

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Belajar**

##### **2.1.1 Definisi Belajar**

Belajar hampir selalu mendapat tempat yang luas dalam berbagai disiplin ilmu yang berkaitan dengan upaya kependidikan, misalnya psikologi pendidikan dan psikologi belajar. Begitu pentingnya belajar, maka upaya riset dan eksperimen pendidikan pun diarahkan pada tercapainya pemahaman yang lebih luas mengenai proses belajar mengajar yang dilakukan.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan. Ini berarti bahwa berhasil atau gagalnya pencapaian tujuan pendidikan itu amat tergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika ia berada di sekolah maupun di lingkungan rumah atau keluarganya sendiri.

Menurut Muhibbin Syah (2004:89), sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan dan menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran. Orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (verbal) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku atau yang diajarkan oleh guru. Di samping itu, ada pula sebagian orang yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis. Berdasarkan persepsi semacam ini, biasanya

mereka akan merasa cukup puas bila anak-anak mereka telah mampu memperlihatkan keterampilan jasmaniah tertentu walaupun tanpa pengetahuan mengenai arti, hakikat, dan tujuan keterampilan tersebut.

Skinner seperti yang dikutip oleh Barlow (1985) (Muhibbin Syah, 2004:90) dalam bukunya *Educational Psychology: The Teaching-Learning Process*, berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif. Pendapat ini diungkapkan dalam pernyataan ringkasnya bahwa belajar adalah *...a process of progressive behavior adaptation*. Berdasarkan eksperimennya, B.F Skinner percaya bahwa proses adaptasi tersebut akan mendatangkan hasil yang optimal apabila ia diberi penguat (*reinforcer*).

Reber (Muhibbin Syah, 2004:91) dalam kamusnya, *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam definisi. *Pertama*, belajar adalah *The process of acquiring knowlegde*, yakni proses memperoleh pengetahuan. Pengertian ini biasanya lebih sering dipakai dalam representatif karena tidak mengikutsertakan perolehan keterampilan nonkognitif. *Kedua*, belajar adalah *A relatively permanent change in respons potentiality which occurs as a result of reiporces practice*, yaitu suatu perubahan kemampuan bereaksi yang relatif langgeng sebagai hasil latihan yang diperkuat.

Biggs (Muhibbin Syah, 2004:91-92) dalam pendahuluan *Teaching for Learning* mendefinisikan belajar dalam tiga rumusan, yaitu: rumusan kuantitatif; rumusan institusional; rumusan kualitatif. Secara *kuantitatif* (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan

kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut berapa banyak materi yang dikuasai siswa. Secara *institusional* (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses “validasi” atau pengabsahan terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah ia pelajari. Bukti institusional yang menunjukkan siswa telah belajar dapat diketahui sesuai dengan proses mengajar. Ukurannya, semakin baik mutu guru mengajar semakin baik pula mutu perolehan siswa yang kemudian dinyatakan dalam bentuk skor. Secara *kualitatif* (tinjauan mutu) ialah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman-pemahaman serta cara-cara menafsirkan dunia disekeliling siswa. Belajar dalam pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa.

Seperti yang dikemukakan oleh Usman (2002:5):

“Belajar merupakan proses perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dan individu dengan lingkungannya. Selanjutnya terjadi perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan lingkungannya”.

Ciri perubahan perilaku dalam belajar menurut Slamento (2003:3-5) adalah:

- Perubahan terjadi secara sadar.
- Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional.
- Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
- Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
- Perubahan dalam belajar bersifat bertujuan atau terarah.
- Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Dari pengertian diatas, belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.

### 2.1.2 Proses Belajar

#### a. Definisi Proses

Proses adalah kata yang berasal dari bahasa Latin "*Processus*" yang berarti "berjalan ke depan". Kata ini mempunyai urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Menurut Chaplin (Muhibbin Syah, 2004:113), proses adalah *Any change in any object or organism, particularly a behavioral or psychological change*. (proses adalah suatu perubahan yang menyangkut tingkah laku atau kejiwaan).

Dalam psikologi belajar, proses berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengannya beberapa perubahan yang ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu (Reber, 1988). Ungkapan *any change in object or organism* dalam definisi Chaplin di atas dan kata-kata "cara-cara atau langkah-langkah" (*manners or operation*) dalam definisi Reber, istilah "tahapan perubahan" dapat diartikan sebagai padanan kata proses. Jadi, proses belajar dapat diartikan sebagai tahapan perubahan perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut bersifat positif dalam arti berorientasi ke arah yang lebih maju daripada keadaan sebelumnya. (Muhibbin Syah, 2004:113)

## b. Proses Belajar Mengajar

Muhibbin Syah (2004:237) mengemukakan bahwa yang disebut PBM (proses belajar mengajar) ialah sebuah kegiatan yang integral (utuh terpadu) antara siswa sebagai pelajar yang sedang belajar dan guru sebagai pengajar yang sedang mengajar. Dalam kesatuan kegiatan ini terjadi interaksi resiprokal yakni hubungan antara guru dengan para siswa dalam situasi intruksional, yaitu suasana yang bersifat pengajaran.

