

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hasil Belajar

Proses belajar mengajar dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan dari proses belajar mengajar tersebut. Hasil belajar merupakan hasil yang menggambarkan kemampuan yang diperoleh anak setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil inilah yang akan menjadi ukuran keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Mengenai hasil belajar Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) menyatakan: “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pangsang dan puncak proses belajar”.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa yang diwujudkan dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes pada saat berakhirnya proses pembelajaran. Hamalik (2006:30) mengatakan hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti

menjadi mengerti. Sedangkan Djamarah (2008:45) mengatakan bahwa hasil belajar adalah prestasi dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Hasil tidak akan pernah dihasilkan selama orang tidak melakukan sesuatu. Untuk menghasilkan sebuah prestasi dibutuhkan perjuangan dan pengorbanan yang sangat besar. Hanya dengan keuletan, sungguh-sungguh, kemauan yang tinggi dan rasa optimisme dirilah yang mampu untuk mencapainya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar siswa dapat diketahui setelah diadakan evaluasi. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tentang tinggi atau rendahnya hasil belajar siswa. Hasil belajar merupakan prestasi yang diperoleh setelah melakukan suatu kegiatan yang mana akan menimbulkan suatu perubahan-perubahan pada diri individu.

Suhardjono dalam Arikunto, dkk (2006: 55) mengemukakan bahwa “banyak faktor yang mempengaruhi hasil pembelajaran. Ada faktor yang diubah (seperti: cara mengajar, mutu rancangan, model evaluasi, dan lain-lain), ada pula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, lingkungan sosial, lingkungan sekolah, dan lain-lain)”.

Didukung oleh Djamarah (2008:176) yang menyatakan bahwa, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain sebagai berikut:

1. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa (intern) yaitu:
 - a) Fisiologis yang meliputi; kondisi fisiologis dan kondisi panca indra.
 - b) Psikologis yang meliputi; minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif.
2. Faktor yang berasal dari luar diri siswa (ekstern) yaitu:
 - a) Lingkungan yang meliputi lingkungan alami (lingkungan hidup dan lingkungan sekolah) dan lingkungan sosial budaya.
 - b) Instrumental yang meliputi kurikulum, program, sarana, dan fasilitas, serta guru.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Slameto (2003), yaitu:

- a. faktor-faktor yang bersumber dari dalam diri manusia (intern) faktor ini dapat diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor biologis dan faktor psikologis. Faktor biologis antara lain usia, kematangan dan kesehatan, sedangkan faktor psikologis adalah kelelahan, suasana hati, motivasi, minat dan kebiasaan belajar.
- b. faktor yang bersumber dari luar manusia (ekstern) faktor ini diklasifikasikan menjadi dua yakni faktor manusia dan faktor non manusia seperti alam, benda, hewan, dan lingkungan fisik.

Sardiman (2009: 17) mengemukakan bahwa hasil pengajaran itu dapat dikatakan baik, apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Hasil belajar itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
- b. Hasil belajar itu merupakan pengetahuan asli atau otentik. Pengetahuan hasil proses belajar mengajar itu bagi siswa seolah-olah telah merupakan bagian kepribadian bagi diri setiap siswa, sehingga akan dapat mempengaruhi pandangan dan cara mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah hasil belajar yaitu:

- a. Ranah Kognitif

Ranah Kognitif berhubungan dengan kemampuan berfikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis dan kemampuan mengevaluasi. Ranah kognitif merupakan salah satu aspek yang akan dinilai setelah proses pembelajaran berlangsung.

b. Ranah Afektif

Ranah Afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai.

c. Ranah Psikomotor

Pelajaran yang termasuk psikomotor adalah mata pelajaran yang lebih berorientasi pada gerakan dan menekankan pada reaksi-reaksi fisik.

Ranah psikomotor yang dinilai adalah tes keterampilan siswa yang menggunakan alat-alat praktikum.

(<http://mudjiono.wimamadiun.com/materi/deskripsi.pdf>).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan tingkah laku secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran serta perubahan cenderung menetap dari arah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan pada waktu tertentu.

2. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan usaha guru untuk membuat siswa belajar. Proses pembelajaran dilakukan dengan mempertemukan siswa dengan berbagai

sumber belajar. Sumber belajar dapat berupa orang, benda, isi pelajaran, media pembelajaran, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar siswa. Dalam proses pembelajaran, seorang guru pada saat menyajikan bahan ajar kepada para siswa kerap kali menggunakan media. Agar informasi atau bahan ajar tersebut dapat diterima atau diserap dengan baik oleh para siswa, dan pada akhirnya diharapkan terjadi perubahan-perubahan perilaku, baik berupa pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), maupun keterampilan (psikomotor).

Kata media menurut Sadiman (2008:6) berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata *medoe* yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gagne dalam Sadiman (2008: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan Briggs dalam Sadiman (2008: 6), menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Dan Schramm, dalam Rayandra (2011: 7), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan / informasi yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Sanjaya (2010:204) mengatakan media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, komputer dan lain sebagainya. Selain alat-alat tersebut orang dan bahan serta peralatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap juga disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran, menurut Gerlach & Ely dalam Rayandra (2011: 7), memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (*hardware*), seperti komputer, televisi, proyektor, dan perangkat lunak (*software*) yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi, media pembelajaran tidak hanya berupa benda mati, tetapi juga benda hidup, seperti manusia. Sebagai benda hidup, media dapat juga merupakan pesan yang dapat dipelajari, Rayandra (2011: 8).

Berdasarkan pengertian di atas, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, serta merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

2.1 Manfaat Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran menggunakan media dapat menciptakan interaksi aktif siswa dengan memberikan berbagai rangsangan yang melibatkan pengalamannya. Pembelajaran berjalan lebih efektif, apabila pengalaman yang diberikan merangsang keseluruhan aktifitas daya indera siswa.

Semakin banyak fungsi indera diaktifkan, maka semakin besar kecenderungannya informasi yang disampaikan dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Secara umum pemanfaatan media dalam pembelajaran memiliki kegunaan untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, daya indera, meningkatkan partisipasi siswa, memberikan rangsangan, pengalaman, serta persepsi yang relatif sama. Riyana (2008:10) mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut:

- 1) membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak
- 2) menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat kedalam lingkungan belajar
- 3) menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil
- 4) memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat atau lambat.

Thobroni (2011:213) mengatakan media pembelajaran dapat bermanfaat dalam proses belajar mengajar yaitu media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan, menarik perhatian siswa, meningkatkan hasil belajar, mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu serta memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi, minat

belajar, pemahaman siswa, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran data serta memadatkan informasi.

Djamarah (2010:121) mengklasifikasikan manfaat media pembelajaran menjadi dua yaitu media sebagai alat bantu dan media sebagai sumber belajar.

a. Media sebagai Alat Bantu

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri, karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan guru kepada siswa. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik terutama bahan pelajaran yang rumit dan cukup kompleks seperti dalam pembelajaran IPS Terpadu.

Berkaitan dengan manfaat media sebagai alat bantu, Djamarah (2010:121) menjelaskan sebagai berikut:

Setiap materi pelajaran memiliki tingkat kesukaran yang bervariasi. Pada satu sisi ada bahan pelajaran yang tidak memerlukan alat bantu, tetapi di lain pihak ada bahan pelajaran yang sangat memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran seperti globe, grafik, gambar, slide presentasi dan lain sebagainya. Bahan pelajaran dengan tingkat kesukaran yang tinggi tentu sukar diproses oleh siswa apalagi bagi siswa yang kurang menyukai bahan pelajaran yang disampaikan tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digunakan untuk melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal tersebut dilandasi dengan keyakinan bahwa prose belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan

belajar anak didik dalam tenggang waktu cukup lama. Oleh karenanya media disebut sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, sedangkan guru yang mempergunakannya untuk membelajarkan siswa demi tercapainya tujuan pengajaran.

b. Media sebagai Sumber Belajar

Belajar mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh setiap siswa. nilai-nilai itu tidak datang dengan sendirinya tetapi terambil dari berbagai sumber. Sumber belajar yang sesungguhnya banyak sekali terdapat dimana-mana. Djamarah (2010:122) membagi sumber belajar menjadi lima kategori yaitu manusia, buku, media massa, alam lingkungan serta media pendidikan. Oleh karena itu sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana bahan pengajaran terdapat atau asal untuk belajar seseorang.

