

II. TEORITIS, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTES

A. Kajian Pustaka

1. Persepsi Siswa Tentang Penggunaan Media Pembelajaran ICT

Slameto (2010: 102) menyatakan bahwa “persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya”.

Menurut Larner dalam Mulyono (2003: 151) mengemukakan persepsi merupakan batasan yang digunakan pada proses memahami dan menginterpretasikan informasi sensorik, atau kemampuan intelek untuk mencarikan makna dari data yang diterima oleh berbagai indra.

Selanjutnya Dalyono (2003: 227) menyatakan bahwa “persepsi merupakan kemampuan individu untuk mengamati atau mengenal perangsangan sesuatu sehingga berkesan menjadi pemahaman, pengetahuan, sikap dan anggapan.

Menurut Kartini (2001: 67) persepsi adalah pandangan, pengamatan, dan interpestasi seseorang individu terhadap suatu kesan objek yang diinformasikan kepada dirinya dan lingkungan tempat ia berada sehingga dapat menentukan tindakannya.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, bahwa Persepsi adalah suatu kemampuan proses pembuat penilaian dan pengamatan yang bersikap positif maupun negatif untuk membangun kesan melalui mengenai berbagai hal yang terdapat di dalam pengindraan seseorang, seperti indra penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan pencium. Sedangkan persepsi siswa adalah pandangan atau penilaian terhadap seseorang yang dapat membawa pengaruh tertentu terhadap sikap dan perilaku dalam berhubungan dengan seseorang yang dinilai oleh siswa tersebut.

Persepsi merupakan suatu keterampilan yang dipelajari maka proses pengajaran dapat memberikan dampak langsung terhadap kecakapan perspektual. Menurut Mulyono (2003: 151) ada dua bangunan (*constructs*) tentang persepsi yang memiliki implikasi bagi pengajaran anak dalam belajar, yakni konsep modalitas perseptual dan sistem perseptual bermuatan lebih.

Beberapa prinsip dasar tentang persepsi yang perlu diketahui oleh seorang guru agar ia dapat memahami siswanya secara lebih baik dan demikian menjadi komunikator yang efektif, yaitu :

1. persepsi relatif bukan apsolut
2. persepsi itu selektif
3. persepsi mempunyai tatapan
4. persepsi dipengaruhi oleh harapan dan kesiapan (*penerima rangsangan*)
5. persepsi seseorang atau kelompok dapat jauh berbeda dengan persepsi orang atau kelompok lain sekalipun situasinya Slameto (2010: 105)

Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memperoleh sesuatu dalam melakukan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin pekerjaan yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. sehingga media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar. Menurut Rossi dan Breidle dalam winan sanjaya (2009: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan. Namun demikian, media bukan hanya alat atau bahan saja, akan tetapi hal-hal lain yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengetahuan. Garlach dan Ely dalam wina sanjaya (2009: 204) menyatakan bahwa secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Game dan Briggs dalam AzharArsyid (2000: 4) mendefinisikan media secara implisit bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Jadi dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara seperti tv, radio, *slide*, bahkan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar. Selain pengertian tersebut, ada juga yang berpendapat bahwa media merupakan pengajaran yang meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardwere* adalah alat – alat yang dapat mengatur pesan seperti *Over head projector*, radio televisi, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan – bahan cetakan lainnya.

Sejalan dengan perkembangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dideddiakan di sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran (Hamalik, 2004: 6) meliputi :

1. media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar
2. fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan
3. seluk-beluk proses pembelajaran
4. hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan
5. nilai suatu manfaat media dalam pendidikan
6. pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan
8. media pendidikan dalam setiap mata pelajaran
9. usaha inovasi dalam media pendidikan

Berdasarkan pengertian mengenai media yang telah diuraikan di atas, dapat diketahui bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media yang digunakan sebagai sumber belajar dapat dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia didalamnya, benda ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk peserta didik memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi peserta didik dalam proses pembelajaran, dan dengan adanya media berbasis TIK (ICT) tersebut, khususnya menggunakan presentasi powerpoint dimana peserta didik mempunyai kreatifitas yang tinggi dan memuaskan dalam perkembangan media di kehidupan yang akan datang.

Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, inovatif berarti pembauran (kreasi baru) dan bersifat memperkenalkan yang baru. Pembelajaran inovatif berarti pembelajaran yang senantiasa menampilkan hal-hal baru bagi siswa. Hal baru tersebut dapat berupa pengetahuan/wawasan, media, strategi, teknologi yang baru. Jika setiap pembelajaran guru menyampaikan hal yang baru bagi siswa, maka akan menambah minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, karena ada hal baru yang mendorong untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, guru profesional harus senantiasa meningkatkan pengetahuan/wawasannya. Karena ilmu pengetahuan dan teknologi selalu berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan 2012: 17).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi menggeser paradigma pembelajaran konvensional menuju pembelajaran berbasis teknologi (*education based technology*). Bahkan Tilaar, mengutip pendapat David Bell dalam Zainal dan Adhi (2012: 41), menyatakan bahwa gelombang globalisasi yang dipacu oleh teknologi informasi telah melahirkan budaya maya (*cyber culture*). Sehingga guru bukan lagi satu-satunya sumber utama pengetahuan. Sekarang siswa mampu dengan mudah mengakses ilmu pengetahuan dari media internet maupun media teknologi yang lain. Atas dasar itu, perlu adanya pengembangan bentuk bentuk pembelajaran inovatif dengan menggunakan media teknologi informasi dan komunikasi (TIK)/*Information and Communication (ICT)*.

ICT (*Information and Communication*) sering disebut TIK dalam bahasa Indonesia (teknologi, informasi, komunikasi) merupakan perangkat media berbasis teknologi yang maju dan sering dipergunakan dalam berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan untuk mengefisienkan pembelajaran.

Menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 88) ICT adalah payung besar teknologi yang mencakup sejumlah peralatan teknis untuk pemroses dan menyampaikan informasi. ICT mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Sehingga ICT merupakan teknologi digital atau analog apa pun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, dan menampilkan informasi serta mengkomunikasikan dalam jarak tertentu yakni, komputer, televisi, laptop, radio, kamera digital, DVD, CD player, dan sebagainya.

Penggunaan ICT dalam dunia pendidikan semakin marak. Beberapa sekolah maupun perguruan tinggi telah menggunakan pengembangan ICT dalam pembelajaran bagi peserta didik. Proses kegiatan belajar mengajar sudah banyak menggunakan media laptop, komputer, LCD projector, audio digital (*e-library*), buku digital (*e-book*), pembelajaran digital(*e-learning*), menggunakan buku elektronik (BSE) yang dapat diaksesbebas dengan komputer. Disamping itu, ada beberapa peran penggunaan media ICT dalam proses kegiatan belajar-mengajar menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 44) adalah :

- a. penyampaian materi pelajaran semakin menarik dan menyenangkan misalya didukung media audio visual, film, maupun gambar-gambar yang menarik
- b. membantu siswa yang cenderung memilikingaya belajar yang berbeda-beda, misaknya gaya belajar visual yang lebih suka melihat gambar /film
- 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 pembelajaran yang lebih menarik dan mendalam

Tolak ukur pemanfaatan media ICT adalah agar siswa mampu berinovasi tentang kreativitas atau skill yang dimilikinya dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi sedemikian rupa yang berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian mereka dapat dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru kepada

mereka. Secara harfiah media diartikan perantara. AECT (*Association for Education Communication and Technology*) dalam Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 124) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.

Media merupakan alat yang memungkinkan siswa untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat mengingatnya dalam jangka waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dengan metode ceramah tanpa alat bantu. Sehingga peran media pembelajaran merupakan perantara untuk memudahkan proses belajar-mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru terhadap siswa secara efektif dan efisien.

Seorang guru tidak mudah dalam memilih atau menentukan media pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Media yang digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil dan berguna untuk meningkatkan dan memperjelas pemahaman siswa. Kemudian kriteria pemilihan media menurut Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012: 129) adalah :

1. ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional/SK KD dan RPP
2. keterampilan guru dalam menggunakannya. Secara cangih apa pun sebuah media apabila tidak mampu menggunakannya maka media tersebut tidak memiliki arti
3. kemudahan memperolehnya, artinya media yang diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru
4. tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
5. memilih media pembelajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa

Media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi atau yang berbasis TIK (ICT) merupakan bukan hal mudah. Dalam hal ini media ICT digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Media-media ICT yang yang dapat menunjang pendidikan misalnya laptop, komputer, LCD projector, OHP, dan lain sebagainya. Pendidikan yang menggunakan media ICT sangat menunjang keberhasilan dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran khususnya dalam pelajaran IPS terpadu.

a. Media Berbasiskan Komputer

Aplikasi komputer dalam bidang pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses belajar secara individu. pemakai komputer dapat melakukan interaksi langsung dengan sumber informasi. Perkembangan teknologi komputer jaringan (computer network/internet) telah memungkinkan pemakainya melakukan interaksi dalam memperoleh pengetahuan informasi yang diinginkan.

