

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar pada dasarnya merupakan sebuah proses yang memerlukan waktu dan hasil dari proses belajar sendiri memerlukan sebuah usaha dari setiap individu. Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat interaksi individu dengan lingkungan. Artinya, seseorang dapat dikatakan telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Jadi perubahan perilaku yang terjadi pada diri individu juga dapat dikatakan sebagai hasil belajar. Selain itu belajar juga merupakan salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu.

Menurut Arsyad (2017, hlm. 1) mengungkapkan bahwa:

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Sedangkan menurut Rusman (2015, hlm. 11) mengatakan bahwa: “ belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu siswa, belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada pencapaian tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman yang diciptakan guru”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah proses interaksi seseorang dimana di dalamnya terjadi aktivitas yang menunjukkan adanya

perubahan dari seseorang baik secara tingkah laku, pola pikir, sikap, maupun pengetahuan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman serta perubahan aspek-aspek yang ada pada diri seseorang yang belajar.

b. Prinsip-Prinsip Belajar

Kegiatan belajar mengajar ditandai adanya interaksi antara guru dengan siswa. Interaksi dapat terjadi secara searah maupun secara timbal balik dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Menurut Euis Karwati (2015, hlm. 192-198) mengemukakan bahwa, beberapa prinsip-prinsip belajar yang dapat dikembangkan dalam proses pembelajaran yaitu:

1) Perhatian dan Motivasi

Prinsip motivasi ini adalah menyadari bahwa motivasi terkait erat dengan kebutuhan, maka tugas guru adalah meyakinkan peserta didik bahwa tujuan belajar yang ingin diwujudkan merupakan kebutuhan bagi setiap peserta didik. Penerapan prinsip-prinsip motivasi dalam proses pembelajaran akan dapat berlangsung dengan baik apabila guru memahami aspek-aspek yang berkenaan dengan motivasi peserta didik.

2) Transfer dan Retensi

Proses saling mempengaruhi dalam belajar akan terjadi bila materi belajar yang digunakan saat ini sesuai dengan materi pelajaran yang diperoleh sebelumnya, artinya materi belajar yang disajikan saat ini hanya penguatan dan pendalaman terhadap materi pelajaran yang telah diperoleh peserta didik di masa yang lalu.

3) Keaktifan

Keaktifan belajar yang dimiliki oleh peserta didik ditandai dengan adanya keterlibatan peserta didik secara optimal, baik secara intelektual, emosional, maupun fisik.

4) Keterlibatan Langsung.

Dalam keterlibatan langsung peserta didik tidak hanya sekedar aktif dalam mendengar, mengamati dan berfikir, namun juga terlibat langsung dalam melaksanakan pembelajaran.

5) Pengulangan

Dengan pengulangan, maka pengalaman belajar akan semakin memperkuat hubungan stimulus dan respon.

6) Tantangan

Berbagai hasil riset menunjukkan bahwa peserta didik akan lebih giat dalam belajar jika ia merasa tertantang, tantangan tersebut akan menyebabkan peserta didik untuk fokus dalam belajar.

7) Umpan Balik dan Penguatan

Prinsip umpan balik dan penguatan memandang bahwa peserta didik akan belajar lebih giat lagi jika ia mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik dari belajar yang telah dilaluinya.

8) Perbedaan Individual

Upaya untuk mempelajari karakteristik peserta didik merupakan kegiatan yang berlangsung secara terus menerus, karena kebutuhan peserta didik bersifat dinamis, sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kedewasaan yang dialami peserta didik.

Adapun prinsip-prinsip belajar menurut Susanto (2016, hlm. 87) yaitu sebagai berikut:

- a) Prinsip motivasi, adalah upaya guru untuk menumbuhkan dorongan belajar, baik dari dalam diri siswa atau luar diri siswa sehingga anak tersebut belajar seoptimal mungkin sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- b) Prinsip latar belakang, adalah upaya guru dalam proses pembelajaran yang memerhatikan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang telah dimiliki oleh siswa supaya tidak terjadi pengulangan yang akan membuat siswa bosan.

- c) Prinsip pemusatan perhatian, adalah usaha untuk memusatkan perhatian siswa dengan cara mengajukan suatu masalah yang akan dipecahkan lebih terarah untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai.
- d) Prinsip keterpaduan, adalah hal yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, seorang guru dalam menyampaikan materi hendaknya mengaitkan suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan lain.
- e) Prinsip pemecahan masalah, adalah situasi belajar yang dihadapkan pada masalah-masalah.
- f) Prinsip menemukan, adalah kegiatan potensi yang dimiliki untuk mencari, mengembangkan hasil perolehannya dalam bentuk fakta dan informasi.
- g) Prinsip belajar sambil bekerja, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan berdasarkan suatu pengalaman untuk mengembangkan dan memperoleh pengalaman baru.
- h) Prinsip belajar sambil bermain, adalah kegiatan yang dapat menimbulkan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar.
- i) Prinsip perbedaan individu, yaitu upaya guru dalam proses pembelajaran yang memerhatikan perbedaan individu.
- j) Prinsip hubungan sosial, adalah sosialisasi pada masa anak yang sedang mengalami pertumbuhan yang banyak dipengaruhi oleh lingkungan sosial.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip dalam belajar itu terdapat beberapa macam yang semuanya bertujuan untuk menumbuhkan semangat kepada siswa untuk giat untuk belajar sehingga dalam proses pembelajaran guru berhasil dan siswa dapat mendapatkan hasil belajar sesuai tujuan belajar.

c. Jenis-jenis Belajar

Menurut Slameto (2010, hlm. 5) jenis-jenis belajar ada 11, meliputi:

- 1) Belajar bagian (*part learning, fractioned learning*)

Dilakukan oleh seseorang bila ia dihadapkan pada materi belajar yang bersifat luas. Dalam hal ini individu memecah seluruh materi pelajaran menjadi bagian-bagian yang satu sama lain berdiri sendiri.