Para siswa, dalam situasi intruksional itu menjalani tahapan kegiatan belajar melalui interaksi dengan kegiatan tahapan mengajar yang dilakukan guru. Selain itu, proses belajar mengajar merupakan suatu rangkaian antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya, karena setiap kegiatan belajar mengajar, apapun materinya selalu memiliki sasaran (target). Sasaran atau tujuan pada umumnya tertulis. Akan tetapi ada juga sasaran yang tak tertulis dan dikenal dengan *objektive in mind*. (Muhibbin Syah, 2004:237)

Syamsuddin, A. (2007:156) mengemukakan bahwa: “*Proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai suatu rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuan*”.

Mengajar pada umumnya usaha guru untuk menciptakan kondisi-kondisi atau mengatur lingkungan sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi antara murid dengan lingkungan, termasuk guru. Menurut Hamalik (1985:80)

Beberapa metode mengajar:

- o Metode ceramah (konvensional), cara penyampaian bahan pelajaran dengan komunikasi lisan. Ceramah lazim pula disebut metode kuliah atau

pidato. Dalam metode ceramah guru menyampaikan bahan yang disajikan secara monolog sehingga pengajaran mengesankan komunikasi satu arah, sedangkan aktifitas siswa terbatas kepada memperhatikan, mendengarkan, mencatat dan jika perlu serta diberi kesempatan bertanya atau memberi jawaban.

- Metode penemuan, mengandung banyak hal yang berbeda bahkan berlawanan, siswa dituntut untuk berusaha menemukan sesuatu dalam proses belajar mengajar.
- Metode pemecahan masalah, guru memberikan suatu masalah kemudian siswa berusaha memecahkan masalah yang ada.
- Metode menggunakan media, merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini dalam proses belajar mengajar memberikan materi disertai dengan media visual berupa gambar, foto atau tabel.
- Metode eksperimen.

### **c. Hasil Belajar**

#### **• Definisi Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan suatu konsep yang sifatnya umum yang didalamnya terdapat apa yang disebut prestasi, hasil belajar dan prestasi belajar merupakan dua hal yang erat kaitannya. Hasil belajar merupakan segala perilaku siswa baik berupa pengetahuan, sikap, nilai, keterampilan dan sebagainya berkat latihan dan pengalaman. Seseorang dikatakan

melakukan kegiatan belajar apabila ia telah memperoleh hasil belajar yang dicapai yakni perubahan tingkah laku.

Perubahan tingkah laku dapat diartikan sebagai belajar akan tetapi tidak semua perubahan tingkah laku dapat dianggap belajar. Setiap perilaku belajar biasanya ditandai dengan ciri-ciri perubahan yang khusus.

Sudjana (2001:3) mengemukakan bahwa "*Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terjadi pada siswa setelah menempuh pengalaman belajarnya*". Hasil belajar mencerminkan kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam suatu kompetensi dasar.

Menurut Surya (1982:35) dalam *Psikologi Pendidikan*, mengemukakan prinsip-prinsip belajar diantaranya:

- Perubahan intensional.
- Perubahan positif dan aktif.
- Perubahan efektif dan fungsional.

Tabrani (1995) dalam Sudjana (2001:4) berpendapat bahwa "*hasil belajar adalah informasi berdasarkan data yang objektif dan memadai tentang indikator-indikator perubahan perilaku dan pribadi peserta didik*".

Sebagaimana dipahami bahwa belajar merupakan proses yang sifatnya kompleks mulai dari mengamati, membaca, meniru, mencoba, mendengar dan sebagainya yang pada akhirnya menimbulkan adanya perubahan dalam diri seseorang melalui pengalaman belajar yang ditempuhnya.

Benyamin Bloom berpendapat bahwa tujuan pendidikan harus nampak sebagai hasil belajar siswa digolongkan menjadi tiga bidang, yakni (1) bidang kognitif, (2) bidang afektif, (3) bidang psikomotor. Dalam evaluasi proses belajar mengajar disekolah saat ini, tipe hasil belajar bidang kognitif lebih dominan dibandingkan dengan tipe hasil belajar bidang afektif dan psikomotor, karena ranah kognitif berkaitan langsung dengan kemampuan menguasai materi pengajaran yang diajarkan.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa yang didapat setelah proses belajar mengajar berlangsung, prestasi belajar itu diperoleh/diukur dengan tes hasil belajar.

- **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Untuk menetapkan apakah suatu pengajaran itu berhasil atau tidak, bukan hanya dilihat dari segi hasil atau produk belajar yang dicapai siswa, akan tetapi dilihat juga dari segi proses. Kedua kriteria yang menentukan keberhasilan pengajaran tersebut memiliki hubungan sebab akibat. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kualitas pengajaran yang dilaksanakan siswa bersama gurunya. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran adalah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar mengajar yang dilaksanakan dalam mencapai tujuan



pengajaran. Kualitas pengajaran itu sendiri dipengaruhi beberapa variabel, antara lain adalah guru.