Penggunaan media ICT komputer sangat berperan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran tersebut memiliki tujuan- tujuan tertentu (Daryanto 2012: 149). Tujuan tersebut adalah untuk tujuan kognitif, tujuan psikomotor, dan tujuan afektif. Media berbasiskan komputer memiliki bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan. Interaksi tersebut adalah :

- a. praktek dan latihan
- b. tutorial
- c. permainan
- d. simulasi
- e. penemuan
- f. pemecahan masalah. (Daryanto 2012: 145)

Kemudian media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audi visual. Dalam perkembangan zaman komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Dibalik kehandalan komputer sebagai media pembelajaran terdapat beberapa persoalan yang sebaiknya menjadi bahan pertimbangan awal bagi pengelola pengajaran berbasis komputer :

1. perangkat keras dan lunak yang mahal dan cepat ketinggalan zaman
2. teknologi yang sangat cepat berubah, sehingga memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun akan ketinggalan zaman
3. pembuatan program yang rumit serta dalam pengorasan awal perlu pendampingan guna menjelaskan penggunaannya. (Daryono 2012 : 146)

b. Media Berbasis Internet

Internet digunakan secara terprogram, salah satunya dengan program e- learning. E-learning adalah sistem pembelajaran yang memanfaatkan media elektronik sebagai alat untuk membantuk kegiatan pembelajaran. Sebagian besar berasumsi bahwa elektronik yang dimaksud di sini lebih di arahkan pada penggunaan teknologi komputer dan internet. Melalui komputer, siswa dapat belajar secara individual baik secara terprogram maupun tidak terprogram. Secara tidak terprogram siswa dapat mengakses berbagai bahan belajar dan informasi di internet menggunakan fasilitas di internet seperti mesin pencarian data (*search engine*). (Daryanto 2010 : 168).

Pembelajaran dengan pantauan guru di kelas masih tetap dominan, siswa belum secara total menggunakan internet sebagai sistem pembelajarannya. Internet baru berfungsi sebagai suplemen dan belum sebagai komplemen atau pengganti proses belajar mengajar konvensional. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi telah membuka kemungkinan yang luas untuk dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan.

Kebijakan yang dikeluarkan dan bisa dijadikan landasan dalam pendayagunaan ICT untuk pendidikan ialah *action plan for the development and implementation of information and communication technologies (ICT)* di Indonesia (Daryanto 2010 : 169). Dengan demikian, pendayagunaan ICT untuk pendidikan menjadi penting, baik dalam rangka penyiapan tenaga ICT yang andal maupun untuk mendukung proses pembelajaran tatap muka atau jarak jauh. Contoh kongkret pendayagunaan ICT adalah proses belajar di kelas yang menggunakan internet sebagai media pembelajaran, sebagai media yang diharapkan menjadi bagian dari proses belajar di sekolah, internet diharapkan mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara guru dengan siswa.

Penggunaan internet juga lebih mempengaruhi perkembangan pendidikan, melalui internet informasi yang berkenaan dengan pendidikan di peroleh lebih mudah dan cepat. Selain itu dengan menggunakan media internet guru dan siswa dapat saling bertukar informasi dan mendalami materi yang di bahas.

c. Media Grafis

Media grafis tergolong media visual yang menyalurkan pesan melalui simbol-simbol visual dan semua media yang berupa tulisan/gambar. Fungsi dari media

grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dilakukan melalui penjelasan verbal, selain itu juga untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Selain itu, grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan mudah diingat orang.

Kemudian terdapat pula jenis – jenis media grafis antara lain diagram, grafik, poster, kartun, komik, gambar, dan bagan.

<http://dedi26.blogspot.com/2012/06/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>

d. Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam bentuk-bentuk visual. Selain itu fungsi media visual juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, menggambarkan fakta yang mungkin dapat mudah untuk dicerna dan diingat jika disajikan dalam bentuk visual. Terdapat pula jenis jenis media visual antara lain gambar atau foto. Sketsa, diagram, bagan grafik, peta atau globe, serta papan planel.

<http://dedi26.blogspot.com/2012/06/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>

e. Media Audio

Media Audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran. Dilihat dari sifat pesan yang diterima, media audio dapat menyampaikan pesan verbal (bahasa lisan atau kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi). Adapun pertimbangan apabila akan menggunakan media ini diantaranya media ini hanya mampu melayani secara baik bagi mereka yang telah memiliki kemampuan berfikir secara abstrak, dan memerlukan pemusatan perhatian yang lebih tinggi dibandingkan media lainnya, sehingga dibutuhkan teknik-tehnik tertentu dalam belajar melalui media ini, serta karna sifatnya yang auditif, jika ingin memperoleh hasil belajar yang baik diperlukan pengalaman- pengalaman secara visual sedangkan kontrol belajar bisa dilakukan dengan penguasaan perbendaharaan kata-kata, bahasa, dan susunan kalimat.

