

II. KAJIAN PUSTAKA

2. 1 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar, Rahadi (2004: 8). Schramm dalam Arsyad (2002: 6) mendefinisikan media lebih khusus yaitu teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran. Sedangkan menurut Briggs dalam Arsyad (2002: 4) media adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran. Gerlach & Ely dalam Arsyad (2002: 3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih makna umumnya adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) mendefinisikan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan. pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali

informasi visual atau verbal. Miarso (2009: 458) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Mengacu pada pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Termasuk di dalamnya media komunikasi yaitu televisi, film, bahan-bahan cetakan, diagram, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, dan sejenisnya. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pembelajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Masih sejalan dengan pemikiran di atas adalah pendapat Gagne dalam Sadiman (1993: 34) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut Rohani, (1997: 2) pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas, (a) Arti sempit bahwa media itu berwujud grafik, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses serta menyampaikan informasi, (b) Arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru. Lebih lanjut Ronani (1997: 3) memberi batasan media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional. Mencakup media grafis, media yang menggunakan alat penampil, peta, model, globe dan sebagainya. Kemudian

Hamalik, (2003: 24) menyatakan bahwa: Media Pembelajaran adalah alat, metode, tehnik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan pembelajar dalam proses Pembelajaran dan pengajaran.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau sarana yang dimanfaatkan oleh guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan pembelajar dalam proses belajar pembelajaran guna mencapai prestasi yang diinginkan. Peranan media dalam pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan guru, mengarahkan dan meningkatkan perhatian siswa, serta mengefektifkan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Banyak jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Anderson dalam Rahadi (2004: 18) menggolongkan media menjadi 10 golongan sebagai berikut:

1. Audio
2. Cetak
3. Audio-cetak
4. Proyeksi visual diam
5. Proyeksi audio visual diam
6. Visual gerak
7. Audio visual gerak

8. Obyek fisik
9. Manusia dan lingkungan
10. Komputer.

Kemp dan Dayton dalam Sanjaya (2009 : 37) mengklasifikasikan media menjadi tujuh kelompok yaitu (1) audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media audio, dan (7) media cetak. Begitu pula Seels dan Glasgow dalam sanjaya (2009 : 33) membuat klasifikasi jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media yang tidak diproyeksikan (*non projected media*).
- b. Media yang diproyeksikan (*projected media*).
- c. Media Audio
- d. Penyajian Multimedia
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan
- f. Cetak
- g. Permainan
- h. Realia
- i. Media berbasis telekomunikasi
- j. Media berbasis komputer (*computer based media*).

Perkembangan teknologi membawa dampak positif pada perkembangan media pembelajaran . Hal ini memungkinkan seorang pembelajar dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam menyampaikan materi pelajaran.

Seel & Richey yang dikutip oleh Arsyad (2000: 7) membagi media pembelajaran menjadi 3 jenis, yaitu: (1) media prestasi teknologi cetak, (2) media prestasi

teknologi audio visual, (3) media prestasi teknologi berdasarkan komputer. Teknologi cetak berfungsi mempresentasikan penyampaian materi pembelajaran melalui proses pencetakan mekanis seperti buku. Teknologi audio visual merupakan cara penyampaian pembelajaran dengan menggunakan mesin elektronik berfungsi menyampaikan pesan pembelajaran dalam bentuk audio dan visual. Teknologi berbasis komputer merupakan teknologi terbaru, media ini berusaha menyampaikan materi pembelajaran menggunakan sumber-sumber mikroprosesor.

Uraian di atas tercermin begitu banyak media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya guru dituntut untuk memiliki ketrampilan dalam menentukan media pengajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkannya.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Rahadi (2004: 13) Media pendidikan digunakan karena memiliki nilai atau manfaat, secara khusus manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Pendapat lain merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme
2. Memperbesar perhatian siswa
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar, (Arsyad, 2009: 25).

Kemp dan Dayton dalam Arsyad (2009: 21) mengidentifikasikan manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut :

- a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

- d. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan.
- e. Proses pembelajaran dapat terjadi di mana saja dan kapan saja.
- f. Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun terhadap proses pembelajaran itu sendiri dapat ditingkatkan.
- g. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif

Media pembelajaran mempunyai fungsi yang cukup berarti dalam proses pembelajaran, hal ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Rowntree dalam Rohani (1997: 7-8), media pembelajaran berfungsi: (1) membangkitkan motivasi belajar, (2) mengulang apa yang telah dipelajari, (3) menyediakan stimulus belajar, (4) mengaktifkan respon peserta didik, (5) memberikan balikan dengan segera, dan (6) menggalakkan latihan yang serasi. Sementara itu menurut Daryanto (2010: 10) fungsi media pembelajaran adalah:

- 1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau
- 2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi
- 3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda yang sukar diamati secara langsung
- 4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung
- 5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung
- 6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi
- 7. Mengamati dengan jelas barang yang mudah rusak
- 8. Dengan mudah membandingkan sesuatu

9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat
11. Mengamati sesuatu yang sulit diamati
12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari sesuatu alat
13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang
14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya
15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat dan temponya masing-masing.

Media pembelajaran, baik itu media visual, audio maupun media yang lainnya, sangat bermanfaat baik bagi siswa, guru, maupun proses pembelajaran itu sendiri.

Manfaat media dalam proses pembelajaran yaitu memperlancar interaksi antara siswa. dan guru, dengan maksud membantu siswa dapat belajar secara optimal.

Menurut Miarso (2009: 458) media pendidikan mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam berkomunikasi, keterbatasan baik dalam kelas, sikap pasif anak didik, serta mempersatukan pengamatan anak. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah mempermudah proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran, Lebih lanjut kegunaan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh siswa
3. Media dapat melampaui batas yang luas.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan

lingkunganya

5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan rangsangan untuk belajar
8. Media memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkret dan abstrak.

Perkembangan teknologi dan informasi makin memperkaya baik jenis, maupun fungsi media pendidikan. hal ini menimbulkan dua kemungkinan yaitu, mempermudah guru dalam memilih dan memanfaatkan media pendidikan, menimbulkan fungsi media pendidikan itu sendiri. Sadiman, dkk. (2006: 131) menyarankan pola pemanfaatan media agar lebih sistematis dan efektif dalam pembelajaran. Mengacu pada pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa banyak manfaat yang dapat diperoleh dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar pembelajaran. Oleh karenanya diharapkan guru dalam setiap proses belajar pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran.