2) Belajar dengan wawasan (*learning by insight*)

Menurut Gestalt teori wawasan merupakan proses mereorganisasikan pola-pola tingkah laku yang telah terbentuk menjadi satu tingkah laku yang ada hubungannya dengan penyelesaian suatu persoalan.

3) Belajar Diskriminatif (*discriminatif learning*)

Suatu usaha untuk memilih beberapa sifat situasi/stimulus dan kemudian menjadikannya sebagai pedoman dalam bertingkah laku.

4) Belajar global/keseluruhan (*global whole learning*)

Bahan pelajaran dipelajari secara keseluruhan berulang sampai pelajar menguasainya; lawan dari belajar bagian.

5) Belajar insidental (*insidental learning*)

Konsep ini bertentangan dengan anggapan bahwa belajar itu selalu berarah-tujuan. Sebab Belajar disebut insidental bila tidak ada instruksi atau petunjuk yang diberikan pada individu mengenai materi yang akan diujikan.

6) Belajar instrumental (*instrument learning*)

Reaksi-reaksi seseorang siswa yang diperlihatkan diikuti oleh tanda-tanda yang mengarah pada siswa akan mendapat hadiah, hukuman, berhasil atau gagal.

7) Belajar intensional (*intentional learning*)

Belajar dalam arah tujuan, merupakan lawan dari belajar insidental, yang akan dibahas lebih luas pada bagian berikut.

8) Belajar laten (*latent learning*)

Perubahan-perubahan tingkah laku yang terlihat tidak terjadi secara segera, dan oleh karena itu disebut laten.

9) Belajar mental (*mental learning*)

Belajar mental sebagai belajar dengan cara melakukan observasi dari tingkah laku orang lain, membayangkan gerakan-gerakan orang lain.

10) Belajar produktif (*productive learning*)

Belajar disebut produktif bila individu mampu mentransfer prinsip menyelesaikan satu persoalan dalam satu situasi ke situasi lain.

11) Belajar verbal (*verbal learning*)

Belajar mengenai materi verbal dengan melalui latihan dan ingatan. Dasar dari belajar verbal diperlihatkan dalam eksperimen klasik dari Ebbinghaus.

Adapun jenis-jenis belajar menurut Syah (2010, hlm. 120-122) terdiri dari 8 jenis, antara lain:

a) Belajar abstrak:

Belajar yang menggunakan cara-cara berpikir abstrak. Tujuannya adalah untuk memperoleh pemahaman dan pemecahan masalah-masalah yang tidak nyata.

b) Belajar keterampilan:

Belajar dengan menggunakan gerakan-gerakan motorik yakni yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot. Tujuannya untuk memperoleh dan menguasai keterampilan jasmaniah tertentu.

c) Belajar sosial:

Belajar memahami masalah-masalah dan teknik-teknik untuk memecahkan masalah tersebut. Tujuannya untuk menguasai pemahaman dan kecakapan dalam memecahkan masalah-masalah sosial.

d) Belajar pemecahan masalah:

Belajar menggunakan metode-metode ilmiah atau berpikir secara sistematis, logis, teratur dan teliti. Tujuannya untuk memperoleh kemampuan dan kecakapan kognitif untuk memecahkan masalah secara rasional, lugas dan tuntas.

e) Belajar rasional:

Belajar dengan menggunakan kemampuan berpikir secara logis dan rasional (sesuai dengan akal sehat). Tujuannya untuk memperoleh

aneka ragam kecakapan menggunakan prinsip-prinsip dan konsep-konsep.

f) Belajar kebiasaan:

Proses pembentukan kebiasaan-kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan baru atau perbaikan kebiasaan-kebiasaan yang telah ada. Tujuannya agar siswa memperoleh sikap-sikap dan kebiasaan-kebiasaan perbuatan baru yang lebih tepat dan positif dalam arti selaras dengan kebutuhan ruang dan waktu.

g) Belajar apresiasi:

Belajar mempertimbangkan arti penting atau nilai suatu objek. Tujuannya agar siswa memperoleh dan mengembangkan kecakapan ranah rasa yang dalam hal ini kemampuan menghargai secara tepat terhadap nilai objek tertentu.

h) Belajar pengetahuan:

Belajar dengan cara melakukan penyelidikan mendalam terhadap objek pengetahuan tertentu. Atau sebuah program belajar terencana untuk menguasai materi pelajaran dengan melibatkan kegiatan investigasi dan eksperimen.

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Menurut Hamalik (2009, hlm. 57) berpendapat bahwa:

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi guna mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material, meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide, dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Sedangkan menurut Fathurrohman (2015, hlm. 16) mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada siswa”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah upaya bantuan yang diberikan oleh pendidik terhadap siswa dan terdiri dari beberapa kombinasi (manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur) yang bertujuan untuk pembentukan sikap dan kepercayaan siswa serta mencapai tujuan pembelajaran.

b. Prinsip Pembelajaran

Kirana (2017, hlm. 5) mengungkapkan bahwa, di dalam pembelajaran terdapat beberapa prinsip pembelajaran yang harus diperhatikan yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi, kematangan dan kesiapan diperlukan dalam proses pembelajaran karena tanpa adanya motivasi, proses pembelajaran tidak akan efektif.
- 2) Pembentukan persepsi yang tepat terhadap rangsangan sensoris yang merupakan dasar dari proses pembelajaran yang tepat.
- 3) Kemajuan dan keberhasilan proses pembelajaran ditentukan oleh bakat khusus, taraf kecerdasan, minat serta tingkat kematangan dan jenis sifat serta intensitas dari bahan yang dipelajari.
- 4) Proses pembelajaran dapat bersifat dangkal, luas dan mendalam, tergantung pada materi yang menjadi bahasan dalam pembelajaran tersebut.
- 5) Proses pembelajaran berlangsung dari yang tingkat yang sederhana ke tingkat kompleks, dari yang kongkret ke abstrak, dari yang khusus ke umum, dari deduksi ke induksi, dan dari yang mudah ke sulit.

