

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Audio Visual

Kata “media” berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2000:3). Menurut Gerlach dan Ely (dalam arsyad, 2000:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Media adalah bagian yang sangat penting dan tidak terpisahkan dari proses pembelajaran, terutama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hamidjojo (dalam Arsyad 2000:4) menyatakan bahwa memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Media pembelajaran, menurut Rossi dan Breidle (1966 dalam Sanjaya 2008:204) merupakan alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

Media pembelajaran ini memiliki kontribusi yang sangat penting terhadap proses pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985 dalam Sanjaya 2008:210) kontribusi tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Penyampai pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran dapat lebih interaktif.
4. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
5. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Menurut Sanjaya (2008:224) ada beberapa persyaratan yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- a. Media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, tidak semua media pembelajaran dapat cocok untuk semua tujuan pembelajaran. Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang harus dijadikan bahan pertimbangan dalam pemakaiannya.
- b. Media pembelajaran harus berdasarkan konsep yang jelas. Artinya pemilihan media tertentu bukan didasarkan kepala kesenangan guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian integral dalam keseluruhan proses pembelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa.
- d. Media pembelajaran harus sesuai dengan kondisi lingkungan, fasilitas dan waktu yang tersedia untuk kebutuhan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan teknik yang erat pertaliannya dengan metode mengajar (Angkowo, 2007: 11).

Secara umum terdapat tiga jenis media pembelajaran menurut Sanjaya (2008:211) yaitu :

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk media ini adalah film *slide*, foto, transparasi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
3. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *Slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Media audio-visual adalah media yang ***audible*** artinya dapat didengar dan media yang ***visible*** artinya dapat dilihat. Media audio-visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif (suleiman, 1988:11).

Menurut beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan yang kita ketahui, tepatnya pengetahuan di salurkan ke otak melalui satu indera

atau lebih. Banyak ahli berpendapat bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain (Suleiman, 1988:12-13).

Media audio visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Menurut Anderson (1994:103-105) bahwa dalam media audio visual terdapat kelebihan dan kekurangan antara lain:

- Kelebihan media audio visual :
 1. Dapat digunakan untuk klasikal atau individual
 2. Dapat digunakan seketika.
 3. Digunakan secara berulang.
 4. Dapat menyajikan objek yang bersifat bahaya.
 5. Dapat menyajikan objek secara detail.
 6. Menyajikan gambar dan suara.

- Kelemahan media audio visual:
 1. Sukar untuk dapat direvisi.
 2. Relatif mahal.
 3. Memerlukan keahlian khusus.

Menurut Arsyad (1996:9) belajar dengan menggunakan indra pandang dan indra dengar akan memberi keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pembelajaran hanya disajikan dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Pemerolehan hasil belajar melalui indra pandang dan indra dengar sangat menonjol perbedaannya. Menurut hasil penelitian Dale (1946, dalam Latuheru, 1988:16) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indra

pandang berkisar 75%, melalui indra dengar sekitar 13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Pembelajaran yang melibatkan lebih banyak indra akan mempermudah siswa dalam memahami dan mengingat pelajaran yang disampaikan.

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menarik dan efektif. Menurut Suleiman (1979:17) media audio visual dapat memotivasi siswa serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki permasalahan yang akhirnya menjurus kepada pengertian yang lebih baik. Media audio visual dapat menghasilkan cara belajar yang efektif dan komunikatif dalam waktu yang lebih singkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman (2011:206) bahwa suatu media dapat dikatakan baik apabila bersifat efektif dan komunikatif. Efektif artinya memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesan dan kepentingan siswa yang sedang belajar, sedangkan yang dimaksud dengan komunikatif ialah bahwa media tersebut mudah untuk dimengerti maksudnya dengan kata lain, apa yang ditampilkan melalui media tersebut mudah untuk ditangkap/dipahami oleh siswa.

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang banyak dikembangkan saat ini. Media audio visual adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar (Rohani, 1997:97)

Menurut Rohani (1997:28-29) pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria berikut ini:

1. Tujuan

Media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan.

2. Ketepatangunaan (validitas)

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.

3. Keadaan peserta didik

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.

4. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di sekolah/ perpustakaan serta mudah sulitnya diperoleh.

5. Mutu Teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

B. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam melaksanakan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu

teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran (Amri dan Ahmadi, 2010:90).