2. 2 Piranti Lunak *Microsoft Powerpoint*

a. Pengertian *powerpoint*

Microsoft office PowerPoint Merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* yang digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang akan ditunjukkan kepada orang lain dengan tampilan grafis yang menarik (Suhendi, 2009: 1). *Microsoft office PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang sangat populer yang dapat dirancang dan membuat presentasi secara mudah dan cepat dengan hasil profesional (Rizky, 2008: 11). *Microsoft PowerPoint* adalah

suatu perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat (Erhans, 2008: 7). *Microsoft PowerPoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah *Microsoft Office*. *Powerpoint* sangat dikenal sebagai perangkat lunak yang sangat bermanfaat untuk membuat bahan presentasi dengan menggunakan *powerpoint* penyampaian informasi ke *audiensi* dapat dilakukan dengan cara menarik dan memberikan kesan yang tak terlupakan, Triwahyuni (2009: 2). Keuntungan lain dari program ini adalah sederhananya tampilan-tampilan ikon. Ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon *Microsoft Word* yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai komputer. Pemakai tidak harus mempelajari pemograman. Dengan ikon yang dikenal dan pengoperasian tanpa bahasa program maka hambatan lain dari pembelajaran dengan komputer dapat dikurangi, yaitu hambatan teknis dan teori.

Microsoft Power Point merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multi media. Didalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program *Microsoft Office*. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan

pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri sesuai waktu yang kita inginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antara peserta didik dengan tenaga pendidik, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual. Penggunaan Program ini memiliki kelebihan :

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi
 2. Lebih 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 praktis untuk di bawa ke mana-mana,
- Daryanto (2010: 164)

b. Macam-Macam Tampilan Dalam *Powerpoint*

1. Teks

Fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bisa menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan, misalnya untuk pembelajaran membaca, menulis, matematika, fisika atau pembelajaran yang lain.

2. Gambar.

Untuk memasukan gambar langkahnyapun sama dengan cara memasukan teks. penggunaan *powerpoint* dalam pendidikan dapat menimbulkan daya tarik belajar yang jauh lebih tinggi, karena pembelajarannya disertai dengan gambar-gambar

3. Suara dan Vidio

Suara dan vidio merupakan dua fasilitas yang disediakan oleh Microsoft *powerpoint* yang sangat mendukung pemrograman pembelajaran.

4. Animasi

Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi, dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layar dengan cara tampil yang bervariasi. Fasilitas animasi memungkinkan gambar atau obyek lain tampil dari arah yang berbeda atau dengan cara yang berbeda. Dengan sedikit kreatifitas fasilitas ini bisa menampilkan presentasi yang menarik.

5. *Background*

Fasilitas *backgroud* akan memperindah tampilan program. Ada beberapa jenis *backgroud* yang ditawarkan dengan memberi bermacam-macam warna.

c. Cara presentasi *powerpoint* yang menarik

Berikut ini adalah beberapa hal untuk membuat presentasi *Powerpoint* yang baik dan menarik antara lain :

1. Mudah dibaca

Presentasi yang baik adalah yang mudah dibaca, jadi pergunakan huruf standar misal Arial atau Times New Roman. Selain itu pergunakan huruf yang cukup besar, jangan sampai *Audience* kesulitan membaca karena huruf yang anda pergunakan terlalu kecil.

2. Judul yang jelas pada setiap *slide*

Pergunakanlah huruf tebal, jelas dan mudah dibaca pada setiap judul *slide* anda.

3. *Background* yang sederhana

Perhatikan *background* yang anda pergunakan pada setiap *slide* yang anda buat. Jangan sampai kalimat yang ditulis jadi tidak bisa terbaca dengan jelas, karena memakai *background* yang terlalu kontras.

4. Grafik dan Diagram

Mempergunakan gambar seperti grafik dan diagram akan membantu untuk lebih menjelaskan tentang topik yang sedang dipresentasikan. Selain itu dengan mempergunakan grafik atau diagram, akan sedikit menyegarkan suasana dan mengundang perhatian para *audience*

5. Tetap fokus

Tulislah hal-hal pokok atau penting saja yang ada hubungan dengan topik yang sedang di presentasikan. Jangan menggunakan terlalu banyak kata atau kalimat dalam satu slide presentasi. Cukup tulis judul atau garis besarnya saja.

6. Saling berhubungan

Penting diperhatikan, setiap slide yang di buat satu sama lain saling berhubungan.

7. Jangan terlalu banyak *slide*

Jangan membuat slide presentasi yang terlalu banyak untuk satu topik yang di bahas. Buatlah Slide seefisien mungkin. Kalau topik yang di bahas memang panjang, penjelasan secara lisan tentu lebih baik.

8. Berbicara dengan jelas

Saat presentasi sedang berlangsung berbicara dengan jelas. Sehingga *audience* bisa memahami presentasi yang di sampaikan.

9. Beri kesempatan untuk bertanya

Memberikan kesempatan kepada *audience* untuk bertanya tentang hal-hal yang tidak dimengerti dari presentasi yang di sampaikan.

2. 3 Aktivitas Belajar.

Aktivitas adalah hal terpenting dalam kehidupan manusia. Dengan beraktivitas manusia dapat menemukan hal-hal baru serta dapat meningkatkan kemampuan-kemampuan fisik (otot, otak) dan kemampuan psikis atau jiwa atau rohani manusia. Begitu juga dengan pendidikan, aktivitas adalah hal yang mutlak dibutuhkan tanpa melakukan aktivitas maka pembelajaran dapat dikatakan tidak ada atau nol. Ada bermacam-macam pendekatan dalam dunia pendidikan dari yang pendekatan klasik hingga pendekatan yang modern sekalipun, namun bagaimanapun klasik dan modernnya suatu pendekatan yang terpenting adalah pendekatan tersebut dapat secara efektif dan efisien dalam menyampaikan materi serta mampu membuat siswa untuk ikut aktif dalam proses ini. Para ahli berpendapat mengenai aktivitas dalam belajar.

Menurut ilmu jiwa modern bahwa jiwa itu dinamis dan mempunyai energi sendiri dan dapat menjadi aktif karena didorong oleh bermacam-macam kebutuhan. Setiap anak atau individu memiliki energi yang luar biasa untuk mengeksploitasi dirinya dalam mencari hal-hal baru dan pengalaman-pengalaman baru serta kesimpulan-kesimpulan baru untuk menghadapi tantangan hidup dalam lingkungan tempat tinggalnya. Aktivitas merupakan sebuah usaha atau reaksi individu terhadap stimulus-stimulus dari lingkungannya. Dalam reaksi tersebut

individu-individu memberi tafsiran, opini, asumsi dan sebagainya sehingga nanti terkumpul menjadi sebuah pengalaman yang berguna bagi dirinya untuk menghadapi zamannya. Semakin banyak individu bereaksi atas sesuatu hal maka semakin dalam individu tersebut menguasainya.