Maka dari itu, dalam pembelajaran memerlukan motivasi yang akan menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif, pembentukan persepsi

terhadap suatu rangsangan yang merupakan dasar dari proses pembelajaran, bakat serta minat seseorang yang merupakan penentu kemajuan dan keberhasilan seseorang, proses pembelajaran yang bersifat relatif dan berlangsung dari tingkat yang sederhana ke tingkat yang kompleks.

Adapun Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, berdasarkan SKL (Standar Kompetensi Lulusan) dan SI (Standar Isi), maka pembelajaran harus diselenggarakan dengan menggunakan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) Dari peserta didik diberi tahu menuju peserta didik mencari tahu;
- b) Dari guru sebagai satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar;
- c) Dari pendekatan tekstual menuju proses sebagai penguatan penggunaan pendekatan ilmiah;
- d) Dari pembelajaran berbasis konten menuju pembelajaran berbasis kompetensi;
- e) Dari pembelajaran parsial menuju pembelajaran terpadu;
- f) Dari pembelajaran yang menekankan jawaban tunggal menuju pembelajaran dengan jawaban yang kebenarannya multi dimensi;
- g) Dari pembelajaran verbalisme menuju keterampilan aplikatif;
- h) Peningkatan dan keseimbangan antara keterampilan fisikal (*hardskills*) dan keterampilan mental (*softskills*);
- i) Pembelajaran yang mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat;
- j) Pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodho*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*);
- k) Pembelajaran yang berlangsung di rumah di sekolah, dan di masyarakat;
- l) Pembelajaran yang menerapkan prinsip bahwa siapa saja adalah guru, siapa saja adalah peserta didik, dan di mana saja adalah kelas;

- m) Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran; dan
- n) Pengakuan atas perbedaan individual dan latar belakang budaya peserta didik.

Berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran adalah pemberian motivasi terhadap siswa dalam pembelajaran, keterkaitan antara suatu pokok bahasan dengan pokok bahasan yang lainnya juga harus jelas, guru dapat mendorong siswa untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajarannya serta dapat menggali potensi siswa, selain itu dalam pembelajaran harus mengutamakan pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik sebagai pembelajar sepanjang hayat, pembelajaran yang menerapkan nilai-nilai dengan memberi keteladanan (*ing ngarso sung tulodho*), membangun kemauan (*ing madyo mangun karso*), dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (*tut wuri handayani*).

c. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut Hamalik (2013, hlm. 65-66) menyatakan bahwa ada tiga ciri khas yang terkandung dalam sistem pembelajaran, yaitu :

- 1) Rencana, ialah penataan ketenagaan, material, dan prosedur, yang merupakan unsur-unsur sistem pembelajaran, dalam suatu rencana khusus.
- 2) Kesalingtergantungan (*Interdependence*), antara unsur-unsur sistem pembelajaran yang serasi dalam suatu keseluruhan. Tiap unsur bersifat esensial, dan masing-masing memberikan sumbangannya kepada sistem pembelajaran.
- 3) Tujuan, sistem pembelajaran mempunyai tujuan tertentu yang hendak dicapai. Ciri ini menjadi dasar perbedaan antara sistem yang dibuat oleh manusia dan sistem yang alami (natural). Tujuan utama sistem pembelajaran agar siswa belajar. Tugas seorang perancang ialah mengorganisasi tenaga, material, dan prosedur agar siswa belajar

secara efisien dan efektif. Dengan proses mendesain sistem pembelajaran si perancang membuat rancangan untuk memberikan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan sistem pembelajaran tersebut.

Adapun ciri-ciri pembelajaran menurut Eggen & Kauchak (dalam Kartina, 2017, hlm. 6) menjelaskan bahwa terdapat lima ciri pembelajaran yang efektif yaitu sebagai berikut:

- a) Siswa menjadi pengkaji yang aktif terhadap lingkungan sekitarnya dengan mengobservasi, membandingkan, menemukan kesamaan dan perbedaan serta dapat membentuk sebuah konsep dan generalisasi berdasarkan kesamaan-kesamaan yang ditemukan.
- b) Guru menyediakan sebuah materi sebagai fokus berpikir siswa dan berinteraksi dalam pembelajaran.
- c) Guru secara aktif terlibat dalam pemberian arahan dan tuntunan kepada siswa dalam menganalisis sebuah informasi.
- d) Guru menggunakan teknik mengajar yang bervariasi sesuai dengan tujuan dan gaya mengajarnya.
- e) Aktvitas-aktivitas siswa didasarkan pada pengkajian.

Berdasarkan teori-teori ciri pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri pembelajaran adalah melakukan rencana yang saling keterhubungan dan disesuaikan dengan tujuan sistem pembelajaran. Selain itu siswa berperan sebagai pengkaji yang aktif terhadap lingkungan sekitarnya, guru aktif terlibat dalam proses pembelajaran serta memberikan tuntunan dan arahan kepada siswa dalam menganalisis sebuah informasi, guru menggunakan teknik mengajar yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan siswa.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pada dasarnya merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Rusman, dkk. (2015, hlm. 166) mengemukakan bahwa, “media adalah salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran, media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran”.

Selanjutnya menurut Djamarah dan Aswan (2013, hlm. 122) media adalah “alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan guru untuk membelajarkan anak didik demi tercapainya tujuan pengajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan oleh seorang guru sebagai perantara untuk menyalurkan pesan kepada siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar.

b. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip media pembelajaran menurut Rusman, dkk. (2015, hlm. 175) di antaranya adalah:

1) Efektivitas

Dalam menentukan pembelajaran harus berdaarkan pada ketepatan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau membentuk kompetensi.

