

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (dalam Sudrajat, 2008: 1) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Sementara itu, Briggs (dalam Sudrajat, 2008: 1) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi / materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Sedangkan *Association of Education and Communication Technology* mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Arsyad, 2005: 3). Dari ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2005: 11) ciri media pendidikan yang layak digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang kejadian itu.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard (dalam Ena, 2009: 3) mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya, yaitu: biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan.

Thorn (dalam Ena, 2009: 3) mengajukan enam kriteria untuk menilai keefektifan suatu media, yaitu:

1. Kemudahan navigasi

2. Kandungan kognisi

3. Pengetahuan dan presentasi informasi
4. Integrasi media
5. Estetika
6. Fungsi secara keseluruhan

Adapun manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (dalam Arsyad, 2005: 21-23) adalah:

1. Penyampaian materi pelajaran 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 terhadap materi dan proses belajar,
8. Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif produktif.

B. Media Pembelajaran Berbasis *Web*

Berbagai inovasi pembelajaran dengan upaya perluasan bahan ajar telah memposisikan komputer sebagai alat yang memberikan kontribusi yang positif dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran matematika. Glass (dalam Supriyatna, 2005: 14) menyatakan bahwa komputer dapat melakukan sejumlah kegiatan untuk membantu guru.

Lee (dalam Ena, 2007: 5) merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Seiring dengan kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, maka dunia pendidikan juga telah banyak yang memanfaatkan *web* sebagai media pembelajaran. Meskipun banyak penelitian menunjukkan bahwa efektifitas pembelajaran menggunakan internet (*e-learning*) cenderung sama bila dibanding dengan pembelajaran konvensional atau klasikal, tetapi keuntungan yang bisa diperoleh adalah dalam hal fleksibilitasnya (Surjono, dalam Nurohman, 2008: 8-9). Melalui media pembelajaran berbasis *web*, materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, di samping itu materi juga dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia.

Media pembelajaran berbasis *web* dapat dikembangkan dari yang sangat sederhana sampai yang kompleks. Sebagian media pembelajaran berbasis *web* hanya dibangun untuk menampilkan kumpulan materi, sementara forum diskusi atau tanya jawab dilakukan melalui *e-mail* atau *mlist*. Implementasi dengan cara tersebut terhitung sebagai media pembelajaran berbasis *web* yang paling sederhana. Di samping itu, ada juga media pembelajaran berbasis *web* yang terpadu, berupa portal *e-learning* yang berisi berbagai obyek pembelajaran, yang diperkaya dengan multimedia, serta dipadukan dengan

sistem informasi akademik, evaluasi, komunikasi, diskusi, dan berbagai *educational tools* lainnya (Surjono, dalam Nurohman, 2008: 9).

C. Media Power Point

Power point merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam computer, 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 fitur 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 yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunaanya (Hidayat:2008: 2)

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 dibuat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan tertentu sesuai keinginan penggunaanya.

Seluruh tampilan dalam program ini dapat diatur sesuai keperluan, apakah akan berjalan sendiri berdasarkan *timing* yang diinginkan, atau berjalan secara manual, yaitu dengan mengklik tombol *mouse*. Biasanya jika digunakan untuk

penyampaian materi yang mementingkan terjadinya interaksi antara siswa dan guru, maka kontrol operasinya menggunakan cara manual.

Kelebihan penggunaan *power point* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi. Animasi yang digunakan adalah (1) animasi teks, dan (2) animasi gambar,
2. Lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang tersaji,
3. Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa,
4. Guru tidak perlu banyak menerangkan materi 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 dibawa kemana-mana.

(Hidayat, 2008: 10-11)

D. Hasil Belajar

Dengan berakhirnya suatu proses pembelajaran, maka siswa memperoleh hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar yang diperoleh oleh siswa dapat meningkat atau mengalami perubahan. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Abdurrahman (1999: 37) bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan

belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2002: 3-4) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar.

Penilaian hasil belajar bertujuan melihat kemajuan belajar pada siswa dalam hal penguasaan materi pelajaran yang telah dipelajari sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Hasil belajar seseorang dapat diketahui dengan cara memberikan tes pada akhir pembelajaran, seperti tes akhir, tes formatif, dan tes sumatif yang dapat menunjukkan secara langsung sejauh mana penguasaan siswa terhadap materi yang disampaikan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah berakhirnya proses pembelajaran berupa nilai atau angka dari guru kepada siswanya dalam jangka waktu tertentu.

Di dalam taksonomi Bloom ada tiga ranah atau domain hasil belajar yang melekat pada diri siswa yang merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Dalam Thoha (2001 : 28) ketiga ranah tersebut adalah:

1. Ranah Kognitif

Mencakup enam jenjang proses berpikir dari jenjang terendah sampai tertinggi yaitu (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) penerapan, (4) penguraian, (5) penyatuan, (6) penilaian.

2. Ranah Afektif

Lima sub jenjang dalam ranah afektif yaitu : (1) menerima, (2) menanggapi, (3) menghargai dan menilai, (4) mengorganisasikan, (5) karakterisasi suatu nilai atau kelompok nilai.

3. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor ini memiliki tujuh subranah yaitu : (1) persepsi, (2) kesiapan, (3) tanggapan terbimbing, (4) mekanisme, (5) respon nyata, (6) penyesuaian, (7) penciptaan.