

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menurut Hamzah (dalam Triwiyono, 2012, hlm. 17) ‘Pembelajaran atau pengajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa’. Pengertian secara implisit dalam pengajaran terdapat kegiatan memilih, menetapkan, mengembangkan metode untuk mencapai hasil pengajaran yang diinginkan. Hal ini dipertegas oleh pendapat Diaz Carlos (dalam Sumantri, 2015, hlm. 2) yang mengemukakan bahwa ‘Pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning)’. Sanjaya (2011, hlm. 26) mengungkapkan bahwa:

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa seperti minat, bakat dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran secara singkat dapat diartikan sebagai komunikasi dua arah antara pendidik dan siswa. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan oleh guru untuk membelajarkan siswa melalui kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Sistem pembelajaran merupakan suatu mekanisme yang dibuat untuk menunjang suatu proses atau segala aktivitas yang berhubungan dengan kegiatan pembelajaran.

Belajar dapat diartikan sebagai suatu proses yang kompleks yang di dalamnya terdapat berbagai aspek yang meliputi bertambahnya jumlah pengetahuan, adanya kemampuan mengingat, adanya penerapan pengetahuan dan menyimpulkan. Menurut Sumantri (2015) di dalam proses belajar ada yang disebut sebagai tahap pembelajaran yang secara umum dapat diidentifikasi dengan beberapa kegiatan, seperti menjelaskan pada siswa mengenai tujuan

pembelajaran, menuliskan pokok materi, membahas pokok materi, dan penggunaan alat bantu pembelajaran untuk memperjelas setiap pokok materi.

2.1.2 Komponen Pembelajaran

Menurut Saputro (2005, hlm. 5) mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang terdiri dari *input*, proses, *output*”. Komponen-komponen tersebut merupakan komponen pembelajaran yang yang seringkali diterapkan di dalam suatu sistem pembelajaran.

1. Komponen *Input*

“Komponen *input* terdiri dari *raw input*, *instrumental input*, *environmental input* dan *struktural input*” (Saputro, 2005, hlm.5). *Raw input* disini adalah siswa, dalam hal ini siswa diharapkan mengalami perubahan tingkah laku setelah mengikuti proses pembelajaran. Tujuan utama dari proses pembelajaran merupakan perubahan tingkah laku, baik itu pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. *Instrumental input* terdiri dari komponen guru, materi, media pembelajaran. *Enviromental input* yaitu kondisi sosial ekonomi, kultural, filsafat, dll.

2. Komponen Proses

Saputro. (2005, hlm, 5) mengemukakan bahwa “Komponen proses merupakan serangkaian interaksi dinamis pembelajaran antara siswa sebagai masukan dengan sejumlah komponen *instrumental*, *environmental* dan *struktural input* pembelajaran”. Komponen proses merupakan suatu kegiatan dimana guru dan siswa bisa melakukan interaksi positif di dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media ataupun metode tertentu di dalam proses pembelajaran.

3. Komponen *Output*

Komponen *output* disini merupakan komponen yang memenuhi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Saputro (2005) mendefinisikan komponen *output* adalah hasil belajar seperti yang dirumuskan di dalam tujuan pembelajaran. Hasil belajar dapat berupa nilai (pada aspek kognitif) maupun kualifikasi tingkah laku

yang diharapkan bisa dikuasai siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran. *Output* merupakan hasil setelah dilakukannya suatu proses. Proses disini merupakan proses pembelajaran yang didalamnya menggunakan metode, media yang berasal dari instrumental *input*.

2.1.3 Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan pembelajaran ditinjau dari proses dapat dibagi menjadi dua:

1. Pendekatan yang Berorientasi Kepada Guru/Lembaga Pendidikan (*Traditional Teacher/ Institution Centered Approach*)

Pendekatan yang berorientasi kepada guru/lembaga pendidikan merupakan “Sistem pembelajaran yang konvensional dimana hampir semua kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru dan staf lembaga pendidikan” (Rianto, M. 2006, hlm. 11). Pendekatan pembelajaran seperti ini, yaitu guru menyampaikan ilmu pengetahuannya dengan mengikuti silabus dan mengkomunikasikan dengan cara ceramah kepada siswa. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru dapat membuat pemahaman siswa menjadi abstrak, terutama jika guru hanya menggunakan metode ceramah di dalam proses pembelajaran.

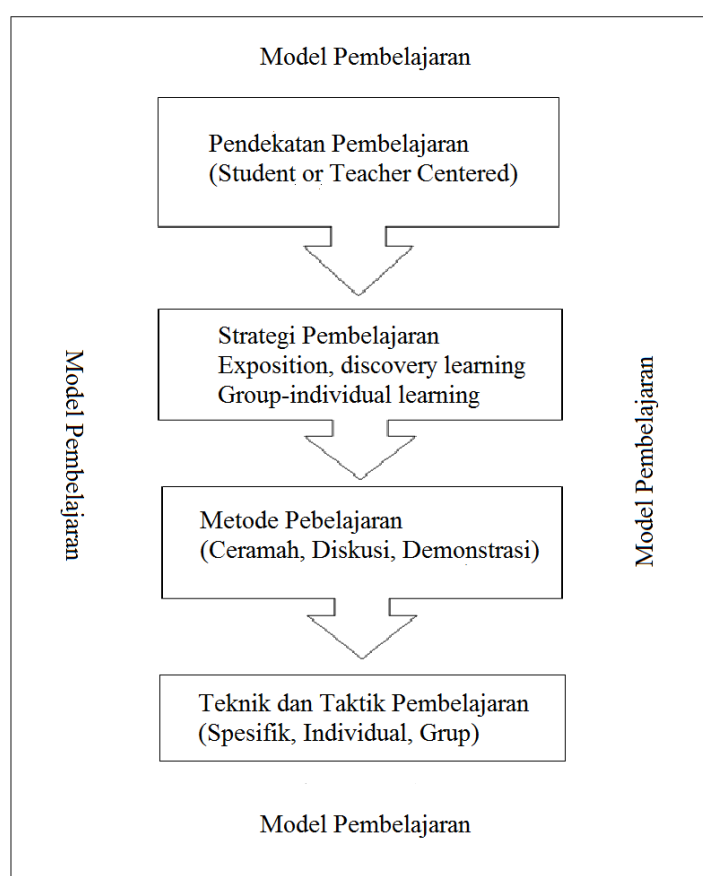
2. Pendekatan Pembelajaran yang Berorientasi Kepada Siswa

Pendekatan yang berorientasi kepada siswa ialah guru hanya sebagai fasilitator dan siswa mendominasi pembelajaran selama kegiatan pembelajaran. Rianto, M (2006, hlm, 12) menjelaskan bahwa pendekatan seperti ini ialah “Pembelajaran yang mendominasi siswa dan guru hanya sebagai fasilitator”. Penerapan pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa dapat membuat siswa lebih aktif di dalam suatu proses pembelajaran. Pembelajaran tidak monoton, seperti pendekatan yang berorientasi pada guru yang memiliki kecenderungan untuk guru menggunakan metode ceramah.