2) Relevansi

Keseuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

3) Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

4) Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajar, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

5) Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa . Pembelajaran yang diberikan guru sekolah dasar akan menjadi pembelajaran yang bermakna apabila dalam praktiknya guru mengadirkan media yang disertai dengan memerhatikan prinsip-prinsip penggunaan media dengan benar. Tujuannya adalah agar materi yang disampaikan sesuai dengan kondisi nyata dan menjadikan siswa memperoleh pengetahuan dengan yang sebenarnya.

Adapun Menurut Arsyad (2013, hlm. 71) prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media antara lain:

- a) Memotivasi siswa dalam belajar.
- b) Memahami perbedaan individu.
- c) Sesuai dengan tujuan pelajaran.
- d) Isi yang terorganisasi.

- e) Ketersiapaan siswa dalam belajar.
- f) Menumbuhkan emosi siswa.
- g) Menumbuhkan partisipasi siswa.
- h) Memberikan umpan balik.
- i) Penguatan.
- j) Latihan dan pengulangan.
- k) Penerapan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Ragam dan bentuk dari media pembelajaran, pengelompokan atas media dan sumber belajar dapat juga ditinjau dari jenisnya, ada tiga jenis media yang dapat digunakan menurut Rusman, dkk. (2012, hlm. 62-63) yaitu:

- 1) Media Visual, merupakan media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- 2) Media Audio, merupakan media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- 3) Media audio-visual, yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Media pembelajaran yang beraneka ragam tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan guru. Meskipun demikian guru juga harus memperhatikan kesesuaian media yang dihadirkan dalam pembelajaran. Melalui media yang sesuai maka apa yang akan menjadi tujuan dari pembelajaran tersebut akan mendekati kesesuaian bahkan sesuai dengan yang diperlukan oleh peserta didik. Media pembelajaran tentunya tidak harus yang bernilai mahal. Penggunaan media

pembelajaran menggunakan sesuatu yang mudah didapatkan dan sesuai dengan yang dibutuhkan.

Sedangkan menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2013, hlm. 39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu: a) media cetakan, b) media pajang, c) *overhead transparencies*, d) rekaman audiotape, e) seri slide, dan filmstrips, f) penyajian multi-image, g) rekaman video dan film hidup, h) komputer.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan minat siswa mengikuti proses belajar secara fokus. Selain itu media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar. Levie & Lentz (1982) dalam Arsyad (2013, hlm. 20) mengemukakan bahwa ada empat fungsi media pembelajaran, yaitu:

1) Fungsi Atensi.

Fungsi atensi media visual merupakan intiyaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Biasanya pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

2) Fungsi Afektif.

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah social atau ras.

3) Fungsi Kognitif.

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Adapun Menurut Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2013, hlm. 25) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
- b) Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media 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.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Euis Karwati, (2014, hlm. 225-226) media pembelajaran memiliki sejumlah manfaat penting, antara lain sebagai berikut:

1) Mengatasi Perbedaan Pengalaman.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman setiap peserta didik yang satu dengan yang lainnya pasti berbeda, baik latar belakang kehidupan keluarganya, maupun lingkungannya. Media pembelajaran mampu mengatasi perbedaan pengalaman tersebut.

2) Mengkonkretkan Konsep-konsep yang Abstrak.

Konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik dapat dikonkretkan atau disederhanakan peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran. Misalnya untuk menjelaskan tentang sistem pencernaan manusia dapat menggunakan gambar ataupun video.

3) Mengatasi Keterbatasan.

Media pembelajaran mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh peserta didik. Misalnya menerangkan tentang gajah, tidak mungkin membawa gajah ke kelas, guru dapat menampilkan gajah dengan memanfaatkan media pembelajaran, misalnya melalui poster atau video.

4) Interaksi Langsung.

Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya.

5) Menghasilkan Keseragaman Pengamatan.

Persepsi yang dimiliki masing-masing peserta didik akan berbeda, apabila hanya mendengarkan saja, belum pernah melihat sendiri, bahkan belum pernah memegang, meraba, dan merasakannya. Untuk itu media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk memiliki persepsi yang sama.

6) Menanamkan Konsep Dasar yang Benar, Konkret, dan Realistis.

Sering sekali sesuatu yang disampaikan oleh guru dipahami secara berbeda oleh peserta didik. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran seperti gambar, film, objek, model, grafik, dan lain-lain dapat memberikan konsep dasar yang benar.

7) Merangsang dan Membangkitkan Motivasi untuk Belajar.

Pemasangan gambar-gambar di papan tempel, pemutaran film, mendengarkan rekaman atau radio merupakan rangsangan-rangsangan tertentu ke arah rangsangan dan memotivasi peserta didik untuk belajar.

8) Membangkitkan Keinginan dan Minat Guru.

Penggunaan media pembelajaran akan memperluas horizon, pengalaman, persepsi, serta konsep-konsep. Akibatnya keinginan dan minat untuk belajar akan selalu meningkat.

9) Memberikat Pengalaman Integral.

Media memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari konkret sampai hal yang bersifat abstrak. Sebuah film tentang piramida misalnya, akan mampu memberikan imaji yang konkret tentang wujud, ukuran, lokasi, dan keunikannya.

f. Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Sumiati (2009, hlm. 165-167), menyatakan bahwa media pembelajaran sangatlah beragam, karena itulah dalam penggunaannya media pembelajaran harus dimanfaatkan sebaik-baiknya. Hal harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Jenis kemampuan yang akan dicapai sesuai dengan tujuan. Sebagaimana diketahui, bahwa tujuan pembelajaran itu menjangkau aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Jika akan memilih media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai.
- 2) Kegunaan dari berbagai jenis media pembelajaran itu sendiri. Setiap jenis media pembelajaran mempunyai nilai kegunaan sendiri-sendiri.

Hal ini harus dijadikan bahan pertimbangan dalam jenis memilih media pembelajaran yang digunakan.