Pembelajaran *cooperative* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa bekerja dalam tim (*team*) untuk menuntaskan tujuan belajar.
2. Tim terdiri dari siswa-siswa yang mempunyai tingkat keberhasilan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bila memungkinkan tim merupakan campuran suku, budaya dan jenis kelamin.
4. Sistem penghargaan diorientasikan baik pada kelompok maupun individu (Estiti, 2006:8)

Pembelajaran kooperatif sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan-keterampilan kerjasama dan kolaborasi serta keterampilan tanya-jawab (Ibrahim dalam Trianto, 2007:45). Selanjutnya Ahmadi dan Piastetya (2005:62) menuliskan bahwa: Keunggulan pembelajaran kooperatif adalah: (1) Melatih keterampilan intelektual, (2) Siswa terlibat secara langsung, (3) Saling tukar menukar informasi, (4) Melatih komunikasi dan keterampilan bekerja sama. Kelemahan pembelajaran kooperatif :(1) Latar belakang pengetahuan, kematangan harus sama, (2) Menyita waktu lama, (3) Tergantung dengan kesiapan guru dalam menyiapkan diskusi, (4) Menuntut kesanggupan guru untuk mengontrol secara teliti keterlibatan siswa.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif menurut Ibrahim (dalam Trianto, 2007 : 48) adalah sebagai berikut (Tabel 1).

Tabel 1. Langkah-langkah pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase-1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar
Fase-2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan
Fase-3 Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok kooperatif	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien
Fase-4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka
Fase-5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya
Fase-6 Memberi penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok

Sumber: Ibrahim (dalam Trianto, 2007 : 48)

C. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair and Share*

Strategi *Think Pair and Share* atau berfikir, berpasangan dan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Strategi *Think Pair Share* ini berkembang dari penelitian belajar kooperatif dan waktu tunggu. Pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland sesuai dengan yang dikutip Arends (dalam Komalasari 2010:64) yang menyatakan bahwa *Think-Pair-Share* merupakan suatu cara yang

efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas, dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam *Think-Pair-Share* dapat memberikan banyak waktu berfikir untuk merespon dan saling membantu. Guru memperkirakan hanya melengkapi penyajian singkat atau siswa membaca tugas, atau situasi yang menjadi tanda tanya.

Menurut Lie (2002:57) *Think-Pair-Share* adalah pembelajaran yang memberi siswa kesempatan untuk bekerja sendiri dan bekerjasama dengan orang lain. Dalam hal ini, guru sangat berperan penting untuk membimbing siswa melakukan diskusi, sehingga terciptanya suasana belajar yang lebih hidup, aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Model pembelajaran *Think-Pair-Share*, siswa secara langsung dapat memecahkan masalah, memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya, membuat kesimpulan (diskusi) serta mempresentasikan di depan kelas sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.

Langkah-langkah (fase) TPS menurut Trianto (2007 : 61) adalah sebagai berikut:

1. Langkah 1: Berfikir (*Thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berfikir sendiri jawaban atau masalah. Siswa membutuhkan penjelasan

bahwa berbicara atau mengerjakan bukan bagian berfikir.

2. Langkah 2 : Berpasangan (*Pairing*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan atau menyatukan gagasan apabila suatu masalah khusus yang diidentifikasi.

3. Langkah 3 : Berbagi (*Sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Langkah ini akan menjadi efektif jika dilakukan dengan cara bergiliran pasangan demi pasangan dan dilanjutkan sampai sekitar seperempat pasangan telah mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Kelebihan dan kekurangan tipe TPS menurut Lie (2004: 46) adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan partisipasi; 2) Cocok untuk tugas sederhana; 3) Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok; 4) interaksi lebih mudah; 5) lebih mudah dan cepat membentuknya. Sedangkan kekurangan tipe TPS adalah sebagai berikut: 1) Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor; 2) Lebih sedikit ide yang muncul; 3) Jika ada perselisihan, tidak ada penengah.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang telah direncanakan (Sanjaya, 2008:13). Sementara itu, Abdurrahman (2003:37)

mendefinisikan hasil belajar sebagai suatu kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan proses mencapai tujuan, dengan demikian terjadi perubahan tingkah laku setelah proses pembelajaran. Guru dalam kegiatan pembelajaran, merumuskan tujuan-tujuan dari belajar yang harus dicapai siswa. Siswa yang berhasil adalah siswa yang mampu mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan-tujuan instruksional.

Hasil belajar kognitif menjadi cerminan tingkat keberhasilan siswa, seperti yang dikatakan oleh Eggen (1997:441) bahwa sebagian besar tujuan dan hasil belajar yang muncul dalam panduan kurikulum sekolah di beberapa negara bagian adalah dalam ranah kognitif, yang fokus pada pengetahuan dan pemahaman pada suatu fakta, konsep, prinsip, aturan, keterampilan, dan pemecahan masalah. Hal ini juga senada dengan pernyataan Anderson dan Krathwhohl (dalam Prawiradilaga, 2009:94) yaitu bila seseorang sedang belajar, maka akan terjadi peningkatan kognitif dalam dirinya. Setiap potensi terkait motorik atau sikap berawal dari proses kognitif. Dengan kata lain, berpikir kognitiflah yang menjadi dasar dari segala penguasaan ilmu dan peningkatan kemampuan. Anderson dan Krathwhohl merumuskan jenjang berpikir kognitif yang merupakan revisi dari taksonomi Bloom, seperti pada tabel 2.