2.1.4 Strategi Pembelajaran

Sanjaya (2011, hlm. 186) mengemukakan bahwa “Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan, yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang di desain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kemp (dalam Sanjaya, 2011, hlm. 187) mengemukakan bahwa ‘Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan

pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien'. Berdasarkan pengertian di atas dapat diketahui bahwa strategi pembelajaran merupakan perencanaan tindakan, termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya di dalam suatu proses pembelajaran, dan strategi dirancang untuk mencapai tujuan tertentu. Strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan. Dick dan Carey (dalam Sumantri, 2015, hlm. 280) mengemukakan bahwa 'Strategi pembelajaran itu adalah suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama sama untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa'.



Gambar 2.1 Bingkai Strategi Pembelajaran
(Sumber: Sumantri, 2015, hlm. 38)

Berikut beberapa istilah yang berkaitan dengan strategi pembelajaran diantaranya adalah pendekatan, metode, teknik, dan taktik. Gambaran kaitan tersebut dapat ditentukan bahwa suatu strategi yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

strategi itu dapat diterapkan berbagai metode pembelajaran. Selama prosesnya dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan teknik yang dianggap relevan dengan metode, dan dalam penggunaan teknik setiap guru memiliki taktik yang berbeda antara satu dengan yang lain.

2.1.4.1 Jenis strategi pembelajaran:

1. Strategi pembelajaran Ekspositori

Sanjaya (2011, hlm. 189) Mengemukakan bahwa “Strategi pembelajaran Ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses pencapaian materi secara verbal dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pembelajaran secara optimal”. Karena sifatnya yang lebih menekankan pada proses bertutur, maka metode pembelajaran yang paling sering digunakan untuk mengaplikasikan strategi ini adalah metode ceramah.

2. Strategi Pembelajaran Inkuiri

Strategi pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berfikir secara kritis untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban yang sudah pasti dari suatu masalah yang dipertanyakan. “Proses berfikir dalam strategi inkuiri dilakukan melalui tanya jawab antara guru dengan siswa” (Sanjaya, 2011, hlm. 191). Tujuan dari strategi pembelajaran inkuiri adalah menolong siswa untuk mengembangkan aspek kognitif dan keterampilan berfikir dengan memberikan pertanyaan dan memberikan jawaban atas dasar ingin tau siswa. Ciri utama strategi pembelajaran inkuiri adalah menekankan pada aktivitas siswa untuk mencari dan menemukan, guru sebagai fasilitator bagi siswa.

3. Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menurut Sumantri. (2015, hlm. 282) merupakan “Rangkaian kegiatan yang dilakukan siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan belajar yang dirumuskan”. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan

menggunakan sistem pengelompokan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

4. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah

“Strategi pembelajaran berbasis masalah adalah rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah” (Sumantri, 2015, hlm. 282). Ciri utama strategi pembelajaran berbasis masalah adalah SPBM tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal, tetapi melalui SPBM siswa aktif berfikir, berkomunikasi, mengolah data dan kemudian menyimpulkan. Aktivitas pembelajaran diarahkan untuk untuk menyelesaikan masalah. Bahan pelajaran harus mengandung isu yang mengandung konflik yang bisa bersumber dari berita, rekaman video, data lainnya.

2.1.5 Metode Pembelajaran

Metode berasal dari bahasa Yunani *methodos* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan. Fungsi metode berarti sebagai alat untuk mencapai tujuan, atau bagaimana cara melakukan atau membuat sesuatu. Sugihartono, dkk. (dalam Triwiyono, 2012, hlm. 18) mengemukakan bahwa ‘Metode pembelajaran berarti cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal’. Berdasarkan hal tersebut maka secara umum metode dapat diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Berikut ini adalah metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru dalam kegiatan pembelajaran.

1. Metode ceramah

Metode ceramah adalah metode yang dilakukan oleh guru dengan cara menyampaikan materi melalui bahasa lisan verbal. Metode ceramah merupakan suatu metode mengajar yang konvensional yang telah lama dijalankan di dalam sistem pendidikan Indonesia. Metode ini cenderung pada bentuk komunikasi satu

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

arah, sehingga kedudukan siswa sebagai penerima dan guru sebagai sumber belajar. Keberhasilan metode ini tidak semata-mata karena kelihaihan guru mengolah kata-kata tetapi juga dipengaruhi oleh alat pendukung lain seperti film, gambar, alat peraga, peta dan sebagainya. Praktisnya metode ini mudah dilaksanakan dan dapat diikuti siswa dalam jumlah besar.

2. Metode tanya jawab

Metode tanya jawab adalah metode penyajian materi pelajaran melalui bentuk pertanyaan yang harus dijawab oleh siswa, dengan metode ini dikembangkan keterampilan, mengamati, menginterpretasikan, mengklasifikasikan, membuat kesimpulan, menerapkan, dan mengkomunikasikan. Penggunaan teknik tanya jawab biasanya baik untuk maksud-maksud yang diperlukan untuk siswa dalam menyimpulkan pelajaran atau apa yang telah dibaca, dengan dibantu tanya jawab dapat membantu meningkatkan perhatian siswa pada pelajaran serta membuat pengetahuan siswa menjadi fungsional.

3. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi merupakan metode pembelajaran dengan cara memperlihatkan suatu proses atau cara kerja suatu benda yang berkaitan dengan bahan pelajaran. Metode ini menghendaki guru lebih aktif daripada anak didik. Metode ini dapat dilakukan dalam bentuk guru memperlihatkan suatu proses dan kerja suatu benda maupun media pembelajaran atau siswa melakukan demonstrasi baik secara individual atau kelompok melalui bimbingan guru. Roestiyah (2008, hlm. 83) mengemukakan bahwa "...teknik demonstrasi adalah cara mengajar di mana seorang instruktur/tim guru menunjukkan, memperlihatkan suatu proses sehingga seluruh siswa dalam kelas dapat melihat, mengamati, mendengar dan mungkin meraba dan merasakan proses yang dipertunjukkan oleh guru".