<http://indahnyaberbagi10.blogspot.com/2012/10/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>

f. Audio Visual

Media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

<http://ras-eko.blogspot.com/2013/04/jenis-jenis-media-pembelajaran.html>

g. Media Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

2. Metode Mengajar Guru

Tercapainya tujuan proses mengajar dan belajar yang baik dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran memerlukan usaha terciptanya interaksi yang baik pula antara guru (pendidik) dan peserta didik (murid) yang belajar. Guru dalam proses pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Bagaimanapun hebatnya kemajuan teknologi, peran guru akan tetap diperlukan. Peran guru sebagai sumber belajar merupakan peran yang sangat penting. Peran sebagai sumber belajar berkaitan erat dengan penguasaan materi pelajaran dan cara menyampaikannya kepada para siswa. Melihat begitu pentingnya peran guru, maka memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif adalah sebuah keharusan. Dengan

harapan proses pembelajaran akan berjalan menyenangkan dan tidak membosankan bagi para siswa.

Hal ini tentu bertujuan demi tercapainya proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Metode mengajar yang dipakai oleh guru dalam setiap pertemuan bukanlah metode yang asal pakai, melainkan telah melalui pemilihan metode yang sesuai dengan keadaan dan kondisi kelas. Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan oleh guru, yang dalam menjalankan fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran lebih bersifat prosedural yaitu berisi tahapan tertentu dalam proses penyampaian materi dalam proses pembelajaran.

Pengertian metode menurut Suryosubroto (2009: 141) adalah cara, yang di dalam fungsinya merupakan alat untuk mencapai tujuan. Makin tepat metodenya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan tersebut. Tetapi khususnya dalam bidang pengajaran di sekolah, ada beberapa faktor lain yang ikut serta berperan dalam menentukan metode mengajar, antara lain adalah faktor guru itu sendiri, faktor anak dan faktor situasi (lingkungan belajar).

Metode mengajar adalah cara jalan yang harus dilalui dalam mengajar. mengajar itu sendiri menurut Ign. S Ulih Bukit Karo Karo dalam Slameto (2010: 65)“

Mengajar adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain menerima, menguasai dan mengembangkannya. Di dalam lembaga pendidikan, orang lain yang disebut di atas disebut sebagai murid atau siswa dan mahasiswa, yang dalam proses belajar agar dapat menerima, menguasai dan lebih-

lebih mengembangkan cara-cara mengajar serta cara belajar haruslah setepat-tepatnya dan seefisien mungkin.

Hadari Nawawi dalam Suryosubroto (2009: 27) menyatakan metode mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu, masing masing jenisnya bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu. Guru harus mempergunakan banyak metode pada waktu mengajar. Variasi metode mengakibatkan penyajian pelajaran lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan kelas menjadi hidup. metode penyajian yang selalu sama akan membosankan siswa.

Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang kurang baik pula. Metode mengajar yang kurang baik dapat terjadi misalnya karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa dan atau terhadap mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa untuk malas belajar. (Slameto, 2010: 65).

Berdasarkan uraian metode mengajar di atas, metode mengajar merupakan cara pelaksanaan proses pengajaran kepada siswa supaya siswa tersebut dapat menerima, menguasai, dan mengembangkannya. Dalam proses belajar mengajar, guru sebagai pengajar yang memberikan ilmu pengetahuan sekaligus sebagai pendidik yang mengajarkan nilai-nilai, ahklak, moral, maupun sosial dan untuk menjalankan peran tersebut seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan wawasan yang luas yang nantinya akan diajarkan kepada siswa.

Dasar pemilihan metode mengajar menurut Abu Ahmadi dalam slameto (Slameto 2010: 28), terdiri dari lima hal :

- (1) relevansi dengan tujuan
- (2) relevansi dengan bahan

- (3) relevansi dengan kemampuan guru
- (4) relevansi dengan situasi pengajaran

Sedangkan menurut Lardizal dalam Slameto (2010: 28), dasar pemilihan metode mengajar terdiri dari :

- (1) tujuan
- (2) materi
- (3) fasilitas
- (4) guru

Dasar pemilihan metode mengajar terdiri dari :

