

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan pustaka

1. Hasil Belajar

Tujuan proses pembelajaran adalah meningkatkan hasil belajar yang diperoleh siswa pada akhir kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan cerminan akhir dari proses belajar. Proses belajar merupakan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi individu dengan lingkungan. Menurut Sardiman (2007: 2) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti”. Menurut Arsyad (2011: 1) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang melalui interaksi antara seseorang dengan lingkungannya.”

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut menunjukkan bahwa belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain. Hasil dari proses belajar diketahui dengan cara diadakannya evaluasi atau penilaian terhadap siswa sebagai suatu program tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan siswa terhadap materi yang diajarkan.

Menurut Slameto (2003: 53), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1. Faktor intern meliputi :
 - a. Faktor Jasmaniah, yang terdiri dari faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh
 - b. Faktor-faktor Psikologis, yang terdiri dari: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan
2. Faktor ekstern meliputi :
 - a. Faktor keluargayang terdiri dari: cara orang tua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan
 - b. Faktor sekolah yang terdiri dari: metode mengajar, kurikulum,
 - 3.) Relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah
 - c. Faktor Masyarakat yang terdiri dari: kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Masalah yang dihadapi adalah sampai tingkat mana hasil belajar yang telah tercapai.

Berdasarkan proses belajar tersebut diperoleh hasil belajar yang mencerminkan peningkatan kualitas individu yang dinilai dalam bentuk skor atau angka setelah mengikuti tes. Menurut Syaodih (2007: 102) "Hasil Belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki oleh seseorang. Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku yang diperlihatkan oleh seseorang merupakan hasil belajar. Di sekolah hasil belajar dapat dilihat dari penguasaan siswa akan semata-mata pelajaran yang ditempuhnya. Sedangkan Ahmadi dalam Lia Evita (2010: 11) mengemukakan bahwa: "Hasil Belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes."

Hasil belajar merupakan merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 3)

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar dapat dikatakan sebagai output dari suatu input seperti yang dikemukakan oleh A. J Romizowski bahwa hasil belajar merupakan keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi, sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*). Menurut Benjamin S. Bloom hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. (Jihad dan Haris, 2009: 14).

Selanjutnya Benjamin S. Bloom berpendapat bahwa hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu :

- a. Pengetahuan tentang fakta
- b. Pengetahuan tentang prosedural
- c. Pengetahuan tentang konsep
- d. Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu :

- a. Keterampilan untuk berfikir atau keterampilan kognitif
- b. Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan motorik
- c. Keterampilan bereaksi atau sikap
- d. Keterampilan berinteraksi

(Jihad dan Haris, 2009: 15)

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar yang dilakukan dengan evaluasi atau penilaian dan merupakan cara atau

tindak lanjut untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2009: 14).

Usman menyatakan bahwa hasil belajar yang dicapai oleh siswa sangat erat kaitannya dengan rumusan tujuan instruksional yang direncanakan sebelumnya yang dikelompokkan dalam tiga kategori, yakni domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Domain kognitif terdiri dari: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisa, sintesa, evaluasi.
2. Domain Kemampuan sikap terdiri dari: menerima atau memperhatikan, merespon, penghargaan, mengorganisasikan, mempribadi atau mewatak.
3. Ranah Kognitif terdiri dari: menirukan, manipulasi, keseksamaan, artikulasi, naturalisasi

(Asep Jihad dan Abdul Haris, 2009: 15)

Menurut Oemar Hamalik (2008: 30) hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan-perubahan di setiap aspek : pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti serta sikap. Berdasarkan beberapa definisi tersebut simpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik.

3. Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar. Makna

tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa suatu informasi dari suatu sumber ke penerima.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi, sedangkan menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Menurut Gagne dalam Sadiman,dkk (2007: 6) mengemukakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs dalam Uno (2007: 116) menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar.

Berdasarkan pengertian para ahli tersebut terdapat kesamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian, minat dan perhatian siswa sehingga proses belajar terjadi.

Jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai media yang cukup rumit dan canggih.

Menurut heinich dalam Uno (2007: 115) pada dasarnya penggolongan media

dapat berdasarkan bentuk fisiknya, yaitu golongan media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan.

Media memiliki kontribusi yang besar dalam proses belajar untuk meningkatkan mutu dan kualitas pengajaran. Kehadiran media tidak saja membantu guru sebagai pengajar dalam menyampaikan materinya, tetapi memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Hal ini berlaku bagi segala jenis media, baik media yang canggih ataupun media yang sederhana.

Menurut Kemp dalam Uno (2007: 116) menjabarkan sejumlah kontribusi media dalam kegiatan pembelajaran antara lain:

1. Penyajian media ajar menjadi lebih standar.
2. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
3. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.
4. Waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi.
5. Kualitas belajar dapat ditingkatkan.
6. Pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan.
7. Meningkatkan sifat positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat/ baik.
8. Memberikan nilai positif bagi pengajar.

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011: 24) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
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, apabila kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses belajar antara lain:

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

1.1 Media *Hand Out*

Hand out berasal dari bahasa Inggris yang berarti informasi, berita atau surat lembaran. *Hand out* termasuk media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar. Biasanya diambil dari beberapa literatur yang memiliki relevansi dengan materi yang diajarkan/kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik. (Sumber: <http://chai-chairil.blogspot.com/>)

Hand out dapat berupa skema, diagram, rangkuman terbatas maupun contoh soal yang dapat memudahkan siswa untuk memahami suatu konsep yang diberikan, sehingga siswa dapat belajar secara efisien. Menurut Raharjo dalam Titik Puji Rahayu (2004: 8) mengemukakan bahwa suatu media *hand out* diharapkan dapat

membantu dan memudahkan siswa untuk lebih memahami suatu konsep pelajaran, sehingga dari kemudahan-kemudahan itu diharapkan hasil belajar yang diperoleh dapat lebih baik. Oleh karena itu media *hand out* merupakan salah satu alat atau media pengajaran yang efektif agar tercapai hasil belajar yang lebih baik.

Bentuk *hand out* dapat bervariasi. Menurut Nurtain bentuk *hand out* ada 3 yaitu:

1. Bentuk catatan
Handout ini menyajikan konsep-konsep, prinsip, gagasan pokok tentang suatu topik yang akan dibahas.
2. Bentuk diagram
Handout ini merupakan suatu bagan, sketsa atau gambar, baik yang dilukis secara lengkap maupun yang belum lengkap.
3. Bentuk catatan dan diagram
Handout ini merupakan gabungan dari bentuk pertama dan kedua.

Penyusunan *hand out* harus singkat dan jelas. Menurut Aziz, persyaratan suatu *hand out* yaitu :

1. *Hand out* memuat kerangka materi yang mungkin berisikan pernyataan, definisi, konsep, rumus, dan sejenisnya.
2. Disajikan dalam bentuk pernyataan, daftar, dan diagram.
3. Penyajian informasi hendaknya diringkas, padat, dan mudah dipahami siswa.

Menurut Davies kegunaan *hand out* dapat membantu siswa untuk :

1. Memperoleh informasi tambahan yang belum tentu mudah diperoleh secara cepat dari tempat lain.
2. Memberikan rincian prosedur atau teknik pelaksanaan yang terlalu kompleks bila menggunakan media audiovisual.
3. Materi yang terlalu panjang/kompleks yang telah diringkas dalam bentuk catatan yang mudah dipahami.