Kelebihan metode demonstrasi:

- a. Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, sehingga menghindari verbalisme (pemahaman secara kata-kata atau kalimat).
- b. Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
- c. Proses pengajaran lebih menarik.

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

d. Siswa aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan.

4. Metode diskusi

Metode diskusi merupakan metode pembelajaran melalui pemberian masalah kepada siswa dan siswa diminta memecahkan masalah secara kelompok. Metode ini dapat mendorong siswa untuk mampu mengemukakan pendapat secara konstruktif serta membiasakan siswa untuk bersikap toleran terhadap pendapat orang lain. Roestiyah (2008, hlm. 5) mengungkapkan bahwa "...dalam diskusi proses interaksi antara dua atau lebih individu yang terlibat, saling tukar menukar pengalaman, informasi, memecahkan masalah". Metode diskusi cocok untuk dipadukan dengan metode pembelajaran lain. Penggunaan metode diskusi di dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa untuk berfikir kritis siswa dapat menyampaikan pendapat, dan bisa berbagi ilmu melalui *sharing* yang merupakan kelebihan dari metode ini.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

"Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar" (Sadiman dkk. 2007, hlm. 6). Heinich, dkk. (dalam Arsyad, 2014. Hlm. 3) mengungkapkan bahwa 'Medium dapat didefinisikan sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima'. Secara umum media mempunyai kegunaan antara lain: 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis. 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra. 3) Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

Daryanto (2016, hlm. 4) mengungkapkan bahwa "Media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan". Sedangkan Gerlach dan Ely (dalam Sanjaya, 2011, hlm. 204) mengemukakan bahwa 'Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap'. Media yang membawa pesan-pesan pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Arsyad

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

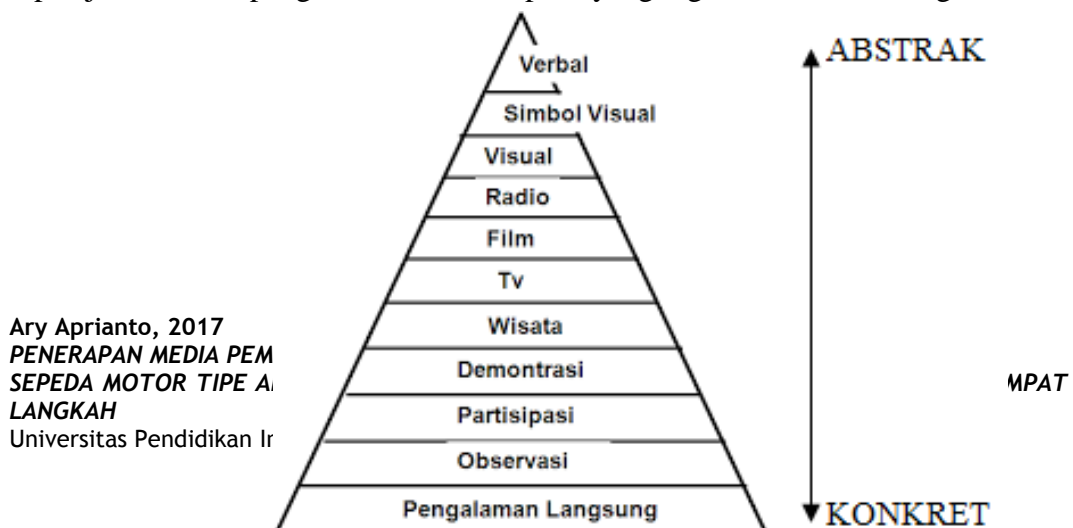
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(2014, hlm. 10) mengungkapkan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Bahri (dalam Kurniawan & Mujahid, 2015, hlm. 15) mengemukakan bahwa ‘Media sebagai alat bantu pendidikan dan pengajaran, media pembelajaran mempunyai sifat untuk meningkatkan persepsi, pengertian, pengalihan daya ingat dan serap pelajaran dengan mudah dan realitas’. Merujuk dari berbagai pendapat yang dikemukakan di atas maka media pembelajaran adalah segala bentuk yang dapat dijadikan sebagai pengantar pesan oleh pendidik kepada siswa sehingga dapat memberikan stimulus yang positif dan pesan tersampaikan secara efektif di dalam suatu proses pembelajaran.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Pengetahuan akan semakin abstrak bila dalam proses pembelajaran hanya disampaikan secara verbal. Hal ini akan mengakibatkan verbalisme yang artinya siswa hanya mengetahui kata tanpa bisa memahami makna yang terkandung dari kata tersebut. Penggunaan ceramah dengan kata-kata yang panjang tidak akan efektif di dalam proses pembelajaran. Hal ini terjadi karena siswa hanya mengandalkan ingatan mengenai apa yang siswa dengar, sementara kemampuan mengingat akan semakin lemah jika informasi yang disampaikan guru terlalu panjang. Menurut Baddeley (dalam Kuswana, 2011, hlm. 101) mengungkapkan bahwa ‘Kata-kata yang panjang membutuhkan waktu lebih lama untuk diingat, dan apabila melebihi interval ingatan akan menyebabkan terjadinya kelupaan’. Akan berbeda halnya jika siswa mengalami proses belajar dengan tidak hanya mendengarkan tetapi juga dengan melihat dan mendemonstrasikan apa yang dipelajari. Berikut pengetahuan siswa seperti yang digambarkan oleh Edgar Dale:



Gambar. 2.2 Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Sumber: Sadiman dkk, 2007, hlm. 8)

Berdasarkan kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale dapat diketahui bahwa pengetahuan dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin konkret pengetahuan diperoleh, sebaliknya semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh maka semakin abstrak pengetahuan siswa. Pengalaman langsung dapat membentuk pengetahuan siswa menjadi lebih konkret, tidak hanya siswa dapat sebatas mengingat tetapi juga dapat merasakan. Daya ingat yang dimiliki setiap siswa berbeda beda, hal ini menyebabkan ketimpangan pada hasil belajar ketika pembelajaran dilakukan dengan hanya sebatas mendengarkan.