1. relevansi dengan tujuan
2. relevansi dengan materi
3. relevansi dengan kemampuan guru
4. relevansi dengan keadaan siswa
5. relevansi dengan perlengkapan/fasilitas sekolah. (Slameto,2010 : 28)

Memilih metode mengajar tidak bisa sembarangan, banyak faktor yang mempengaruhinya dan patut dipertimbangkan, misalnya seperti yang dikemukakan oleh Winarto Surakhmad dalam Syaiful Bahri Djamarah (2005: 222-223) :

- a. tujuan dan berbagai jenis fungsinya
- b. anak didik dengan berbagai tingkat kematangannya
- c. situasi dengan berbagai keadaannya
- d. fasilitas dengan berbagai kualitas dan kuantitasnya
- e. pribadi guru serta kemampuan profesinya yang berbeda-beda

Seorang guru harus memilih metode mengajar yang akan digunakan dan memperhatikan beberapa faktor yang harus dijadikan dasar pertimbangan pemilihan metode mengajar. Dasar pertimbangan itu bertolak pada faktor-faktor sebagai berikut :

1. berpedoman pada tujuan
2. perbedaan individual anak didik
3. kemampuan guru
4. sifat bahan pelajaran
5. situasi kelas
6. kelangkaan fasilitas
7. kelebihan dan kekurangan metode. (Djamarah 2000 : 191- 193)

Adapun macam-macam metode mengajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar menurut Acep Yonny dan Sri Rahayu Yunus (2011:111- 126) adalah sebagai berikut :

1. Metode Bermain Peran
ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan imajinatif, daya ekspresi, dan penghayatan.
2. Metode Eksperimen (pratikum)
metode ini memberikan kesempatan kepada siswa secara perorangan atau kelompok untuk melakukan percobaan atau pratikum.
3. Metode diskusi
ialah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui wahana tukar pendapat dan informasi berdasarkan pengetahuan yang diperoleh.
4. Metode demonstrasi
adalah suatu cara mengajar dengan mempertunjukkan cara kerja suatu benda.
5. Metode proyek
merupakan suatu cara memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati, meneliti, dan melakukan sesuatu dengan terencana dan membutuhkan proses yang cukup panjang.
6. Metode widyawisata
ialah perjalanan keluar sekolah dalam rangka kunjungan studi. metode ini biasanya dilakukan dalam rombongan besar.
7. Metode permainan
ialah suatu cara penyajian bahan pelajaran melalui berbagai bentuk permainan, misalnya teka-teki, adu cepat membaca, cerdas cermat, pantonim, dan sebagainya.

8. Metode cerita adalah suatu cara penanaman nilai-nilai kepada siswa dengan cara bercerita. isi cerita dapat berupa hikayat, legenda, dongeng atau kisah nyata.
9. Metode latihan bersama teman metode ini cukup efektif untuk melatih kepercayaan diri siswa dan sekaligus melatih siswa agar mampu menjelaskan konsep di depan banyak orang.
10. Metode pemecahan masalah (*Brainstorming*) merupakan metode yang merangsang berfikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang didasarkan oleh siswa.

Strategi penggunaan metode mengajar amat menentukan kualitas hasil belajar mengajar. Titik fokus yang harus dicapai oleh setiap kegiatan belajar mengajar adalah tercapainya tujuan pengajaran. Guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik dalam kelas, salah satu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru adalah melakukan pemilihan dan penentuan metode apa yang akan dipilih untuk mencapai tujuan pengajaran. Pemilihan dan penentuan metode ini didasari adanya metode-metode tertentu yang tidak bisa dipakai untuk mencapai tujuan tertentu.

3. Hasil Belajar

Siswa yang melakukan kegiatan belajar akan selalu ingin mendapatkan dan mengetahui hasil belajarnya selama ini, sehingga setelah belajar individu mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai. Untuk dapat mengetahui hasil dari proses belajar tersebut, dapat dilakukan dengan cara menyelenggarakan evaluasi kepada siswa. Sehingga guru dapat memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa.

Belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku, atas penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan cara membaca, mengamati, mendengarkan, dan lain sebagainya, maka belajar hanya dialami oleh siswa

sendiri. Menurut Slameto (2010 :2) Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sehingga hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Belajar menjadi suatu kebutuhan setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan yang baik bagi dirinya maupun dalam kehidupan masyarakat. Sedangkan James O. Wittaker dalam Soemanto (2006: 104) belajara dapat didefinisiakn sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Kemudian pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Darsono (2001: 4) yang menyatakan Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap.