- 3) Kemampuan guru menggunakan suatu jenis media pembelajaran. Betapapun tingginya nilai kegunaan media pembelajaran, tidak akan memberi manfaat sedikitpun di tangan orang yang tidak mampu menggunakan media pembelajaran.
- 4) Fleksibilitas (lentur), tahan lama dan kenyamanan media pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran harus dipertimbangkan kelenturan, dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi, juga harus tahan lama (tidak sekali pakai langsung dibuang), untuk menghemat biaya dan digunakannya pun tidak berbahaya.
- 5) Keefektifan suatu media pembelajaran dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lain untuk digunakan dalam pembelajaran suatu materi pembelajaran tertentu.

Adapun Menurut Rusman, dkk. (2015, hlm. 178) yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran, diantaranya adalah:

- a) Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek materi pelajaran yang akan dipelajari. Aspek pertama yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah tujuan pembelajaran atau kompetensi yang akan dicapai dalam pembelajaran.
- b) Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya tidak memerlukan waktu yang banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.
- c) Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam PBM.
- d) Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan dari efektifitas dan efisisensi media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kemampuan guru serta mencakup aspek afektif, kognitif, psikomotor dan dilakukan secara sistematis berfokus pada pembentukan kompetensi siswa.

4. Media Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Menurut Andayani (2014, hlm. 352) menyatakan bahwa:

“media audio visual merupakan kombinasi dari media audio dan media visual atau biasa disebut media pandang dengar yang menjadikan penyajian isi tema pembelajaran akan semakin lengkap”.

Sedangkan menurut Wati (2016, hlm. 44-45) menyatakan bahwa “media audio visual adalah sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran”.

Adapun menurut Asyhar (2011, hlm.45) menyatakan media audio visual sebagai berikut:

Media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa, media *audio visual* merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara. Selain itu media audio visual juga merupakan seperangkat alat bantu yang digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar yang penggunaan materi penyerapannya melalui pandangan (gambar) dan pendengaran (suara), penggabungan kedua unsur inilah yang memuat media audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik.

b. Langkah-langkah Menggunakan Media Audio Visual

Kegiatan pembelajaran apapun tentunya memiliki langkah-langkah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Menurut Wati (2016, hlm. 55-56) langkah-langkah dalam penggunaan media audio visual yaitu:

1) Persiapan materi.

Dalam hal ini, seorang guru harus menyiapkan unit pelajaran terlebih dahulu, setelah itu baru menetapkan media audio visual yang tepat untuk mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

2) Durasi media.

Seorang guru harus menyesuaikan durasi media dengan jam pelajaran.

3) Persiapan kelas.

Persiapan ini meliputi persiapan siswa dan persiapan alat.

4) Tanya jawab

Setelah penggunaan media audio visual guru melakukan refleksi dan Tanya jawab dengan siswa, tujuannya untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selanjutnya Arsyad (2013, hlm. 143-144) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran dengan media audio visual adalah sebagai berikut:

a) Mempersiapkan diri

Pada tahap ini guru mempersiapkan diri dengan cara memeriksa dan menentukan apa yang akan digunakan untuk membangkitkan minat perhatian dan memotivai siswa sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang akan disampaikan.

b) Membangkitkan kesiapan siswa

Siswa dituntun untuk memiliki kesiapan untuk mendengar dan memperhatikan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan

c) Mendengarkan dan melihat materi

Guru menuntun siswa untuk menjalani pengalaman mendengar dan melihat dalam waktu yang tepat sehingga materi dapat diserap.

d) Diskusi

Guru bersama siswa mendiskusikan materi yang telah ditayangkan.

e) Menindak lanjuti program

c. Karakteristik Media Audio Visual

Pembelajaran menggunakan teknologi audio visual adalah satu cara menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual. Arsyad (2011, hlm. 31) mengemukakan media audio visual memiliki karakteristik sebagai berikut:

- 1) Biasanya bersifat linear.
- 2) Biasanya menyajikan visual yang dinamis.
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.
- 4) Merupakan gambaran fisik dari gagasan real atau abstrak.
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
- 6) Umumnya berorientasi pada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.

Adapun menurut Asyhar (2011, hlm. 53-57) mengungkapkan karakteristik media pembelajaran sebagai berikut.

- a) Media visual, media yang di dalamnya terdapat unsur-unsur yang terdiri dari garis, bentuk warna dan tekstur.
- b) Media audio, merupakan media yang isi pesannya hanya diterima melalui indra pendengar.
- c) Media audio visual, media ini dapat menampilkan unsur gambar (visual) dan suara (audio).
- d) Multimedia, media yang melibatkan beberapa jenis media untuk merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

d. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Meskipun media audio visual sangat membantu dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat kekurangan. Berikut beberapa kelebihan dan kekurangan media audio visual.

a. Kelebihan media audio visual:

- 1) Gambar yang ditampilkan dapat mengatasi ruang dan waktu. Tidak semua objek benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dengan adanya media audio visual maka segala hal menjadi mungkin, dengan membawa objek tersebut melalui media tersebut.
- 2) Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita. Menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, kartun tiga dimensi, empat dimensi, dan sebagainya.
- 3) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang, dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

b. Kelemahan media audio visual:

- 4) Jalan film terlalu cepat, tidak semua orang dapat mengikutinya.
- 5) Biasanya pembuatannya memerlukan biaya tinggi dan peralatan mahal.
- 6) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan selagi film diputar.
- 7) Karna dapat digunakan oleh semua peserta didik, maka media yang digunakan akan cepat rusak.
- 8) Tidak mudah dibawa kemana-mana, dan membutuhkan listrik.
- 9) Memerlukan keahlian khusus.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media audio visual mempunyai kelebihan dan kelemahan. Kelebihan media audio visual adalah dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, memberikan motivasi belajar pada siswa, dapat melihat dan mendengar langsung isi materi pembelajaran sehingga mempermudah daya serap siswa dalam memahami materi yang

disampaikan sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif, dan efisien. Sedangkan kekurangan media audio visual adalah pengguna media audio visual harus memiliki keahlian khusus untuk mengoperasikannya, membutuhkan listrik, dan susah dibawa kemana-mana.