Daya ingat siswa dipengaruhi oleh memori jangka pendeknya. Menurut Atkinson dan Shiffrin (dalam Kuswana, 2011, hlm. 96) mengemukakan bahwa ‘Memori jangka pendek memiliki kapasitas yang sangat terbatas, memori jangka pendek cepat memudar kecuali jika dijaga melalui latihan’. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa terbatasnya ingatan siswa dapat menimbulkan kelupaan karena informasi yang lama tergantikan oleh informasi baru jika di dalam suatu proses pembelajaran bersifat abstrak. Menurut Kuswana (2011, hlm. 84) mengungkapkan bahwa “Mekanisme dasar sel otak manusia secara sederhana merupakan refleksi dari suatu pola yang telah dikenal sebelumnya”. Hal ini mengungkapkan bahwa jika siswa diperlihatkan terhadap sesuatu yang konkret (tidak abstrak) maka siswa dapat dengan mudah menerima informasi dan menggali kembali informasi yang sudah ada sebelumnya. Disinilah fungsi media pembelajaran berperan dalam membuat pemahaman siswa menjadi lebih konkret.

Media pembelajaran yang bisa diterapkan agar pemahaman siswa menjadi konkret berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale adalah media yang dapat diobservasi, dapat didemonstrasikan dan dapat memberikan pengalaman langsung

kepada siswa. Contoh dari media pembelajaran yang memiliki ciri-ciri tersebut adalah media pembelajaran tiga dimensi. Media pembelajaran tiga dimensi dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih konkret bila dibandingkan dengan media dua dimensi ataupun media audio. Media tiga dimensi yang bisa diterapkan diantaranya adalah *engine cutting* sepeda motor. Media pembelajaran *engine cutting* merupakan media pembelajaran yang dapat diterapkan pada proses pembelajaran di SMK. Penerapan media *engine cutting* dapat membuat pemahaman siswa menjadi lebih konkret karena dengan penggunaan media ini siswa dapat melakukan observasi mengenai komponen, melakukan demonstrasi mengenai cara kerja *engine*, dan memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam penggunaan media.

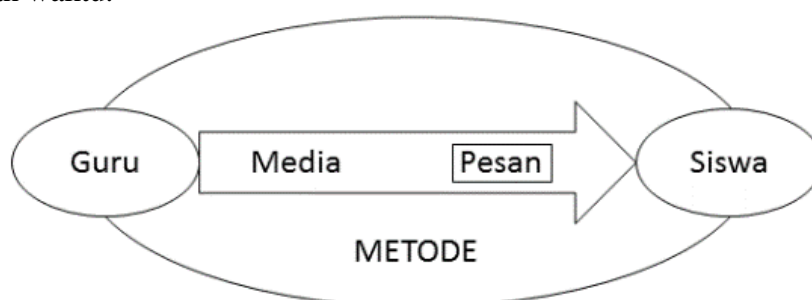
Fungsi media pendidikan dalam proses belajar mengajar Menurut Sadiman, dkk. (2007, hlm. 17) adalah sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang dan daya indera, seperti misalnya
 - 1) Objek terlalu besar.
 - 2) Objek terlalu kecil.
 - 3) Gerakan yang terlalu lambat.
 - 4) Gerakan yang terlalu cepat.
 - 5) Objek yang dipelajari terlalu kompleks.
 - 6) Konsep yang terlalu luas.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Media sebagai perangsang yang sama bagi siswa, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sudjana dan Rivai (dalam Arsyad, 2009, hlm. 24) mengemukakan manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Fungsi media pembelajaran adalah untuk mengatasi keterbatasan pengalaman siswa baik yang bersifat konkret maupun abstrak. Proses penyampaian materi pembelajaran dari guru ke siswa lebih mudah, dengan menyajikan objek yang dipelajari kepada siswa, sehingga proses pembelajaran lebih menarik, interaktif, efektif, dan efisien. Berdasarkan uraian yang disebutkan di atas dapat diketahui bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai sarana untuk memperjelas penyajian pesan sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil belajar, media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.



Gambar 2.3 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran
(Sumber: Daryanto, 2016, hlm. 8)

Berdasarkan gambar 2.3 dapat diketahui bahwa fungsi media adalah sebagai pengantar pesan yang efektif dari guru ke siswa di dalam suatu proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran disampaikan melalui metode pembelajaran tertentu. Metode merupakan cara untuk menyampaikan pesan sedangkan media adalah alat untuk menyampaikan pesan. Berdasarkan hal tersebut maka di dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat berjalan dengan efektif jika didukung dengan metode penyampaian yang sesuai.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (dalam Daryanto, 2016) mengemukakan bahwa ‘Media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi’. Sementara Gagne (dalam Sadiman, dkk, 2007, hlm. 23) mengemukakan 7 macam pengelompokan media yaitu ‘Benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar gerak, film bersuara, dan mesin belajar’.

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan beberapa pandangan di atas mengenai jenis-jenis media pembelajaran maka dapat diketahui bahwa media dapat dikategorikan menjadi empat jenis media yaitu media audio, media visual, media audio visual dan multimedia. Selain itu pengelompokan media juga bisa berdasarkan kepada daya liputnya atau cakupan subjek yang melaksanakan aktivitas belajar. Schramm (dalam Sadiman, dkk, 2007, hlm. 27) mengemukakan ‘Pengelompokan media menurut daya liputnya menjadi media massa, media kelompok, dan media individual’. Media dalam bentuk media kelompok, media individual dan media massa dapat diterapkan di dalam suatu proses pembelajaran.