Hasil evaluasi tersebut didokumentasikan dalam buku nilai guru dan wali kelas serta arsip yang ada di bagian administrasi kurikulum sekolah. Selain itu, hasil evaluasi juga disampaikan kepada siswa dan orang tua melalui buku yang disampaikan pada waktu pembagian rapor akhir semester, kenaikan, atau kelulusan. Jadi, prestasi belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Nilai tersebut terutama dilihat dari sisi kognitif, serta aspek ini yang sering dinilai oleh guru untuk melihat penguasaan pengetahuan sebagai ukuran pencapaian hasil belajar siswa. Dalam belajar terdapat faktor faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran disekolah. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetaapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja,yaitu faktor interen dan eksteren.

1. Faktor Interen
 - a. faktor jasmaniah
 - (1) faktor kesehatan
 - (2) cacat tubuh
 - b. faktor psikologis
 - (1) inteligensi
 - (2) perhatian
 - (3) minat
 - (4) bakat
 - (5) motif
 - (6) kematangan
 - (7) kesiapan
 - c. faktor kelelahan
 - (1) kelelahan jasmani
 - (2) kelelahan rohani
2. Faktor Eksteren
 - a. faktor keluarga
 - (1) cara orang tua mendidik
 - (2) relasi antaranggota keluarg
 - (3) suasana rumah
 - (4) keadaan ekonomi keluarga
 - (5) pengertian orang tua
 - (6) latar belakang kebudayaan
 - b. faktor sekolah
 - (1) metode mengajar
 - (2) kurikulum
 - (3) relasi siswa dengan guru
 - (4) relasi siswa dengan siswa
 - (5) disiplin sekolah
 - (6) alat pelajaran
 - (7) metode belajar
 - (8) tugas rumah
 - c. faktor masyarakat
 - (1) kegiatan siswa dalam masyarakat
 - (2) media masa
 - (3) teman bergaul
 - (4) bentuk kehidupan masyarakat (slameto 2012 : 54-71).

Hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari kecakapan- kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang (Nana Sukmadinata 2007).

Sedangkan menurut mulyono (2003 : 30) hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh oleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Benjamin. S Bloom dalam

Mulyono (2003 : 30) juga menyatakan bahwa ada tiga ranah hasil belajar yaitu : kognitif, afektif, dan psikomotor.

Menurut A. J. Romiszowisia dalam Mulyono (2003: 38) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemersoalan masukan(imput). Masukan dari sistem tersebut berupa macam macam informasi dan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja. Hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan pendapat tersebut, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau proses dari tidak tahu menjadi tau, dari tidak mengerti menjadi mengerti setelah mengikuti kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil dari penguasaan oleh siswa dapat dilihat dari prilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan, keterampilan belajar, maupun keterampilan motorik.

Hasil belajar secara fungsional berkaitan satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah. Hasil-hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi,abilitas, dan keterampilan. Hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna baginya. Hasil belajar juga dilengkapi dengan serangkai jalan pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik. Hasil belajar lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda dan hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah, jadi tidak sederhana dan statis (Oemar Hamalik 2001: 32).

4. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif Dengan ICT Dan Persepsi Siswa Tentang Metode Mengajar Guru Terhadap Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2012: 54) yaitu :

1. Faktor intern adalah faktor yang timbul dari dalam yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologi, serta faktor banyaknya aktifitas sehingga lelah, dan
2. faktor-faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

Menurut Sardiman A. M, (2007 : 20) belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Slameto (2012 : 92) :

guru harus menggunakan banyak metode pada waktu mengajar. variasi metode dapat mengakibatkan penyajian lebih menarik perhatian siswa, mudah diterima siswa, dan kelas menjadi hidup. Metode penyajian yang selalu sama akan membosankan siswa. dengan variasi metode dapat meningkatkan kegiatan belajar siswa. Banyak metode yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, antara lain metode bermain peran, metode diskusi, metode demonstrasi, metode widyawisata, dan lain sebagainya. Metode tersebut digunakan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan.

Menurut Suryosubroto (2009 : 36) :

proses belajar dan hasil belajar sangat dipengaruhi oleh metode guru dalam mengajar. dengan metode mengajar di diharapkan tumbuh berbagai kegiatan belajar siswa, sehubungan dengan kegiatan mengajar guru. Dengan kata lain, terciptalah interaksi edukatif., efektif, menyenangkan dan akan lebih mampu mengolah kelasnya. Oleh karena metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa,serta menggunakan metode secara

bervariasi akan membuat siswa mampu belajar dan mendapatkan hasil yang optimal.