Disamping faktor guru, faktor lain yang mempengaruhi kualitas pengajaran antara lain adalah jumlah siswa, suasana belajar, serta sumber belajar yang tersedia, salah satunya media pembelajaran.

Hal lain yang tidak kalah dominan dalam mempengaruhi hasil belajar siswa selain kualitas pengajaran adalah faktor kemampuan siswa itu sendiri, termasuk didalamnya intelegensi yang dimilikinya, motivasi belajar, minat, perhatian, sikap, kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis.

Sejalan dengan itu, maka kedua faktor tersebut (kualitas pengajaran dan kemampuan siswa) memiliki hubungan dengan hasil belajar siswa. Bila hasil belajar siswa tinggi, maka itu disebabkan dari kemampuan siswa serta kualitas pengajaran yang tinggi pula.

Pada dasarnya hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri (internal individu) dan faktor lingkungan (eksternal) seperti halnya dikemukakan Slamento (2003; 54-66) bahwa:

“Faktor kemampuan yang dimiliki siswa, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis serta kualitas pengajaran merupakan faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar”.

Muhibbin Syah (2004:132) mengemukakan pendapat sebagai berikut:

“Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga bagian, yakni:

- Faktor internal (dari dalam diri siswa) yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa,
- Faktor eksternal (dari luar diri siswa) yakni keadaan/kondisi lingkungan disekitar siswa,
- Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yakni jelas upaya belajar yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan belajar”.

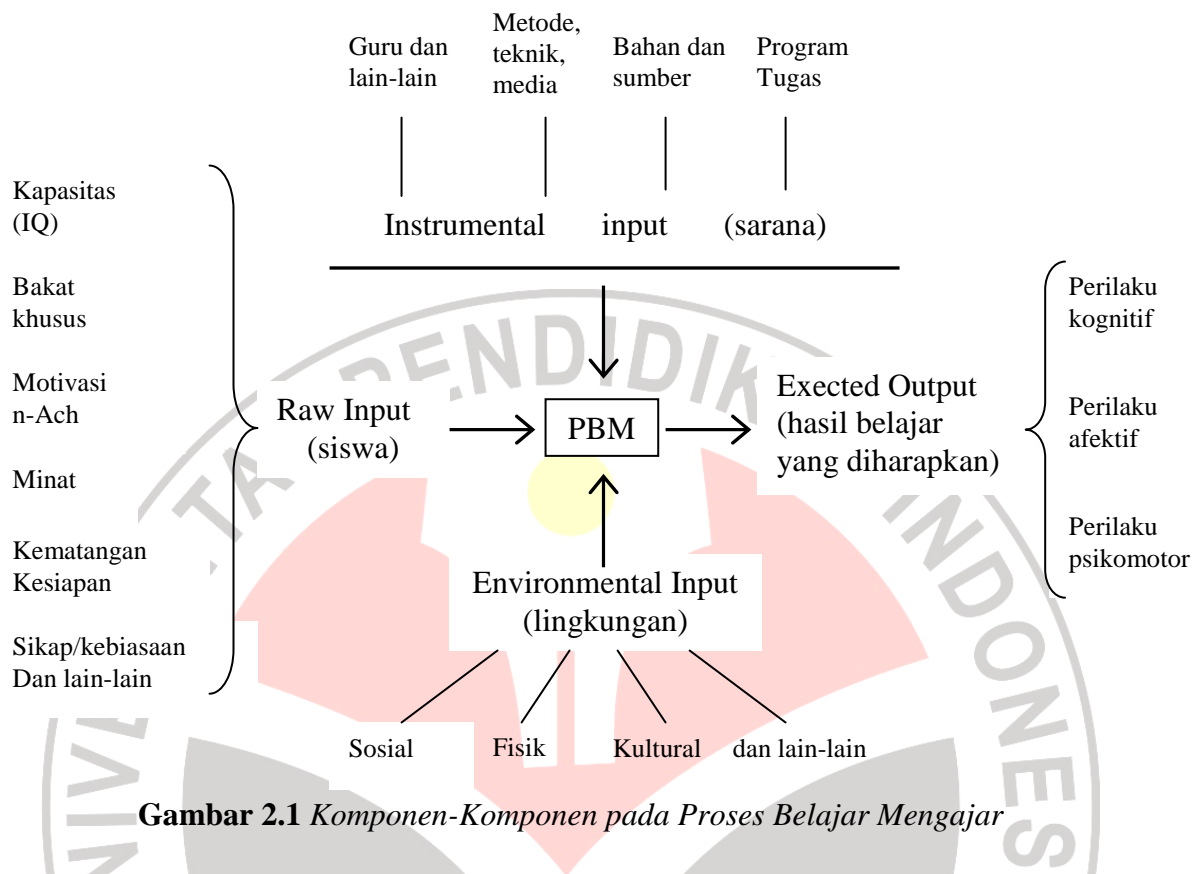
Dengan demikian selain dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa (internal dan eksternal) adapula faktor pendekatan belajar.