Tabel 2. Proses Berfikir Kognitif

Berpikir	Uraian	Rincian
Mengingat	Memunculkan pengetahuan dari jangka panjang	Mengenali Mengingat
Mengerti	Membetuk arti dari pesan pembelajaran (isi) : lisan, tulisan, grafis atau gambar.	Memahami Membuat contoh Mengelompokkan Meringkas Meramalkan Membandingkan Menjelaskan
Menerapkan	Melaksanakan atau menggunakan prosedur dalam situasi tertentu	Melaksanakan Mengembangkan
Menganalisis	Menjabarkan komponen atau struktur dengan membedakan dari bentuk dan fungsi, tujuan dan seterusnya	Membedakan Menyusun kembali Menandai
Menilai	Menyusun pertimbangan berdasarkan kriteria persyaratan khusus	Mengecek Mengkritik
Berkreasi	Menyusun, sesuatu hal baru, memodifikasi suatu model lama, menjadi suatu yang berbeda.	Menghasilkan Merencanakan Membentuk

Hasil belajar dari aspek kognitif mempunyai hirarki atau tingkatan dalam pencapaiannya. Adapun tingkat-tingkat yang dimaksud adalah: (1) informasi non verbal, (2) informasi fakta dan pengetahuan verbal, (3) konsep dan prinsip, dan (4) pemecahan masalah dan kreatifitas. Informasi non verbal dikenal atau dipelajari dengan cara penginderaan terhadap objek-objek dan peristiwa-peristiwa secara langsung. Informasi fakta dan pengetahuan verbal dikenal atau dipelajari dengan cara mendengarkan orang lain dan dengan jalan membaca. Semuanya itu penting untuk memperoleh konsep-konsep. Selanjutnya, konsep-konsep itu penting untuk membentuk prinsip-prinsip. Kemudian prinsip-prinsip itu penting di dalam pemecahan masalah atau di dalam kreativitas (Slameto, 1991: 131).

Tes hasil belajar merupakan butir tes yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Tes hasil belajar meliputi tes hasil belajar produk, tes hasil belajar proses, dan tes hasil belajar psikomotorik. Tes hasil belajar dikembangkan sesuai dengan jenjang kemampuan kognitif. Untuk penskoran hasil tes, menggunakan panduan evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap butir soal (Trianto, 2010:114).

E. Aktivitas Belajar

Menurut Hamalik (2003:171) bahwa pengajaran yang efektif adalah pengajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2007:95) yang menyatakan bahwa pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Aktivitas adalah segala usaha yang mengarah pada perubahan perilaku untuk mencapai tujuan yang terarah dan yang diharapkan.

Aktivitas siswa menurut Diedrich (Sardiman, 2007:101) digolongkan ke dalam delapan jenis kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, meliputi kegiatan; membaca, melihat gambar, mengamati, eksperimen, pameran, dan mengamati orang lain atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan, meliputi kegiatan; menyatakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan,

memberikan saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.

3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, meliputi kegiatan; mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, dan mendengarkan suatu permainan.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, meliputi kegiatan; menulis laporan, membuat rangkuman, mengerjakan tes, mengerjakan lembar kerja, menulis cerita, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, meliputi kegiatan; menggambar, membuat grafik, diagram peta dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan matrik, meliputi kegiatan; melakukan percobaan, melaksanakan pameran, menyelenggarakan permainan, dan membuat model.
7. Kegiatan-kegiatan mental, meliputi kegiatan; mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, meliputi kegiatan; minat, membedakan, berani, tenang.

Klasifikasi aktivitas seperti yang diuraikan di atas, menunjukkan bahwa aktivitas di sekolah cukup kompleks dan bervariasi. Jika berbagai macam kegiatan tersebut dapat di ciptakan disekolah, tentu sekolah akan lebih dinamis, tidak membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar. Kreativitas guru mutlak diperlukan agar dapat merencanakan kegiatan siswa yang sangat bervariasi.

Manfaat aktivitas belajar dalam proses pembelajaran menurut Hamalik (2003:91) adalah:

- a. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri dan akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- c. Memupuk kerja sama yang harmonis dikalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- d. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individu.
- e. Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar demokrasi, kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
- f. Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, guru dengan orang tua, siswa yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- g. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berfikir kritis.
- h. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Azas aktivitas menuntut guru untuk membangkitkan aktivitas siswa baik secara jasmani maupun rohani pada waktu siswa menerima pelajaran.

Untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, guru harus mampu menentukan bentuk pengalaman belajar yang tepat sehingga dapat mempraktekkan kemampuan dan keterampilan