Prinsip tersebut juga berlaku dalam dunia pendidikan, semakin tinggi tingkat reaksinya terhadap sebuah situasi atau stimulus maka semakin tinggi atau baik pula ia menguasai pelajaran yang diberikan guru. Belajar merupakan proses dimana individu atau pembelajar harus aktif, pembelajaran modern menekankan pada aktivitas para pembelajar. Keaktifan siswa dalam proses belajar akan menentukan kualitas materi yang diserap oleh siswa hal ini selaras dengan prinsip pendidikan yang dikemukakan oleh para ahli bahwa, belajar adalah suatu proses dimana pembelajar harus aktif, guru hanya menstimulus keaktifan para pembelajar dengan hanya menyajikan bahan pelajaran, sedangkan yang mengolah dan mencerna adalah pembelajar atau siswa itu sendiri. Siswa harus aktif secara fisik dan psikis. Prinsip keaktifan (mendengar, menerima, membuat sendiri, memikirkan sendiri dan membuktikan sendiri) siswa sesuai pepatah yang mengatakan "*learning by doing-learning by experience*" dan menurut penelitian hal ini akan lebih berhasil dibandingkan dengan mempasifkan siswa. Rohani (1997: 08), aktivitas belajar adalah seluruh aktivitas siswa dalam proses belajar, mulai dari kegiatan fisik sampai kegiatan psikis. Kegiatan fisik berupa ketrampilan-ketrampilan dasar sedangkan kegiatan psikis berupa ketrampilan terintegrasi. Ketrampilan dasar yaitu mengobservasi, mengklasifikasi, memprediksi, mengukur, menyimpulkan dan mengkomunikasikan. Sedangkan ketrampilan terintegrasi terdiri dari mengidentifikasi variabel, membuat tabulasi

data, menyajikan data dalam bentuk grafik, menggambarkan hubungan antar variabel, mengumpulkan dan mengolah data, menganalisis penelitian, menyusun hipotesis, mendefinisikan variabel secara operasional, merancang penelitian dan melaksanakan eksperimen.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat, tidak ada belajar jika tidak ada aktivitas. Itulah mengapa aktivitas merupakan prinsip yang sangat penting dalam interaksi belajar mengajar, Sardiman dalam Junaidi (2010). Dalam aktivitas belajar ada beberapa prinsip yang berorientasi pada pandangan ilmu jiwa, yaitu pandangan ilmu jiwa lama dan modern. Menurut pandangan ilmu jiwa lama, aktivitas didominasi oleh guru sedangkan menurut pandangan ilmu jiwa modern, aktivitas didominasi oleh siswa.

Kegiatan belajar / aktivitas belajar sebagai proses terdiri atas enam unsur yaitu tujuan belajar, peserta didik yang termotivasi, tingkat kesulitan belajar, stimulus dari lingkungan, peserta didik yang memahami situasi, dan pola respons peserta didik, Sudjana (2005:105) dalam Junaidi (2010).

Banyak macam- macam kegiatan (aktivitas belajar) yang dapat dilakukan anak-anak di kelas, tidak hanya mendengarkan atau mencatat. Nasution dalam Junaidi (2010) Membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan (aktivitas siswa), antara lain:

1. *Visual activities* seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan dan sebagainya.

2. *Oral activities* seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan interviu, diskusi, interupsi dan sebagainya.

3. *Listening activities* seperti mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato dan sebagainya.

4. *Writing activities* seperti menulis cerita, karangan, laporan, tes, angket, menyalin, dan sebagainya.

5. *Drawing activities* seperti menggambar, membuat grafik, peta diagram, pola, dan sebagainya.

6. *Motor activities* seperti melakukan percobaan, membuat konstruksi, model, mereparasi, bermain, berkebun, memelihara binatang, dan sebagainya.

7. *Mental activities* seperti menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan, dan sebagainya.

8. *Emotional activities* seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, berani, tenang, gugup, dan sebagainya.

Tentu saja kegiatan itu tidak terpisah satu sama lain. Dalam suatu kegiatan motoris terkandung kegiatan mental dan disertai oleh perasaan tertentu. Dalam tiap pelajaran dapat dilakukan bermacam-macam kegiatan, Nasution dalam Junaidi (2010).

Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, kegiatan belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik. Belajar adalah berbuat, berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas.

Aktivitas siswa dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Hal ini sesuai dengan pendapat Sardiman dalam Junaidi (2010) bahwa dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas, tanpa aktivitas belajar itu tidak mungkin akan berlangsung dengan baik. Aktivitas dalam proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan yang meliputi keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran, bertanya hal yang belum jelas, mencatat, mendengar, berfikir, membaca, dan segala kegiatan yang dilakukan yang dapat menunjang prestasi belajar. Dalam pembelajaran perlu diperhatikan bagaimana keterlibatan siswa dalam pengorganisasian pengetahuan, apakah mereka aktif atau pasif. Banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa selama mengikuti pembelajaran.

2. 4 Prestasi Belajar

Prestasi belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Dalam hal ini Soedijarto (1993: 25) mendefinisikan prestasi belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Sedangkan menurut Sudjana (1990: 22) prestasi belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Prestasi belajar sering diwujudkan

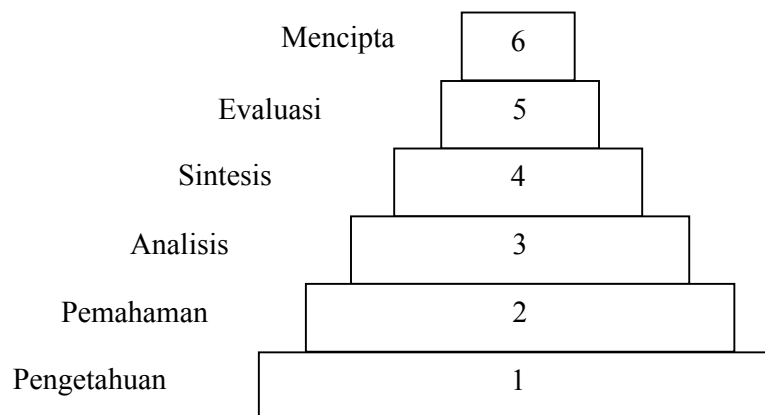
dalam bentuk perubahan perilaku dan perubahan pribadi seseorang setelah proses pembelajaran berlangsung.