Secara fundamental Dollard dan Miller (Loree, 1970:136) menegaskan bahwa keefektifan perilaku belajar dipengaruhi oleh empat hal:

1. Adanya motivasi (*drives*), siswa harus menghendaki sesuatu (*the learner must want something*),
2. Adanya perhatian dan mengetahui sasaran (*cue*), siswa harus memperhatikan sesuatu (*the learner must notice something*),
3. Adanya usaha (*response*), siswa harus melakukan sesuatu (*the learner must do something*),
4. Adanya evaluasi dan pementapan hasil (*reinforcement*), siswa harus memperoleh sesuatu (*the learner must get something*).

Menurut Abin Syamsudin (2007:165) menyatakan:

“Secara sistematis kita dapat gambarkan komponen-komponen yang terlihat dalam PBM itu sebagai berikut:”



**Gambar 2.1** Komponen-Komponen pada Proses Belajar Mengajar

Dari gambar diatas, tampak bahwa secara sistematis keempat komponen utama dalam PBM akan mempengaruhi *performance dan outputnya*;

1. *The expected output*, menunjukkan kepada tingkat kualifikasi ukuran baku (*standard roms*) akan menjadi daya penarik (*insentif*) dan motivasi (*motivating factor*), jadi akan merupakan *stimulating factor* (S) pula disamping termasuk kedalam *response factor* (R);
2. Karakteristik siswa (*raw input*), menunjukkan kepada faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, mungkin akan memberikan fasilitas atau

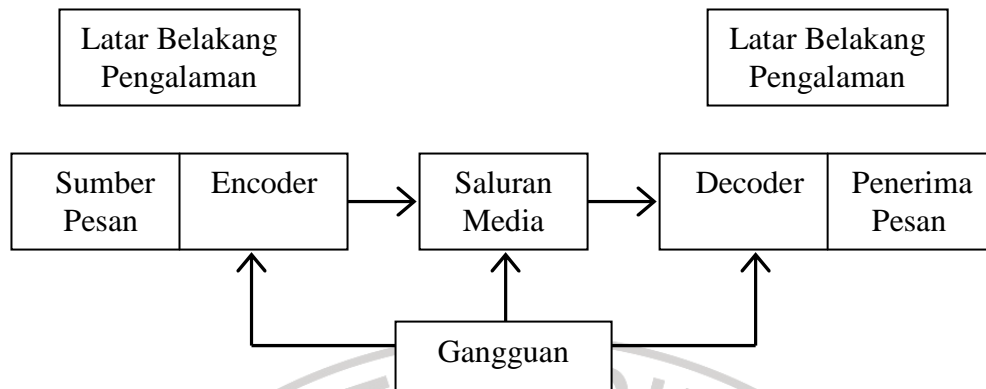
pembatas sebagai faktor organismik ( $O_w$ ) disamping itu pula mungkin menjadi *motivating dan stimulating factor* (misalnya:  $n - arc$ );

3. *Instrumental input* (sarana), menunjukkan kepada dan kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan untuk dapat berlangsungnya proses belajar mengajar. Jadi jelas peranannya sebagai: *fasilitative factors*, yang menurut Loree termasuk ke dalam faktor;
4. *Environmental input*, menunjukkan situasi dan keadaan fisik (kampus, sekolah, iklim, letak sekolah dan sebagainya), hubungan antarinsani (*human relationship*) baik dengan teman (*classmate;peers*) maupun dengan guru dan orang-orang lainnya; hal-hal ini juga akan mungkin menjadi faktor-faktor penunjang atau penghambat (*S factors*).

#### **d. Proses Belajar Mengajar Sebagai Proses Komunikasi**

Menurut Wibawa dan Mukti (1992:4-5) menyatakan bahwa setiap orang pasti pernah berkomunikasi dengan orang lain bahkan dalam kehidupan kita ini, kita selalu berkomunikasi dengan orang lain setiap waktu baik pagi, siang, sore maupun malam hari.

Proses komunikasi ini sedikitnya harus ada dua orang atau dua pihak yang ingin berkomunikasi. Proses komunikasi hanya akan terjadi bila ada pesan-pesan tertentu yang ingin disampaikan oleh seseorang kepada orang lain atau oleh satu pihak lain. Model komunikasi menurut Shannon, Schramm, dan Barlo dapat dilihat dalam gambar 2.2.



