

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

Bagian kedua akan membahas mengenai tinjauan pustaka, kerangka pikir, dan hipotesis. Sebelum analisis kritis dan komparatif terhadap teori-teori dan hasil penelitian yang relevan dengan semua variabel yang diteliti, selanjutnya penelitian dapat melakukan kesimpulan sementara. Perpaduan sintesa antara variabel satu dengan variabel yang lain akan menghasilkan kerangka pikir yang selanjutnya dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis.

2.1 Tinjauan Pustaka

Bagian tinjauan pustaka akan membahas teori-teori yang mendasari tentang hasil belajar, media pembelajaran ICT, dan media pembelajaran visual. Tinjauan pustaka mempunyai arti peninjauan kembali pustaka-pustaka yang terkait. Fungsi peninjauan kembali pustaka yang berkaitan dengan merupakan hal yang mendasar dalam penelitian, semakin banyak seorang peneliti mengetahui, mengenal, dan memahami, tentang penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, semakin dapat dipertanggungjawabkan caranya meneliti permasalahan yang dihadapi.

2.1.1 Definisi Belajar

Ketika suatu individu melakukan proses belajar, maka sesudahnya terdapat perubahan pada diri individu tersebut. Perubahan itu bisa meliputi sifat, sikap, perilaku, maupun tingkat intelegensi individu tersebut. Karena pada dasarnya belajar akan membawa seseorang dari hal yang berrifat negatif bisa menjadi positif. Belajar juga bisa membuat seseorang dapat menghadapi kesulitan yang menyimpannya. Ataupun menemukan cara yang tepat untuk menyelesaikan suatu masalah. Dan juga belajar dapat membuat seseorang bisa menyesuaikan diri dengan kondisi dan situasi yang dialaminya, baik itu situasi dan kondisi yang baik maupun yang jelek.

Menurut Rusman, dkk (2012: 07), belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, sedangkan aktivitas fisiologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik. Dan menurut Crow & Crow dalam Rusman, dkk (2012: 07), belajar adalah diperolehnya kebiasaan-kebiasaan, pengetahuan dan sikap baru.

Ahmadi (2004: 128), mengatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Djamarah (2008: 13), mengemukakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Winkel dalam Darsono (2000: 4), belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003: 3).

Menurut Sadiman (2008: 21) belajar akan membawa suatu perubahan pada individu-individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, dan penyesuaian diri. Sudjana (2008: 5) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan-perubahan aspek lain yang ada pada individu belajar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa bahwa belajar adalah sebuah proses untuk mengetahui atau merubah keterampilan, sikap, sifat, tingkah laku secara keseluruhan, pengetahuan, dan aspek-aspek lainnya dimana dilakukan melalui proses interaksi dengan lingkungan sekitar. Sehingga bisa menimbulkan perubahan yang signifikan terhadap individu tersebut dan bisa menciptakan suatu hasil yang dapat dinilai melalui sebuah sistem penilaian.

Whittaker dalam Djamarah (2008: 12) merumuskan belajar sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Percival dan Ellington dalam Daryanto (2010: 59), mengungkapkan “Belajar adalah perubahan yang terjadi karena hubungan yang stabil antara stimulus yang diterima oleh organisme secara individual dengan respon yang tersamar, dimana rendah, besar, kecil, dan intensitas respon tersebut tergantung pada tingkat kematangan fisik, mental dan tendensi yang belajar”.

Sedangkan menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan dari guru. Dari siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal. Adapun seimbang dari dua arah yang pada hakikatnya sama-sama mengalami proses belajar.

Adapun ciri-ciri dari aktivitas belajar dijelaskan oleh Djamarah (2008: 15-16) sebagai berikut.

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
3. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan atau terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh aspek tingkah laku.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa belajar yang merupakan aktivitas baik dari siswa maupun dari guru, akan menimbulkan banyak perubahan yang terjadi baik positif maupun negatif. Perubahan yang ditimbulkan pun mencakup kognitif dan afektif masing-masing individu, tergantung interpretasi individu tersebut.

Perubahan yang terjadi dalam belajar ditentukan oleh prinsip-prinsip belajar yang ada. Prinsip-prinsip belajar menurut Sadiman (2008: 24) adalah sebagai berikut.

1. Kemampuan belajar seorang siswa harus diperhitungkan dalam rangka menentukan isi pembelajaran.
2. Perkembangan pengalaman anak didik akan banyak mempengaruhi kemampuan belajar yang bersangkutan.
3. Belajar melalui praktek atau mengalami secara langsung akan lebih efektif membina sikap, keterampilan, cara berpikir kritis dan lain-lain, dibandingkan dengan belajar hafalan saja.
4. Belajar sedapat mungkin diubah ke dalam bentuk aneka ragam tugas, sehingga anak-anak melakukan dialog dalam dirinya atau mengalaminya sendiri.

Selain itu, prinsip-prinsip belajar yang harus diperhatikan menurut Dalyono (2005: 51-54) adalah sebagai berikut.

1. Kematangan jasmani dan rohani
Salah satu prinsip utama belajar adalah harus mencapai kematangan jasmani dan rohani sesuai dengan tingkatan yang dipelajarinya. Kematangan jasmani yaitu setelah sampai pada batas minimal umur serta kondisi fisiknya telah kuat untuk melakukan kegiatan belajar. Sedangkan kematangan rohani artinya telah memiliki kemampuan secara psikologis untuk melakukan kegiatan belajar.
2. Memiliki kesiapan
Setiap orang yang hendak belajar harus memiliki kesiapan yakni dengan kemampuan yang cukup, baik fisik, mental maupun perlengkapan belajar.
3. Memahami tujuan
Setiap orang yang belajar harus memahami tujuannya, kemana arah tujuan itu dan apa manfaat bagi dirinya. Prinsip ini sangat penting dimiliki oleh orang belajar agar proses yang dilakukannya dapat selesai dan berhasil
4. Memiliki kesungguhan
Orang yang belajar harus memiliki kesungguhan untuk melaksanakannya. Belajar tanpa kesungguhan akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan.
5. Ulangan dan latihan
Prinsip yang tidak kalah pentingnya adalah ulangan dan latihan. Sesuatu yang dipelajari perlu diulang agar meresap dalam otak, sehingga dikuasai sepenuhnya dan sukar dilupakan.

Dari penjelasan para ahli di atas dapat diketahui bahwa masing-masing individu mempunyai tingkat kemampuan belajar yang berbeda-beda. Dalam setiap kali pembelajaran untuk dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik, biasanya

diperlukan pengulangan pembelajaran dengan cara pemberian tugas, latihan ataupun ulangan harian.