Berdasarkan penjelasan tersebut media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan siswa. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Guru dalam menerangkan suatu benda dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan siswa di depan kelas. Apabila hal tersebut tidak dimungkinkan, guru dapat membuat sketsa dari benda tersebut sebagai sumber belajar.

2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Media memiliki ciri-ciri yang merupakan petunjuk mengapa suatu media dikembangkan dan digunakan dalam pembelajaran, dan fungsi media dalam pembelajaran dapat memperjelas materi pelajaran yang memiliki konsep abstrak, mencapai materi yang lebih luas dalam satu waktu tertentu sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien bila dilakukan oleh guru.

Gerlach (Arsyad, 2004: 12) mengemukakan bahwa *media of learning has characters include: (1) philosophy, (2) manipulative, and (3) distributive.* Media secara filsafat menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali oleh media dan dapat digunakan setiap saat. Secara manipulatif media memungkinkan transformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang berlangsung sehari-hari dapat disajikan dalam waktu beberapa menit, suatu kejadian dapat diperlambat, diperbaiki sesuai kebutuhan, dapat digunakan berulang-ulang dan secara distributif dengan media memungkinkan penyampaian pesan tanpa batas ruang dan waktu, dapat disajikan pada sejumlah siswa dengan memberikan stimulus relatif sama.

Fungsi utama media, yaitu sebagai alat bantu menyampaikan materi pembelajaran dan saluran komunikasi dari sumber informasi kepada siswa, sehingga materi pelajaran yang sulit sekalipun dapat ditangkap oleh siswa.

Levis dan Lentz dalam Arsyad (2004: 16) mengemukakan empat fungsi media visual dalam pembelajaran yaitu:

- (1) fungsi atensi, untuk menarik minat dan mengarahkan perhatian siswa
- (2) fungsi afeksi, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi yang disajikan
- (3) fungsi kognisi, memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran
- (4) fungsi kompensatoris, untuk mengakomodasi pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa.

Penggunaan media pembelajaran membuat perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran menjadi lebih besar dan menarik. Hal ini dapat membangkitkan minat, motivasi dan kreatifitas siswa dalam menyalurkan rasa ingin tahunya pada materi yang sedang dipelajarinya. Siswa yang bangkit minat, motivasi dan kreatifitasnya dapat bermakna belajarnya sehingga hasil belajar siswa dapat lebih baik dan tujuan yang telah ditetapkan dari kegiatan pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Apabila ditinjau dari penggunaan media baik perorangan, kelompok kecil, maupun massal, Kemp dan Dayton (Arsyad, 2004: 28) menyatakan berapa fungsi media pembelajaran yaitu: “(1) memotivasi minat dan tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi”. Media pembelajaran dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri. Siswa tidak selalu menunggu informasi yang diberikan oleh gurunya, tetapi ia dapat mencari dan mendapatkan informasi yang dituturkan dari beberapa sumber lain baik membaca buku, melihat pameran, menonton film atau televisi dan lain sebagainya.

Ada tiga kategori utama berbagai bentuk media pembelajaran yang dinyatakan oleh Haney dan Ullmer dalam Miarso (2004: 462) yaitu:

1. Media penyaji, yaitu media yang mampu menyajikan informasi,
2. Media objek, yaitu media yang mengandung informasi, dan

3. Media interaktif, yaitu media untuk berinteraksi siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran pada hakikatnya adalah salah satu sumber belajar yang merupakan perpaduan antara bahan dan alat pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta peralatan yang digunakan untuk pembelajaran. Media sebagai salah satu sumber dalam pemanfaatannya dapat membantu mengurangi berbagai hambatan dalam pembelajaran. Sehingga dalam penyampaian pesan pembelajaran tidak menyebabkan kesalahan dan keberagaman penafsiran, yang meliputi hambatan psikologis, fisik, kultural dan lingkungan.

Sudjana dalam Suryosubroto (2002: 48) menyatakan akan pentingnya media dalam pembelajaran, karena memiliki fungsi pokok, yaitu:

1. sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran efektif
2. bagian integral keseluruhan situasi belajar
3. integrasi dengan tujuan dan isi pelajaran
4. mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.