Prestasi belajar dalam bidang akademik diartikan prestasi pelajaran yang diperoleh dari kegiatan persekolahan yang bersifat kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian. Thorndike dalam Djaali (2001: 20) berpendapat bahwa siswa akan belajar lebih giat apabila mereka mengetahui bahwa di akhir program yang sedang ditempuh akan ada tes untuk mengetahui nilai dan prestasi mereka. Suparman (2001: 20) menyatakan bahwa untuk mengukur prestasi belajar dapat dilaksanakan dengan evaluasi. Alat ukur dapat berbentuk tes karangan atau tes obyektif untuk tujuan instruksional dalam kawasan kognitif. Sedangkan penilaian menurut Zainul (1997: 17) adalah suatu proses mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran prestasi belajar. Jadi jelas bahwa prestasi belajar digunakan untuk mengambil keputusan apakah seseorang berprestasi atau tidak dalam belajarnya. Hamalik (2001: 146) menyatakan *assessment* adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar (*achievement*) siswa sebagai prestasi dari suatu program instruksional. Jadi untuk mengukur prestasi belajar dapat diberikan *assessment*. Sementara itu, Nurkancana (1996: 2) mengartikan evaluasi sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dalam dunia pendidikan. Pernyataan ini mengandung makna bahwa evaluasi digunakan untuk menentukan nilai atau prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar dapat diperoleh melalui tes. Nurkancana (1996: 25) mengatakan tes adalah cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang

harus dikerjakan oleh siswa atau sekelompok siswa sehingga memprestasikan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi siswa tersebut. Prestasi belajar yang dikenal dengan istilah *achievement*, adalah keseluruhan kecakapan dan prestasi yang dicapai melalui proses pembelajaran di sekolah dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes pengukuran prestasi belajar. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tes digunakan untuk mengetahui prestasi belajar karena tes merupakan alat ukur untuk mengetahui keberprestasi an proses pembelajaran.

Didalam hubungannya dengan satuan pelajaran ranah kognitif memegang peranan yang sangat penting. Aspek kognitif dibedakan menjadi enam jenjang menurut taksonomi Bloom yang diurutkan secara hierarki piramida seperti gambar berikut:



Gambar: 2.1 Sistem Klasifikasi Kognitif Bloom

Dari gambar diatas dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. Pengetahuan (*knowledge*). Pengetahuan adalah aspek yang paling dasar sering kali disebut ingatan (*recall*). Dalam jenjang ini seseorang dituntut untuk dapat mengenali atau mengetahui adanya konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
- b. Pemahaman (*comprehension*). Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengerti apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa menghubungkannya dengan hal-hal lain.
- c. Analisis (*analysis*). Dalam jenjang ini siswa dituntut untuk dapat menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur atau komponen-komponen pembentukannya. Dengan jalan ini situasi atau keadaan tersebut menjadi lebih jelas.
- d. Sintesis (*synthesis*). Pada jenjang ini siswa dituntut untuk dapat menghasilkan sesuatu yang baru dengan jalan menggabungkan berbagai faktor yang ada.
- e. Penilaian (*evaluation*). Dalam jenjang kemampuan ini siswa dituntut untuk dapat mengevaluasi situasi, keadaan, pernyataan, atau konsep berdasarkan suatu kriteria tertentu.
- f. Mencipta (*to create*). Dalam jenjang kemampuan ini siswa dituntut untuk dapat berkreaitivitas berdasarkan suatu kriteria tertentu

Berdasarkan uraian di atas, maka pengertian prestasi belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar pada

ranah kognitif dan biasanya ditentukan melalui pengukuran dan penilaian pengetahuan, pemahaman, analisis, sintesis, penilaian dan mencipta .

Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa , Aunnurrahman (2009: 178) menggolongkan faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

1). Faktor internal yang meliputi:

- a. Karakteristik siswa
- b. Sikap
- c. Motivasi belajar
- d. Konsentrasi belajar
- e. Mengolah bahan belajar
- f. Menggali hasil belajar
- g. Rasa percaya diri
- h. Kebiasaan belajar

2). Faktor eksternal

- a. Faktor guru
- b. Lingkungan sosial
- c. Kurikulum sekolah
- d. Sarana dan prasarana

WS.Winkel, (1994: 24) menggolongkan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa menjadi empat kelompok, yaitu:

1). Faktor dari pihak murid, terdiri dari:

- a. faktor intelegensi
- b. faktor prestasi belajar

c. faktor kondisi fisik

2). Faktor dari pihak guru, terdiri dari:

a. faktor pengetahuan guru

b. faktor sikap guru

3). Faktor Institusi lain, terdiri dari:

a. faktor kurikulum

b. faktor jadwal pelajaran

c. faktor pembagian tugas

d. faktor pengelompokan siswa

e. faktor fasilitas siswa

4). Faktor situasional, yaitu faktor yang berhubungan dengan situasi belajar

seperti; keadaan waktu belajar dan lokasi dimana kegiatan belajar itu berlangsung.

2. 5 Pembelajaran IPS

a. Metode Pembelajaran IPS

Pengertian IPS menurut *National Council for Social Studies* dalam Pargito (2010 : 30) Ilmu pengetahuan Sosial adalah studi terintegrasi tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk membentuk warga negara yang baik / berkompeten. Program IPS di sekolah merupakan gambaran kajian sistematis dan koordinatif dari disiplin ilmu-ilmu sosial seperti antropology, arkiologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum dan sociology. Tujuan utama dari ilmu pengetahuan sosial adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuannya untuk membuat keputusan-keputusan yang beralasan dan sebagai warganegara yang bertanggung

jawab pada suatu masyarakat yang berbeda budaya, masyarakat demokratis dunia yang saling tergantung. IPS adalah kajian terpadu terhadap ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara sosial psikologis untuk tujuan pendidikan. Ruang lingkup IPS mencakup program pendidikan tentang ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang dikemas secara psikologis terpadu dan interdisipliner untuk tujuan pendidikan. Obyek IPS mencakup seluruh aspek kehidupan manusia yang dikaji secara menyeluruh atau sebagian untuk tujuan pendidikan yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dan tangguh melalui pendekatan interdisiplin, multidisiplin dan terpadu diselenggarakan di tingkat sekolah dasar sampai dengan sekolah lanjutan atas. Untuk mencapai tujuan dari ilmu pengetahuan sosial diatas maka dalam proses pembelajaran guru harus dapat menerapkan metode pembelajaran yang baik diantaranya adalah metode diskusi. Kegunaan metode diskusi diantaranya:

- a. Untuk pemecahan masalah
- b. Untuk mengembangkan dan mengubah sikap
- c. Mengembangkan keterampilan berkomunikasi
- d. Mendorong berfikir logis dan konstruktif, Wahab (2008: 101).

b. Materi IPS

Ada 5 macam sumber materi IPS antara lain:

- 1). Segala sesuatu atau apa saja yang ada dan terjadi di sekitar anak sejak dari keluarga, sekolah, desa, kecamatan sampai lingkungan yang luas negara dan dunia dengan berbagai permasalahannya.

