

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Efektivitas Pembelajaran

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan efektif dengan “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan efektivitas diartikan “keadaan berpengaruh; hal berkesan” atau “keberhasilan (usaha, tindakan)” (Tim KBBI, 2003).

Gie (2010) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut:

Suatu keadaan yang mengandung pengertian mengenai terjadinya efek atau akibat yang dikehendaki. Jika seseorang melakukan suatu perbuatan dengan maksud tertentu yang memang dikehendaki, maka orang itu dikatakan efektif kalau memang menimbulkan akibat dari yang dikehendakinya itu.

Efektivitas merujuk pada kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga berhubungan dengan masalah bagaimana pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan atau manfaat dari hasil yang diperoleh, serta tingkat daya fungsi unsur atau komponen. Menurut Driscoll (dalam Slavin, 2008: 179) pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan dalam diri seseorang yang disebabkan oleh pengalaman. Pembelajaran berdasarkan makna leksikal berarti proses, cara, perbuatan mempelajari (Suprijono, 2009: 15). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur

yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2009: 57).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, pembelajaran adalah proses yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi sehingga terjadi perubahan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Jadi, yang dimaksud dengan efektivitas pembelajaran ialah ketepatan memilih suatu strategi dalam desain, penyajian informasi, aktivitas yang diarahkan untuk terjadi perubahan yang lebih baik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Media pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Gagne (dalam Sadiman, 2008: 7) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara menurut Briggs (dalam Rahardjo, 2008: 7) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual secara peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan yang diberikan, ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke

penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008: 7-8).

Media pendidikan merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pendidikan dan usaha pengajaran disekolah atau di lingkungan kelasnya, karena dalam proses belajar mengajar media mempunyai arti penting dimana kerumitan bahan atau materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media Laksono (dalam Hamalik, 2009: 5).

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan pengelihatian bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan. Pengalaman belajar dapat diperoleh melalui: (1) Situasi dan kondisi yang sesungguhnya, (2) Mengamati benda-benda pengganti dalam wujud alat peraga, dan (3) Membaca bahan cetakan, seperti majalah, buku, surat kabar, dan sebagainya. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada pembelajar (siswa) (Hanifah, 2009: 59-60).

Media belajar dan sumber belajar adalah sebagai berikut: (1) Media belajar merupakan bagian dari sumber belajar, (2) Sumber belajar dapat berupa; pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, (3) Media belajar merupakan kombinasi antara alat (*hardware*) dan bahan (*software*), dan (4) Guru hanya

merupakan salah satu jenis sumber belajar yang berupa orang. Ada dua jenis sumber yaitu: *By design learning resources*. Sumber belajar yang sengaja dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran. Misalnya: buku pelajaran, modul, program audio, program video, transparansi OHP, dan lain-lain dan *Learning Resources By Utilization*. Sumber belajar yang bukan dirancang untuk tujuan pembelajaran, namun sudah tersedia dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Misalnya sawah, pasar, surat kabar, siaran televisi, pabrik, terminal, dan lain-lain (Aqib, 2013: 50-51).

Secara umum menurut (Sadiman, 2008: 17-18) media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography.
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan

- f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
 4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama.
 - b. Mempersamakan pengalaman.
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Menurut Aqib,(2013: 51-52) manfaat masing-masing media adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas penyajian pesan (tidak verbalis), 2)Mengatasi daya ruang, waktu, dan daya indra, 3)Objek bisa besar/kecil, 4)Gerak bisa cepat/lambat, 5)Kejadian masa lalu, objek yang kompleks, 6)Konsep bisa luas/ sempit,

7)Mengatasi sikap pasif peserta, dan 8)Menciptakan persamaan pengalaman, dan persepsi peserta yang heterogen.

Tujuan pemanfaatan media baik dimanfaatkan untuk keperluan belajar individual maupun kelompok, pemanfaatan media secara umum mempunyai beberapa tujuan. Ada tiga tujuan dalam pemanfaatan media yaitu: (1)Memotivasi (*to motivate*), (2)Menyampaikan informasi (*to inform*), dan (3)Maksud pengajaran (*to instruct*) Kemp (dalam Rahardjo, 2009: 28).