2.1.2 Hasil Belajar

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Menurut Hamalik, (2008: 155) hasil belajar adalah tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, menjadi lebih sopan, dan sebaliknya. Sedangkan menurut (Djamarah, 2000: 25), pembelajaran dikatakan berhasil jika tingkat pengetahuan siswa bertambah dari hasil sebelumnya.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Syaodih (2007: 102) mengatakan hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang. Sedangkan hasil belajar menurut Arikunto (2008: 63), sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar merupakan hasil suatu interaksi belajar yang dapat membawa perubahan tingkah laku seseorang. Perubahan itu didapat dari hasil evaluasi setelah proses pembelajaran yang

dilakukan oleh masing-masing individu. Dari yang kurang baik menjadi baik, dari yang tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar yang baik ataupun buruk ditentukan oleh banyak faktor. Adapun menurut Suhardjono dalam Arikunto (2008: 55), banyak faktor yang dapat mempengaruhi hasil pembelajaran, seperti faktor yang dapat diubah (cara mengajar, model evaluasi, dan lain-lain), ada pula faktor yang harus diterima apa adanya (seperti: latar belakang siswa, gaji, dan lain-lain). Sedangkan menurut Slameto (2003: 54-60), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain.

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi tiga faktor, yakni:

 - a) Faktor jasmaniah
 - 1) Faktor kesehatan
 - 2) Faktor cacat tubuh
 - b) Faktor psikologis
 - 1) Intelegensi
 - 2) Bakat
 - 3) Motif
 - 4) Kematangan.
 - 5) Kesiapan
 - c) Faktor kelelahan
 - 1) Faktor kelelahan jasmani
 - 2) Faktor kelelahan rohani
2. Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa)

Faktor yang berasal dari luar diri siswa sendiri terdiri dari tiga faktor, yakni:

 - a) Faktor keluarga
 - 1) Cara orang tua mendidik.
 - 2) Relasi antar anggota keluarga
 - 3) Suasana rumah
 - 4) Keadaan ekonomi keluarga
 - b) Faktor sekolah
 - 1) Metode mengajar
 - 2) Kurikulum
 - 3) Relasi guru dengan siswa
 - 4) Relasi siswa dengan siswa
 - 5) Disiplin sekolah
 - 6) Alat pelajaran
 - 7) Waktu sekolah

- 8) Standar pelajaran diatas ukuran
- 9) Keadaan gedung
- 10) Metode belajar
- 11) Tugas rumah
- c) Faktor masyarakat
 - 1) Kesiapan siswa dalam masyarakat
 - 2) Mass media
 - 3) Teman bergaul
 - 4) Bentuk kehidupan masyarakat

Selain itu Djaali (2008: 99) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar antara lain sebagai berikut.

1. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)
 - a) Kesehatan
 - b) Intelegensi
 - c) Minat dan motivasi
 - d) Cara belajar
2. Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)
 - a) Keluarga
 - b) Sekolah
 - c) Masyarakat
 - d) Lingkungan

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa ada banyak sekali faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Pada dasarnya faktor-faktor inilah yang akan membawa dampak besar bagi perkembangan setiap individu, baik perkembangan pemikiran maupun perkembangan sifat di dalam aktivitas sehari-hari khususnya dalam mencapai hasil belajar. Beberapa faktor tersebut antara lain seperti dukungan keluarga, lingkungan, minat, intelegensi, dan juga media pembelajaran yang digunakan untuk proses belajar mengajar.

Faktor-faktor yang sudah disebutkan diatas tadi dapat membawa perubahan perilaku bagi seseorang. Adapun menurut Gagne dalam Rusman, dkk (2012: 11), perubahan perilaku yang merupakan hasil belajar dapat berbentuk sebagai berikut.

1. Informasi verbal yaitu penguasaan informasi dalam bentuk verbal, baik secara tertulis maupun tulisan, misalnya pemberian nama-nama terhadap suatu benda, definisi, dan sebagainya.
2. Kecakapan intelektual yaitu keterampilan individu dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya dengan menggunakan simbol-simbol, misalnya: penggunaan simbol matematika. Termasuk dalam keterampilan intelektual adalah kecakapan dalam membedakan (*discrimination*), memahami konsep konkrit, konsep abstrak, aturan dan hukum. Keterampilan ini sangat dibutuhkan dalam menghadapi pemecahan masalah.
3. Strategi kognitif kecakapan individu untuk melakukan pengendalian dan pengelolaan keseluruhan aktivitasnya. Dalam konteks proses pembelajaran, strategi kognitif yaitu kemampuan mengendalikan ingatan dan cara – cara berpikir agar terjadi aktivitas yang efektif. Kecakapan intelektual menitikberatkan pada hasil pembelajaran, sedangkan strategi kognitif lebih menekankan pada proses pemikiran.
4. Sikap yaitu hasil pembelajaran yang berupa kecakapan individu untuk memilih macam tindakan yang akan dilakukan. Dengan kata lain. Sikap adalah keadaan dalam diri individu yang akan memberikan kecenderungan bertindak dalam menghadapi suatu obyek atau peristiwa, didalamnya terdapat unsur pemikiran, perasaan yang menyertai pemikiran dan kesiapan untuk bertindak.
5. Kecakapan motorik ialah hasil belajar yang berupa kecakapan pergerakan yang dikontrol oleh otot dan fisik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa hasil belajar yang sering ditemui berupa bertambahnya kecakapan seseorang dalam membaca, menulis, atau penambahan perbendaharaan kata. Selain itu ada pula kemajuan seorang individu dalam mengelola aktivitasnya sehari-hari baik secara sikap maupun secara kerja fisik. Hal-hal inilah yang dapat dilihat dari hasil belajar seorang individu dalam kurun waktu tertentu.

Selain itu menurut Rusman, dkk (2012 :12), secara keseluruhan biasanya hasil belajar akan tampak seperti hal-hal berikut ini.

1. Kebiasaan; seperti peserta didik belajar bahasa berkali-kali menghindari kecenderungan penggunaan kata atau struktur yang keliru, sehingga akhirnya ia terbiasa dengan penggunaan bahasa yang baik dan benar.
2. Keterampilan; seperti menulis dan berolahraga yang meskipun sifatnya motorik, keterampilan itu memerlukan koordinasi gerak yang teliti dan kesadaran yang tinggi.
3. Pengamatan, yakni proses menerima, menafsirkan, dan memberi arti rangsangan yang masuk melalui indra-indra secara objektif sehingga peserta didik mampu mencapai pengertian yang benar.
4. Berpikir asosiatif, yakni berpikir dengan cara mengasosiasikan sesuatu dengan menggunakan daya ingat.
5. Berpikir rasional dan kritis, yakni menggunakan prinsip dan dasar pengertian dalam menjawab pertanyaan kritis.
6. Sikap, yakni kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu sesuai dengan pengetahuan dan keyakinan.
7. Inhibisi, yakni menghindari hal yang mubazir.
8. Apresiasi, menghargai karya-karya bermutu.
9. Perilaku afektif, yakni perilaku yang bersangkutan dengan perasaan takut, marah, sedih, gembira, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat di atas diketahui bahwa dalam kurun waktu tertentu hasil belajar yang dapat dilihat berupa kebiasaan berpikir dan kebiasaan sikap seseorang. Biasanya individu cenderung dapat belajar dari kesalahannya melalui daya ingat dan pengamatan sesuatu di masa lalu sehingga individu tersebut dapat melakukan hal yang benar di kemudian hari. Kebiasaan sikap yang dituangkan dalam bentuk emosi atau reaksi terhadap sesuatu juga merupakan perubahan hasil belajar.