Melihat fungsi pokok dari media pembelajaran diatas, maka peran guru perlu ditingkatkan. Perannya yang perlu ditingkatkan yaitu kompetensi guru mengajar perlu memiliki keterampilan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam penyajian bahan materi pelajaran, sehingga dapat menimbulkan dan membangkitkan stimulus yang kuat untuk meningkatkan hasil belajar yang dicapai siswa.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, dapatlah disimpulkan beberapa fungsi praktis dalam penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa di lingkungan mereka, serta kemungkinan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan.

2.3 Jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam pembelajaran banyak sekali jenisnya.

Menurut Rayandra (2011: 40), media pembelajaran dapat dikelompokkan dalam berbagai cara.

- a. Mahal murahnya
 1. Media besar, yaitu media yang secara relatif harganya mahal, misalnya film, TV, video, komputer.
 2. Media kecil, yaitu media yang secara relatif harganya murah, misalnya gambar foto, kaset audio, buku.
- b. Menurut daya jangkauannya
 1. Media yang jangkauannya luas, misalnya program TV, program radio, internet, *e-mail*, surat kabar .
 2. Media yang jangkauannya seluas ruangan, misalnya media OHP, *slide*, program video, program kaset audio, papan tulis.
- c. Media elektronik dan magnetik
 1. Media elektronik seperti komputer, TV
 2. Media magnetik seperti kaset audio dan kaset video.
- d. Media gerak dan non-gerak
 1. Media gerak seperti film, video.
 2. Media non-gerak seperti *slide*, OHP, buku.
- e. Media proyeksi dan non-proyeksi
 1. Media proyeksi seperti OHP, buku.

2. Media non-proyeksi seperti video, radio, buku.

Menurut Rayandra (2011: 45), media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu:

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan semata-mata dari peserta didik. Contohnya buku, peta, gambar, globe bumi, dan sebagainya.
2. Media audio, adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Contohnya tape recorder, radio, dan CD player.
3. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Contohnya film, video dan lain-lain.
4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan beberapa jenis media dan peralatan secara terintegrasi dalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran. Pembelajaran multimedia melibatkan indera penglihatan dan pendengaran melalui teks, visual diam, visual gerak, dan audio serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi komunikasi dan informasi.

Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2004:19) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu media tradisional serta media teknologi mutakhir. Lebih lanjut Arsyad, (2004:21) menjelaskan sebagai berikut:

Pilihan media tradisional berupa media visual diam tidak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realita. Sedangkan pilihan media teknologi mutakhir berupa media berbasis telekomunikasi seperti *teleconference* dan media berbasis mikroprosesor seperti permainan komputer dan *hypermedia*.

2.4 Pemilihan Media

Pembelajaran efektif memerlukan perencanaan yang baik, pada kenyataannya dilapangan, bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas atas dasar pertimbangan, antara

lain: guru merasa akrab dengan media itu seperti misalnya papan tulis atau proyektor transparans, guru merasa dengan media yang dipilihnya dapat menggambarkan lebih baik dari pada dirinya sendiri, media yang dipilih untuk memotivasi dan lebih menarik minat serta perhatian siswa. Atas dasar pertimbangan ini guru diharapkan dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Pemilihan media yang tepat menurut Arsyad (2004: 69) dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut:

1. hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas, dan peralatan yang telah tersedia , waktu yang tersedia, sumber-sumber yang tersedia;
2. persyaratan isi, tugas dan jenis pembelajaran. Setiap pembelajaran itu menuntut perilaku yang berbeda-beda, dengan demikian akan memerlukan teknik dan media penyajian yang berbeda pula;
3. memperhatikan kemampuan dan keterampilan awal siswa, serta karakteristik siswa;
4. pertimbangan lain, yaitu tingkat kesenangan dan keefektifan biaya;
5. mempertimbangkan kemampuan akomodasi penyajian stimulus yang tepat, akomodasi respon siswa yang tepat, akomodasi umpan balik, dan pemilihan media utama dan media sekunder;
6. memperhatikan media sekunder karena pengajaran yang berhasil menggunakan media yang beragam.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa kriteria yang layak untuk diperhatikan dalam memilih media sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai sebagai berikut:

- a. tepat untuk mendukung materi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi;
- b. praktis, luwes dan bertahan;
- c. guru terampil menggunakannya;
- d. pengelompokan sasaran;
- e. kualitas teknis.