Karakteristik media dapat dilihat menurut kemampuan membangkitkan rangsangan indera penglihatan, pendengaran, perabaan, pengecapan, maupun penciuman, atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar seperti yang digarap oleh Gagne, dan sebagainya. Karakteristik media ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp (1975) merupakan dasar pemilihan media sesuai dengan situasi belajar tertentu. Dia mengatakan “ *The question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection.*” Jadi klasifikasi media, karakteristik media, dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Untuk tujuan-tujuan praktis dibawah ini akan dibahas karakteristik beberapa jenis media yang lazim dipakai dalm kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

Media *power point*

Power point adalah sebuah soft ware yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan micrisoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini terdiri dari beberapa unsure rupa dan pengontrolan operasional.

Unsure rupa yang dimaksud terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dikombinasikan dengan latar belakang yang telah tersedia. Unsur rupa tersebut tanpa dibuat gerak atau dibuat dengan gerak tertentu sesuai keinginan (Darmo, 2010: 17).

Kelebihan media *power point* adalah:

1. Penyediaannya menarik karena ada warna, huruf dan animasi. Animasi yang digunakan adalah 1) animasi teks dan 2) animasi gambar
1. Lebih merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang tersedia.
2. Pesan informasi secara visual mudah dipahami siswa.
3. Guru tidak perlu banyak menerangkan materi yang disajikan.
4. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang
5. Dapat disimpan dalam bentuk data *optic* atau *magnetic* (CD, Disket, dan FD) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana (Darmo, 2010: 18).

C. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Merujuk pemikiran gagne, hasil belajar berupa:

1. Informasi verbal yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
2. Keterampilan intelektual yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

3. Strategi kognitif yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitif sendiri.
4. Keterampilan motorik yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi, sehingga terwujud otomatis gerak jasmani.
5. Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak obyek berdasarkan penilaian terhadap obyek tersebut (Suprijono, 2009: 5-6).

Hasil belajar dalam pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar mempunyai beberapa fungsi, seperti yang diungkapkan oleh Winkel, yang dikutip oleh Sudjana (2004:142) sebagai berikut: (1) hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai anak didik, (2) hasil belajar sebagai lambang pemusatan hasrat keingintahuan, (3) hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan, (4) hasil belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari situasi institusi pendidikan, dan (5) hasil belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap kecerdasan anak didik.

Menurut bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Ranah kognitif

Ranah ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan (*knowledge*), pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

2. Ranah afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya

terhadap pelajaran, memberi respon, nilai, karakterisasi, menghargai guru, kebiasaan belajar, dan hubungan sosial.

3. Ranah psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu, tehnik, fisik, social, dan intelektual.

Sementara menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap (Suprijono, 2009:7).

Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom (dalam Suprijono, 2009: 7-8) terdiri atas enam tingkatan yaitu :

1. **C1** . Pengetahuan adalah kemampuan yang paling rendah tetapi paling dasar dalam kawasan kognitif.
2. **C2**. Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami segala pengetahuan yang diajarkan seperti kemampuan mengungkapkan dengan struktur kalimat lain, membandingkan, menafsirkan, dan sebagainya.
3. **C3**. Penerapan ialah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, prosedur atau teori tertentu pada situasi tertentu.
4. **C4**. Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya.
5. **C5**. Evaluasi merupakan kemampuan tertinggi, yaitu bila seseorang dapat melakukan penilaian terhadap suatu situasi, nilai-nilai, atau ide-ide.
6. **C6**. Jenjang sintesis merupakan kemampuan untuk mengintegrasikan bagian-bagian yang terpisah menjadi suatu keseluruhan yang terpadu, atau

menggabungkan bagian-bagian sehingga terjelma pola yang berkaitan secara logis, atau mengambil kesimpulan dari peristiwa-peristiwa yang ada hubungannya satu dengan yang lainnya.