2.2.4 Media Pembelajaran Tiga Dimensi

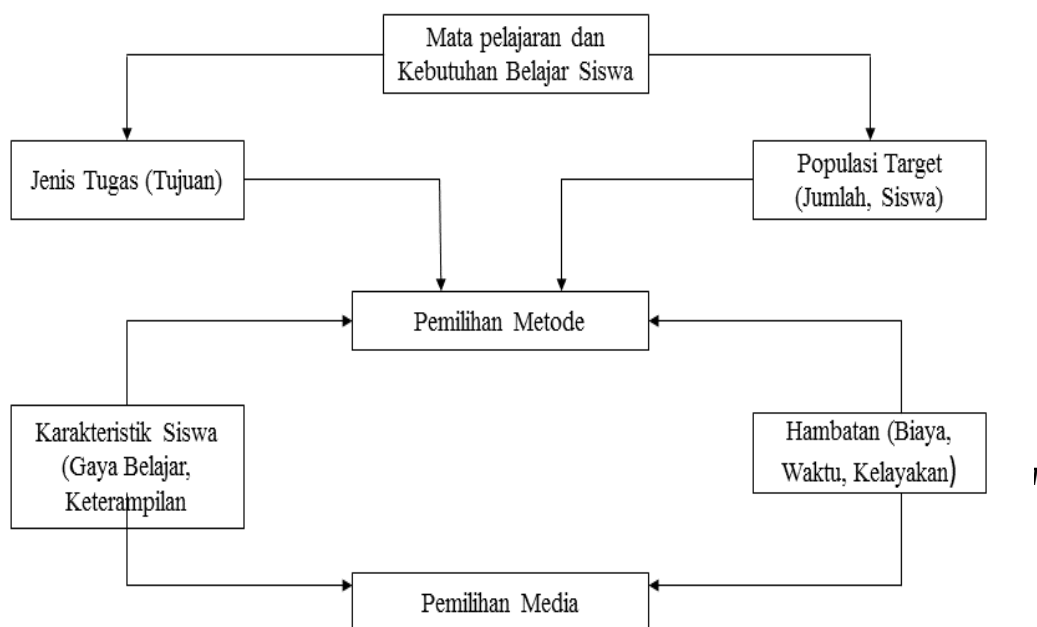
Media tiga dimensi adalah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok benda ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud tiruan yang mewakili aslinya (Daryanto, 2016). Media tiga dimensi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah alat peraga. Alat peraga merupakan benda tiga dimensi yang mempunyai ukuran panjang, lebar, tinggi dan dapat dipakai dalam proses pembelajaran untuk memperagakan suatu proses atau mekanisme tertentu.

Menurut Moedjiono (dalam Daryanto, 2016) mengemukakan bahwa:

media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: 1) memberikan pengalaman secara langsung. 2) penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme. 3) dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi dan cara kerjanya. 4) dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

2.2.6 Pemilihan media

Sebelum memilih media yang akan digunakan, perlu dipertimbangkan faktor-faktor yang terkait saat menyusun rencana pembelajaran. Secara umum pemilihan media dapat diamati pada bagan berikut ini:



Gambar 2.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media
(Sumber: Wibawa dan Mukti, 1992, hlm. 66)

Berdasarkan gambar 2.4 dapat diketahui kaitan faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan media. Gambar tersebut menjelaskan kaitan antara satu faktor dengan faktor lainnya. Kebutuhan belajar siswa dalam perencanaan sistem pengajaran pada mata pelajaran tertentu mendasari perumusan tujuan pengajaran. Kemudian dengan mempertimbangkan tujuan dan target populasi (lokasi, jumlah siswa dan sebagainya) yang dihadapi barulah dapat ditentukan metode. Selain mempertimbangkan kedua faktor di atas kita juga perlu melihat bagaimana karakteristik siswanya (gaya belajar, keterampilan, dan karakteristik lainnya) serta hambatan dan pendukungnya.

Kriteria yang perlu dipertimbangkan guru dalam memilih media pembelajaran menurut Sanjaya (dalam Suyanto, 2013) adalah sebagai berikut:

- 1) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran;
- 2) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan materi pembelajaran;
- 3) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa;
- 4) media yang akan digunakan oleh guru harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi;
- 5) media yang akan digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya;
- dan 6) kesesuaian dengan fasilitas.

2.3 Media Alat Peraga

2.3.1 Pengertian Media Alat Peraga

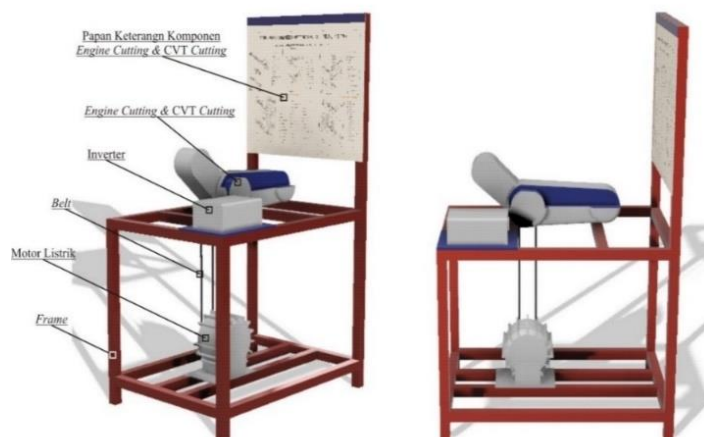
Kata “Alat Peraga” diperoleh dari dua kata alat dan peraga. Kata utamanya adalah peraga yang artinya bertugas “meragakan” atau membuat bentuk “raga” atau bentuk “fisik”. Bentuk fisik itu dapat berbentuk benda nyata atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar visual/audio visual. Arsyad

(2014, hlm. 9) mengemukakan bahwa “Alat peraga adalah media alat bantu pembelajaran dan segala macam benda yang digunakan untuk memperagakan materi pembelajaran. Alat peraga merupakan seperangkat alat bantu guru di dalam memudahkan proses belajar mengajar”. Arsyad (2014, hlm. 9) mengungkapkan bahwa “Alat peraga mengandung pengertian bahwa segala sesuatu yang masih bersifat abstrak, kemudian di konkretkan menggunakan alat agar dapat dijangkau dengan pikiran yang sederhana dan dapat dilihat, dipandang, dan dirasakan”.

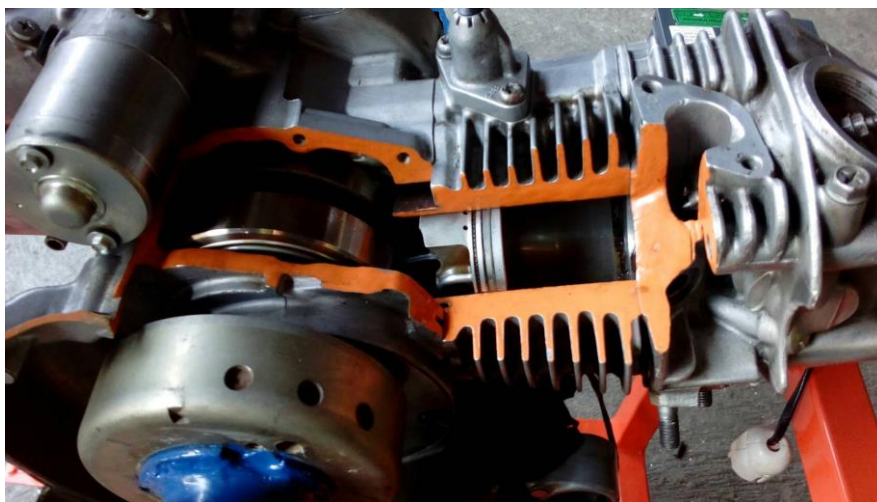
Alat peraga dapat mempermudah siswa dalam proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan alat peraga bergantung kepada tujuan pembelajaran, serta kemampuan guru dalam menggunakannya. Sudjana (1989, hlm. 1) mengungkapkan bahwa “Media peraga merupakan salah satu media visual yang dapat didefinisikan sebagai alat bantu untuk pendidik