Guru terampil dalam menggunakan media ini sebagai kriteria utama, karena apapun media itu guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat media pembelajaran tergantung pada guru yang menggunakannya. Proyektor transparans (OHP), LCD (infokus), komputer dan peralatan canggih lainnya tidak memiliki arti apa-apa, jika guru belum mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Sebagai upaya meningkatkan mutu dan hasil belajar siswa. Salah satu kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media adalah dukungan terhadap materi pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia, maka guru berusaha untuk mengembangkannya sendiri.

3. Media *Audio-Visual*

Cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah dikenal dewasa ini, dari yang sederhana sampai yang berteknologi tinggi, dari yang mudah dan sudah ada secara natural sampai kepada media yang harus dirancang sendiri oleh guru. Media *audio-visual* menurut Rayandra (2011: 73), adalah media yang mempunyai unsur suara (*audio*) dan unsur gambar (*visual*) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi. Serupa dengan pendapat Harmawan (dalam blog Robiatul, 2011) mengemukakan bahwa “Media *audio visual* adalah Media instruksional moderen yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan, dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar)”.

Menurut Djamarah dan Zain (2006: 124) menyatakan bahwa media *audio-visual* mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media (media audio/suara dan media visual/gambar).

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan dengar sangat menonjol perbedaannya. Menurut Dale, yang terkenal dengan kerucut pengalamannya, mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indera penglihatan (mata), melalui indera dengar (telinga) sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Para pendukung media *audio visual* menyatakan bahwa jika media berbagai indera dikombinasikan, efek yang dihasilkan melebihi penjumlahan bagian-bagiannya. Dengan demikian apabila media *audio visual* mampu dipersentasikan dengan baik maka pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Ditinjau dari karakteristiknya media *audio-visual* pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua yakni media *audio-visual* diam dan media *audio-visual* gerak.

- a). *Audio-visual* diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, cetak suara.
- b). *Audio-visual* gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.

Rayandra (2011: 73), pembagian lain dari media ini adalah a). *Audio-visual* murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari satu sumber seperti film, *video cassette*, b). *Audio-visual* tidak murni, yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal

dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slide proyektor* dan unsur suara yang berasal dari *tape recorder*. Contoh lainnya adalah *film strip* suara dan cetak suara.

Video sebagai media *audio visual* yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Video merupakan suatu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta maupun fiktif, bisa bersifat informatif edukatif maupun intruksional. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Dengan adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui indera pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan untuk menciptakan pembelajaran melalui bentuk visual/gambar. Walau bentuk fisiknya berbeda, video memiliki kesamaan dengan film, yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak. Menurut Suparman dalam Rayandra (2011: 74), mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Pesan-pesan yang disampaikan dapat bersifat *informative*, pendidikan dan pengajaran.

Kelebihan media *audio visual* menurut Sutrisna:

1. Menarik perhatian siswa, beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media *visual*), sekaligus dengan pendengaran (media *audio*), dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan. Salah satu keuntungan penggunaan media pembelajaran *audio visual* adalah, tampilannya dapat dibuat semenarik mungkin, agar anak tertarik untuk mempelajarinya. Misalnya dengan animasi – animasi kartun tentang

perkembangbiakan makhluk hidup yang di kemas dalam cerita yang menarik.

2. Baik untuk semua siswa karena dapat mendengar dan melihat.
3. Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram, ataupun cerita.
4. Variatif, Karena jenisnya yang beragam, guru dapat menggunakan beragam film yang ada kartun, tiga dimensi, empat dimensi, dokumenter dan yang lainnya. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif, dan tidak membosankan bagi para siswa.
5. Bisa diperlambat dan diulang.
6. Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.

Adapun kelemahannya adalah:

1. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikan.
2. Sifat komunikasinya bersifat satu arah menyebabkan kegiatan siswa menjadi pasif.
3. Kurang mampu menampilkan detail objek yang disajikan secara sempurna.
4. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

<http://putusutrisna.blogspot.com/-media-pembelajaran>

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan media *audio visual* mampu merangsang daya imajinasi siswa, sehingga siswa akan merasa menjiwai dalam melakukan pembelajaran. Hal ini akan mempermudah siswa dalam mendeskripsikan materi-materi dalam IPS Terpadu dengan kehidupan nyata. Siswa akan merasa tertarik dan lebih aktif dalam mempelajari IPS Terpadu sehingga dapat meningkatkan hasil belajar IPS Terpadu siswa.