Keuntungan penggunaan media *hand out* menurut Davies adalah sebagai berikut:

1. Dapat menghemat waktu
2. Dapat menggantikan catatan siswa
3. Memelihara konsistensi penyampaian materi di kelas oleh guru
4. Siswa dapat mengikuti struktur pelajaran dengan baik
5. Siswa akan mengetahui pokok yang diberikan oleh guru

(sumber:<http://chai-chairil.blogspot.com/>)

Menurut pendapat penulis, keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan media *hand out* dalam kegiatan belajar mengajar diantaranya adalah dapat merangsang rasa ingin tahu dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta memelihara kekonsistenan penyampaian materi pelajaran dikelas oleh guru sesuai dengan perancangan pengajaran.

Menurut Sadiman A. M dalam Titik Puji Rahayu (2004:10) *hand out* sebagai media pengajaran merupakan alat bantu mengajar guru yang mempunyai tujuan antara lain:

1. Menghemat waktu belajar
2. Memudahkan pemahaman
3. Meningkatkan aktivitas siswa
4. Mempertinggi daya ingat siswa

Berdasarkan tujuan dan uraian diatas *hand out* dirancang sedemikian rupa, sehingga mempermudah proses belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.2 Media ICT

ICT (*Informatica, Communication, and Technology*) sering di sebut TIK dalam bahasa Indonesia (teknologi, informasi, dan komunikasi) merupakan suatu perangkat media berbasis teknologi maju yang dipergunakan dalam berbagai bidang salah satunya bidang pendidikan untuk mengefisiensikan pembelajaran agar lebih maksimal.

Menurut Sahid (2009) ICT atau TIK mencakup semua teknologi yang dapat digunakan untuk menyimpan, mengolah, menampilkan, dan menyampaikan informasi dalam proses komunikasi. Yang termasuk teknologi ini adalah:

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, seperti 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.

(Sumber: [http:// Sahid. Wotdpress.com /Pengembangan ICT](http://Sahid.Wotdpress.com/Pengembangan%20ICT))

Di kalangan umum, istilah ICT lebih merujuk pada teknologi komputer. Hal ini tidaklah mengherankan karena komputer pada saat ini selain berfungsi sebagai alat pengolah data juga dapat berfungsi untuk komunikasi melalui jaringan komputer (Internet) serta alat multimedia (hiburan). Hampir semua komponen ICT sekarang ini dapat dipakai secara bersama-sama dengan komputer. Jadi, untuk saat ini istilah ICT dan komputer hampir dapat disamakan jika ditinjau dari fungsinya.

Menurut Elang Krisnadi (2009) berbagai upaya telah dilakukan oleh dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan ICT. Selain fungsinya sebagai alat bantu pemecahan masalah manusia, ICT juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang dipercaya dapat :

1. Meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran
3. Mengurangi biaya pendidikan
4. Menjawab keharusan berpartisipasi dalam ICT, dan
5. Mengembangkan keterampilan ICT (*ICT skills*) yang diperlukan siswa ketika bekerja dan dalam kehidupannya nanti

Strategi pemanfaatan ICT di dalam pembelajaran mencakup:

1. ICT sebagai alat bantu atau media pembelajaran
2. ICT sebagai sarana/tempat belajar
3. ICT sebagai sumber belajar
4. ICT sebagai sarana peningkatan profesionalisme.

(Sumber: [http:// Sahid. Wotdpress.com /Pengembangan ICT](http://Sahid.Wotdpress.com/Pengembangan ICT))

Menurut Arifin & Setiawan (2012: 88) mengemukakan bahwa ICT adalah suatu perangkat yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas penulis menyimpulkan, ICT merupakan teknologi digital atau analog apa pun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, dan menampilkan informasi serta mengkomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu laptop, komputer, radio, DVD, CD. Perkembangan media ICT semakin hari semakin berkembang seiring perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan di dunia. Bahkan, media ICT semakin merambah di dunia pendidikan sebagai alat pembelajaran yang mengemas kegiatan belajar lebih menarik. Penggunaan media ICT dalam proses pembelajaran, misalnya komputer (PC)/ laptop, internet, video, LCD Projector memiliki tujuan agar guru dapat mengemas pembelajaran aktif dan menarik dengan media ICT dan siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

Sasaran penggunaan media ICT adalah agar peserta didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupan.