atau mengajar, agar materi yang diajarkan oleh guru mudah dipahami oleh siswa”. Media alat peraga adalah sarana atau alat yang dapat membantu untuk mendidik atau mengajar, agar materi yang disampaikan dapat mudah dipahami oleh siswa. Alat peraga juga sebagai alat bantu peneliti dalam menjelaskan suatu materi pelajaran harus mampu menggantikan bahan yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan lengkap. Penggunaan alat peraga harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sukayati, (dalam , Irnawati, 2012, hlm. 2) menyatakan bahwa:

Alat peraga merupakan alat bantu atau sarana yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses belajar mengajar, alat peraga masih dibutuhkan karena siswa masih berfikir secara real. Mereka lebih mudah memahami pelajaran yang menggunakan alat peraga. Fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep, agar siswa mampu menangkap arti sebenarnya dari konsep tersebut.



Gambar 2.5 Rancangan Alat Peraga

Gambar 2.6 Alat Peraga *Engine Cutting* Sepeda MotorGambar 2.7 Pandangan Samping Kanan *Engine Cutting*Gambar 2.8 Pandangan samping Kiri *Engine Cutting*



Gambar 2.9 Pandangan Atas *Engine Cutting*

2.4 Kompetensi Dasar Memahami Cara Kerja *Engine* Empat Langkah

Kompetensi Memahami Cara Kerja *Engine* Empat Langkah adalah bagian dari mata pelajaran Teknologi Dasar Otomotif yang merupakan salah satu mata pelajaran dasar teknik kejuruan otomotif yang terdapat dalam kurikulum 2013 untuk SMK dengan kompetensi dasar poin 3.6 dan 4.6. Kompetensi ini ditunjukkan untuk siswa kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) SMK Negeri 8 Bandung yang membahas tentang motor empat langkah dan siklus kerja motor Otto.

Tabel 2. 1
Materi Pokok

Kompetensi Dasar	Materi Pokok
3.6 Memahami cara kerja <i>engine</i> dua dan empat langkah	<ul style="list-style-type: none"> – Motor bakar – Motor pembakaran dalam – Motor bensin empat langkah dan dua langkah – Komponen motor bensin empat langkah – Kelebihan dan kekurangan motor bensin empat langkah – Siklus kerja motor bensin empat langkah dan dua langkah – Diagram PV motor bensin – Daya efektif dan daya indikator – Prestasi <i>engine</i> – Memeriksa komponen <i>engine</i>

(Sumber: Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Teknologi Dasar Otomotif)

2.5 Hasil Belajar

2.5.1 Pengertian Hasil Belajar

‘Hasil belajar merupakan sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berfikir (kognitif domain) juga dapat mengungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap dan aspek keterampilan yang melekat dalam diri siswa’ (Sudijono dalam Sutrisno dan Siswanto, 2016, hlm. 114). Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Adanya hasil belajar, dapat membuat setiap orang mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik. Sebagaimana yang dikemukakan UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan, yaitu: *learning to know*, *learning to be*, *learning to life together* dan *learning to do*. Bloom (dalam Nurgiantoro, 1988) menyebutnya dengan tiga ranah hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif dan psikomotor.

2.5.2 Jenis-Jenis Hasil Belajar

Perubahan tingkah laku pada manusia didasari oleh berbagai macam aspek. Hasil belajar akan tampak di setiap aspek pada perubahan tingkah laku tersebut. Secara garis besar jenis-jenis hasil belajar yang ditandai oleh perubahan tingkah laku dan prilaku, dikelompokkan menjadi tiga aspek, yaitu aspek kognitif atau pengetahuan, aspek afektif atau sikap, dan aspek psikomotor atau keterampilan. Munir (2010, hlm. 146) mengungkapkan bahwa “Hasil belajar pada aspek pengetahuan adalah dari tidak tahu menjadi tahu, pada aspek sikap dari tidak mau menjadi mau, dan pada aspek keterampilan, dari mampu menjadi mampu”.

Hasil belajar dapat diukur menggunakan indikator pembelajaran yang harus dicapai. Indikator tersebut dapat meliputi seluruh aspek psikologis siswa. Indikator pembelajaran dapat dilihat ketercapaiannya menggunakan ketercapaian tujuan pembelajaran. Benjamin S. Bloom dengan *Taxonomy of Education*

Objectives (dalam Nurgiantoro, 1988) membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, afektif, psikomotorik.

1. Ranah Kognitif

Adapun unsur dalam ranah kognitif adalah sebagai berikut:

- a) Mengenal, dalam pengenalan siswa diminta untuk memilih satu dari dua atau lebih jawaban.
- b) Pemahaman, dengan pemahaman siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.
- c) Penerapan atau aplikasi (*application*), untuk ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih suatu abstraksi tertentu (konsep, hukum, dalil, aturan, gagasan, cara) secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar.
- d) Analisis, dalam tugas analisis ini siswa diminta untuk menganalisis suatu hubungan atau situasi yang kompleks atas konsep-konsep dasar.
- e) Sintesis, apabila soal tes bermaksud meminta siswa melakukan sintesis maka pertanyaan-pertanyaan disusun sedemikian rupa sehingga meminta siswa untuk menggabungkan atau menyusun kembali (*reorganize*) hal-hal yang spesifik agar dapat mengembangkan suatu struktur baru.
- f) Evaluasi, apabila penyusun soal bermaksud untuk mengetahui sejauh mana siswa mampu menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai sesuatu kasus yang diajukan oleh penyusun soal.

2. Ranah Afektif

Adapun unsur dalam ranah afektif adalah sebagai berikut:

- a) Pandangan atau pendapat (*opinion*), apabila guru mau mengukur aspek afektif yang berhubungan dengan pandangan siswa maka pertanyaan yang disusun menghendaki respon yang melibatkan ekspresi, perasaan atau pendapat pribadi.