4. Media PowerPoint

Salah satu media fasilitas yang disajikan komputer yang dapat digunakan untuk menyajikan materi pelajaran yaitu dengan optimalisasi pemanfaatan media *Slide PowerPoint*. *Power Point* merupakan salah satu program

dalam *Microsoft Office*. *Microsoft Office Power Point* adalah salah satu jenis program yang tergabung dalam *Microsoft office*. *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Hal ini sebagaimana dikemukakan Riyana (2008: 102) “Program *Microsoft Office Power Point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data”.

Riyana (2008:102) mengatakan *Microsoft Office Power Point* memiliki kemampuan untuk menggabungkan berbagai unsur media seperti pengolahan teks, warna, gambar, grafik, serta animasi. Terdapat tiga tipe penggunaan *Microsoft Office Power Point* yaitu *personal presentation*, *stand alone* dan *web based*.

Jika media *Microsoft Powerpoint* digunakan dalam proses belajar mengajar, media *Microsoft Powerpoint* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penyampaian yang menarik. Pada umumnya *Microsoft Office Power Point* digunakan untuk presentasi dalam *classical learning*, karena *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk kepentingan presentasi. Berdasarkan pola penyajian yang telah dikemukakan sebelumnya bahwa *Microsoft Office Power Point* yang digunakan untuk presentasi dalam *classical learning* disebut *personal presentation*. *Microsoft Office Power Point* pada pola

penyajian ini digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk menyampaikan materi dan kontrol pembelajaran terletak pada guru.

Riyana (2008:103) mengatakan prosedur pengembangan media menggunakan *Microsoft Office Power Point* dilakukan melalui empat tahap yaitu identifikasi program, mengumpulkan bahan pendukung, proses pembuatan di *Microsoft Office Power Point* dan penggunaan program tersebut yang sebelumnya telah dilakukan *reviw* program. Identifikasi program dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran dan sumber pendukung seperti animasi, gambar, video dan sebagainya. Mengumpulkan bahan pendukung dapat dilakukan dengan cara memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan dan dapat dilakukan dengan cara *browsing*. Setelah bahan terkumpul selanjutnya proses pengerjaan di *Microsoft Office Power Point* sampai selesai.

Secara teoritis, sejauh ini media *Microsoft Powerpoint* di dalam proses belajar mengajar memiliki beberapa kelebihan diantaranya :

- 1). Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.
- 2). Dapat merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
- 3). Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
- 4). Tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
- 5). Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
- 6). Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

Namun demikian, media hanyalah sebagai alat bantu, disisi lain media selain mempunyai kelebihan pastinya juga mempunyai kekurangan. Begitu juga media *Microsoft Powerpoint* selain mempunyai kelebihan juga mempunyai kekurangan-kekurangan. Adapun kekurangan dari media *Microsoft Powerpoint* diantaranya adalah:

1. harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
2. Jika yang digunakan untuk presentasi di kelas adalah PC, maka para pendidik harus direpotkan oleh pengangkutan dan penyimpanan PC tersebut.
3. Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14"-15"), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
4. Para pendidik harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program ini, agar jalannya presentasi tidak banyak hambatan.

<http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2189519-media-microsoft-powerpoint/#ixzz1yozjipgP>

Setiap sekolah memiliki fasilitas berbeda. Ketersediaan media yang dapat menunjang proses belajar mengajar antara sekolah yang satu dengan sekolah lain berbeda. Keterbatasan akan media tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sulitnya memperoleh media yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan kepada siswa, keterbatasan dana, cepat rusak, kurang dukungan dari pimpinan dan lain sebagainya.

Keterbatasan akan adanya media seperti perangkat presentasi yang diperlukan sebagai alat yang mampu menampilkan informasi yang terdapat pada *Microsoft Office Power Point* dapat diatasi dengan menggunakan pola penyajian *stand alone*. Daryanto (2006:31) mengatakan *stand alone* adalah pola penyajian *Microsoft Office Power Point* yang dirancang khusus untuk pembelajaran individual yang bersifat interaktif. Setiap siswa

dapat mempelajari materi pelajaran secara individual. Siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuannya sehingga penggunaan *Microsoft Office Power Point* dengan pola penyajian *stand alone* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

5. Hakikat Pembelajaran IPS Terpadu

Model pembelajaran terpadu merupakan salah satu model implementasi kurikulum yang dianjurkan untuk diaplikasikan pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat Sekolah Dasar (SD/MI) sampai dengan Sekolah Menengah Atas (SMA/MA). Model pembelajaran terpadu pada hakikatnya merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik dan otentik (Depdiknas, 2006:3).