**Gambar 2.2 Model Komunikasi**

Sumber: Koesnandar (2003)

Dalam model di atas jelas digambarkan bahwa dalam suatu proses komunikasi tentu ada sumber dan ada penerima pesan. Sumber dapat berupa orang yang mempunyai ide, pikiran atau pesan lainnya kepada penerima pesan. Sumber pesan dengan latar belakang pengalaman sama ataupun berbeda memberikan pengaruh terhadap ide, pikiran yang akan dituangkan dalam lambang-lambang pesan. Sumber pesan dapat merubah lambang pesan dalam bentuk bahasa, tanda-tanda atau gambar. Proses perubahan pesan kedalam lambang-lambang dapat disebut *encoding*. Setelah perubahan itu, pesan dapat disalurkan kedalam media atau saluran tertentu.

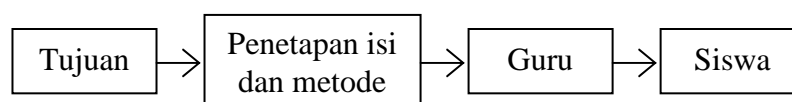
Media dalam arti luas, segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan. Dalam proses belajar mengajar, guru berfungsi sebagai sumber pesan sedangkan siswanya menjadi penerima pesan, materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru adalah pesannya. Pesan tersebut diambil dari kurikulum yang berlaku. Seperti layaknya komunikasi, guru sebagai sumber pesan perlu mengolah informasi itu supaya dapat diterima dengan baik oleh

siswanya. Guru harus mengubah isi pesannya dalam kurikulum itu kedalam lambang-lambang yang dapat dimengerti siswanya. Guru juga menyesuaikan isi pesannya dengan latar belakang pengalaman, pengetahuan dan kebudayaan siswanya. Siswa sebagai penerima pesan bertugas menafsirkan pesan pengajaran sesuai dengan yang dimaksudkan oleh guru. Makin sesuai tafsirannya dengan pengertian yang dimaksudkan guru (sumber pesan) makin baik bagi siswa.

Dalam proses komunikasi dalam kelas tentu saja ada saat-saat tertentu dimana siswa akan berubah fungsinya menjadi sumber pesan, misalnya siswa memberi tanggapan, menjawab pertanyaan guru, melakukan tugas-tugas, mengajukan pertanyaan dan sebagainya. Dengan kata lain dalam proses komunikasi dalam kelas ini dapat terjadi proses komunikasi dua arah, makin sering terjadi komunikasi dua arah berarti makin besar aktifitas belajar siswa dan makin baik proses belajar mengajar.

Didasari oleh adanya perbedaan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pola-pola pembelajaran yang dikemukakan oleh Morris (Tim Pengembang Kurikulum, 2002;84) yaitu:

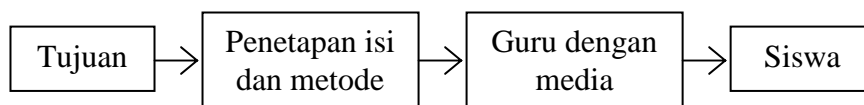
1. Pola pembelajaran tradisional pertama



**Gambar 2.3** Pola-Pola Pembelajaran

Sumber: Tim Pengembang Kurikulum (2002: 84)

## 2. Pola pembelajaran tradisional kedua

**Gambar 2.4** Pola-Pola Pembelajaran

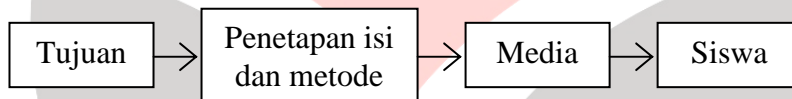
Sumber: Tim Pengembang Kurikulum (2002: 84)

## 3. Pola pembelajaran guru dan media

**Gambar 2.5** Pola-Pola Pembelajaran

Sumber: Tim Pengembang Kurikulum (2002: 84)

## 4. Pola pembelajaran dan media

**Gambar 2.6** Pola-Pola Pembelajaran

Sumber: Tim Pengembang Kurikulum (2002: 84)

Media dapat membantu guru dalam menyalurkan pesan bila medianya dirancang dan dibuat dengan baik, makin baik pula media itu dapat menjalankan fungsinya sebagai penyalur pesan. Makin baik medianya makin kecil distorsinya dan makin baik pesan itu diterima siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi secara langsung didalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media.

Alternatif pengajaran menjadi lebih menyenangkan apabila dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan menggunakan media pengajaran.

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil ketika siswa mengalami perubahan dari sebelumnya ke arah yang lebih baik.

## 2.2 Media Pembelajaran

Permulaan abad ke-20 terjadi serangkaian peristiwa yang berhubungan secara serempak dan ditafsirkan sebagai mulainya ilmu pengetahuan tentang pengajaran, serta awal mulanya lahirnya teknologi pengajaran yang salah satunya media pembelajaran. Menurut Thorndike (Sudjana, 2001: 17) melahirkan prinsip-prinsip dasar teknologi, yaitu:

1. Hukum latihan atau pengulangan, bahwa semakin sering suatu stimulus respon diulang-ulang, ia akan semakin diingat siswa.
2. Hukum efek, bahwa respon akan menjadi kuat bilamana diikuti oleh rasa gembira atau rasa susah.
3. Hukum respon berganda, bahwa dalam situasi rumit ketika respon yang tepat belum ada upaya coba-coba dilakukan sampai berhasil.

