media pembelajaran yang baik guru dapat menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul

dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015, hlm. 8) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.
3. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audiens yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio

Menurut Nana Sudjana (2015, hlm. 6) fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya

Jenis-jenis media dikelompokkan menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Tabel 2.2

Pengelompokan Media Pembelajaran

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	<i>Overhead</i> transparansi (OHT), film bingkai
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televise
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, <i>specimen</i>
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sumber: <http://www.etunas.com/web/jenis-media-dan-karakteristiknya.htm>

Dari berbagai uraian mengenai jenis media pembelajaran pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Dari berbagai jenis media pembelajaran diatas penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran audio-visual.

4. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio-Visual

Djamarah (2013, hlm. 124-125) mengemukakan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis

media yang pertama dan kedua yaitu suara dan gambar. Audio visual merupakan jenis media tidak hanya dapat dipandang atau diamati, tetapi juga dapat didengar.

Menurut Daryanto (2015, hlm. 87) “Media audio-visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”.

Berdasarkan penjelasan di atas yang dimaksud media audio-visual adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi atau informasi dengan menggunakan alat yang dapat dilihat serta didengar oleh siswa. Media audio visual yang digunakan peneliti disini adalah video yang berisi tentang materi pembelajaran penggunaan dana bank, dengan menggunakan video siswa dapat melihat serta mendengar materi.

b. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Adapun macam-macam media audio visual menurut Arsyad (20013, hlm. 46-54) adalah sebagai berikut :

1) *Sound Slide* (film bingkai bersuara)

Sound Slide merupakan film bingkai yang dikombinasikan dengan suara. Program kombinasi film bingkai suara pada umumnya berkisar antara 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah lebih

2) Film Dan Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis, sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suaraalamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri.

3) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan sistem gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

4) komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti *CD player*, video tape dan audio tape.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual yang berupa komputer/ laptop, video dengan memanfaatkan mesin proyektor untuk menayangkan gambar dan video.

Video digunakan peneliti Karena mempunyai kelebihan sebagai berikut :

- a) Mengatasi jarak dan waktu dan mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- b) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu kemasa lain
- c) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- d) Materi yang disampaikan akan cepat dan mudah diingat
- e) Dapat mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- f) Mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik

Dale dalam Arsyad (2013, hlm. 10) salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's cone of experience* (kerucut pengalaman Dale). Kerucut ini merupakan kolaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Burner.

Adapun gambar kerucut pengalaman Edgar Dale dalam Arsyad (2013, hlm. 11) adalah sebagai berikut



Gambar 2.5 kerucut Pengalaman Edgar Dale

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi peta konsep berbasis audio visual yang digunakan guru dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran ekonomi Karena melibatkan indera ganda yaitu pandang dan dengar.

c. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Audio-Visual

Media audio-visual memiliki sejumlah keuntungan. Secara lebih khusus ada beberapa keuntungan media pembelajaran audio-visual yang belum tentu dimiliki media pembelajaran lainnya.

Menurut Daryanto (2015, hlm. 90) keuntungan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting untuk proses belajar, karna dari adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi untuk belajar
- b) Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata
- c) Pesan lebih efektif, dalam arti penyajian dengan visual membuat anak didik lebih berkonsentrasi

Keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual (film dan video) menurut Azhar Arsyad (2013, hlm. 49-50) adalah sebagai berikut:

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

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

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran audio-visual menurut Azhar Arsyad (2013, hlm. 51) adalah sebagai berikut:

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

5. Materi Pembelajaran

Dalam hal ini, materi yang akan diberikan oleh peneliti pada subjek penelitian di SMA Pasundan 2 Cimahi kelas XI IPS3 yaitu mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi

B. Penelitian Terdahulu

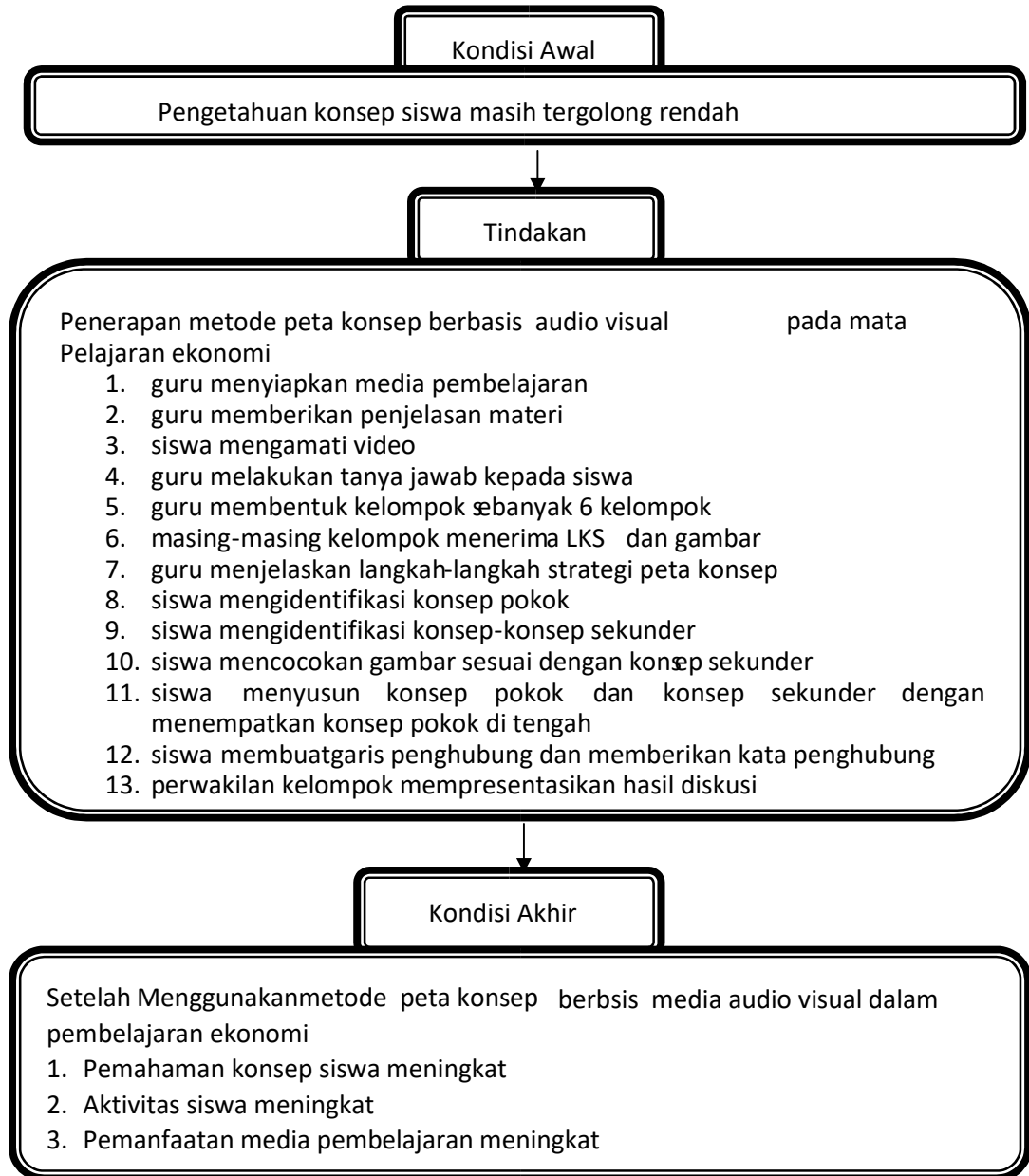
C. Kerangka Pemikiran

Pada pembelajaran Ekonomi di SMA Pasundan 2 Cimahi, guru mendominasi kegiatan pembelajaran melalui metode ceramah. Pada saat menjelaskan guru kurang memberikan penekanan pada materi atau hal-hal yang penting. Dalam proses belajar mengajar, guru kurang melakukan tanya jawab kepada siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru kurang memberikan motivasi kepada siswa, hal ini menyebabkan sebagian besar siswa kurang berani menyampaikan pendapat. Melihat kondisi tersebut, peneliti bersama tim kolaborasi merencanakan untuk melakukan tindakan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan metode peta konsep berbasis audio visual.

Adapun penerapan metode peta konsep berbasis audio-visual sebagai berikut. pertama guru menjelaskan materi dengan menayangkan video pembelajaran, selanjutnya siswa dapat bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. Selanjutnya siswa dapat bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. Selanjutnya guru membagi kelompok, sejumlah 6-7 siswa perkelompok untuk mendiskusikan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan menerapkan strategi peta konsep. Guru menjelaskan tahapan strategi peta konsep pada siswa yakni, 1) siswa mengidentifikasi konsep pokok yang terdapat dalam isi materi teknologi; 2) siswa mengidentifikasi konsep-konsep sekunder yang menunjang konsep pokok; 3) siswa menyusun konsep pokok dan konsep-konsep sekunder yang telah di temukan dalam suatu bagan dengan menempatkan konsep pokok di tengah atau puncak peta tersebut; dan 4) siswa menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan garis penghubung dan memberikan kata penghubung pada setiap garis penghubung. Setelah masing- masing kelompok selesai mengerjakan LKS, masing-masing perwakilan dari kelompok maju untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya. Tindakanperbaikan yang peneliti lakukan pada pembelajaran Ekonomi dengan menerapkan metode peta konsep berbasis audio visual diharapkan dapatn meningkatkan pemahaman konsep siswa ,

