

BAB II

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN TIK DI MTs NURUL QODIRI LAMPUNG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR

A. Hakekat Belajar dan Pembelajaran

1. Hakekat Belajar

Belajar pada hakekatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman.

Mahmud (2010: 83) menyebutkan bahwa belajar menurut psikologi kognitif adalah peristiwa mental, bukan peristiwa perilaku fisik meskipun hal-hal yang bersifat behavioral kadang-kadang tampak kasat mata dalam pelajaran manusia. Makmun (2005: 160) mengemukakan belajar dapat diartikan sebagai suatu proses pengisian jiwa dengan pengetahuan dan pengalaman yang sebanyak-banyaknya dengan melalui hafalan (*memorizing*).

Ernest R Hilgard (Anitah S, 2007: 2) menyatakan bahwa "*learning is process by which an activity originates or is changed through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not attributable to training*". Jadi, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang diperoleh melalui latihan dan perubahan itu disebabkan karena dukungan dari lingkungan yang positif yang menyebabkan terjadinya interaksi edukatif. Perubahan tersebut terjadi secara menyeluruh melalui pengetahuan, sikap, dan ketrampilan.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses, artinya dalam belajar akan terjadi proses melihat, membuat, mengamati, menyelesaikan masalah atau persoalan, menyimak dan latihan. Dalam proses belajar guru harus dapat membimbing dan memfasilitasi siswa supaya dapat melakukan proses-proses tersebut.

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan komunikasi transaksional yang bersifat timbal balik, baik antara guru dengan siswa, maupun antara siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Komunikasi transaksional adalah bentuk komunikasi yang dapat diterima, dipahami dan disepakati oleh pihak-pihak terkait dalam proses pembelajaran. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses sebab akibat. Misalnya, kegiatan pembelajaran yang dirancang dengan baik, kemungkinan akan dapat membantu proses belajar siswa.

Pengertian pembelajaran menurut Mohammad Surya (Sukirman D & Jumhana, N, 2008: 6) adalah sebagai berikut ;

Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungannya.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran agar dapat berjalan dan mendapatkan hasil secara maksimal yaitu hendaklah pembelajaran dilaksanakan secara sistematis dan sistemik. Sistematis artinya pembelajaran tersebut dilaksanakan melalui tahap demi tahap secara teratur dan terencana, sedangkan

sistemik artinya pembelajaran tersebut dilakukan secara utuh dan bulat dengan mempertimbangkan berbagai komponen yang terlibat.

System merupakan proses interaksi dan saling mempengaruhi antara berbagai komponen untuk mencapai tujuan. Dalam konteks pembelajaran tentu saja komponen-komponen yang saling berinteraksi tersebut adalah komponen pembelajaran, seperti : materi, media dan sumber belajar, metode, siswa, guru, lingkungan fisik maupun non fisik.

Suharsimi Arikunto (2001: 59), mengemukakan bahwa untuk mengukur partisipasi/aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar bukan diukur melalui nilai ulangan yang diperoleh, melainkan melalui kehadiran, terpusatnya perhatian pada pelajaran, ketepatan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dalam arti relevan dengan permasalahan. Nilai yang diperoleh siswa pada waktu ulangan bukan menggambarkan partisipasi melainkan menggambarkan prestasi belajar siswa.

Belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan yang ada dalam diri seseorang menjadi lebih baik. Menurut Gage (1984) belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme perubahan perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Sementara itu Slameto (2003:2) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks, sebagai tindakan. Maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Siswa adalah obyek terjadinya proses pembelajaran. Proses pembelajaran terjadi berkat siswa yang memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar.

3. Prestasi Belajar

Prestasi dapat diartikan hasil yang diperoleh karena adanya aktivitas belajar yang telah dilakukan. Prestasi belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan hasil dari proses belajar. Jadi prestasi belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses pembelajaran.

Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai setelah mengalami proses pembelajaran. Prestasi belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi atau rendahnya prestasi belajar siswa.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Untuk mencapai prestasi belajar siswa sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah faktor intern dan faktor ekstern.

a. Faktor Intern

Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam diri individu itu sendiri. Adapun yang digolongkan dalam faktor intern adalah :

- Kecerdasan

Yaitu kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.

- Bakat

Yaitu kemampuan tertentu yang dimiliki seseorang sebagai kecakapan bawaan.

- Minat

Yaitu kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan. Slameto (1995 : 57) mengemukakan minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus yang disertai dengan rasa sayang.

- Motivasi dalam belajar

Merupakan faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan siswa untuk melakukan pembelajaran.

- b. Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yang bersifat di luar diri siswa. Faktor ekstern yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah :

- Keadaan Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan.

- Keadaan Sekolah

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa belajar lebih giat.

- Lingkungan Masyarakat

Lingkungan sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak lebih banyak bergaul dengan lingkungannya.