Pendidikan adalah modifikasi perilaku yang dicapai melalui aplikasi kondisi yang diperkuat melalui peralatan teknologi. Isi pembelajaran dan metodologi pengajaran ditetapkan dengan dukungan teknologi. Secara esensial mesin pengajaran menggantikan peranan guru dan siswa berperan sebagai *trainee* yang mempelajari semua data serta keterampilan yang berguna bagi jabatan atau kedudukan dibidang teknologi di masa yang akan datang.

### 2.2.1 Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan.



Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media harus didukung sesuatu untuk mengkomunikasikan materi (pesan kurikuler) supaya terjadi proses belajar, yang mendefinisikan media sebagai wahana fisik yang mengandung materi instruksional. Sedangkan, *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. (Koesnandar,2003:55)

Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology* atau AECT) dalam Harsoyo (2002) memaknai media sebagai segala bentuk yang dimanfaatkan dalam proses penyaluran informasi. NEA (*National Education Association*) memaknai media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibincangkan beserta instrumen yang digunakan untuk kegiatan tersebut.

“Media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antar guru dan siswa dalam proses pembelajarannya” (Hamalik, 1985:23).

Pemakaian istilah pembelajaran dimaksudkan merujuk bahwa proses pendidikan tersebut dilakukan secara sengaja, sadar, mempunyai tujuan dan terkendali. Penggunaan media dalam pembelajaran pada dasarnya menjadi sebuah keharusan, sesederhana apapun media yang digunakan hal itu menunjukkan betapa pentingnya peran media dalam pendidikan.

Dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian diatas bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa terbentuk sehingga proses belajar terjadi.

### **2.2.2 Peran dan Kegunaan Media**

Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dengan dua arah cara yaitu: sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswanya. Sebagai alat bantu efektifitas media itu sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru yang memakainya.

Media itu dirancang, dikembangkan, diproduksi secara sistematis serta dapat meyalurkan informasi secara terangsang untuk mencapai tujuan intruksional tertentu.

Manfaat media menurut Supriyadi (1996:34):

1. Membuat konkrit konsep yang abstrak, misalnya menjelaskan sistem peredaran darah, arah sikluistik dan sebagainya.

2. Membawa objek yang berbahaya atau sukar didapat, seperti binatang buas ke dalam kelas.
3. Menampilkan objek yang terlalu besar ke dalam kelas, misalnya kapal laut, pesawat udara atau candi.
4. Menampilkan kembali objek yang terlalu kecil dan tidak dapat diamati dengan mata telanjang, seperti bakteri, molekul, atom, amoeba, virus.
5. Memperlihatkan gerakan terlalu cepat atau terlalu lambat, misalnya lintasan peluru, proses ledakan, pertumbuhan kecambah, mekarnya bunga.
6. Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungan.
7. Memungkinkan keseragaman pengamatan atau persamaan persepsi siswa.
8. Membangkitkan motivasi belajar.
9. Memberikan kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
10. Menyajikan informasi belajar secara konsisten, dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
11. Menyajikan informasi belajar secara serempak, mengatasi keterbatasan waktu dan ruang.
12. Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Sedangkan menurut Miarso (2004:67) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dalam kajian teoritik maupun empirik berfungsi:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak kita sehingga kita dapat bekerja secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman.
3. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
4. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
5. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
6. Media memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkrit maupun abstrak.
7. Media memberikan kesempatan untuk belajar mandiri.
8. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru, yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan dalam lambang yang nampak dan terdapat dalam lingkungan baik alami maupun buatan manusia.
9. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi.
10. Media meningkatkan kemampuan ekspresi diri.

Rahardjo (1991) menyatakan bahwa media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk:

- Memotivasi belajar peserta didik
- Memperjelas informasi/pesan pengajaran
- Memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting
- Memberi variasi pengajaran
- Memperjelas struktur pengajaran.

Di sini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

**Kelebihan Media**, diantaranya:

1. Media dapat memperlihatkan gerakan cepat yang sulit diamati oleh mata biasa.
2. Media dapat memperjelas benda-benda kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata telanjang.
3. Beberapa objek dapat dituangkan dalam gambar, film, bingkai dan lain-lain sedangkan objek besar dan terlalu kompleks dapat disajikan dengan menggunakan diagram atau model yang disederhanakan.
4. Media dapat menyajikan suatu proses atau pengalaman hidup utuh.

Dalam kegiatan belajar mengajar media pada dasarnya digunakan untuk membantu siswa mempelajari objek, suara, proses, peristiwa, atau lingkungan yang sulit dihadirkan ke dalam kelas. Dengan menggunakan media pengajaran yang berhubungan dengan objek, suara, proses, peristiwa, atau lingkungan seperti tersebut diatas akan terasa lebih bermakna bagi siswa. Dengan demikian semenjak

awal siswa diharapkan dapat memperoleh persepsi yang tepat yang kemudian akan mempengaruhi pemahamannya tentang pelajaran yang diberikan.