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- b) Sikap atau nilai (*attitude, value*), dalam penilaian afektif tentang sikap ini, siswa ditanya mengenai responnya yang melibatkan sikap atau nilai telah mendalam di sanubarinya, dan guru meminta dia untuk mempertahankan pendapatnya.

3. Ranah Psikomotor

Adapun unsur dalam ranah psikomotor adalah sebagai berikut:

- a) Gerakan reflex (*reflex movement*), yaitu respon gerakan yang tidak disadari yang dimiliki sejak lahir.
- b) Dasar-dasar gerakan (*basic fundamental movement*), yaitu gerakan-gerakan yang menuntun kepada keterampilan yang sifatnya kompleks.
- c) *Perceptual abilities*, yaitu kombinasi dari kemampuan kognitif dan gerakan.
- d) *Physical abilities*, yaitu kemampuan yang diperlukan untuk mengembangkan gerakan-gerakan keterampilan tingkat tinggi.
- e) *Skilled movement*, yaitu gerakan-gerakan yang memerlukan belajar, misalnya keterampilan dalam menari, olahraga dan rekreasi.
- f) *Nondiscursive communication*, yaitu kemampuan untuk berkomunikasi dengan menggunakan gerakan, misalnya ekspresi wajah (*mimik*), postur dan sebagainya.

Berdasarkan penjabaran tiga aspek di atas (aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor). Kenyataannya di dalam proses belajar mengajar aspek kognitiflah yang paling menonjol dan dapat dilihat langsung dengan melakukan evaluasi dengan cara memberikan tes kepada siswa. Ketiga aspek di atas harus ada dan merupakan satu kesatuan yang terdapat disuatu rancangan pembelajaran. Dalam setiap aspeknya baik itu kognitif afektif dan psikomotor memiliki tingkatan- tingkatan tertentu yang merupakan tingkatan dalam hal berfikir, berperilaku, dan keterampilan. Setiap tingkatan dipergunakan untuk mengukur kategori hasil belajar pada setiap indikator dengan tingkat capaiannya.

Berikut untuk mengukur kategori hasil belajar pada setiap indikator maka diperlukan rambu rambu berupa kata kerja operasional. Kata kerja operasional digunakan untuk membedakan tingkatan dari proses pembelajaran mulai dari kata kerja yang masuk ke dalam kategori C1 seperti mengingat, C2 (pemahaman), dan C3 (aplikasi). Kata kerja Operasional untuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat dilihat seperti pada table 2.2 di bawah ini:

Tabel 2.2

Ranah dan Indikator Hasil Belajar

No	Ranah	Indikator
1	Ranah kognitif	
	a. 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, merangkum, mengevaluasi.
2	Ranah Afektif	

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Ranah	Indikator
	<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>Characterizat ion 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, menceritakan, melakukan, membantu.</p> <p>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</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,</p>

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	Ranah	Indikator
	<i>Movement</i>)	melakukan, membuat, menyusun.

Sumber : Moore (2005)

2.6 Ketuntasan Belajar

Orientasi penilaian kelas adalah ketuntasan belajar. Ketuntasan belajar pada umumnya merupakan capaian hasil belajar dengan ukuran atau capaian tingkat kompetensi tertentu. Menurut Erman. (dalam pujiati, 2008, hlm 9) mengemukakan bahwa ‘Seorang siswa disebut telah tuntas belajar, bila siswa telah mencapai daya serap 65 % dan ketuntasan belajar klasikalnya adalah 80%. Artinya adalah ketuntasan belajar suatu kelas belum mencapai 80% maka harus diadakan diagnostic dan remedial’. Daya serap merupakan persentase skor tingkat penguasaan siswa dalam suatu tes. Selanjutnya ketuntasan belajar juga dibahas oleh Sunoto (dalam Pujiati, 2008, hlm. 9) yang mengemukakan bahwa ‘Siswa tuntas belajar bila telah 75% menguasai kompetensi atau memperoleh skor sekurang kurangnya harus mencapai skor minimal 75’. Ketuntasan belajar seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Joko (dalam Pujiati, 2008, hlm. 9) mengemukakan bahwa ‘Ketuntasan belajar dipengaruhi oleh faktor seperti waktu yang tersedia untuk menyelesaikan suatu bahan ajar, Usaha yang dilakukan seseorang untuk menguasai bahan ajar, bakat seseorang yang sifatnya individual, dan kualitas pengajaran’.

2.7 Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa penelitian yang berkaitan dengan media pembelajaran disajikan dalam tabel 2.3.

Tabel 2.3

Penelitian Terdahulu

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Endri Triwiyono (2012)	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Prestasi Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas XI Jurusan Fabrikasi Logam di SMKN 1 Seyegan	peningkatan prestasi belajar. Peningkatan kelas dengan media digital lebih tinggi dengan gain score 4,42 sedangkan kelas yang konvensional hanya 4,04.
Yogi Nurcahyo Dinata (2013)	Penggunaan Media Pembelajaran Video Tutorial ntuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Teknik Gambar Bangunan SMK N 1 Seyegan Pada Mata Pelajaran Menggambar Dengan <i>Autocad</i>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk merancang pengembangan media pembelajaran video tutorial ini diperlukan tahapan-tahapan yang harus dilakukan. Berdasarkan penilaian dari ahli media sebesar 81,9% dan ahli materi sebesar 82,3% yang masuk kategori baik, media pembelajaran video tutorial ini layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran menggambar dengan <i>autocad</i> . Hasil penelitian juga menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan video tutorial lebih tinggi dibanding yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, media pembelajaran video tutorial ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar dengan <i>autocad</i> .
Fauzi, F.(2014)	Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil	Penelitiannya menyimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar menggunakan media animasi lebih