Menurut Sadiman mengatakan bahwa ” media adalah segala alat fisik yang dapat

menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar seperti film, buku, dan kaset.”

Beberapa pandangan tersebut dapat mengatakan bahwa media merupakan alat yang memungkinkan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat mengingatnya dalam jangka waktu yang lama di bandingkan dengan penyampaian melalui cara tampak muka dan ceramah tanpa alat bantuan.pada pendidikan berbasis ICT , menekankan pendidikan berpusat pada peserta didik dan penguasaan ICT.

Menurut munir dalam arifin dan setiawan (2012: 42) mengatakan bahwa “ ICT akan menghilangkan batasan-batasan jarak, ruang dan waktu yang membatasi dunia pendidikan, seperti:

- a. Pembelajar dapat dengan mudah mengakses proses pembelajaran dimanapun dia berada.
- b. Pembelajar dapat dengan mudah belajar dari para ahli/ pakar, atau narasumber lainnya dibidang yang diminatinya.

Pemilihan media ICT sebagai media pembelajaran tidak mudah, dalam menggunakan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang dipergunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, dalam hal ini media yang digunakan adalah komputer dan LCD Proyektor.

Media Komputer dan LCD proyektor merupakan media rancangan yang mana didalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain agar dapat di manfaatkan. Perangkat keras (*hadr ware*) yang difungsikan dalam menginspirasikan media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap yang sudah terkoneksi dengan LCD Proyektor. Dengan demikian media ini hendaknya menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

2.2.1 Komputer sebagai media pembelajaran

Komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan.

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran dan pembantu tambahan dalam belajar. Pemanfaatan komputer meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction (CAI)*. CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Menurut Arsyad (2011: 96) mengemukakan bahwa “Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit”. Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individual.

Kelebihan Komputer

Menurut Arsyad (2011: 54-55) komputer memiliki beberapa kelebihan yaitu:

1. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
2. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafis, warna, dan musik yang dapat menambah realisme.
3. Kendali berada ditangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
4. Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pembelajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau
5. Dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti compact disk, video tape dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Kekurangan Komputer

Menurut Arsyad (2011: 55) komputer memiliki beberapa keterbatasan yaitu:

1. Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun, pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
2. Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
3. Keragaman model komputer (perangkat keras) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok (kompatibel) dengan model lainnya.
4. Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut tentu tidak akan dapat mengembangkan kreativitas siswa.
5. Komputer hanya efektif bila digunakan oleh satu orang atau beberapa orang dalam kelompok kecil. Untuk kelompok besar diperlukan tambahan peralatan yang mampu memproyeksikan pesan-pesan di monitor ke layar yang lebih lebar.

2.2.2 LCD Proyektor

Sebuah proyektor LCD adalah jenis proyektor video untuk menampilkan video, gambar atau data komputer di layar atau permukaan datar lainnya. LCD Proyektor setara modern dari proyektor slide atau proyektor overhead . Untuk menampilkan gambar, LCD (liquid-crystal display) proyektor biasanya mengirim cahaya dari lampu halida logam melalui prisma atau serangkaian filter dichroic yang memisahkan cahaya untuk tiga polysilicon panel masing-masing untuk komponen merah, hijau dan biru video sinyal. Sebagai cahaya terpolarisasi melewati panel (kombinasi polarizer, panel LCD dan analyzer), piksel individu dapat dibuka untuk memungkinkan cahaya untuk lulus atau tertutup untuk memblokir cahaya. Kombinasi piksel terbuka dan tertutup dapat menghasilkan berbagai macam warna dan nuansa pada gambar yang diproyeksikan.

(sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/LCD_projector)

Menurut Supriatna dalam Vaughan (2009: 14) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sejalan dengan hal di atas, menurut Supriatna dalam Heinich et al (2009: 15) multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu

seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer. Namun kelemahan dari media ini adalah harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor dan adanya aliran listrik.

Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media komputer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

(Sumber: [http:// Sahid. Wotdpress.com](http://Sahid.Wotdpress.com) /Pengembangan ICT)

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 3. Penelitian yang relevan

Tahun 1	Nama 2	Judul Penelitian 3	Hasil Penelitian 4	Kesimpulan Penelitian 5
2004	Titik Puji Rahayu	Penggunaan Media <i>Hand Out</i> Sebagai Bekal Awal Mengajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas I B Semester Genap Madrasah Sanawiyah Islamiah Sukoharjo Tanggamus TP 2003/2004	1. Penggunaan media <i>hand out</i> dapat meningkatkan aktifitas siswa dari siklus pertama sampai siklus ketiga. Persentase peningkatan aktifitas sebagai berikut: siklus I sebesar 48,91%, siklus II sebesar 54,94% dan siklus III sebesar 61,96%. 2. Waktu yang digunakan untuk proses	1. Penggunaan media <i>Hand Out</i> sebagai bekal awal mengajar siswa dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Tabel 3 (Lanjutan)

Tabel 3 (Lanjutan)

1	2	3	4	5
			pembelajaran menggunakan <i>hand out</i> lebih efisien dibandingkan dengan pembelajaran reguler yaitu siklus I sebesar 2,69%, siklus II sebesar 21,43%, siklus III sebesar 31,25%.	2. Waktu penggunaan media <i>Hand Out</i> sebagai bekal awal mengajar siswa lebih efisien.
2005	Kentin Widiasih	Penggunaan Media <i>Hand Out</i> dalam Rangka Meningkatkan Aktivitas Belajar dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas III IPS 1 Semester II MA Wali Songo Lampung Tengah TP 2004/2005	1. Penggunaan media <i>hand out</i> dapat meningkatkan aktifitas siswa dari siklus pertama sampai siklus ketiga. Persentase peningkatan aktifitas sebagai berikut: siklus I sebesar 52,44%, siklus II sebesar 56,10% dan siklus III sebesar 62,19%. 2. Peningkatan hasil belajar pada siklus I sebesar 5,65%, siklus II sebesar 6,12% dan siklus ketiga sebesar 6,81%.	1. Penggunaan media <i>hand out</i> sebagai bekal awal ajar siswa pada pokok bahasan korelasi, linear, analisa regresi dan juga pertumbuhan dan pembangunan ekonomi dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. 2. Penggunaan media <i>hand out</i> sebagai bekal awal ajar siswa pada pokok bahasan korelasi, linear, analisa regresi dan juga pertumbuhan dan pembangunan ekonomi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Tabel 3 (Lanjutan)

Tabel 3 (Lanjutan)

1	2	3	4	5
2009	Tri Hayati	Pengaruh Media ICT & persepsi siswa tentang Kompetensi Guru dalam Mengajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi di kelas RSBI SMA N 2 Bandar Lampung TP 2008/2009	1. Ada pengaruh media ICT dan persepsi siswa tentang kompetensi guru dalam mengajar terhadap prestasi belajar akuntansi diperoleh f hitung lebih > f tabel yaitu $72,579 > 3,10$	1. Ada pengaruh yang positif dan signifikan persepsi siswa tentang media ICT terhadap Prestasi Belajar Akuntansi 2. Ada pengaruh yang positif dan signifikan persepsi siswa tentang kompetensi guru terhadap prestasi belajar akuntansi. 3. Ada pengaruh yang positif dan signifikan persepsi siswa tentang media ICT dan kompetensi guru terhadap prestasi belajar akuntansi.

C. Kerangka Pikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting (Uma Sekaran dalam Sugiono 2012: 91)

Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar adalah aktivitas yang dilakukan siswa didalam kelas maupun diluar kelas dalam sekolah. Aktivitas yang dilakukan didalam kelas dapat berupa prestasi belajar yang telah dicapai oleh siswa setelah proses belajar mengajar.