Beberapa pertimbangan menggunakan media, diantaranya:

1. Tujuan pengajaran yang hendak dicapai.
2. Siapa yang akan menggunakan alat peraga.
3. Alat mana yang akan digunakan.
4. Kepada siapa alat itu akan digunakan.
5. Dalam situasi bagaimana alat itu digunakan.

Hal ini sesuai dengan pendapat Miarso (2004:71) mengenai pedoman pemakaian media pembelajaran:

1. Tidak ada sebuah media yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran, masing-masing jenis media mempunyai kelebihan dan kekurangan. Kombinasi lebih dari satu media akan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan Media harus didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
3. Pemakaian media harus mempertimbangkan ciri khas media dengan karakteristik materi pelajaran.
4. pemanfaatan media harus disesuaikan dengan bentuk kegiatan belajar yang akan dilaksanakan seperti belajar secara klasikal, kelompok kecil, belajar individual maupun cara mandiri.
5. penggunaan media harus disertai kesiapan yang cukup, seperti melihat kembali media yang akan dicapai, mempersiapkan berbagai peralatan yang dibutuhkan diruang kelas sebelum pelajaran dimulai dan sebelum peserta didik masuk.
6. peserta didik perlu disiapkan sebelum media pembelajaran digunakan agar mereka dapat mengarahkan perhatian pada hal-hal penting selama penyajian dengan media berlangsung.
7. pemakaian media harus diusahakan agar senantiasa melibatkan partisipasi aktif peserta didik.

Pembelajaran yang menggunakan media harus diamati terlebih dahulu efektifitas dan efisiensi materi dengan media yang digunakan. Kesesuaian media terhadap materi yang akan disampaikan mempengaruhi hasil belajar siswa yang

bersangkutan terlebih dahulu dilakukan pengamatan terhadap media yang akan digunakan dengan kondisi siswa serta lingkungan yang ada di sekitarnya.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh: bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Jika tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.

### **2.2.3 Klasifikasi Media**

Menurut Wibawa dan Mukti (1992:25-51), Media ditinjau dari jenisnya:

1. Media Audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder, dan telepon.
2. Media Visual:
  - a. Media visual diam: foto, buku, ansiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, film rangkai (film stip) , transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram, sketsa, poster, gambar kartun, peta, dan globe.
  - b. Media visual gerak: film bisu
3. Media Audio-visual:
  - a. Media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara , buku dan suara.

- b. Media audiovisual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.
4. Media Serba aneka:
- a. Papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetic, white board, mesin panganda.
  - b. Media tiga dimensi: realita, sampel, artifact, model, diorama, display.
  - c. Media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.
  - d. Sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.
  - e. Belajar terprogram
  - f. Komputer

Media yang tidak memerlukan keahlian khusus misalnya:

- Papan tulis, whiteboard
- Transparansi (OHT)
- Bahan cetak (buku, modul, handout)

Media yang memerlukan keahlian khusus:

- o Program audio-visual
- o Program slide, Microsoft Powerpoint
- o Program internet

Haney dan Ullmer dalam Miarso (2004: 465) mengklasifikasikan tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran:

1. Media penyaji, yakni media yang mampu memberikan pembelajaran
2. Media objek, yakni media yang mengandung informasi
3. Media interaktif, media yang memungkinkan interaksi

Daftar kelompok media instruksional menurut *Anderson, 1976* berikut ini:

KELOMPOK MEDIA	MEDIA INSTRUKSIONAL
1. Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• pita audio (rol atau kaset)</li> <li>• piringan audio</li> <li>• radio (rekaman siaran)</li> </ul>
2. Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buku teks terprogram</li> <li>• buku pegangan/manual</li> <li>• buku tugas</li> </ul>
3. Audio – Cetak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• buku latihan dilengkapi kaset</li> <li>• gambar/poster (dilengkapi audio)</li> </ul>
4. Proyek Visual Diam	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bingkai (slide)</li> <li>• film rangkai (berisi pesan verbal)</li> </ul>
5. Proyek Visual Diam dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bingkai (slide) suara</li> <li>• film rangkai suara</li> </ul>
6. Visual Gerak	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film bisu dengan judul (caption)</li> </ul>
7. Visual Gerak dengan Audio	<ul style="list-style-type: none"> <li>• film suara</li> <li>• video/vcd/dvd</li> </ul>
8. Benda	<ul style="list-style-type: none"> <li>• benda nyata</li> <li>• model tiruan (mock up)</li> </ul>
9. Komputer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• media berbasis komputer; CAI (Computer Assisted Instructional) &amp; CMI (Computer Managed Instructional)</li> </ul>

#### 2.2.4 Media Visual Gambar Sebagai Salah Satu Media Pembelajaran

Rahardjo (1991:54) menguraikan dengan berangkat dari teori belajar diketahui bahwa hakekat belajar adalah interaksi antara peserta didik yang belajar dengan sumber-sumber belajar di sekitarnya yang memungkinkan terjadinya perubahan perilaku belajar dari tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa, tidak jelas menjadi jelas, dsb. Sumber belajar tersebut dapat berupa pesan, bahan, alat, orang, teknik dan lingkungan.