Hakikat IPS adalah telaah tentang manusia dan dunianya. Manusia sebagai makhluk sosial selalu hidup bersama dengan sesamanya. Dengan kemajuan teknologi pula sekarang ini orang dapat berkomunikasi dengan cepat dimanapun mereka berada melalui handphone dan internet. Kemajuan Iptek menyebabkan cepatnya komunikasi antara orang yang satu dengan lainnya, antara negara satu dengan negara lainnya. Dengan demikian maka arus informasi akan semakin cepat pula mengalirnya. Oleh karena itu diyakini bahwa orang yang menguasai informasi itulah yang akan menguasai dunia.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka IPS merupakan suatu pendekatan interdisipliner (*Inter-disciplinary Approach*) dari pelajaran Ilmu-ilmu Sosial. IPS merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu Sosial, seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, pkn, dan sebagainya. IPS terpadu dalam penelitian ini dikhususkan pada bidang ekonomi.

Sumaatmaja (2006:20) menjelaskan tujuan pembelajaran IPS sebagai berikut. Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

Tujuan tersebut dapat dicapai manakala program-program pembelajaran IPS di sekolah diorganisasikan secara baik. Dari rumusan tujuan tersebut dapat dirinci sebagai berikut.

1. Memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat atau lingkungannya, melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat.
2. Mengetahui dan memahami konsep dasar dan mampu menggunakan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial yang kemudian dapat digunakan untuk memecahkan masalah-masalah sosial.
3. Mampu menggunakan model-model dan proses berpikir serta membuat keputusan untuk menyelesaikan isu dan masalah yang berkembang di masyarakat.
4. Menaruh perhatian terhadap isu-isu dan masalah-masalah sosial, serta mampu membuat analisis yang kritis, selanjutnya mampu mengambil tindakan yang tepat.

5. Mampu mengembangkan berbagai potensi sehingga mampu membangun diri sendiri agar *survive* yang kemudian bertanggung jawab membangun masyarakat. pengembangan keterampilan pembuatan keputusan.
6. Memotivasi seseorang untuk bertindak berdasarkan moral.
7. Fasilitator di dalam suatu lingkungan yang terbuka dan tidak bersifat menghakimi.
8. Mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya “*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*” dan mengembangkan kemampuan siswa menggunakan penalaran dalam mengambil keputusan pada setiap persoalan yang dihadapinya.
9. Menekankan perasaan, emosi, dan derajat penerimaan atau penolakan siswa terhadap materi Pembelajaran IPS yang diberikan.

<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2011/03/12/karakteristik-mata-pelajaran-ilmu-pengetahuan-sosial-ips/>

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Penelitian yang Relevan

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1	Erika (2011)	Pengaruh Media <i>Audiovisual</i> Melalui Model Pembelajaran NHT Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Materi Pokok Pencemaran Lingkungan	Ada perbedaan hasil belajar biologi siswa yang pembelajarannya menggunakan media <i>audiovisual</i> melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan siswa yang diajarkan dengan media gambar melalui model pembelajaran kooperatif tipe NHT dengan rata-rata 65,76 pada kelas eksperimen dan 51,26 pada kelas kontrol. (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Bandar Lampung)
2.	Iswan Waluyo (2011)	Pengaruh Media <i>Audio Visual</i> terhadap konsep	Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media <i>audio visual</i>

		Matematika siswa SMP Negeri 7 Bandar Lampung	terhadap konsep matematika dengan rata-rata 82,62 pada kelas eksperimen dan 78,31 pada kelas kontrol
3.	Lia Evita (2010)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu (Ekonomi) Siswa yang dibelajarkan Menggunakan Media Powerpoint dengan siswa yang dibelajarkan tanpa media Powerpoint Pada Pembelajaran Kooperatif tipe STAD	Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang dibelajarkan menggunakan media powerpoint dengan pembelajaran kooperatif tipe STAD dan siswa yang dibelajarkan tanpa media powerpoint dengan pembelajran kooperatif tipe STAD dengan rata-rata 80,256 pada kelas eksperimen dan 71,795 pada kelas kontrol. (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMPN 21 Bandar Lampung TP 2009/2010)

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran salah satunya bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa yang ditunjukkan oleh adanya hasil belajar yang memuaskan.