Sedangkan aktivitas yang dilakukan diluar kelas dapat berupa kegiatan yang dilakukan siswa dalam mengikuti ekstrakurikuler yang ada di sekolah. Namun pada kenyataannya, hasil belajar siswa masih rendah. Hal ini terlihat dari banyaknya hasil belajar siswa yang masih dibawah KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu sebesar 71. Hal ini di duga karena kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran. Siswa akan belajar lebih banyak jika materi pelajaran yang disajikan tidak hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Menurut Baugh dalam Arsyad (2011: 10) 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 menurut Dale dalam Arsyad (2011: 10) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandangan berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang telah dilakukan peneliti diketahui bahwa kemampuan guru dalam mengajar di SMP Negeri 9 Metro belum begitu optimal. Hal ini terlihat dari hasil wawancara peneliti terhadap beberapa responden yang menyatakan bahwa guru mata pelajaran IPS Terpadu kelas VII kurang efektif dalam penggunaan media pembelajaran. Metro Penggunaan media belajar yang konvensional terkadang membuat siswa merasa jenuh pada saat belajar sehingga hasil belajar siswa tidak optimal. Penggunaan media belajar oleh guru IPS Terpadu di SMP Negeri 9 Metro masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hanya beberapa guru yang menggunakan media belajar yang inovatif. Dari seluruh guru IPS Terpadu di SMP Negeri 9 Metro yang

menggunakan media belajar berkisar 25% guru yang menggunakan media belajar yang inovatif seperti media ICT dan media *hand out*.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Supriatna 2009: 3). Keberhasilan siswa dalam belajar ditentukan banyak faktor, diantaranya penggunaan media pembelajaran yang tepat. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit. Siswa dapat mencapai hasil belajar yang maksimal bila seorang guru tepat dalam menerapkan media pembelajaran dalam proses belajar. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan mampu meningkatkan keaktifan serta hasil belajar siswa. Namun pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran masih kurang inovatif sehingga siswa hanya bersifat pasif dan mudah merasa jenuh saat proses pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki banyak jenis diantaranya media *hand out* dan media ICT. Kedua media tersebut memiliki perbedaan dalam penyampaian namun kedua media tersebut memiliki persamaannya yaitu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media di dalam kelas dapat menjadikan proses belajar lebih menarik, intraktif dan dapat meningkatkan hasil belajar (Arsyad 2011: 21).

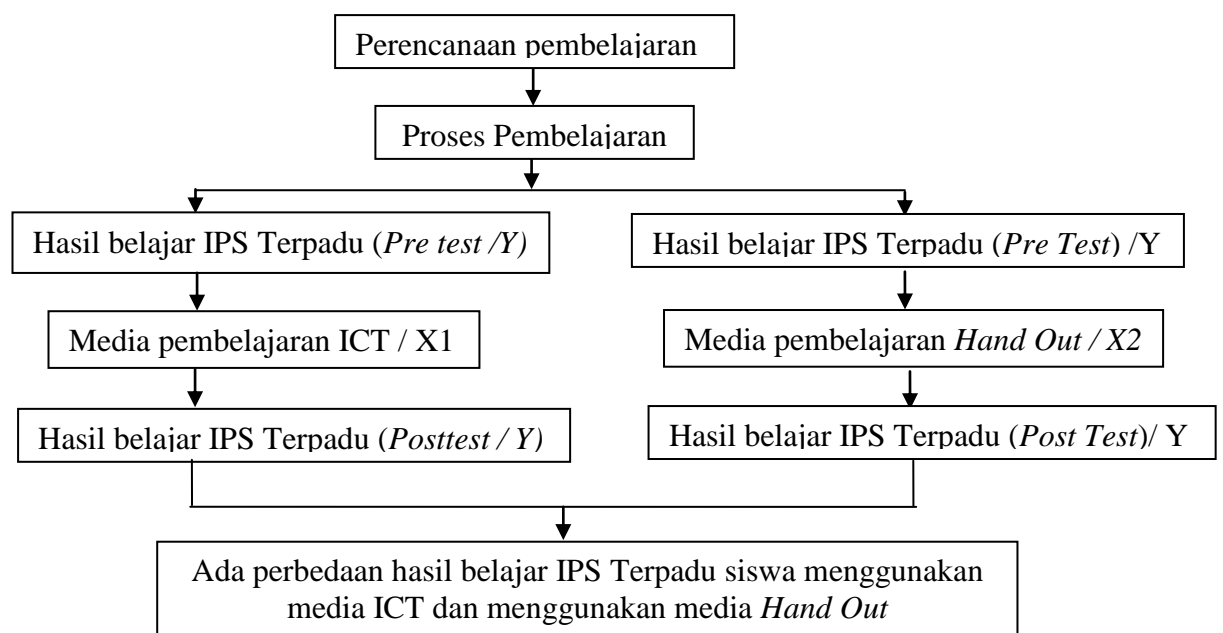
Media *hand out* merupakan media cetakan yang meliputi bahan-bahan yang disediakan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi belajar (Chairil: 2009). Penggunaan media *hand out* pada saat proses pembelajaran dengan memberikan