Sehubungan dengan hal di atas, adapun hasil pengajaran menurut Sadiman (2008: 49), dapat dikatakan betul-betul baik apabila memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

1. Hasil itu tahan lama dan dapat digunakan dalam kehidupan oleh siswa.
2. Hasil 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 caranya mendekati suatu permasalahan. Sebab pengetahuan itu dihayati dan penuh makna bagi dirinya.

Penilaian hasil belajar pada hakekatnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku yang telah terjadi pada diri peserta didik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar atau pembentukan kompetensi peserta didik. Sudah sejauh mana peserta didik mencapai hasil belajarnya. Apakah hasil belajar peserta didik semakin meningkat atau justru hasil belajar yang dituai semakin menurun.

Standar nasional pendidikan mengungkapkan bahwa penilaian hasil belajar oleh pendidik dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil dalam bentuk penilaian harian, penilaian tengah semester, penilaian akhir semester, dan penilaian kenaikan kelas. Setelah dilakukannya penilaian terhadap hasil belajar peserta didik, pendidik dapat mengevaluasi atau melakukan perbaikan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh siswa.

Ada beberapa kriteria evaluasi penilaian hasil belajar yang dapat didasarkan pada hal-hal sebagai berikut.

1. Sahih, didasarkan pada data yang mencerminkan kemampuan yang akan diukur.
2. Obyektif, menggunakan prosedur dan kriteria penilaian yang jelas.
3. Adil, tidak dipengaruhi oleh kondisi atau alasan tertentu yang dapat merugikan peserta didik, misalnya: kondisi fisik, agama, suku, budaya, adat, status sosial atau gender.
4. Terpadu, tidak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran.
5. Terbuka, prosedur, kriteria dan dasar pengambilan keputusan yang digunakan dalam penilaian harus diketahui oleh pihak yang berkepentingan.

6. Menyeluruh dan berkesinambungan, dalam arti semua indikator ditagih, kemudian hasilnya dianalisis untuk menentukan kompetensi dasar yang telah dimiliki dan belum, serta mengetahui kesulitan peserta didik.
7. Sistematis, terencana, bertahap dan mengikuti langkah-langkah baku.
8. Beracuan kriteria, menilai apa yang bisa dilakukan peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran, dan bukan untuk menentukan posisi/ranking seseorang terhadap kelompoknya).
9. Akuntabel, dapat dipertanggungjawabkan, baik dari segi teknik, prosedur maupun hasilnya
(Zaifbio, 2013 :wordpress).

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa evaluasi penilaian hasil belajar haruslah sistematis, akuntabel, adil, dan sesuai dengan pembelajaran. Sehingga evaluasi yang diperoleh bisa bermanfaat bagi individu yang melakukan proses belajar. Seorang yang mengikuti proses belajar dan dapat mengevaluasi hasil belajarnya agar berubah ke arah yang lebih baik, mengindikasikan bahwa individu tersebut adalah seorang pembelajar yang baik.

2.1.3 Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran di sekolah terdapat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Disini, media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi dalam komponen sistem pembelajaran tersebut. Di dalam penggunaan media pembelajaran, sebaiknya memperhatikan prinsip-prinsip yang ada, agar bahan ajar mampu diserap dan dipahami dengan baik oleh peserta didik, sehingga tidak terjadi kesalahan komunikasi.

Istilah media itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti "*perantara*" yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*) (Rusman, dkk, 2012: 169).

Menurut NEA (*National Education Association*) menyatakan media adalah

bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika (Sadiman, 2008:6) menyatakan bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/ informasi.

Media dapat dipakai untuk berbagai aktivitas, khususnya dalam proses belajar mengajar. Seperti yang dikatakan oleh Gagne dalam Rusman, dkk (2012: 170), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat memberikan rangsangan untuk belajar. Menurut Rusman, dkk (2012: 60) bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan – dalam hal ini materi pelajaran – kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa media merupakan sarana komunikasi untuk penyampaian pesan atau informasi. Dalam hal ini media juga dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, siswa diharapkan dapat mampu menyerap materi lebih baik dan dapat ikut terlibat aktif di dalam kelas.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik yang digunakan dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Sementara itu Miarso dalam Rusman, dkk (2012: 170), mengatakan 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.

Hamalik dalam Rusman, dkk (2012: 60) menyatakan bahwa media dalam proses belajar mengajar memiliki dua peranan penting, yaitu 1) media sebagai alat bantu mengajar atau disebut sebagai *dependent media* karena posisi media di sini sebagai alat bantu (efektivitas), dan 2) media sebagai sumber belajar yang digunakan sendiri oleh peserta didik secara mandiri atau disebut *independent media*. *Independent media* dirancang secara sistematis agar dapat menyalurkan informasi secara terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Berdasarkan uraian tersebut, media adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi dari sumber kepada anak didik yang bertujuan agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian anak didik mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru dimana penggunaannya diintegrasikan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajarannya.

Setelah mengetahui definisi dari media pembelajaran, pemilihan dalam penggunaannya pun memiliki kriteria. Ada beberapa tahap yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran seperti yang dinyatakan oleh Rusman, dkk (2012: 178), di antaranya adalah sebagai berikut.

1. Menentukan media pembelajaran berdasarkan identifikasi tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik aspek maupun materi pelajaran yang akan dipelajari.
2. Mengidentifikasi karakteristik media pembelajaran harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, penggunaannya dikuasai guru, ada di sekolah, mudah penggunaannya, tidak memerlukan waktu banyak atau sesuai dengan waktu yang disediakan, dapat mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kreativitas siswa.

3. Mendesain penggunaannya dalam proses pembelajaran bagaimana tahapan penggunaannya sehingga menjadi proses yang utuh dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Mengevaluasi penggunaan media pembelajaran sebagai bahan umpan balik dari efektivitas dan efisiensi media pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas, penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Selain itu harus disesuaikan juga dengan tingkat kemampuan siswa dalam memahami media yang disampaikan dan yang penggunaannya dikuasai oleh guru.

Ada beberapa prinsip yang perlu dipertimbangkan oleh pengajar dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu sebagai berikut.

1. Tidak ada satu media yang paling unggul untuk semua tujuan. Satu media hanya cocok untuk tujuan pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok untuk yang lain.
2. Media adalah bagian integral dari proses pembelajaran. Hal ini berarti bahwa media bukan hanya sekedar alat bantu mengajar pengajar saja., tetapi merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Penetapan suatu media haruslah sesuai dengan komponen yang lain dalam perancangan instruksional. Tanpa alat bantu mengajar mungkin pembelajaran tetap dapat berlangsung, tetapi tanpa media pembelajaran itu tidak akan terjadi.
3. Media apapun yang hendak digunakan, sasaran akhirnya adalah untuk memudahkan belajar siswa. Kemudahan belajar siswa haruslah dijadikan acuan utama pemilihan dan penggunaan suatu media.
4. Penggunaan berbagai media dalam satu kegiatan pembelajaran bukan hanya sekedar selingan/pengisi waktu atau hiburan, melainkan mempunyai tujuan yang menyatu dengan pembelajaran yang sedang berlangsung.
5. Pemilihan media hendaknya obyektif (didasarkan pada tujuan pembelajaran), tidak didasarkan pada kesenangan pribadi.
6. Penggunaan beberapa media sekaligus akan dapat membingungkan siswa. Penggunaan multimedia tidak berarti menggunakan media yang banyak sekaligus, tetapi media tertentu dipilih untuk tujuan tertentu dan media yang lain untuk tujuan yang lain pula.
7. Kebaikan dan keburukan media tidak tergantung pada kekonkritan dan keabstrakannya. Media yang kongkrit wujudnya, mungkin sukar untuk dipahami karena rumitnya, tetapi media yang abstrak dapat pula memberikan pengertian yang tepat.