Media merupakan alat yang memungkinkan anak untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan dapat mengingatnya dalam waktu yang lama dibandingkan dengan penyampaian materi pelajaran dengan cara tatap muka dan ceramah. Dalam menentukan dan pemilihan media pembelajaran tidak mudah. Media yang digunakan harus memperhatikan beberapa ketentuan dengan pertimbangan bahwa penggunaan media harus benar-benar berhasil. Penggunaan media tersebut harus memperhatikan beberapa teknik agar media yang digunakan itu dapat dimanfaatkan dengan maksimal dan tidak menyimpang dari tujuan media tersebut, dalam hal ini media yang digunakan adalah komputer dan LCD proyektor.

Guru memegang peran penting dan strategis dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran sebagai suatu aktifitas untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa berkaitan langsung dengan aktifitas guru, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Kegiatan pembelajaran selalu melibatkan guru. Keterlibatan guru tersebut mulai melalui pemilihan dan penguatan materi pembelajaran, penerapan dan penggunaan metode pembelajaran, penyampaian materi pembelajaran, sampai pada kegiatan pengevaluasian hasil belajar. Suatu proses pembelajaran akan berlangsung secara baik jika dilaksanakan oleh guru yang memiliki kualitas kompetensi akademik dan profesional yang tinggi atau memadai.

Peningkatan mutu pendidikan diupayakan melalui pengutamaan peningkatan guru. Selengkap atau secanggih apa pun sarana dan prasarana pendidikan, tanpa didukung oleh mutu guru yang baik, sarana dan prasarana tersebut tidak memiliki arti yang signifikan terhadap peningkatan mutu pendidikan. Perbaikan kualitas pendidikan diarahkan pada peningkatan kualitas proses pembelajaran, pengadaan buku paket dan buku bacaan, atau buku referensi, serta alat-alat pendidikan/pembelajaran.

Media pembelajaran ICT dan metode guru dalam mengajar sangat membantu memaksimalkan proses pembelajaran di kelas, sehingga hasil belajar yang diperoleh mengalami kemajuan. Siswa yang terampil dalam menggunakan media ICT akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan secara cepat dan tepat, dan metode guru mengajar yang maksimal dalam memberikan materi pelajaran juga membantu tingkat pemahaman siswa dengan mudah. Variasi metode yang diberikan oleh guru membuat siswa termotivasi untuk belajar dan dalam proses pembelajar siswa tidak mengalami kejenuhan.

5. Hasil Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Hasil Penelitian yang Relevan

Tahun	Nama	Judul Skripsi	Kesimpulan
2010	Suryana	Pengaruh metode mengajar guru, ketersediaan sarana belajar dan kompetensi guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa kelas X SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2009/2010”	Ada pengaruh metode mengajar guru, ketersediaan sarana belajar dan kompetensi guru terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $44,196 > 2,662$.
2009	Tri Hayati	Pengaruh media ICT dan persepsi siswa tentang kompetensi guru dalam	Ada pengaruh penggunaan media ICT dan persepsi siswa

		mengajar terhadap prestasi belajar akuntansi di kelas RSBI SMA 2 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2008/2009	tentang kompetensi guru dalam mengajar terhadap prestasi belajar akuntansi. Diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $72,579 > 3,10$.
2011	Niki Tri Sakung	Pengaruh persepsi siswa tentang metode mengajar guru, media pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas XI IPS semester ganjil SMA PGRI Punggurr Tahun Pelajaran 2010/2011	Ada pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi siswa. Dengan hasil $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $26,096 > 2,75$
2009	Riabalga Susila	Pengaruh persepsi siswa tentang metode mengajar guru dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi siswa XI akuntansi semester ganjil SMK TRISAKTI Bandar Lampung tahun pelajaran 2008/2009	Ada pengaruh yang positif antara pengaruh persepsi siswa tentang metode mengajar guru dan motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar ekonomi. Diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $38,57 > 3,10$.

B. Kerangka Fikir

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak besar pada kehidupan masyarakat, karena pada dasarnya hampir seluruh aspek kehidupan orang moderen tidak bisa lepas dari pengetahuan dan teknologi. Perkembangan ICT ini menuntut perubahan paradigma pendidikan konvensional yang memiliki ciri pendidikan yang berpusat pada guru (*teacher center aducation*) pada pendidikan berbasis ICT yang menekankan pada pendidikan berpusat pada peserta didik (*student center education*) dan penguasaan ICT. ICT adalah teknologi digitalatau analog apa pun yang memungkinkan pengguna menciptakan, menyimpan, dan

menampilkan informasi serta mengomunikasikan dalam jarak tertentu, yaitu komputer, internet, televisi, laptop, OHP, dan LCD dalam kegiatan pembelajaran sehingga memaksimalkan kegiatan pembelajaran, dan dapat meningkatkan hasil belajar. Zainal Arifin dan Adhi Setiyawan (2012).