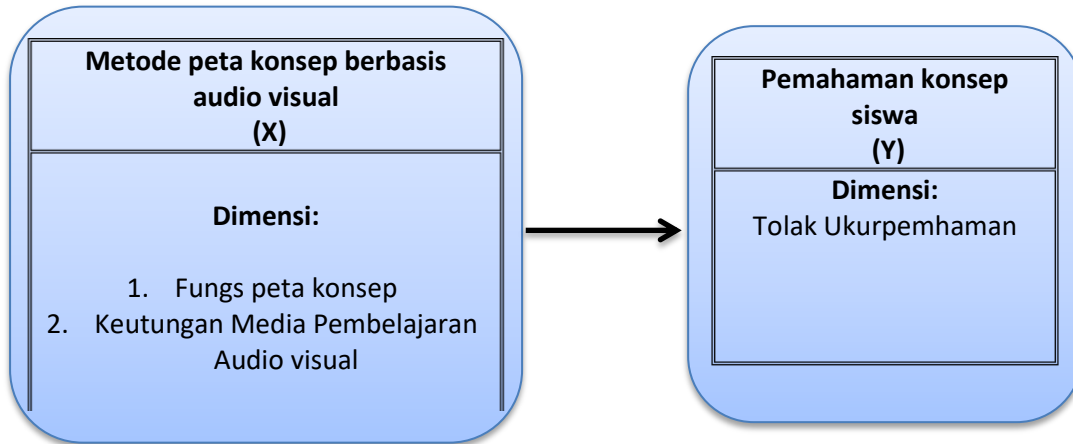
aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa. Selanjutnya dapat memberikan kontribusi bagi guru untuk selalu menerapkan pembelajaran inovatif agar siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang diuraikan diperoleh alur berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.6
Alur kerangka berpikir

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antara variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.7
Skema kerangka pemikiran

Keterangan:

Variabel X = Peta Kosnep Berbasis Audio-Visual

Variabel Y = Pemahaman Konsep Siswa

—————> = Pengaruh

D. Asumsi Dan Hipotesis

a) Asumsi

Asumsi merupakan suatu yang dianggap konstan atau tidak mempengaruhi, asumsi dapat berhubungan dengan syarat-syarat kondisi-kondisi dan tujuan, asumsi memberikan petunjuk dan rah argumentasi.

Berdasarkan pengertian di atas maka penulis merumuskan asumsi sebagai berikut:

- 1) Menurut Corebima (2007, hlm. 8) dalam pembelajaran dengan peta konsep, siswa dapat membangun hubungan antar konsep-konsep materi pokok, secara individu maupun kelompok. Dengan menggunakan cara mendapatkan pengetahuan seperti ini, siswa akan selalu terpacu untuk menemukan hubungan antara konsep-konsep, meski ditiap tingkatan, dari yang paling umum hingga tingkat yang paling spesifik. Dengan peta konsep, siswa membangun pemahaman mereka secara konseptual, sehingga mereka dapat meraih hasil belajar kognitif yang lebih tinggi dalam pembelajaran yang bermakna.
- 2) Miarso dalam arsyad (2013, hlm. 129) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”.
- 3) Menurut Suharsimi Arikunto (2010, hlm. 115) pemahaman (*comprehension*) siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep.
- 4) Menurut Nana Sudjana (2010, hlm. 24) pemahaman dapat dibedakan dalam tiga kategori antara lain (1) tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari menerjemahkan dalam arti yang sebenarnya, mengartikan prinsip-prinsip, (2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terendah dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, dan (3) tingkat ketiga merupakan tingkat tertinggi yaitu pemahaman ekstrapolasi.

b) Hipotesis

Sebelum melakukan penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terlebih dahulu diajukan

hipotesis penelitian untuk menjadi acuan dalam penelitian yang akan diuji kebenarannya, yaitu:

- a. Terdapat perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode peta konsep berbasis audio visual pada kelas XI IPS 3 SMA Pasundan 2 Cimahi
- b. Terdapat kenaikan tingkat pemahaman siswa setelah melakukan proses pembelajaran menggunakan metode peta konsep berbasis audio visual