(Unnes, 2013: pdf)

Secara keseluruhan, prinsip pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Efektivitas
2. Relevansi
3. Efisiensi
4. Dapat digunakan
5. Kontekstual

(Rusman, dkk, 2012: 175)

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa ada beberapa prinsip yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Seperti kecocokan media yang dipakai dengan materi pembelajaran, sebaiknya tidak menggunakan beberapa media sekaligus dalam satu materi pembelajaran. Selain itu efektivitas dan efisiensi dari media perlu diterapkan dalam memilih media yang tepat.

Media yang baik akan memberikan manfaat yang besar bagi penggunanya. Seperti yang diungkapkan oleh Nana Sudjana (2008 : 2) tentang manfaat media dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang lebih baik
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap pelajaran
4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dll.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa manfaat yang didapat dari penggunaan media cukup banyak. Selain dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar, disini siswa juga dapat berkontribusi untuk melakukan banyak

aktivitas. Seperti mendemonstrasikan, mengamati, dan memahami media yang dibuat atau disajikan oleh guru.

Selain manfaat ada pula fungsi dari media pembelajaran. Menurut Hamalik (2008: 49), fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
2. Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
3. Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan memantau siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru di dalam kelas.
5. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Rusman, dkk (2012: 172), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu a) memotivasi minat atau tindakan, b) menyajikan informasi, dan c) memberi instruksi.

Pencapaian yang diharapkan dalam fungsi ini mempengaruhi perubahan sikap, nilai, dan emosi, partisipasi aktif menyatakan pendapat, dan juga terbentuk aktivitas yang nyata dari siswa.

Secara keseluruhan, fungsi dari media pembelajaran di antaranya ialah sebagai berikut.

1. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Sebagai komponen dalam subsistem pembelajaran.
3. Sebagai pengarah dalam pembelajaran.
4. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa.
5. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran.
6. Mengurangi terjadinya verbalisme.
7. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.

(Rusman, dkk, 2012: 176)

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa fungsi media pembelajaran mencakup banyak hal. Seperti, membantu siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik, menciptakan kelas yang kondusif dan efektif. Selain itu, yang paling penting adalah mengubah komunikasi satu arah menjadi komunikasi dua arah, artinya terjadi interaksi seperti tanya jawab yang lebih sering antara guru dan murid. Tidak hanya guru yang harus terus berbicara di dalam kelas, tetapi murid juga dapat mengeluarkan pendapatnya di dalam kelas. Serta berfungsi mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga.

Seperti yang diketahui, banyak sekali manfaat dan fungsi dari media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat pun menjadi prasyarat untuk terciptanya media yang baik. Untuk itu perlu dipahami adanya klasifikasi dari media pembelajaran. Adapun klasifikasi media pembelajaran menurut Rusman, dkk (2012: 63), terbagi menjadi lima jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
2. Media Audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar.
3. Media Audio visual adalah media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.
4. Kelompok media penyaji sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu seperti yang ada dibawah ini (a) kelompok kesatu: grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
5. Media objek dan media interaktif berbasis komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Rudy Bretz , yaitu sebagai berikut.

1. Media audio visual gerak, merupakan media yang paling lengkap, yaitu menggunakan kemampuan audio visual dan gerak.
2. Media audio visual diam merupakan media kedua dari segi kelengkapan kemampuannya karena ia memiliki semua kemampuan yang ada pada golongan sebelumnya kecuali penampian gerak.
3. Media audio semi gerak memiliki kemampuan menampilkan suara disertai gerakan titik secara linear, jadi tidak dapat menampilkan gerakan nyata secara utuh.
4. Media visual gerak memiliki kemampuan seperti golongan pertama kecuali penampian suara.
5. Media visual diam mempunyai kemampuan menyampaikan informasi secara visual tetapi tidak dapat menampilkan suara maupun gerak.
6. Media audio adalah media yang hanya memanipulasikan kemampuan-kemampuan suara semata-mata.
7. Media cetak merupakan media yang hanya mampu menampilkan informasi berupa huruf-angka (*alphanumeric*) dan symbol-simbol informasi verbal tertentu saja.

(belajarpsikologi, 2013: com)

Walaupun sampai sekarang belum ada kesepakatan klasifikasi media pembelajaran secara baku yang dapat dipakai sebagai acuan pasti. Namun, pengelompokkan media pembelajaran yang sudah ada saat ini dapat memberikan kita informasi tentang arti, fungsi, manfaat, tujuan penggunaan, kemampuan media itu sendiri, serta kelebihan dan kekurangan masing-masing dari media tersebut. Jadi, kita bisa memilih media mana yang cocok atau sesuai dengan suatu materi pembelajaran tertentu yang akan diajarkan. Sehingga dapat tercipta suatu media pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Serta membawa daya serap yang tinggi hingga dapat diingat oleh masing-masing siswa dalam jangka waktu yang lama.

2.1.4 Media ICT

Information and Communication Technology (ICT) atau dalam bahasa Indonesia kita ketahui sebagai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam beberapa tahun ini, perkembangan teknologi sangatlah pesat apalagi ditunjang dengan kehadiran alat-alat komunikasi yang semakin canggih, seperti *Smartphone*, *Tablet*, *Personal Computer*, dan lain-lain. Berbagai teknologi dan aplikasi pendukung pun diciptakan untuk membantu dan memepermudah kegiatan manusia sehari-hari, termasuk dalam hal belajar.

Saat ini para pendidik diharapkan bisa mengembangkan materi pelajaran berbasis ICT dan juga menjadikan ICT sebagai media pembelajaran. Media ICT menurut Rusman, dkk (2012: 89), adalah alat bantu yang berupa peralatan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media.

Adapun peran media pembelajaran ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar menurut Arifin dan Setiyawan (2012: 44) adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi pelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalnya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang cantik.
- b. Membantu peserta didik yang cenderung memiliki gaya belajar yang berbeda-beda, misalnya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar atau film, gaya belajar auditorial yang lebih suka mendengar, dan gaya belajar kinestetik yang lebih suka bergerak atau praktik, misalnya praktik komputer.
- c. Kualitas penerimaan informasi pelajaran yang lebih baik karena didukung dengan media interaktif.
- d. Peserta didik dapat belajar secara individual tanpa bantuan guru.
- e. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran yang lebih menarik dan mendalam, misalnya didukung dengan media internet. Guru dapat langsung mengakses internet untuk tambahan materi kepada peserta didik, sehingga peserta didik mendapatkan pengetahuan yang lebih luas.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa ICT mempunyai peranan cukup penting dalam hal membantu pola belajar peserta didik yang berbeda-beda. Selain itu, pengetahuan yang didapat bisa lebih luas dan mendalam. Serta media kreatif yang dibuat dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk aktif dalam belajar.