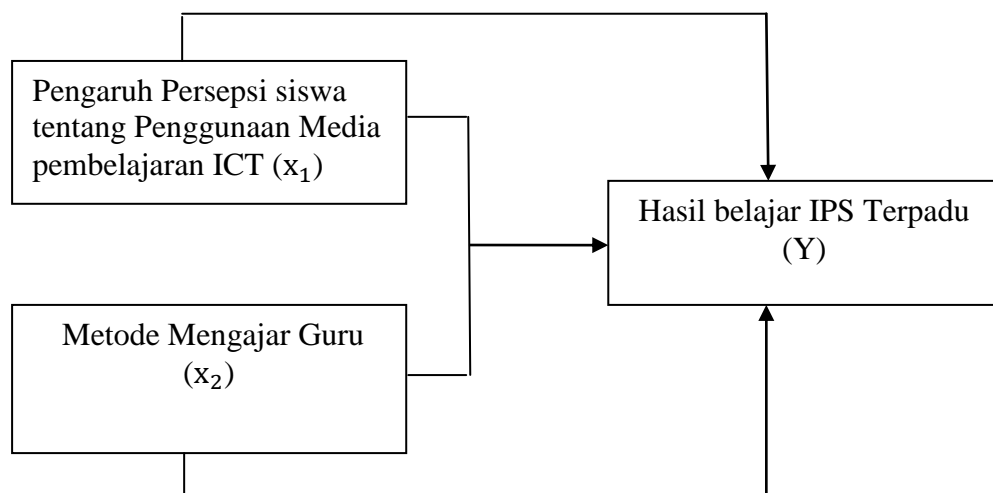
Media ICT memberikan fasilitas pembelajaran lebih mudah karena materi jadi lebih mudah dipahami, komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban belajar, penggambaran ulang object belajar dan pola fikir siswa, penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih standard. Pembelajaran dapat lebih menarik, kualitas pembelajarandapat ditingkatkan, waktu pembelajaran dapat lebih pendek, serta peran guru berubah ke arah yang positif.

Persepsi siswa tentang metode guru dalam mengajar adalah suatu kemampuan proses pembuat penilaian dan pengamatan yang bersikap positif maupun negatif untuk membangun kesan melalui mengenai berbagai hal yang terdapat di dalam pengindraan seseorang, seperti indra penglihatan, pendengaran, peraba, perasa, dan pencium. Sedangkan metode guru mengajar adalah kesatuan langkah kerja yang dikembangkan oleh guru berdasarkan pertimbangan rasional tertentu, masing masing jenisnya bercorak khas dan semuanya berguna untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu (Hadari Nawawi dalam slameto 2010: 27).

Berdasarkan uraian di atas persepsi siswa tentang metode guru dalam mengajar adalah proses pembuatan penilaian dan pengamatan baik bersifat positif dan negatif yang dilakukan siswa terhadap cara yang yang digunakan guru dalam mengadakan hubungandengan siswa pada saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Persepsi yang baik menyebabkan guru mempunyai tugas dan tanggung jawab yang begitu besar dalam mencerdaskan peserta didiknya. Guru dituntut untuk dapat menerapkan metode pembelajaran yang bervariasi dalam mengajar secara maksimal, yang dapat membuatnya menjadi guru yang efektif dan dapat menjalankan tugasnya dalam interaksi edukatif. Kreativitas guru meningkatkan performance guru dalam mengajar di kelas adalah meningkatkan hasil belajar IPS terpadu di kelas RSBI.

Keterkaitan antara pembelajaran ICT dan persepsi siswa tentang metode guru dslnm mengajar dapat dirumuskan dalam krannga pikir sebagai berikut :



Gambar 1. Gambar di atas menunjukkan pengaruh penggunaan Media ICT (X1), metode mengajar guru (X2), terhadap hasil belajar (Y).

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dan perlu dibuktikan kebenarannya dengan menggunakan data atau fakta di lapangan. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

1. Ada pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran ICT dalam meningkatkan hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VII di kelas Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) SMP Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat.
2. Ada pengaruh metode mengajar guru terhadap peningkatan hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VII di kelas Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) SMP Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat.
3. Ada pengaruh persepsi siswa tentang penggunaan media pembelajaran ICT dan metode mengajar guru terhadap peningkatan hasil belajar IPS terpadu pada siswa kelas VII di kelas Rintisan Sekolah Bertaraf Internasional (RSBI) SMP Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat.