

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Media Audio-Visual**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar (Sadiman, 2009:6). Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2006:6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar. Sementara itu, Briggs (dalam Sadiman, 2006:6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan merangsang siswa untuk belajar.

Pengetahuan tentang kelebihan dan kelemahan setiap jenis media menjadi hal yang penting sehingga guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Rohani (1997:28-29) bahwa pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria sebagai berikut:

1. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan intruksional 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 tersebut di sekolah/ perpustakaan serta mudah sulitnya diperoleh.
5. Mutu Teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
6. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang di keluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Media pembelajaran menurut Asyar (2011:8), merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien. Secara umum, menurut Asyar (2011:76) ada empat jenis media pembelajaran, yaitu :

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, foto, dsb.
2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
3. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat

disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.

4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

Media audio-visual merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Adanya unsur audio kemungkinan 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. Dapat diperlambat dan dipercepat.
  7. Menyajikan gambar dan suara.
- Kelemahan media audio visual:
  1. Sukar untuk dapat direvisi.
  2. Relatif mahal.
  3. Memerlukan keahlian khusus.

## **B. Pembelajaran Kooperatif**

Pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi

dengan temannya (Trianto, 2007: 41). Hal ini didukung oleh pendapat Jasmine (2007:129) yang menyatakan bahwa melalui pembelajaran kooperatif siswa dapat lebih aktif di dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya. Anggota kelompok akan saling mendukung dan harus menunjukkan hasil belajar mereka serta berpegang pada tanggungjawab individu untuk belajar.

Definisi *cooperative learning* (pembelajaran kooperatif) menurut Bern dan Erickson merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran (Komalasari, 2010:62). Tujuan pembelajaran kooperatif berbeda dengan kelompok konvensional yang menerapkan sistem kompetisi, dimana keberhasilan individu ditentukan atau dipengaruhi oleh keberhasilan kelompoknya.

Menurut Arend (dalam Yusuf, 2005:30), urutan langkah-langkah perilaku guru dalam model pembelajaran kooperatif pada tabel 1.

Tabel 1. Sintaks pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1: Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin di capai 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-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4: Membimbing kelompok bekerja dan belajar	Guru membimbing 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: Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda latar belakangnya (Trianto, 2010:58). Dengan demikian, belajar kooperatif dapat mengembangkan tingkah laku kooperatif dan hubungan yang lebih baik antar siswa, dan dapat mengembangkan kemampuan akademis siswa (Ibrahim dalam Trianto, 2010:62).

### C. Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) Tipe NHT

Pembelajaran kooperatif NHT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. Menurut Trianto (2010:82) pembelajaran kooperatif NHT atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. NHT pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagan untuk melibatkan lebih banyak siswa dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Menurut Lie (2008 :59) Model pembelajaran kooperatif NHT

memberi kesempatan kepada siswa untuk membagikan ide-ide dan mempertimbangkan jawaban yang paling tepat serta mendorong siswa untuk meningkatkan semangat kerjasama mereka.

Menurut Ibrahim (2000:6), tiga tujuan yang hendak dicapai dalam pembelajaran kooperatif dengan tipe NHT yaitu:

1. Hasil belajar akademik struktural

Bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik.

2. Pengakuan adanya keragaman

Bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Bertujuan untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa.

Dalam mengajukan pertanyaan kepada seluruh kelas, guru menggunakan struktur empat fase sebagai sintaks NHT:

a. Fase 1: Penomoran

Dalam fase ini, guru membagi siswa ke dalam kelompok 3-5 orang dan kepada setiap anggota kelompok diberi nomor antara 1 sampai 5.

b. Fase 2: Mengajukan Pertanyaan

Guru mengajukan pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi.

Pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya. Misalnya,

“Berapakan jumlah gigi orang dewasa?” Atau berbentuk arahan, misalnya

“Pastikan setiap orang mengetahui 5 buah kota provinsi yang terletak di Pulau Sumatera.”

c. Fase 3: Berpikir Bersama

Siswa menyatukan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu meyakinkan setiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban tim.

d. Fase 4: Menjawab

Guru memanggil satu nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas (Trianto, 2010:82-83).

Adapun kelebihan dan kekurangan dari penggunaan model pembelajaran NHT menurut Lie (2008:47) adalah sebagai berikut.

Kelebihan NHT diantaranya:

1. Masing- masing anggota kelompok memiliki banyak kesempatan untuk berkontribusi.
2. Interaksi lebih baik.
3. Banyak ide yang muncul.
4. Lebih banyak tugas yang bisa dilaksanakan.
5. Guru mudah memonitor kontribusi.

Kelemahan NHT diantaranya:

1. Membutuhkan lebih banyak waktu.
2. Membutuhkan sosialisasi yang lebih baik.
3. Kurangnya kesempatan untuk kontribusi individu.
4. Siswa lebih mudah melepaskan diri dari keterlibatan dan tidak memperhatikan.