Adapun menurut Arsyad (2011, hlm. 49-50) mengemukakan beberapa kelebihan dan kelemahan media audio visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

a. Kelebihan media audio visual:

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman dasar siswa.
- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika perlu.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi film dan video menanamkan sikap-sikap dan segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 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 homogen maupun perorangan.
- 7) Film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit.

b. Kelemahan media audio visual:

- a) Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak.
- b) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut.
- c) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Rusman (2015, hlm. 67) menyatakan bahwa:

“Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar, dapat diartikan juga hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”.

Sedangkan menurut Suprijono (2012, hlm. 5) “mengemukakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketarampilan”.

Adapun menurut Susanto (2014, hlm. 1) menyatakan hasil belajar sebagai berikut:

“Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang menjadi tolak ukur dari pembelajaran yang telah dilakukan. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Perubahan yang terjadi pada setiap individu yang mencakup tiga ranah atau aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif berkaitan dengan hasil berupa pengetahuan dari belum tahu menjadi tahu, dari belum bisa menjadi bisa, dari belum paham menjadi paham. Ranah afektif berkaitan dengan sikap seseorang, minat dan nilai, sedangkan nilai psikomotorik berkaitan dengan kemampuan fisik seperti kemampuan motorik dan syaraf.

b. Tipe hasil Belajar

Hasil belajar digolongkan menjadi tiga bidang, yaitu bidang kognitif, bidang afektif dan bidang psikomotorik. Menurut Benjamin

Bloom dalam (Nana Sudjana, 2009, hlm. 22-23) mengemukakan ketiga aspek hasil belajar tersebut antara lain:

1) Tipe hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Perilaku meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi hingga pemanggilan informasi kembali ketika diperlukan untuk menyelesaikan masalah. Hasil belajar kognitif terbagi menjadi beberapa tipe, yaitu:

a) Hasil belajar pengetahuan hafalan (*knowledge*)

Tipe hasil belajar ini termasuk tingkat rendah jika dibandingkan dengan tipe hasil belajar lain. Namun tipe hasil belajar ini penting sebagai prasyarat untuk menguasai dan mempelajari tipe hasil belajar lain yang lebih tinggi. Pengetahuan hafalan ini termasuk pula pengetahuan yang sifatnya factual, di samping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali, seperti peristilahan, pasal, rumus dan lainlain. Pengetahuan merupakan ingatan tentang hal-hal yang khusus maupun umum tentang metode-metode dan proses-proses atau tentang pola struktur.

b) Hasil belajar pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep. Untuk itu diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut. Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum. Pertama, pemahaman terjemahan, yaitu kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat bahasa Inggris ke dalam bahasa Indonesia. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda. Ketiga, pemahaman ekstrapolasi, yaitu kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu atau memperluas

wawasan. Tipe pemahaman ini lebih tinggi dari tipe hafalan, karena tipe ini memerlukan kemampuan menangkap makna dari suatu konsep.

c) Hasil belajar penerapan (*application*)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan, mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan masalah dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan. Jadi dalam aplikasi harus ada konsep, teori, hukum atau rumus. Dalil tersebut digunakan dalam pemecahan suatu masalah tertentu. Hal ini berarti aplikasi bukan keterampilan motorik tetapi lebih kepada keterampilan mental. Pada hasil belajar penerapan ini harus ada konsep atau teori yang kemudian diaplikasikan dalam memecahkan suatu masalah.

d) Tipe hasil belajar analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagianbagian yang mempunyai arti, atau mempunyai tingkatan. Analisis merupakan tipe hasil belajar yang kompleks, yang memanfaatkan unsur tipe hasil belajar sebelumnya, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi. Analisis sangat diperlukan bagi para siswa sekolah. Pada hasil belajar analisis ini merupakan kelanjutan dari tipe-tipe sebelumnya, yang mana tipe analisis ini penalaran, dari adanya sebuah teori atau konsep kemudian diaplikasikan serta dianalisis.

e) Hasil belajar sintesis

Sintesis adalah lawan analisis. Bila pada analisis tekanan pada kesanggupan menguraikan suatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi suatu integritas. Sintesis memerlukan kemampuan hafalan, pemahaman, aplikasi dan analisis. Pada berpikir sintesis adalah berpikir *divergent* sedangkan berpikir

analisis adalah berpikir *convergent*. Dengan sintesis dan analisis maka berpikir kreatif untuk menemukan sesuatu yang baru (inovatif) akan lebih mudah dikembangkan. Sintesis mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga merupakan suatu keseluruhan. Sintesis ini menyangkut kegiatan menghubungkan potongan-potongan, bagianbagian, unsur-unsur, dan sebagainya serta menyusunnya sedemikian rupa sehingga terbukalah pola atau struktur yang sebelumnya belum tampak jelas.

f) Tipe hasil belajar evaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan *judgment* yang dimilikinya, dan kriteria yang dipakainya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanan pada pertimbangan sesuatu nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya, dengan menggunakan kriteria tertentu. Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian diadakan untuk melihat sejauh mana bahan dan metode memenuhi kriteria tertentu.

2) Tipe hasil belajar afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti perhatian siswa dalam pembelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan hasil belajar bidang afektif. Tingkatan tersebut dimulai dari tingkatan sederhana hingga tingkatan yang kompleks.

- 1) *Receiving* (penerimaan), yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang pada siswa. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- 2) *Responding* (jawaban), yaitu reaksi yang diberikan seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Dalam hal ini termasuk

ketetapan reaksi, perasaan, kemauan dalam menjawab stimulus yang datang pada siswa.

- 3) *Valuing* (penilaian), yaitu berkenaan dengan nilai terhadap suatu gejala atau objek tertentu. Termasuk di dalamnya tentang penerimaan nilai.
- 4) *Organisasi*, yaitu pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi. Termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai lain dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- 5) Karakteristik nilai, yaitu keterpaduan dari semua system nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi kepribadian dan tingkah lakunya.

3) Tipe hasil belajar psikomotorik

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan dan kemampuan bertindak individu, yang paling banyak digunakan adalah hasil belajar psikomotorik dari Simpson, yang mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam:

- 1) Persepsi, yakni kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala lain. Merupakan hasil belajar psikomotorik yang paling rendah.
- 2) Kesiapan, yakni kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Misalnya kesiapan menempatkan diri sebelum lari, menari, dan sebagainya.
- 3) Gerakan terbimbing, yakni kemampuan gerakan meniru model yang dicontohkan.
- 4) Gerakan terbiasa, yakni kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan ini dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi kebiasaan.
- 5) Gerakan kompleks, yakni kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat.

- 6) Kreativitas, yakni kemampuan menciptakan gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengombinasikan gerakan-gerakan yang sudah ada menjadi kombinasi gerakan baru.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar membutuhkan pengukuran ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Sehingga dapat melihat nilai yang didapat oleh siswa tersebut. Ketiga ranah tersebut juga sangat penting untuk diketahui dalam proses belajar mengajar, fungsinya adalah untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu mengaplikasikan apa yang telah didapat dalam proses pembelajaran.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Rusman (2015, hlm. 67), meliputi faktor internal dan eksternal yaitu:

1) Faktor Internal

a. Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal-hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima materi pelajaran.

b. Faktor Psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi inteligensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar siswa.

2) Faktor Eksternal

a. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

b. Faktor Instrumental

Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang

diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan.

Faktor-faktor ini berupa kurikulum, sarana dan guru. Berdasarkan kutipan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa fisiologis, psikologis dan faktor eksternal berupa lingkungan dan instrumental.

6. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar menurut Benjamin S.Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Pengembangan dari masing-masing ranah dapat kita lihat pada table dibawah ini:

Tabel 2.1

Jenis dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1.	Ranah kognitif	
	a. Ingatan, Pengetahuan (<i>knowledge</i>)	Mengidentifikasi, mendefinisikan, mendaftar, mencocokkan, menetapkan, menyebutkan, melabel, menggambarkan, memilih.
	b. Pemahaman (<i>Comprehension</i>)	Menerjemahkan, merubah, menyamakan, menguraikan dengan kata-kata sendiri, menulis kembali, merangkum, membedakan, menduga, mengambil kesimpulan, menjelaskan.
	c. Penerapan (<i>Application</i>)	Menggunakan, mengoperasikan, menciptakan/membuat perubahan, menyelesaikan, memperhitungkan, menyiapkan, menentukan.
	d. Analisis (<i>Analysis</i>)	Membedakan, memilih, membedakan, memisahkan, membagi, mengidentifikasi, merinci, menganalisis, membandingkan.
	e. Menciptakan, membangun (<i>Synthesis</i>)	Membuat pola, merencanakan, menyusun, mengubah, mengatur, menyimpulkan, menyusun, membangun, merencanakan.
	f. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Menilai, membandingkan, membenarkan, mengkritik, menjelaskan, menafsirkan, mersngkum, mengevaluasi.

2.	<p>Ranah Afektif</p> <p>a. Penerimaan (<i>Receiving</i>)</p> <p>b. Menjawab/menanggapi (<i>Responding</i>)</p> <p>c. Penilaian (<i>Valuing</i>)</p> <p>d. Organisasi (<i>Organization</i>)</p> <p>e. Menentukan ciri-ciri nilai (<i>Characterization by a value or value complex</i>)</p>	<p>Mengikuti, memilih, mempercayai, memutuskan, bertanya, memegang, memberi, menemukan, mengikuti.</p> <p>Membaca, mencocokkan, membantu, menjawab, mempraktekkan, memberi, melaporkan, menyambut,</p> <p>Menceritakan, melakukan, membantu, memprakarsai, meminta, mengundang, membagikan, bergabung, mengikuti, mengemukakan, membaca, belajar, bekerja, menerima, melakukan, mendebat</p> <p>Mempertahankan, mengubah, menggabungkan, mempersatukan, mendengarkan, mempengaruhi, mengikuti, memodifikasi, menghubungkan, menyatukan</p> <p>Mengikuti, menghubungkan, memutuskan, menyajikan, menggunakan, menguji, menanyai, menegaskan, mengemukakan, memecahkan, mempengaruhi, menunjukkan.</p>
3.	<p>Ranah psikomotor</p> <p>a. Gerakan Pokok (<i>Fundamental Movement</i>)</p> <p>b. Gerakan Umum (<i>Generic Movement</i>)</p> <p>c. Gerakan Ordinat (<i>Ordinative Movement</i>)</p> <p>d. Gerakan Kreatif (<i>Creative Movement</i>)</p>	<p>Membawa, mendengar, memberi reaksi, memindahkan, mengerti, berjalan, memanjat, melompat, memegang, berdiri, berlari.</p> <p>Melatih, membangun, membongkar, merubah, melompat, merapikan, memainkan, mengikuti, menggunakan, menggerakkan.</p> <p>Bermain, menghubungkan, mengaitkan, menerima, menguraikan, mempertimbangkan, membungkus, menggerakkan, berenang, memperbaiki, menulis.</p> <p>Menciptakan, menemukan, membangun, menggunakan, memainkan, menunjukkan, melakukan, membuat, menyusun.</p>

Sumber: Benjamin S.Bloom dengan Taxonomy of Education Objectives

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini mengacu pada penelitian yang terdahulu yang dilakukan oleh:

1. Anis Fitrihandayani, (2017) Universitas Lampung Bandar Lampung, Dengan Judul Penelitian Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton. Hasil Pengujian Hipotesis Menggunakan Rumus *T-Test Pooled Varians* Diperoleh

Data *Thitung* Sebesar 3,245 Sedangkan *Ttabel* Sebesar 2,000, Perbandingan Tersebut Menunjukkan ($3,245 > 2,000$) Berarti H_a Diterima. Artinya Terdapat Pengaruh Yang Positif Dan Signifikan Pada Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri Ratna Chaton.