selebaran kepada siswa yang berisikan rangkuman materi yang akan disampaikan. Melalui *hand out* tersebut siswa akan mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Media ICT adalah suatu perangkat yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi (Arifin & Setiawan 2012: 88). Penggunaan media ICT pada saat pembelajaran adalah dengan menggunakan *power point* atau *flas player* yang di proyeksikan melalui LCD sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penelitian ini akan meneliti mengenai perbandingan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang menggunakan media *hand out* dan hasil belajar IPS Terpadu siswa yang menggunakan media ICT.

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

Gambar 1: Paradigma Studi Perbandingan antara Penggunaan Media *Hand Out* dan Penggunaan Media ICT terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Metro



Berdasarkan gambar tersebut di atas dapat diberikan penjelasan sebagai berikut:

1. Variabel yang diteliti adalah variabel terikat dan variabel bebas dalam hal ini variabel terikatnya adalah media ICT dan media *hand out*. Variabel bebas dalam hal ini adalah hasil belajar IPS Terpadu.
2. Setelah variabel ditentukan maka langkah berikutnya adalah melakukan tes yaitu *pre test* dan *post test* untuk mendapatkan hasil belajar IPS Terpadu. Hasil penelitian yang relevan adalah suatu penunjang untuk mendukung suatu hasil penelitian yang peneliti telah teliti.
3. Deskripsi dari masing-masing variabel yang diteliti yaitu pengertian media ICT, media *hand out* dan hasil belajar IPS Terpadu atau deskripsi dari variabel X1, X2 dan Y.

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha, dalam hal ini usaha belajar dalam perwujudan prestasi belajar siswa yang dapat dilihat pada nilai setiap mengikuti tes. *Pre test* ini mencerminkan kemampuan awal siswa tentang materi yang akan disampaikan oleh guru, sedangkan *post test* menggambarkan hasil akhir dari proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa.

Media *hand out* merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan selebaran yang berisikan rangkuman materi yang akan disampaikan oleh guru. Media *hand out* dapat mempermudah siswa dalam merangkum materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Media ICT merupakan salah satu media pembelajaran yang menggunakan *power point* atau *flas player* saat proses pembelajaran. Penggunaan media ini berguna untuk memepermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

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

Untuk memperjelas factor-faktor yang diteliti, factor tersebut diberikan dalam bentuk variabel atau peubah. Variabel bebas (*independen*) dalam penelitian ini adalah penerepan media pembelajaran hand out dan media pembelajaran ICT. Variabel terikat (*dependen*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS terpadu siswa melalui penerapan media pembelajaran *hand out* dan media pembelajaran ICT.

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

Gambar 2: Kerangka pikir Studi Perbandingan antara Penggunaan Media *Hand Out* dan Penggunaan Media ICT terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 9 Metro.