Selain itu tujuan digunakannya ICT dalam pembelajaran adalah dapat mempermudah proses pembelajaran, memberikan kesempatan peserta belajar dan pendidik untuk mencari ilmu yang lebih luas, dan tentunya menjadikan proses belajar mengajar sebagai hal yang menyenangkan.

Secara khusus, tujuan mempelajari ICT adalah sebagai berikut.

1. Menyadarkan siswa akan potensi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari teknologi informasi dan komunikasi sebagai dasar untuk belajar sepanjang hayat.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan ICT, sehingga siswa bisa melaksanakan dan menjalani aktivitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan ICT untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, dan berbagai aktivitas dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis ICT, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik, dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi, dan terbiasa bekerja sama.
5. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggungjawab dalam penggunaan ICT untuk pembelajaran, bekerja, dan pemecahan masalah sehari-hari.

(Rusman, dkk, 2012: 75)

Selain pernyataan tujuan mengapa dipelajarinya ICT, ada pula manfaat yang dapat diperoleh dari ICT khususnya bagi guru, yaitu sebagai berikut.

1. Memperluas *background knowledge* guru
2. Pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel

3. Mengatasi keterbatasan bahan ajar/sumber belajar
4. Kontribusi dan pengayaan bahan ajar/sumber belajar
5. Implementasi *Student Active Learning*, CBSA, dan PAKEM (Rusman, dkk, 2012: 75)

Adapun strategi pemanfaatan ICT dalam Pembelajaran meliputi hal-hal sebagai berikut.

1. ICT sebagai Alat Bantu (Media) Pembelajaran
 Penggunaan ICT sebagai media pembelajaran dapat berbentuk file slide Power Point, gambar, animasi, video, audio, program simulasi, dan lain-lain. Penggunaan media berbasis ICT memberikan beberapa keuntungan, antara lain:
 - a. Memvisualisasikan konsep-konsep abstrak,
 - b. Mempermudah memahami materi-materi yang sulit
 - c. Mensimulasikan proses yang sulit dilakukan secara manual
 - d. Menampilkan materi pembelajaran dalam berbagai format sehingga menjadi lebih menarik, dan terbaru dari berbagai sumber
 - e. Memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan materi pembelajaran
 - f. Mengakomodir perbedaan kecepatan dan gaya belajar siswa
 - g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan tenaga
 - h. Mendukung perubahan peran guru ke arah yang positif sebagai fasilitator dan mediator, dari posisi semula sebagai satu-satunya sumber pengetahuan
 - i. Meningkatkan keterampilan individu penggunaannya.
2. ICT sebagai Sarana/Tempat Belajar
 Di era teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini, kegiatan belajar tidak hanya dapat dilakukan di dalam kelas atau perpustakaan. Kemajuan dunia ICT telah memberikan kemungkinan membuat kelas maya dalam bentuk e-learning, di mana seorang pendidik dapat mengelola proses pembelajaran dan peserta didik dapat melakukan aktivitas belajar sebagaimana yang dilakukan di dalam kelas. Melalui fasilitas e-learning, pendidik dapat menyajikan materi-materi pembelajaran, menyediakan sumber-sumber belajar eksternal untuk memperkaya khasanah bacaan peserta didik, memberikan tugas-tugas kepada peserta didik secara online, bahkan menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta didik secara online, memeriksa jawaban tugas-tugas yang dikirim secara online, maupun memberikan umpan balik, memeriksa data aktivitas belajar peserta didik secara online, bahkan memperoleh skor jawaban peserta didik secara otomatis untuk soal-soal seperti pilihan ganda, kuis benar salah.
3. ICT sebagai Sumber Belajar
 Beberapa contoh sumber belajar berbasis ICT adalah ensiklopedi yang berisi berbagai pengetahuan dalam berbagai bidang, selain itu di Internet juga banyak terdapat situs Web, baik yang dikembangkan secara individu maupun oleh organisasi, yang menyajikan sumber-sumber pengetahuan dalam bidang tertentu. Selain mendapatkan pengetahuan melalui sumber-sumber belajar

yang siap pakai di Internet, seseorang juga dapat bertanya kepada orang lain, termasuk para pakar dalam bidang tertentu, melalui e-mail atau forum-forum diskusi.

4. ICT sebagai Sarana Peningkatan Profesionalisme

Perkembangan ICT yang ada dewasa ini juga memberikan kemudahan bagi para pendidik untuk meningkatkan profesionalisme. Selain dengan meningkatkan keterampilannya dalam menggunakan ICT dan memanfaatkannya untuk mendukung dan meningkatkan kualitas pembelajaran, para pendidik juga dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuannya, baik pengetahuan bidang ilmunya yang terbaru, pengetahuan tentang teori-teori belajar dan metode pembelajaran terbaru, hasil-hasil penelitian dalam bidang ilmunya maupun penelitian pendidikan oleh peneliti lain.

(Unnes, 2013: pdf)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa ICT dapat dimanfaatkan untuk berbagai bidang. Tidak hanya sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana belajar khususnya belajar jarak jauh, dapat menyediakan sumber belajar bagi orang lain. ICT disini sangat dibutuhkan untuk mempermudah pekerjaan baik guru, siswa, maupun masyarakat umum.

Media pembelajaran yang berbasis ICT dalam berbagai bentuk seperti buku teks, modul, transparansi OHP, slide Power Point, gambar/foto, animasi, film/video, siaran televisi, siaran radio, halaman Web, dan software aplikasi pendukung pembelajaran. Dengan adanya bentuk-bentuk media pembelajaran seperti itu, maka para pendidik harus mampu memilih, mengembangkan dan memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran berbasis ICT tersebut.

Untuk lebih detailnya, yang termasuk dalam ICT adalah sebagai berikut.

1. Teknologi komputer, baik perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) pendukungnya. Di dalamnya termasuk prosesor (pengolah data), media penyimpan data/informasi (hard disk, CD, DVD, flash disk, memori, kartu memori, dll.), alat perekam (CD Writer, DVD Writer), alat input (keyboard, mouse, scanner, kamera, dll.), dan alat output (layar monitor, printer, proyektor LCD, speaker, dll.).

2. Teknologi multimedia, seperti kamera digital, kamera video, player suara, player video, dll.
 3. Teknologi telekomunikasi, telepon, telepon seluler, faksimail.
 4. Teknologi jaringan komputer, baik perangkat keras (LAN, Internet, WiFi, dll.), maupun perangkat lunak pendukungnya (aplikasi jaringan) seperti Web, e-mail, HTML, Java, PHP, aplikasi basis data, dll.
- (Unnes, 2013: pdf)

ICT oleh kalangan umum dapat disimbolkan oleh perangkat komputer dan jaringan internet yang telah banyak dimanfaatkan mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Karena perkembangan teknologi ICT memungkinkan pemanfaatan fungsi berbagai media pembelajaran dengan menggunakan satu alat yang disebut multimedia. Dimana mampu menyampaikan informasi dan materi pembelajaran dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, film, dan bahkan interaksi secara bersamaan. Komputer merupakan salah satu alat multimedia.