- 2). Kegiatan manusia misalnya: mata pencaharian, pendidikan, keagamaan, produksi, komunikasi, transportasi.
- 3). Lingkungan geografi dan budaya meliputi segala aspek geografi dan antropologi yang terdapat sejak dari lingkungan anak yang terdekat sampai yang terjauh.
- 4). Kehidupan masa lampau, perkembangan kehidupan manusia, sejarah yang dimulai dari sejarah lingkungan terdekat sampai yang terjauh, tentang tokoh-tokoh dan kejadian-kejadian yang besar.
- 5). Anak sebagai sumber materi meliputi berbagai segi, dari makanan, pakaian, permainan, keluarga.

c. Tujuan IPS

Mata pelajaran IPS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat majemuk, di tingkat lokal, nasional dan global.

Wahab (2009 : 34) menetapkan tujuan umum pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai berikut:

1. Meningkatkan kesadaran ekonomi rakyat
2. Meningkatkan kesejahteraan jasmani dan kesejahteraan rohani
3. Meningkatkan efisiensi, kejujuran dan keadilan bagi semua warga negara
4. Meningkatkan mutu lingkungan
5. Menjamin keamanan dan keadilan bagi semua warga negara
6. Memberi pengertian tentang hubungan internasional bagi kepentingan bangsa Indonesia dan perdamaian dunia
7. Meningkatkan saling pengertian dan kerukunan antar golongan dan daerah dalam menciptakan kesatuan dan persatuan nasional
8. Memelihara keagungan sifat-sifat kemanusiaan, kesejahteraan rohaniah dan tatasusila yang luhur.

Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan komponen mata pelajaran yang terdiri dari empat mata pelajaran yakni : Geografi, Sejarah, Ekonomi dan Sosiologi. Pelajaran Ekonomi adalah salah satu bagian dari ilmu pengetahuan sosial yaitu cabang ilmu mengenai azas-azas produksi, distribusi dan pemakaian barang barang serta kekayaan. Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari tentang pemanfaatan uang, tenaga, waktu dan sebagainya yang berharga. Ilmu ekonomi adalah tata kehidupan perekonomian suatu negara atau urusan keuangan rumah tangga. Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2007: 287).

Manusia dalam mengarungi hidupnya selalu berusaha untuk memenuhi kebutuhannya baik berupa barang maupun jasa. Ilmu ekonomi timbul sebagai

akibat adanya kebutuhan manusia yang tidak terbatas sedang alat pemuas kebutuhan manusia terbatas, adanya usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya, serta adanya alternatif penggunaan sumber daya ekonomi dengan berbagai tujuan tertentu. Setelah kebutuhan pokoknya terpenuhi berusaha lagi memenuhi kebutuhan lainya namun muncul lagi kebutuhan baru, Terpenuhi kebutuhan yang baru, muncul lagi kebutuhan yang lebih baru. Begitu seterusnya, manusia berusaha memenuhi kebutuhannya yang tidak terbatas.

Istilah ekonomi berarti mengatur rumah tangga, seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, maka pengertian ekonomi juga berkembang bukan saja mengatur tentang rumah tangga secara sempit tetapi rumah tangga dalam arti luas, seperti rumah tangga perusahaan, masyarakat, negara bahkan dunia. Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mengajarkan bagaimana menentukan pilihan dalam memanfaatkan sumberdaya yang terbatas. Ilmu ekonomi adalah ilmu yang mempelajari usaha-usaha manusia untuk mencapai kemakmuran. Ilmu ekonomi adalah studi tentang uang, sukubunga, modal dan kekayaan. Menurut Nurdin (2008: 72) Ilmu ekonomi merupakan suatu studi mengenai individu dan masyarakat membuat pilihan dengan atau tanpa menggunakan uang, dengan menggunakan sumber daya yang terbatas untuk menghasilkan berbagai jenis barang dan jasa dan mendistribusikanya untuk kebutuhan konsumsi sekarang atau masa akan datang kepada individu atau masyarakat.

Struktur kurikulum pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX Kompetensi dasarnya adalah: memahami lembaga keuangan dan perdagangan internasional yang terdiri dari empat kompetensi dasar yaitu : a) Mendeskripsikan uang dan lembaga keuangan, b) Mendeskripsikan perdagangan internasional dan dampaknya terhadap perekonomian Indonesia, c) Mendeskripsikan kerjasama antar negara dibidang ekonomi, d) Mengidentifikasi dampak kerjasama antar negara terhadap perekonomian Indonesia. Kardiman (2006 : 2).

2.5.1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam Standar Isi dan telah dijabarkan dalam silabus. Lingkup Rencana Pembelajaran paling luas mencakup 1 (satu) kompetensi dasar yang terdiri atas 1 (satu) atau beberapa indikator untuk 1 (satu) kali pertemuan atau lebih, (PP No. 19 Th. 2005).

Rencana pelaksanaan pembelajaran adalah penjabaran dari silabus yang telah disusun sebelumnya, dalam pengertian lain rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

Komponen RPP adalah sebagai berikut:

1. Identitas rencana pelaksanaan pembelajaran
2. Tujuan pembelajaran
3. Materi ajar

4. Metode pembelajaran
5. Langkah-langkah pembelajaran
6. Sumber belajar
7. Penilaian hasil belajar , Komalasari (2010: 194).

Langkah Pengembangan RPP :

1. Mencantumkan identitas : nama sekolah, mata pelajaran, kelas, standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, alokasi waktu
2. Mencantumkan tujuan pembelajaran
3. Mencantumkan materi pembelajaran
4. Mencantumkan metode pembelajaran
5. Mencantumkan langkah-langkah kegiatan pembelajaran
6. Mencantumkan sumber belajar
7. Mencantumkan penilaian

Terdapat beberapa kriteria penilaian dan pemilihan RPP yang baik, diantaranya:

1. RPP harus memenuhi komponen dan struktur minimal sebagai berikut: tujuan, materi, metode, langkah-langkah, sumber dan penilaian.
2. Komponen-komponen RPP saling berhubungan secara fungsional dan menunjang pencapaian indikator kompetensi dasar
3. RPP menyajikan cakupan, kedalaman, tingkat kesukaran, dan urutan materi yang sesuai tingkat perkembangan peserta didik
4. RPP menyajikan metode dan langkah-langkah pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan

5. RPP menyajikan penilaian hasil belajar yang beragam aspek dan tehnik penilaian
6. RPP menyajikan sumber belajar yang beragam
7. Keseluruhan komponen RPP dapat digunakan guru atau disesuaikan dengan dinamika perubahan yang terjadi disekolah dan tuntutan masyarakat.