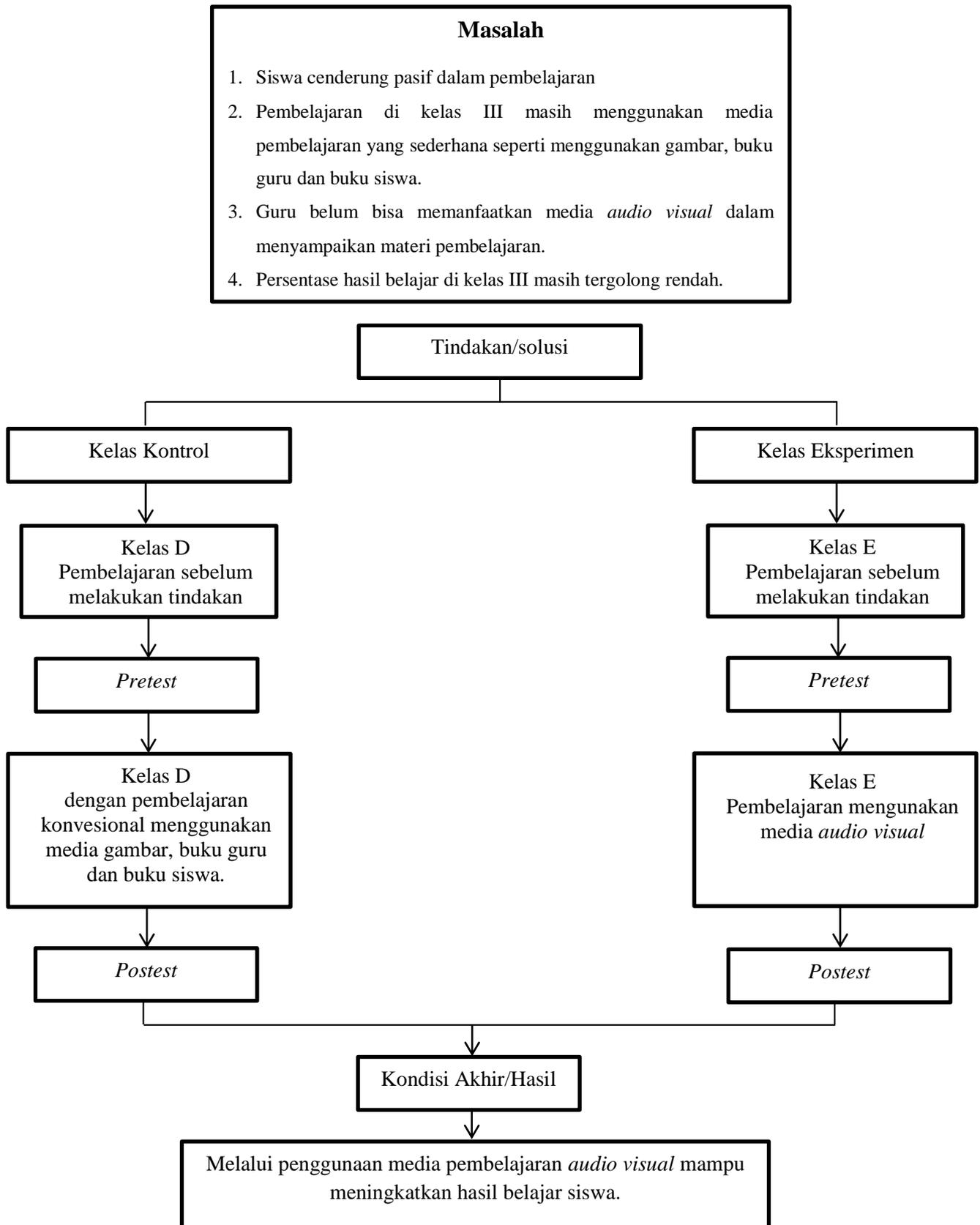
2. Rafni fajriati, (2017) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh. Dengan Judul Penelitian “Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Sub Tema Perubahan Lingkungan di Kelas V Min Bilui Aceh Besar”.

Hasil penelitiannya menunjukkan Penggunaan media audio visual mengesankan dan merupakan hal yang baru bagi siswa sehingga mendapatkan persentase tertinggi yaitu 173,30%. Adapun untuk hasil belajar siswa dengan menggunakan media audio visual H_a diterima dan H_0 ditolak. pada taraf kepercayaan 0.95 dan derajat kebebasan $df = 39$ diperoleh *ttabel* $t_{0.95}(39) = 1.684$ dan *thitung* = 1,83. Maka *thitung* \geq *ttabel* atau $1,83 \geq 1.684$. Dapat disimpulkan pada terdapat pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa dalam subtema perubahan lingkungan di Min Bilui Aceh Besar

C. Kerangka Pemikiran

Penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan tes awal (*pretest*). Penyampaian inti materi dan kompetensi yang ingin dicapai, dalam pemberian materi dibantu menggunakan media audio visual jenis video. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*). Kemudian siswa diberikan angket yan dimana tujuannya untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap pengguan media *audio visual* dalam pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian in dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran



D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian

1. Asumsi

Suharsimi Arikunto (2006, hlm. 27) memberikan suatu gambaran pengertian umum dari asumsi atau anggapan dasar yang dalam hal ini disebutkan “anggapan dasar adalah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti yang akan berfungsi sebagai hal-hal yang dipakai untuk tempat berpijak bagi peneliti di dalam melaksanakan penelitiannya”.

2. Hipotesis

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Ha : Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *audio visual* dengan yang menggunakan media pembelajaran media *audio visual*.

Ho : Tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran *audio visual* dengan yang menggunakan media pembelajaran media *audio visual*