Komputer mampu menyajikan informasi dan materi pembelajaran dalam semua bentuk, bahkan dengan komputer situasi nyata yang memerlukan waktu lama atau sangat mahal dan mengandung resiko dapat disimulasikan dengan komputer (misalnya proses patahan lempeng bumi, dampak suatu ledakan nuklir, dampak letusan gunung berapi, dll.). Melalui multimedia, konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dan jelas dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahaminya dengan mematuhi prinsip pembelajaran dengan komputer. Menurut Rusman, dkk (2012: 98), pembelajaran berbasis komputer mempunyai prinsip-prinsip yaitu, berorientasi pada tujuan pembelajaran, berorientasi pada pembelajaran individual, berorientasi pada pembelajaran mandiri, berorientasi pada pembelajaran tuntas.

Media yang dapat dipakai untuk pembelajaran tidak hanya komputer, tetapi juga LCD Proyektor. Kedua media ini jika dipakai secara bersama-sama, akan mampu menghasilkan informasi yang dapat disampaikan secara lebih baik dan lebih luas kepada peserta didik. Karena dengan adanya media pembelajaran ICT yang dapat menyajikan informasi secara bersama-sama, baik berupa gambar, suara, ataupun tampilan gerak dan diperceggih dengan mudahnya akses internet, pendidik maupun peserta didik akan lebih mudah dan tertarik untuk melakukan proses belajar menggunakan media pembelajaran berbasis ICT.

2.1.5 Media Visual

Media pembelajaran berbasis visual adalah media pembelajaran yang menyalurkan pesan lewat indera pandang/penglihatan. Secara umum media pembelajaran berbasis visual dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu media grafis dan media cetak. Media grafis meliputi antara lain meliputi media foto, gambar, sketsa, bagan, grafik, papan tulis dan bulletin, poster dan kartun, peta dan globe. Media cetak meliputi transparansi (OHT) dan modul. (Sukiman, 2012: 85). Menurut Daryanto (2010: 27) Media Visual, artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata.

Dari pendapat di atas dapat diketahui bahwa media visual merupakan media yang dapat digunakan untuk meningkatkan daya serap materi bahan ajar melalui penglihatan. Media ini sangat efektif jika digunakan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Azhar Arsyad (2011 :92-93) memberikan gambaran mengenai beberapa konsep penggunaan media visual agar efektif yaitu, bentuk media visual dibuat yang sesederhana mungkin agar mudah dipahami, penggunaan media

visual untuk menjelaskan informasi yang terdapat teks, berikan pengulangan sajian visual dan libatkan peserta didik di dalamnya, gunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda, keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar, dan penggunaan warna harus realistis.

Kurang lebih 90 % hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12% (Azhar Arsyad, 2011: 9). Jadi, indera pandang memiliki peluang paling besar dalam perkembangan hasil belajar seseorang.

Karena dari apa yang dilihat oleh mata, otak memproses dan menyimpannya ke dalam memori otak.

Levie & Lentz dalam Arsyad (2011: 16) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran khususnya media visual, yaitu sebagai berikut.

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan/menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar/membaca teks yang bergambar. Gambar/lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misal informasi yang menyangkut masalah sosial.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual/gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi/pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dalam penggunaannya media visual memiliki manfaat atau kegunaan.

Manfaatnya antara lain sebagai berikut.

1. Media bersifat konkrit, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal atau non visual sehingga lebih memudahkan dalam pengaplikasiannya.
2. Beberapa penelitian membuktikan bahwa pembelajaran yang diserap melalui media penglihatan (media visual), terutama media visual yang menarik dapat mempercepat daya serap peserta didik dalam memahami pelajaran yang disampaikan.
3. Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik dan dapat melampaui batasan ruang kelas. Lebih efektif dan efisien dibandingkan media verbal lainnya karena jenisnya yang beragam, pendidik dapat menggunakan semua jenis media visual yang ada. Hal ini dapat menciptakan sesuatu yang variatif, dan tidak membosankan bagi para peserta didiknya.
5. Penggunaannya praktis, maksudnya media visual mudah dioperasikan oleh setiap orang yang memilih media-media tertentu.

(Chandra, 2011: com)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa media visual memiliki banyak fungsi dan manfaat. Dengan media pembelajaran visual dapat diserap melalui indera penglihatan yang dapat mempercepat daya serap pemahaman peserta didik. Media visual ini juga mengurangi media verbal yang sering dipakai oleh guru, dalam rangka meminimalisir kejenuhan siswa dalam belajar.

Menurut Sukiman (2012: 86-148), media visual dikelompokkan menjadi beberapa bagian sebagai berikut.

1. Media Grafis
2. Media OHT/OHP
3. Media Modul

Beberapa media yang termasuk dalam media visual adalah sebagai berikut.

1. Media grafis

Media Grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat atau angka- angka, dan simbol/gambar. Secara khusus grafis berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Sadiman, 2008: 28).

Banyak jenis media grafis, beberapa diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Gambar atau foto

Gambar/foto merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal di dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaanya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya (Sudjana dan Rifai, 2008: 71). Menurut Sadiman (2008: 29), di antara kelebihan media gambar/foto adalah: 1) bisa menyampaikan banyak pesan, 2) sifatnya konkret dibandingkan dengan ungkapan verbal, dan 3) gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.

Ada enam syarat yang perlu dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan sebagai media pendidikan (Sadiman, 2008: 31-32) yaitu sebagai berikut.

- 1) Autentik, jujur melukiskan situasi yang sebenarnya.
- 2) Sederhana, menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- 3) Ukuran relatif, gambar/foto dapat membesarkan atau memperkecil objek/benda sebenarnya.
- 4) Gambar/foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan, maksudnya gambar tersebut memperhatikan aktivitas tertentu

- 5) Gambar yang bagus belum tentu baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 6) Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Gambar yang bagus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa gambar/foto dapat menjadi sarana untuk menyampaikan informasi dan tujuan pembelajaran. Gambar/foto ini dapat menunjukkan situasi yang sebenarnya dari pokok-pokok materi yang disampaikan. Serta ukuran yang dipakai pun dapat disesuaikan dengan situasi dan kondisi.

b. Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang merupakan draft kasar yang menyajikan bagian-bagian pokoknya saja tanpa detail. Sketsa selain dapat menarik perhatian peserta atau siswa juga dapat menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

c. Bagan atau Chart

Bagan/chart adalah media visual yang berfungsi pokok menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Terdapat dua jenis chart yaitu chart yang menyajikan pesannya secara bertahap dan chart yang menyajikan pesannya sekaligus. (Sadiman, 2008: 36).