2.5.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IX pada dasarnya implementasi atau perwujudan dari pelaksanaan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga kegiatan utama yaitu :

- a. Pengelolaan kelas yaitu keterampilan guru yang berhubungan dengan penciptaan dan pemeliharaan kondisi belajar secara optimal seperti sikap, tanggap, memberikan perhatian, menegur, memberikan penguatan. Pengelolaan kelas yang lain mencakup pengendalian kondisi belajar, mengatasi masalah, dan bimbingan belajar.
- b. Penggunaan media dan sumber belajar
- c. Penggunaan strategi dan metode pembelajaran (Rosman 2009, 350).

Pembelajaran dapat diartikan sebagai proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang ber-sumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat; dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar, maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Sebagai suatu proses kerja sama, pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan guru atau kegiatan siswa saja, akan tetapi guru dan

siswa secara bersama-sama berusaha mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan (Sanjaya, 2009: 26).

Definisi tersebut menyiratkan bahwa dalam proses pembelajaran ada dua pihak yang terlibat dalam melakukan proses interaksi, yaitu pendidik (guru) dan peserta didik (siswa) atau dengan kata lain proses pembelajaran terjadi jika kedua pihak (guru dan siswa) sama-sama melakukan aktivitas dengan berinteraksi secara timbal-balik. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP.

2.5.3 Sistem Evaluasi

Bloom menyatakan bahwa : *Evaluation, as we see it, is the systematic collection of evidence to determine whether in fact certain change are taking place in the learners as well as to determine the amount or degree or change in individual students.* Artinya, evaluasi merupakan pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan dalam diri pribadi siswa. Evaluasi terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa dan terhadap proses pembelajaran mengandung penilaian terhadap hasil belajar atau proses belajar itu, sampai seberapa jauh keduanya dapat dinilai baik, Mukhtar (2003 : 12).

Secara umum ruang lingkup evaluasi dalam bidang pendidikan di sekolah mencakup tiga komponen, yaitu :

1. Evaluasi mengenai program pengajaran
2. Evaluasi mengenai proses pelaksanaan pengajaran

3. Evaluasi mengenai hasil belajar

Dalam penelitian ini evaluasi ditekankan pada prestasi belajar yang mencakup :

1. Evaluasi mengenai tingkat penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan khusus yang ingin dicapai dalam unit-unit program pengajaran yang bersifat terbatas
2. Evaluasi mengenai tingkat pencapaian siswa terhadap tujuan-tujuan umum pembelajaran

Evaluasi hasil belajar merupakan suatu proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar siswa. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, sehingga hasilnya dapat difungsikan dan ditujukan untuk berbagai keperluan.

2.6 Teori Belajar

Ada beberapa teori belajar dan pembelajaran seperti; teori belajar behavioristik, kognitif, konstruktivistik, humanistik, siberetik, revolusiososiokultural dan kecerdasan ganda (Aunurrahman, 2009: 39). Yang penting untuk dimengerti dan diterapkan sesuai dengan kondisi dan konteks pembelajaran. Masing-masing teori memiliki kelemahan dan kelebihan. Pada penelitian ini penulis membatasi pada teori belajar kognitifisme yang ada kaitannya dengan pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang dilakukan di dalam kelas namun sebelumnya penulis akan bahas tentang belajar dan pembelajaran.

2.6.1 Belajar

Menurut Aunurrahman (2009: 35), belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut Hamalik (2003: 37), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan bukan hanya mengingat tetapi lebih luas daripada itu yaitu mengalami.

Belajar adalah suatu proses yang terjadi pada manusia dengan berpikir, merasa dan bergerak untuk memahami setiap kenyataan yang diinginkannya untuk menghasilkan sebuah perilaku, pengetahuan, atau teknologi atau apapun yang berupa karya dan karsa manusia tersebut. Belajar berarti sebuah pembaharuan menuju pengembangan diri individu agar kehidupannya bisa lebih baik dari sebelumnya. Belajar berarti adaptasi terhadap lingkungan dan interaksi seorang manusia dengan lingkungan tersebut. Sehubungan dengan proses pembelajaran maka akan terjadi proses belajar, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungan sekitar dan akan diaktualisasikan dengan perilaku sehari-hari. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan. Belajar juga dapat dipandang sebagai sebuah proses elaborasi dalam upaya pencarian makna yang dilakukan oleh individu. Menurut Pribadi (2009: 12) Belajar pada dasarnya dilakukan untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi personal.

Belajar merupakan suatu proses dimana manusia mencapai suatu keanekaragaman yang luar biasa berupa kompetensi, keterampilan dan sikap serta tingkah laku. Sedangkan menurut Kolb dalam Suciati dan Irawan (2000: 3) belajar adalah merupakan proses dimana pengetahuan dibentuk melalui pengalaman. Pendapat diatas Hamalik (2001: 36) menambahkan bahwa belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*Learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing*). Belajar juga dapat dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan dan perilaku seseorang. Belajar merupakan sebuah proses pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang terjadi manakala seseorang melakukan interaksi secara intensif dengan sumber-sumber belajar (Pribadi, 2009 : 14).

Dalam sudut pandang pendidikan belajar terjadi apabila terdapat perubahan dalam hal kesiapan pada diri seseorang dalam berhubungan dengan lingkungan. Setelah melakukan proses belajar biasanya seseorang akan menjadi respek dan memiliki pemahaman yang lebih baik terhadap obyek, makna, dan peristiwa yang dialami. Melalui belajar seseorang akan menjadi responsif dalam hal melakukan tindakan Snelbecker, 1974 dalam Pribadi, (2009: 14). Perubahan yang timbul karena belajar merupakan perubahan yang dapat dipertahankan dalam jangka waktu tertentu dan bukan perubahan atau faktor lainnya. Jadi dapat dikatakan, belajar sebagai proses perubahan tingkah laku akibat adanya pengalaman baru. Terkandung pengertian bahwa perubahan tingkah laku dimaksud, erat kaitannya dengan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses aktif dalam memberi reaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu yang sedang belajar, yang diarahkan kepada tujuan dengan melihat, mengamati, memahami sesuatu untuk mendapatkan pengalaman baru. Proses belajar akan terkait dengan bagaimana mengubah tingkah laku individu, baik tingkah laku yang dapat diamati antara lain kecenderungan perilaku. Agar terjadi proses belajar atau terjadi perubahan tingkahlaku sebelum proses pembelajaran di kelas guru harus mempersiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Proses belajar itu terjadi secara internal dan bersifat pribadi dalam diri siswa agar proses belajar tersebut mengarah pada tercapainya tujuan dalam kurikulum maka guru harus merencanakan secara seksama dan sistematis berbagai pengalaman belajar yang memungkinkan perubahan tingkahlaku siswa sesuai dengan apa yang diharapkan.