Untuk memperoleh hasil belajar yang memuaskan tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, yaitu: guru, siswa, model pembelajaran, serta media yang digunakan.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, guru sebagai moderator dan fasilitator dalam proses pembelajaran harus mampu melayani setiap siswa sesuai karakteristik mereka masing-masing. Guru juga harus mampu menggunakan ber-

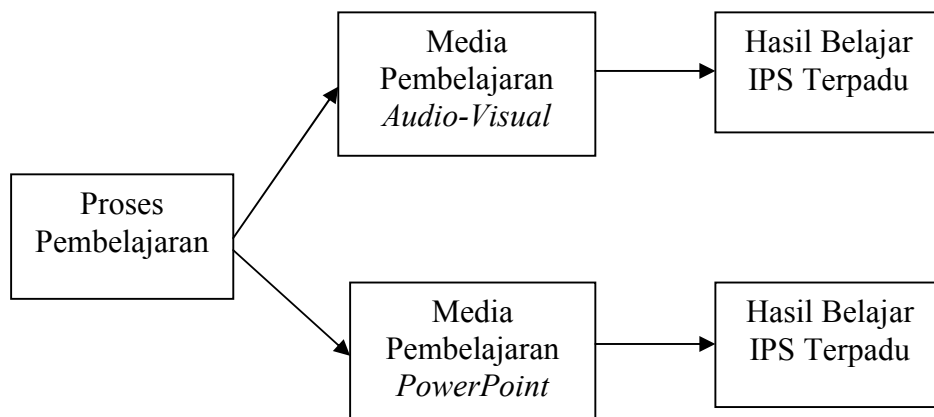
bagai model pembelajaran yang mampu mengakomodasi semua kebutuhan siswa serta memanfaatkan berbagai media dalam menyampaikan materi pelajaran.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *audio visual* dan *powerpoint*. Media *audio visual* ini dibuat sedemikian rupa agar mampu mewakili pelajaran IPS Terpadu secara kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari. Memaparkan materi pelajaran sesuai dengan realita dan manfaat yang ada di lingkungan masing-masing siswa. Dan media *powerpoint* dapat menyampaikan pengertian atau informasi dengan cara yang lebih kongkrit atau lebih nyata daripada yang dapat disampaikan oleh kata-kata yang diucapkan, dicetak atau ditulis. Setiap komponen media dapat merangsang satu atau lebih indera manusia, karena 13% dari yang dipelajari didapat lewat indera pendengaran, sedangkan 75% lewat indera penglihatan dan 12% dari indera lainnya. Sehingga apa yang diterima melalui media akan lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.

Proses belajar mengajar dengan menggunakan media *audio visual* dan media *powerpoint* dalam pelajaran IPS Terpadu dapat memotivasi siswa agar belajar lebih serius untuk meningkatkan hasil belajarnya serta diharapkan akan membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan diteliti mengenai perbandingan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audio visual* dengan media *powerpoint*.

Berdasarkan uraian diatas maka kerangka pikir penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir



D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas VIII semester genap tahun pelajaran 2011/2012 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama dalam mata pelajaran IPS Terpadu.
2. Kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *audio visual* dan kelas yang diajarkan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*, diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi peningkatan hasil belajar IPS Terpadu siswa selain menggunakan media pembelajaran *audio visual* dan *powerpoint*, diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audio visual* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint*.

Hipotesis ini dirumuskan menjadi hipotesis verbal dan hipotesis statistik:

1. Hipotesis Verbal

Ho : Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audio visual* lebih rendah dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint*.

Ha : Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu siswa yang pembelajarannya menggunakan media *audio visual* lebih tinggi dibandingkan siswa yang pembelajarannya menggunakan media *powerpoint*.

2. Hipotesis Statistik

Ho : $\mu_1 < \mu_2$

Ha : $\mu_1 > \mu_2$