Chart yang menyajikan pesannya secara bertahap misalnya adalah flipchart atau hidden chart, sementara bagan atau chart yang menyajikan pesannya secara langsung misalnya bagan pohon (tree chart), bagan alir

(flow chart), atau bagan garis waktu (time line chart). Ciri-ciri bagan sebagai media yang baik adalah 1) dapat dimengerti oleh pembaca, 2) sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit, dan 3) diganti pada waktu-waktu tertentu agar selain tetap mengikuti perkembangan zaman juga tidak kehilangan daya tarik. (Sadiman, 2008: 35).

d. Grafik

Grafik adalah alat penyajian data statistik yang tertuang dalam bentuk lukisan, baik lukisan garis, gambar seperti diagram. Ada beberapa grafik yang dapat kita gunakan antara lain adalah grafik garis, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar.

Sebagai media pendidikan grafik dapat dikatakan baik kalau memenuhi ketentuan sebagai berikut (Sadiman, 2008: 40) 1) jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas, 2) hanya menyajikan satu ide setiap grafik, 3) ada jarak antara kolom-kolom bagiannya, 4) warna yang digunakan kontras dan harmonis, 5) berjudul dan ringkas, 6) sederhana, 7) mudah dibaca, 8) praktis, mudah diatur, 9) menggambarkan kenyataan, 10) menarik, 11) jelas dan tidak memerlukan informasi tambahan, 12) teliti.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa grafik mempunyai berbagai macam bentuk yang dapat disajikan untuk sebuah informasi.

Grafik ini harus disajikan secara jelas, ringkas, praktis, dan dapat dipahami oleh peserta didik. Diharapkan dengan adanya grafik tidak diperlukan lagi informasi tambahan.

e. Media Papan Tulisan, Papan Flanel dan Buletin

1) Media Papan Tulis

Media papan tulis adalah media yang terbuat dari kayu yang permukaannya bisa ditulis menggunakan kapur atau spidol papan tulis.

2) Media Papan Flanel

Papan Flanel termasuk salah satu media pembelajaran dua dimensi, yang terbuat dari kain flanel yang ditempelkan pada sebuah triplek, papan, atau gabus.

3) Media Papan Buletin

Papan buletin adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, dan poster, serta objek dalam bentuk tiga dimensi. Papan buletin dapat meningkatkan kreatifitas dan minat berkarya pada siswa.

f. Media Poster

Poster dapat didefinisikan sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna, dan pesan yang dimaksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat, tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti dalam ingatannya (Sudjana, 2008: 51).

g. Media Kartun

Kartun adalah penggambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan, atau situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat (Sudjana, 2008: 58). Kriteria pemilihan kartun untuk media pembelajaran yaitu 1) Pemakaiannya sesuai dengan tingkat pengalaman, 2) Kesederhanaan, 3) Lambang yang jelas. Kartun sebagai media pembelajaran digunakan untuk motivasi, sebagai ilustrasi, untuk kegiatan siswa.

h. Media Peta atau Globe

Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dan dengan skala tertentu. Globe adalah tiruan bentuk bumi. Peta dan globe memberikan informasi tentang 1) keadaan permukaan bumi, 2) tempat-tempat dengan arah dan jaraknya, 3) data-data budaya dan kemasyarakatan, 4) data ekonomi, industry, dll (Sadiman, 2008: 48).

2. Media OHT/OHP

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 x 11 inchi. Kelebihan Media OHT/ OHP, antara lain.

- 1) Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas.
- 2) Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif, dan disertai dengan warna- warna yang menarik.
- 3) Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal- hal yang penting.
- 4) Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- 5) Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relative singkat.
- 6) Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

(Drusminto, 2011: html)

3. Media Modul

Modul yaitu suatu paket yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.

Dalam memilih modul sebaiknya diperhatikan hal sebagai berikut yaitu:

- 1) substansi materi relevan dengan kompetensi dasar atau materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik
- 2) modul tersusun secara lengkap, paling tidak mencakup antara lain; judul, pernyataan kompetensi dasar yang harus dikuasai peserta didik, petunjuk menggunakannya, informasi, langkah kerja, dan penilaian
- 3) materi memberikan penjelasan secara lengkap tentang definisi, klasifikasi, prosedur, perbandingan, rangkuman dan sebagainya
- 4) padat pengetahuan
- 5) kebenaran materi dapat dipertanggungjawabkan
- 6) Kalimat yang disajikan singkat, jelas
- 7) Menuntun guru dan siswa sehingga mudah digunakan
- 8) Beberapa modul dapat di *download* dari internet.

(Drusminto, 2011: html)

Jadi dari penjelasan yang sudah disajikan di atas, dapat diketahui bahwa media visual merupakan media yang dapat menyalurkan pesan melalui indera penglihatan saja. Media visual secara garis besar dibagi menjadi tiga, yaitu media grafis, media OHT, dan media modul. Di dalam bagian besar media visual tersebut masih dibagi lagi menjadi beberapa bagian kecil media visual yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran. Dimana masing-masing bagian dari media visual ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Selanjutnya tinggal para pendidik dan peserta didik yang harus menyesuaikan penggunaannya dengan materi yang akan disampaikan.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 3. Penelitian yang relevan

Nama	Judul	Hasil
1. Yeni Ardila (2013)	Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Media <i>Hand Out</i> Dan Media ICT Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 9 Metro Kota Metro Tahun Pelajaran 2012/2013	Dalam penelitian ini menunjukkan ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran ICT dan kelas pembanding yang menggunakan media pembelajaran media <i>hand out</i> . Berdasarkan analisis data diperoleh $t_{hitung} = 2,019$ sedangkan $t_{tabel} = 1,999$ ini berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan <i>mean difference</i> 6,312.
2. Hasan Basri (2011)	Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Visual dan Metode Pembelajaran Group Investigation Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Natar Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2010/2011	Dalam penelitian ini menunjukkan ada Hubungan Antara Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Visual dan Metode Pembelajaran Group Investigation Dengan Hasil Belajar Siswa. Berdasarkan analisis data diperoleh $F_{hitung} = 23,691$ sedangkan $F_{tabel} = 3,095$ ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$.

2.3 Kerangka Pikir

Pencapaian tujuan suatu kegiatan tergantung bagaimana proses pelaksanaan kegiatan tersebut. Hasil belajar merupakan indikator untuk menggambarkan suatu proses pembelajaran yang sudah berlangsung. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa menggambarkan keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar. Makin tinggi hasil belajar yang dicapai oleh siswa, berarti pendidik dan peserta didik

telah berhasil mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan jika hasil yang diperoleh rendah berarti tujuan pembelajaran gagal dicapai dan menunjukkan proses belajar mengajar yang sudah berlangsung itu rendah.

Banyak faktor yang menyebabkan hasil belajar yang diperoleh siswa tinggi atau rendah. Salah satunya adalah kurangnya pemanfaatan media pembelajaran oleh guru dan siswa. Menurut Rusman, dkk (2012: 60), media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai perantara pesan – dalam hal ini materi pelajaran – kepada peserta didik.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis diantaranya media ICT dan media visual. Media ICT menurut Rusman, dkk (2012: 89), adalah alat bantu yang berupa peralatan elektronika yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media. Media pembelajarn ICT ini identik dengan komputer.

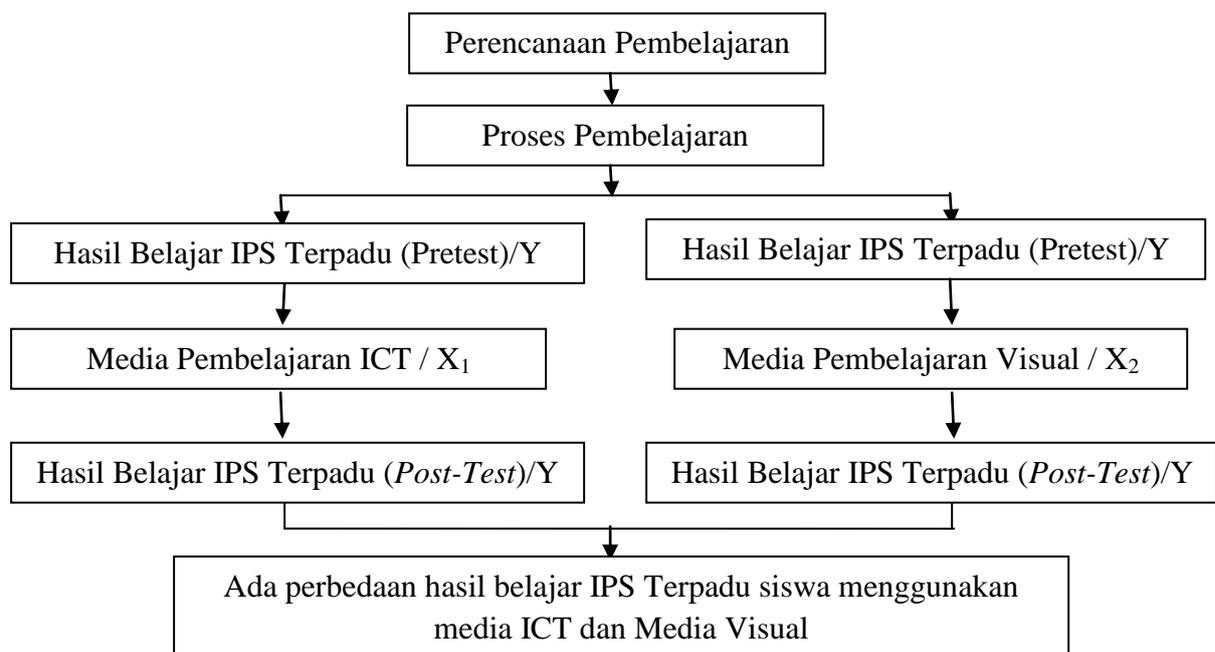
Karena komputer merupakan alat multimedia yang dapat menggabungkan suara, gambar, dan tampilan gerak dalam waktu bersamaan sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan dinamis. Menurut Rusman, dkk (2012: 98), pembelajaran berbasis komputer mempunyai prinsip-prinsip yaitu, berorientasi pada tujuan pembelajaran, berorientasi pada pembelajaran individual, berorientasi pada pembelajaran mandiri, berorientasi pada pembelajaran tuntas.

Media Visual (Daryanto, 2010: 27), artinya semua alat peraga yang digunakan dalam proses belajar yang bisa dinikmati lewat panca indera mata. Media visual

dapat menunjang tingkat proses belajar mengajar di kelas, karena daya serap siswa melalui visual sekitar 75%. Itu artinya siswa dapat lebih mudah memahami jika disajikan materi melalui media visual. Media visual memiliki banyak jenis, salah satu contoh media visual adalah grafik dan poster.

Berdasarkan uraian diatas, hubungan antara variabel tersebut digambarkan dalam diagram di bawah ini.

Gambar 1. Paradigma Studi Perbandingan antara Penggunaan Media ICT dan Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas IX SMP Kartika II-2 Bandar Lampung



Berdasarkan gambar di atas dapat diberikan penjelasan sebagai berikut.

1. Variabel yang diteliti adalah variabel terikat dan variabel bebas. Dalam hal ini variabel terikatnya adalah hasil belajar IPS Terpadu, sedangkan variabel bebasnya adalah media pembelajaran ICT dan media pembelajaran visual.

2. Setelah variabel ditentukan maka langkah berikutnya adalah melakukan tes, yaitu pretest dan *post-test* untuk mendapatkan hasil belajar IPS Terpadu.
3. Deskripsi dari masing-masing variabel yang diteliti, yaitu media pembelajaran ICT, media pembelajaran visual, dan hasil belajar IPS Terpadu atau deskripsi dari variabel X_1 , X_2 , dan Y .

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini dilihat dari nilai tes yang diikuti oleh siswa. Pretest adalah kemampuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru, sedangkan *post-test* adalah gambaran dari hasil akhir proses pembelajaran yang telah dilakukan.

Media ICT merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan power point saat proses pembelajaran. Penggunaan ini berguna untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan menjadikan proses belajar mengajar tidak monoton.

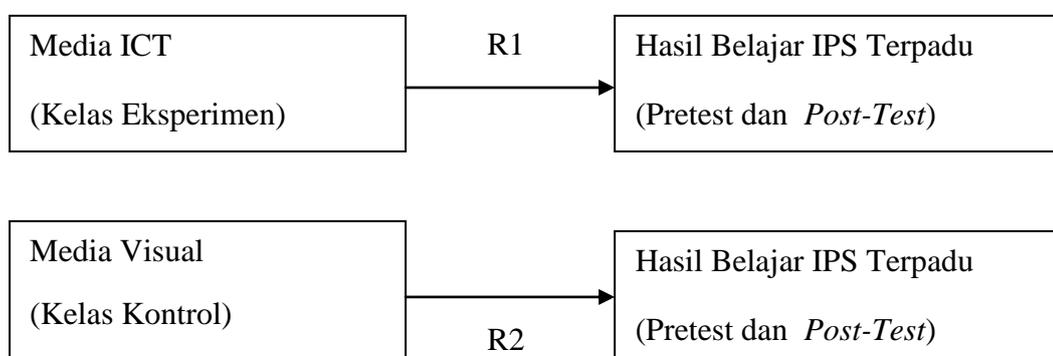
Media visual adalah salah satu jenis media yang menggunakan indera penglihatan. Media visual dapat diwujudkan dalam bentuk peta dan globe, media grafis, dan juga grafik. Media ini dapat membuat siswa lebih berani untuk berkreasi dan berimajinasi sesuai dengan keinginannya.

4. Sintesa atau kesimpulan adalah kesimpulan dari semua variabel yang diteliti, selanjutnya peneliti dapat melakukan sintesa atau kesimpulan sementara. Perpaduan sintesa antara variabel yang satu dengan yang lainnya akan menghasilkan kerangka pikir yang selanjutnya dapat digunakan untuk merumuskan hipotesis.

Untuk memperjelas faktor-faktor yang diteliti, faktor tersebut diberikan dalam bentuk variabel. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran ICT dan media pembelajaran visual. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS Terpadu siswa melalui penerapan media pembelajaran ICT dan media pembelajaran visual.

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

Gambar 2. Kerangka Pikir Studi Perbandingan antara Penggunaan Media ICT dan Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas IX di SMP Kartika II-2 Bandar Lampung.



2.4 Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS Terpadu siswa menggunakan media pembelajaran ICT dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran visual.
2. Ada perbedaan efektivitas antara media pembelajaran ICT dengan media pembelajaran visual.