2.6.2 Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik (2001: 57) Pembelajaran merupakan proses penerimaan informasi atau keterampilan yang disimpan dalam memori dan bersifat permanen dan merubah tingkahlaku. Proses pemerolehan, persepsi, penyimpanan, mengingat, gaya dan strategi belajar yang disadari dan yang tidak disadari.

Istilah pembelajaran berhubungan erat dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa adanya guru atau kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Hal ini terjadi pada saat seorang anak belajar bagaimana mengucapkan kalimat atau kata ketika dia mengenal suara dari lingkungan dimana dia berada. Anak dapat menulis sebuah teks atau karangan diluar jam pembelajaran di kelas ketika anak sudah dapat mengekspresikan kemampuan yang sudah di miliki siswa yang merupakan hasil dari proses pembelajaran dan belajar. Hal ini meliputi segala hal yang terjadi yaitu perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak bisa menjadi bisa dan sebagainya

Pembelajaran tidak dapat didefinisikan terpisah dari belajar. *Intraktion* atau pembelajaran sebagai suatu system yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal, Aunurrahman (2009: 34). Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu siswa belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal. Tujuan-tujuan pembelajaran telah dirumuskan dalam kurikulum yang berlaku. Peran guru disini adalah sebagai pengelola proses pembelajaran tersebut.

Dalam menjalankan tugasnya guru tidak hanya dituntut sebagai pengajar yang bertugas menyampaikan materi pelajaran tertentu tetapi juga harus dapat berperan sebagai pendidik. Untuk dapat melaksanakan tugasnya dengan baik seorang guru perlu memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai prinsip-prinsip belajar yaitu apapun yang dipelajari siswa maka siswalah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif, setiap siswa akan belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya, seorang siswa akan belajar lebih baik apabila memperoleh penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses pembelajaran, penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti, dan seorang siswa akan lebih meningkat lagi motivasinya untuk belajar apabila ia diberi tanggung jawab serta kepercayaan penuh atas belajarnya. Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar . Pembelajaran merupakan suatu bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap kepada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun.

Dari pengertian di atas dapat dikatakan bahwa dalam proses belajar mengajar merupakan proses pembelajaran. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan

menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu obyek yang ditentukan, juga dapat mempengaruhi perubahan sikap, serta keterampilan. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan siswa.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan dimana guru dan murid berinteraksi, membicarakan suatu bahan atau melakukan sesuatu aktivitas, guna mencapai tujuan yang dikehendaki. Pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Juga dikemukakan bahwa pembelajaran merupakan upaya mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Pembelajaran merupakan rangkaian peristiwa yang mempengaruhi pembelajaran sehingga proses belajar dapat berlangsung dengan mudah. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada peristiwa-peristiwa yang dilakukan oleh guru, akan tetapi mencakup semua peristiwa yang mempunyai pengaruh langsung pada proses belajar. Pembelajaran suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Belajar bermakna merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa pembelajaran ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, Konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan dalam struktur kognitif siswa. Jadi proses belajar tidak sekedar menghafal konsep atau fakta belaka tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep untuk menghasilkan perubahan yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Dengan demikian agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan.

Proses pembelajaran supaya bermakna harus selalu menghubungkan konsep-konsep yang telah dimiliki siswanya dengan memfasilitasi anak dengan media atau sumber belajar yang benar-benar efektif sehingga anak dapat secara maksimal mengembangkan pengetahuan yang sudah ada dalam dirinya dengan konsep baru yang akan dicapai. Dengan demikian agar terjadi belajar bermakna guru harus selalu berusaha mengetahui dan mengambil konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara baik konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak inderanya dari pada mendengarkan. Pembelajaran merupakan proses pengorganisasian kegiatan pembelajaran dengan cara-cara tertentu yang

didasarkan pada prinsip-prinsip pendidikan dan teori belajar bagaimana guru menyusun proses pembelajaran yang sistematis sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

Didalam pembelajaran hasil belajar dapat dilihat langsung oleh karena itu agar kemampuan siswa dapat dikontrol dan dikembangkan semaksimal mungkin dalam proses pembelajaran dikelas maka program pembelajaran tersebut harus dirancang terlebih dahulu oleh para guru dengan memperhatikan berbagai prinsip-prinsip pembelajaran yang telah diuji keunggulannya. Belajar pada hakikatnya merupakan proses perubahan didalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai sesuatu hasil dari latihan atau pengalaman. Dalam hal ini proses belajar membantu anak dalam pembelajaran yang merupakan proses perubahan dalam kemampuan kecakapan dalam mengetahui sesuatu yang baru dari hasil latihan atau pengalaman yang didapat pada proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas yang mana perubahan kemampuan tersebut dapat menetap dalam diri anak.

Dari pengertian pembelajaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses atau interaksi antara unsur-unsur belajar yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.6.3 Teori Belajar Kognitif

Belajar adalah proses reorganisasi atau restruktur organisasi (struktur atau skema), pengetahuan, proses informasi dan pengambilan keputusan secara cerdas dan bernalar. Reorganisasi tersebut terjadi secara berkesinambungan dan bertahap/gradual dari kongkrit menuju abstrak; serta melalui proses asimilasi dan akomodasi (Piaget); pengaitan (Aussubel), antara bahan, materi, atau informasi baru yang dipelajari dengan struktur kognitif perseptua (fakta, konsep dan generalisasi) siswa.

Belajar menurut teori kognitif adalah perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu berbentuk tingkah laku yang dapat diamati dan dapat diukur. Asumsi teori ini adalah bahwa setiap siswa telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang telah tertata dalam bentuk struktur kognitif yang dimilikinya. Skema kognitif tersebut berbeda untuk setiap siswa, dan senantiasa berkembang sejalan dengan perkembangan usia mereka. Struktur atau skema kognitif tersebut menjadi dasar dan motivasi bagi dirinya untuk berpikir dan bertindak (memahami hubungan-hubungan) atas situasi yang dihadapi. *Cognitivism: Based on the thought proces behind the behavior. Changes in behavior are obseverd, and used as indicators as to what is happening inside the learner's mind.*

Pembelajaran hendaknya mencakup; (1) pemberian pemahaman optimal bagi siswa agar mau dan mampu belajar; (2) penstrukturan pengetahuan untuk pengalaman optimal; (3) rincian urutan-urutan penyajian materi pembelajaran secara optimal; dan (4) bentuk dan pemberian penguatan.