#### D. Aktivitas Belajar

Menurut Hamalik (2004:171) 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.

Selanjutnya Sardiman (2008:101) menjelaskan bahwa aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti yang lazim di sekolah-sekolah tradisional. Aktivitas belajar sendiri banyak sekali macamnya, sehingga para ahli mengadakan klasifikasi. Paul B. Diedrich (dalam Sardiman, 2008: 101) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang digolongkan ke dalam 8 kelompok :

1. *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral Activities*, seperti : menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. *Listening Activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan diskusi, musik dan pidato.
4. *Writing Activities*, seperti misalnya menulis: cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.



5. *Drawing Activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor Activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun dan berternak.
7. *Mental Activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan dan mengambil keputusan.
8. *Emotional Activities*, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, bergairah, berani, tenang dan gugup.

Menurut Hamalik (2004:172), bahwa anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup di masyarakat. Selanjutnya Hamalik (2004:175) menyatakan bahwa penggunaan asas aktivitas besar nilainya bagi pengajaran para siswa, oleh karena :

- a. Para siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- b. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa secara integral.
- c. Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan siswa.
- d. Para siswa bekerja menurut minat dan kemampuan sendiri.
- e. Memupuk disiplin kelas secara wajar dan suasana belajar menjadi demokratis.

- f. Mempererat hubungan sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara orang tua dengan guru.
- g. Pengajaran diselenggarakan secara realistis dan konkret sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan verbalistis.
- h. Pengajaran disekolah menjadi hidup sebagaimana aktivitas dalam kehidupan di masyarakat.

Menurut Hamalik (2004:176) asas aktivitas digunakan dalam semua jenis metode mengajar, baik metode dalam kelas maupun metode belajar diluar kelas. Namun, aktivitas tersebut timbul karena adanya penyebab. Mc. Keadlie (dalam Yamin, 2007:77) berpendapat bahwa ada enam aspek penyebab terjadinya keaktifan siswa, yaitu:

1. Partisipasi siswa dalam menetapkan tujuan pembelajaran;
2. Tekanan pada aspek afektif dalam kegiatan;
3. Partisipasi siswa dalam pembelajaran, terutama yang berbentuk interaksi antarsiswa.
4. Kekompakkan kelas sebagai kelompok belajar;
5. Kebebasan belajar yang diberikan kepada siswa dan kesempatan untuk berbuat serta mengambil keputusan penting dalam pembelajaran;
6. Pemberian waktu untuk menanggulangi masalah pribadi siswa, baik berhubungan maupun tidak berhubungan dengan pembelajaran.

### E. Hasil belajar siswa

Menurut Purwanto (2006:7), peran sekolah dan guru-guru yang pokok adalah menyediakan dan memberikan fasilitas untuk memudahkan dan melancarkan cara belajar siswa. Guru harus dapat membangkitkan kegiatan-kegiatan yang membantu siswa meningkatkan cara dan hasil belajarnya.

Menurut Hamalik (2004:30) bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Menurutnya, tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek tersebut adalah pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

Tujuan intruksional memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar (Sukardi, 2008:69). Definisi tujuan instruksional menurut Arikunto (2008:132) adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki oleh siswa akibat dari hasil pengajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati dan diukur. Menurut Bloom (dalam Sukardi, 2008:74) bahwa tujuan intruksional dalam proses pembelajaran pada prinsipnya dapat dikelompokkan menjadi tiga domain atau ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Good (dalam Sukardi, 2008:75) bahwa domain

kognitif merupakan proses pengetahuan yang lebih banyak didasarkan perkembangannya dari persepsi, intropeksi, atau memori siswa.

Proses belajar di dalam diri seseorang untuk mencerna suatu pengetahuan terjadi secara bertahap atau berjenjang. Jenjang belajar menunjukkan tingkat kesulitan dan kedalaman penguasaan pengetahuan melalui berbagai metode belajar dan medianya (Prawiradilaga, 2009:91). Hasil belajar dalam kecakapan kognitif terdiri dari 6 proses berpikir, yaitu mengingat, mengerti, menerapkan, menganalisis, menilai, dan berkreasi dijelaskan pada tabel 2.

Tabel 2. Ringkasan jenjang belajar

<b>Berpikir</b>	<b>Uraian</b>	<b>Rincian</b>
Mengingat	Memunculkan pengetahuan dari jangka panjang	Mengenal
		Mengingat
Mengerti	Membentuk arti dari pesan pembelajaran (isi): lisan, tulisan, grafis, atau gambar.	Memahami
		Membuat contoh
		Mengelompokkan
		Meringkas
		Meramalkan
		Membandingkan
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 dan persyaratan khusus.	Mengecek
		Mengkritik
Berkreasi	Menyusun sesuatu hal baru, memodifikasi suatu model lama menjadi sesuatu yang berbeda, dan seterusnya	Menghasilkan
		Merencanakan
		Membentuk

(Prawiradilaga, 2009:92)