Edgar Dale dalam Rahardjo (1991:56) menggambarkan pentingnya visualisasi dan verbalistis dalam pengalaman belajar yang disebut “Kerucut pengalaman Edgar Dale” dikemukakan bahwa ada suatu kontinum dari konkrit



ke abstrak antara pengalaman langsung, visual dan verbal dalam menanamkan suatu konsep atau pengertian. Semakin konkrit pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin terjadinya proses belajar. Namun, agar terjadi efisiensi belajar maka diusahakan agar pengalaman belajar yang diberikan semakin abstrak (*“go as low on the scale as you need to ensure learning, but go as high as you can for the most efficient learning”*).

Raharjo (1991:71) menyatakan bahwa visualisasi mempermudah orang untuk memahami suatu pengertian. Sebuah pepatah mengatakan bahwa sebuah gambar “berbicara” seribu kali dari yang dibicarakan melalui kata-kata (*a picture is worth a thousand words*).

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indera penglihatan. Jenis media inilah yang sering digunakan oleh guru-guru untuk membantu menyampaikan materi pelajaran. Media visual dibedakan menjadi dua, yaitu: media visual diam dan media visual gerak.

Menurut Sudjana dan Rivai (2001:50) alat bantu visual bertujuan:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak pada siswa
2. Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut

**Fungsi Media Visual:**

1. Mengembangkan kemampuan siswa
2. Mengembangkan imajinasi anak

3. Membantu meningkatkan penguasaan anak terhadap hal-hal abstrak atau peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan di dalam kelas
4. Mengembangkan kreatifitas anak

**Kelebihan Media Visual:**

- mudah didapat
- mudah digunakan
- dapat memperjelas suatu masalah lebih real
- lebih realitas
- dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan
- dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

**Keterbatasan Media ini, antara lain:**

- semata-mata hanya medium visual
- ukuran gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar
- memerlukan ketersediaan sumber dan keterampilan dan kejelian guru untuk dapat memanfaatkannya

Untuk memudahkan media visual, Heinich (1996) membedakan media kepada:

<b>KLASIFIKASI</b>	<b>JENIS MEDIA</b>
Media yang tidak diproyeksikan	Realita, model, bahan grafis, display
Media yang diproyeksikan	OHT, Slide, Opaque
Media audio	Audio Kaset, Audio Vission, aktive Audio Vission
Media video	Video
Media berbasis komputer	Computer Assisted Instructional (Pembelajaran Berbasis Komputer)
Multimedia kit	Perangkat praktikum

### Media yang Tidak Diproyeksikan

- Realita : Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar
- Model : Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya
- Grafis : Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (Grafik, Chart, Poster, Kartun)
- Display : Medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan di dalamnya.

### Media Yang Diproyeksikan

1. Transparansi biasanya disebut *overhead transparency* (OHT), dalam media visual yang dibuat diatas bahan transparansi misalnya plastik atau film *acetate*
2. Proyektor tak tembus pandang (*opaque proyektor*), pesan yang akan disampaikan merupakan bahan yang tak tembus pandang, bahan tersebut biasanya berupa benda-benda datar, benda-benda tiga dimensi, bahan cetak ilustrasi buku. Ukurannya sesuai kapasitas proyektor.
3. Mikropis lembaran film transparansi yang berisi pesan dengan lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang.
4. Stereo proyektor, micro proyektor dan tachitoscopes. Pemakaian stereo proyektor dan tachitoscopes khusus dan terbatas. Stereo proyektor umumnya dipakai dalam bidang klinik laboratorium dan studi analisis, micro proyektor banyak digunakan untuk studi dalam ilmu biologi,

sedangkan tachitoscopes pada dasarnya adalah peralatan proyektor diam yang dilengkapi dengan mekanisme tertentu sehingga dapat menampilkan *flash exposures*.

### **Media Video**

Kelebihan

- Dapat menstimulir efek gerak
- Dapat diberi suara maupun warna
- Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya.
- Tidak memerlukan ruangan gelap dalam penyajiannya

Kekurangan

- Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- Memerlukan tenaga listrik
- Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya

### **Media Berbasiskan Komputer**

Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan

- Praktek dan latihan (*drill & practice*)
- Tutorial
- Permainan (*games*)
- Simulasi (*simulation*)
- Penemuan (*discovery*)
- Pemecahan Masalah (*Problem Solving*)

Penelitian ini hanya mengamati penggunaan media visual gambar yang diproyeksikan. Media ini dipandang dapat membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar mahasiswa. Media visual sebagaimana media yang lain berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam sebuah simbol komunikasi visual.