Jean Peaget dalam Komalasari (2010: 32) membagi skema yang digunakan anak untuk memahami dunianya melalui empat periode utama yang berkorelasi dengan seiring pertumbuhan usia:

1. periode sensorimotor usia 0 - 2 tahun
2. Tahapan praoperasional usia 2 - 7 tahun
3. tahapan operasional kongkrit usia 7 – 11 tahun
4. Tahapan operasional formal usia 11 – dewasa.

Bahan belajar diorganisasi atas dasar prinsip-prinsip Ausubel *progressive differentiation*; yaitu bahan belajar diorganisasi persis sama dengan struktur kognitif siswa, yaitu dari konsep-konsep umum, konsep-konsep abstrak pertama, konsep-konsep abstrak kedua, baru kemudian informasi-informasi spesifik/khusus. Strategi ini sangat penting untuk menyiapkan “cantolan-cantolan” (*hooks*) yang memudahkan upaya mengkaitkan informasi-informasi khusus pada tahap selanjutnya.

- (1) *Integrative reconciliation*, yaitu bahan belajar diorganisir dalam bentuk gagasan yang sudah dipelajari sebelumnya. Gagasan-gagasan tersebut dibagi kedalam beberapa bagian yang antara satu dengan yang lainnya saling berkaitan dan berintegrasi.
- (2) *Advance organizer*; yaitu bahan belajar diorganisasi dalam bentuk sebuah materi pengantar (*introductory material*) sebagai bahan pemandu awal (*advanceorganizer*) prose belajar. Bahan/materi pengantar tersebut bermuatan sub-sub konsep yang dapat berfungsi sebagai referensi awal siswa yang bisa membantunya melakukan penggolongan dan pengaitan

terhadap materi baru yang akan dipelajari selanjutnya dengan konsep-konsep yang terdapat di dalam struktur kognitif siswa. Bahan /materi harus disajikan pada tingkat generalisasi dan abstrak yang tinggi.

Pada kegiatan pembelajaran, keterlibatan siswa secara aktif sangat dipentingkan. Untuk menarik minat dan meningkatkan prestasi belajar perlu mengaitkan pengetahuan baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki siswa. Materi pelajaran disusun dengan menggunakan pola atau logika tertentu, dari sederhana ke yang kompleks. Perbedaan individual pada diri siswa perlu diperhatikan, karena faktor ini sangat mempengaruhi keberprestasian belajar siswa.

2.6.4 Hakikat Pembelajaran Menurut Teori Belajar Kognitif

Menurut teori kognitifisme pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru kepikiran siswa, siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuanya berdasarkan kematangan kognitif yang dimiliki. Dengan kata lain siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru. Beberapa prinsip dasar dalam pembelajaran dengan teori belajar kognitif, yaitu :

- 1) Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif
- 2) Tekanan proses belajar terletak pada siswa
- 3) Mengajar adalah membantu siswa belajar
- 4) Penekanan dalam proses belajar lebih kepada proses bukan hasil akhir
- 5) Kurikulum menekankan partisipasi siswa
- 6) Guru adalah fasilitator.

Walaupun menurut pandangan teori belajar kognitif upaya membangun pengetahuan dilakukan oleh siswa melalui belajar yang anak lakukan, namun peran guru tetap mempunyai arti yang sangat penting. Dalam kegiatan pembelajaran fungsi guru sebagai mediator dan fasilitator dapat dijabarkan dalam beberapa wujud tugas sebagai berikut :

- 2) Menyediakan pengalaman belajar yang memungkinkan murid bertanggung jawab dalam membuat rancangan, proses dan penelitian.
- 3) Memberikan kegiatan yang merangsang keingintahuan siswa dan membantu mereka untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya serta ide-ide ilmiahnya
- 4) Memonitor, mengevaluasi dan menunjukan apakah pemikiran-pemikiran siswa dapat didorong secara aktif.

Ada beberapa tindakan yang perlu dilakukan guru untuk mengoptimalisasi peranannya dalam proses pembelajaran :

- a) Untuk meningkatkan kecermatan guru dalam mengerti apa yang sudah dimengeti siswa, maka diperlukan peningkatan intensitas interaksi antara guru dan siswa
- b) Tujuan pembelajaran dan aktivitas-aktivitas dikelas sebaiknya dibicarakan bersama dengan siswa agar mereka berperan aktif dalam kegiatan-kegiatan tersebut dan mendapat pengalaman belajar melalui keterlibatan langsung
- c) Guru perlu berupaya secara intensif untuk mengetahui pengalaman-pengalaman yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Untuk itu maka pembinaan komunikasi dialogis antara guru dan siswa harus terus dikembangkan

- d) Guru perlu berupaya mendorong tumbuhnya rasa percaya diri siswa, bahwa mereka memiliki kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya
- e) Guru perlu bersikap fleksibel membina keakraban dengan siswa sehingga semakin dapat memahami pemikiran-pemikiran siswa serta kebutuhan-kebutuhan mereka. Dengan cara demikian guru akan lebih mudah mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa dalam membangun pengetahuan dan meningkatkan kemampuan berfikir mereka. Suparno dalam Ainurrahman, (2009: 22).

Teori kognitif menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentranspormasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya jika tidak sesuai. Siswa agar dapat memahami dan menerapkan pengetahuan, mereka harus belajar memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan ide-idenya. Guru tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, siswa harus membangun sendiri pengetahuanya.

2.7 Penelitian yang Relevan

Berdasarkan telaah kepustakaan yang peneliti lakukan, ditemukan beberapa hasil penelitian yang relevan dan berkaitan dengan variabel penelitian ini yakni:

- a. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ouda Teda Ena (2005) menyimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan piranti lunak presentasi dapat meningkatkan minat belajar bahasa mahasiswa Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

- b. Hasil penelitian yang dilakukan oleh I Made Padri (2002) menyimpulkan pengajaran fisika dengan MS *Powerpoint XP* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SMP Negeri 206 Jakarta Pusat.
- c. Hasil penelitian yang dilakukan Slamet (2005) menyimpulkan Penggunaan media pembelajaran *powerpoint* dalam pembelajaran sejarah dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di SMA Al AZHAR 3 Bandar Lampung.