Ary Aprianto, 2017

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ENGINE CUTTING

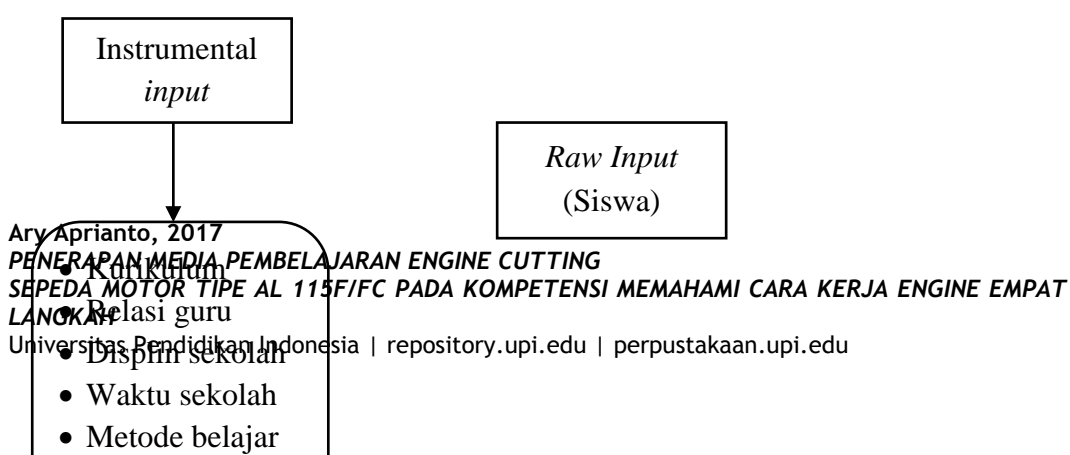
SEPEDA MOTOR TIPE AL 115F/FC PADA KOMPETENSI MEMAHAMI CARA KERJA ENGINE EMPAT LANGKAH

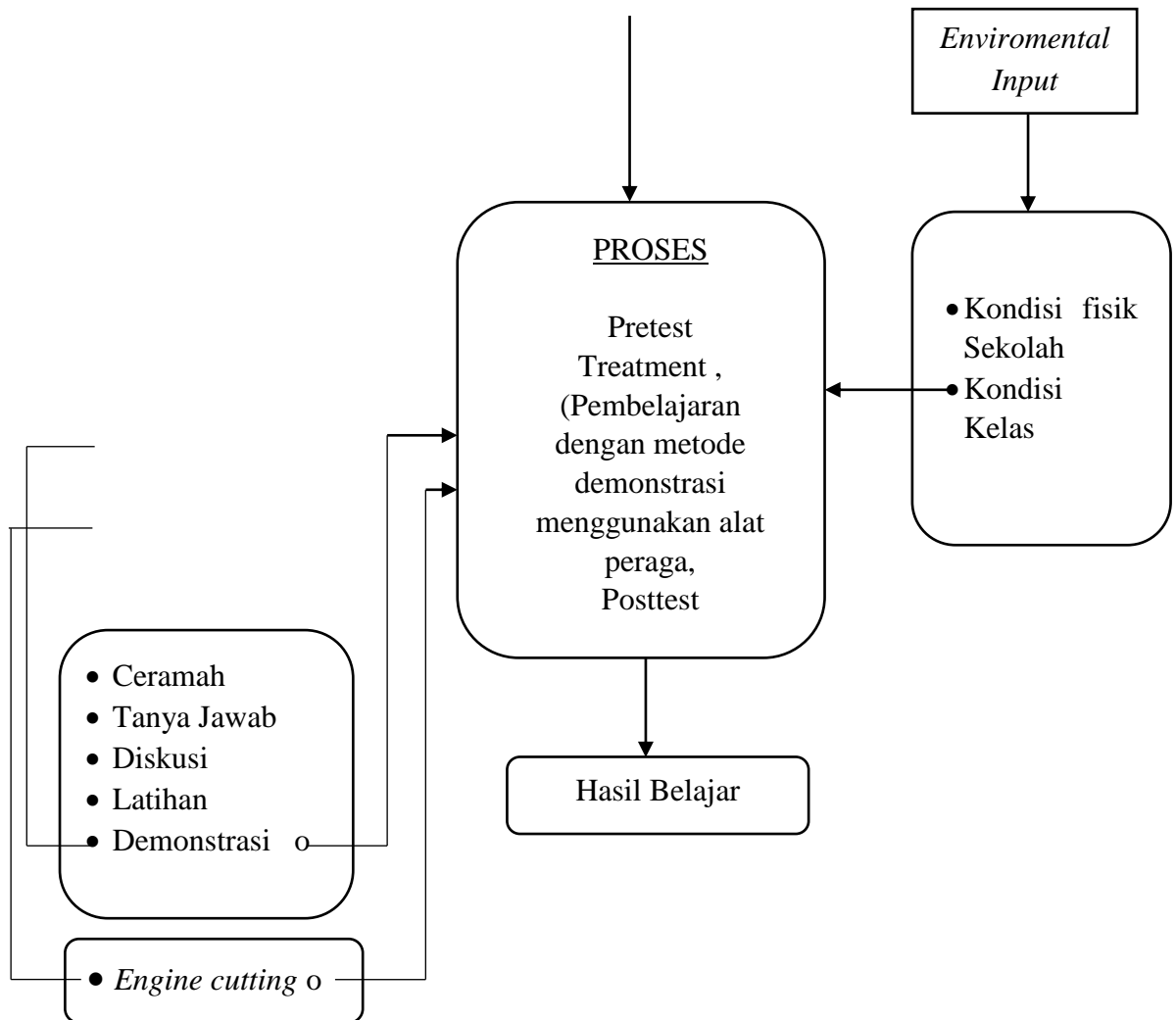
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
	Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Menggunakan Alat Ukur Berskala DI SMK Negeri 12 Bandung	baik secara signifikan dengan pencapaian rata-rata <i>N-Gain</i> 0,58 yang termasuk kategori sedang dibandingkan dengan menggunakan <i>handout</i> dengan rata-rata <i>N-Gain</i> 0,19 yang termasuk kategori rendah. Siswa memberikan respon baik terhadap penggunaan media animasi dengan pencapaian 87% yang termasuk kedalam kategori tinggi.
Nadya Risti Juliana Hafsah (2015)	Penerapan Media Pembelajaran Modul Elektronik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Mekanik di SMK 1 Katapang	Penerapan media pembelajaran modul elektronik dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran teknologi mekanik, terbukti ada peningkatan hasil belajar antara penggunaan modul elektronik dan modul cetak

2.8 Kerangka Berfikir

Maolani dan Cahyana (2015, hlm. 50) mengemukakan bahwa “kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting”. Sugiyono (2017, hlm. 60) menjelaskan bahwa “Kerangka berfikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang akan diteliti”. Kerangka berfikir yang digunakan dalam penelitian ini seperti yang terdapat pada gambar 2.10 di bawah.





Gambar 2.10. Kerangka berfikir