B. Mata Pelajaran TIK

1. Hakikat Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi informasi dan Komunikasi terdiri dari dua bagian, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Diantara keduanya saling berkaitan. Menurut Deni Darmawan (2007: 42-43) mengemukakan bahwa teknologi komunikasi mencakup system, saluran, perangkat keras dan perangkat lunak dari komunikasi modern.

Teknologi adalah cara dimana kita menggunakan ilmu pengetahuan untuk memecahkan masalah praktis. Rusman (2010 : 3) Teknologi adalah sebuah proses yang dilaksanakan dalam upaya mewujudkan sesuatu secara rasional.

Informasi adalah fakta atau apapun yang dapat digunakan sebagai input dalam menghasilkan informasi. Rusman (2010 : 3)

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan (ide, gagasan, materi pelajaran) dari satu pihak kepada pihak lain agar terjadi saling memperbaharui diantara keduanya. Rusman (2010 : 5) Pada umumnya, komunikasi dilakukan

dengan menggunakan kata – kata (lisan) yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak.

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) adalah sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi (Rusman 2010 : 12).

2. Mata Pelajaran Teknologi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ialah mata pelajaran yang berkaitan dengan computer dan peralatannya, baik software maupun hardware serta perlengkapan komunikasi, pengolahan informasi, pembuatan komponen-komponennya, dan jasa dalam arti yang luas yaitu kegiatan terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan dan transfer informasi antar media.

Mata pelajaran TIK merupakan mata pelajaran baru yang saat ini sedang digalakkan oleh pemerintah dalam proses pembelajaran di berbagai jenis dan jenjang pendidikan di lembaga-lembaga formal, nonformal dan informal. Mata pelajaran ini berpusat pada siswa, dimana siswa melaksanakan proses pembelajaran secara aktif dengan mencari dan menemukan materi.

Departemen Pendidikan Nasional Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum (2007) menyebutkan bahwa : “visi mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yaitu agar siswa dapat menggunakan perangkat Teknologi dan Komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja, dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap inisiatif, pemecahan

masalah, eksplorasi, dan komunikasi, konsep, pengetahuan, dan operasi dasar pengolahan informasi untuk produktivitas mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan yang baru”.

Pada hakekatnya, kurikulum TIK menyiapkan siswa agar dapat terlibat pada perubahan yang pesat dalam dunia kerja maupun kegiatan lainnya yang mengalami penambahan dan perubahan dalam variasi penggunaan teknologi. Siswa menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis dan saling tukar informasi secara kreatif namun bertanggungjawab.

Setiap mata pelajaran memiliki tujuan masing-masing, begitu pula mata pelajaran TIK. Munir (2008 : 18) menyebutkan mata pelajaran TIK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Pada aspek kognitif dapat mengetahui, mengenal atau memahami teknologi informasi dan komunikasi. Meningkatkan pengetahuan dan minat peserta didik pada teknologi, serta meningkatkan kemampuan berfikir ilmiah sekaligus persiapan untuk pendidikan, pekerjaan dan peran di masyarakat pada masa yang akan datang.
2. Pada aspek afektif dapat bersikap aktif, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, selain itu juga dapat menghargai karya cipta di bidang teknologi informasi dan komunikasi.
3. Pada aspek psikomotor dapat terampil memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk proses pembelajaran dalam kehidupan

sehari-hari, membentuk kemampuan dan minat peserta didik terhadap teknologi.

Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikdasmen (2004) menjelaskan bahwa, ada dua teknologi yang mendasari teknologi informasi adalah sebagai berikut:

- a. Teknologi komputer adalah teknologi yang berhubungan dengan komputer, termasuk peralatan-peralatan yang berhubungan dengan komputer, seperti printer, pembaca sidik jari, dan bahkan CD-ROM. Komputer adalah mesin serba guna yang dapat di control oleh program, digunakan untuk mengolah data menjadi informasi.
- b. Teknologi telekomunikasi adalah teknologi yang berhubungan dengan komunikasi jarak jauh. Termasuk pada kategori teknologi ini adalah telepon, radio dan televisi. Dapat disimpulkan bahwa teknologi komunikasi bukan hanya komunikasi bukan hanya berupa komputer dan peralatannya, tetapi juga dapat berupa peralatan elektronik lain yang berhubungan dengan penyajian informasi (misalnya televisi).

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi dan komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala aspek yang berkaitan dengan pemrosesan, manipulasi pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media menggunakan teknologi tertentu.

Guru dapat menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal. Guru juga harus membuat perencanaan

pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, jenis penguasaan dan batas akhir suatu tugas.

C. Media Gambar

Dalam pembelajaran TIK media mempunyai peranan penting karena beberapa alasan. Media pembelajaran membantu guru dalam mengatur proses pembelajaran serta penggunaan waktu di kelas dengan bijak. Media pembelajaran yang biasa digunakan meliputi permainan, video, CD, VCD, tape, gambar dan lain sebagainya. Ketersediaan media di suatu kelas akan mempengaruhi pembelajaran siswa dimana penempatan media yang sesuai akan mendukung proses pencapaian pembelajaran itu sendiri.

1. Pengertian Media Gambar

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran telah dikenal sejak lama, sejak pendidikan formal itu ada.

Secara etimologis, media adalah alat, sarana. Media adalah sarana yang digunakan untuk menampilkan pelajaran dan dalam pengertian yang lebih luas disebut media pendidikan, dengan pengertian bahwa pendidikan bukan hanya mencakup pengajaran saja tetapi juga pendidikan dalam arti yang lebih luas.

Media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari

sumber belajar (guru) ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal tertentu bisa mewakili guru menyajikan informasi belajar kepada siswa.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual kedalam bentuk 2 dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide, film, strip, opaque proyektor. (Hamalik dalam Fahrída Estiningrum, 2005: 40)

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana saja. (Sadiman dalam Fahrída Estiningrum, 2005: 40)

Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa serta ukurannya relative terhadap lingkungan. (Soelarko dalam Fahrída Estiningrum, 2005: 41)

Jadi media gambar adalah alat peraga berupa gambar, foto, grafik, sketsa, bagan dan kartun yang digunakan dalam pembelajaran TIK untuk membantu memperjelas materi pelajaran agar siswa dapat memahami terhadap pelajaran TIK.

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi yang diciptakan oleh guru dan siswa, dimana kadang terjadi gangguan dan hambatan. Untuk mengatasi hambatan itu diperlukan adanya media pengajaran yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (1982 : 23) media pendidikan dapat berfungsi sebagai alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka

lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media

Media merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar pemanfaatannya dapat maksimal, maka harus memperhatikan beberapa hal. Apabila memilih suatu media pembelajaran hendaknya memperhatikan beberapa prinsip sebagai berikut :

- Grafik, bagan atau diagram, kartun, komik, poster, peta dan lain-lain. gan jelas media itu untuk tujuan apa.
- Pemilihan media harus secara obyektif
- Tidak ada satu pun media yang bias dipakai untuk semua tujuan karena masing-masing media mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing
- Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan metode mengajar serta materi pengajaran yang akan disampaikan
- Untuk mengenai media yang tepat, guru hendaknya mengenal cirri-ciri media
- Pemilihan media supaya disesuaikan dengan kondisi fisik lingkungan
- Pemilihan media juga harus didasarkan pada kemampuan dan pola belajar siswa

Kelebihan media gambar adalah (1) sifatnya konkrit, lebih realistic dibandingkan dengan verbal symbol ; (2) dapat memperjelas suatu masalah dalam

bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua ; (3) murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaianya. Rusman (2008 : 161)

Sementara itu, kelemahan media gambar adalah (1) gambar/foto hanya menekankan pada persepsi indra mata ; (2) ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar ; (3) tidak bias menampilkan secara detail. Rusman (2008 : 161)

3. Fungsi Media Gambar

Pemanfaatan media pembelajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media gambar adalah sebagai alat bantu mengajar yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah :

- a. Fungsi edukatif yaitu mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
- b. Fungsi sosial yaitu member informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
- c. Fungsi ekonomis yaitu memberikan produksi melalui pembinaan prestasi kerja secara maksimal.
- d. Fungsi politis yaitu berpengaruh pada politik pembangunan.
- e. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi yaitu mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pula usaha penciptaan teknologi kemediain yang modern.(Hamalik dalam Fahrída Estiningrum, 2005: 43)

4. Karakteristik Media Gambar

Menurut Aristo (2003: 27-28) ada beberapa karakteristik media gambar yaitu :

- a. Harus otentik artinya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- b. Sederhana yaitu harus menunjukkan dengan jelas bagian-bagian pokok dari gambar tersebut.
- c. Ukuran gambar proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran yang sesungguhnya benda atau obyek yang digambar.
- d. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaian untuk mencapai tujuan pembelajaran.

D. Asumsi

Asumsi atau tanggapan dasar menurut Suharsimi Arikunto (1985 : 55) adalah “suatu hal yang diyakini keberadaannya oleh peneliti yang harus dirumuskan secara jelas. Asumsi dasar ini menjadi titik tolak peneliti dalam menentukan kebenaran penelitian yang dilakukan.

Mengingat prestasi belajar yang akan dicapai siswa sangat dipengaruhi oleh pemahaman dan proses belajar siswa, maka penggunaan media gambar yang dirancang untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran akan memudahkan siswa dalam mengingat materi, diduga akan mampu meningkatkan prestasi belajar secara langsung. Jika disimpulkan, maka asumsi dari penelitian ini adalah :

1. Media gambar dapat menarik minat siswa
2. Prestasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya penggunaan media gambar.
3. Penggunaan media gambar dapat meningkatkan prestasi belajar.

E. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Jika dalam pembelajaran TIK di kelas VII MTs Nurul Qodiri Lempuyang Bandar Kec. Way pengubuan Kab. Lampung Tengah menggunakan media gambar, maka prestasi belajar siswa akan meningkat.



