

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

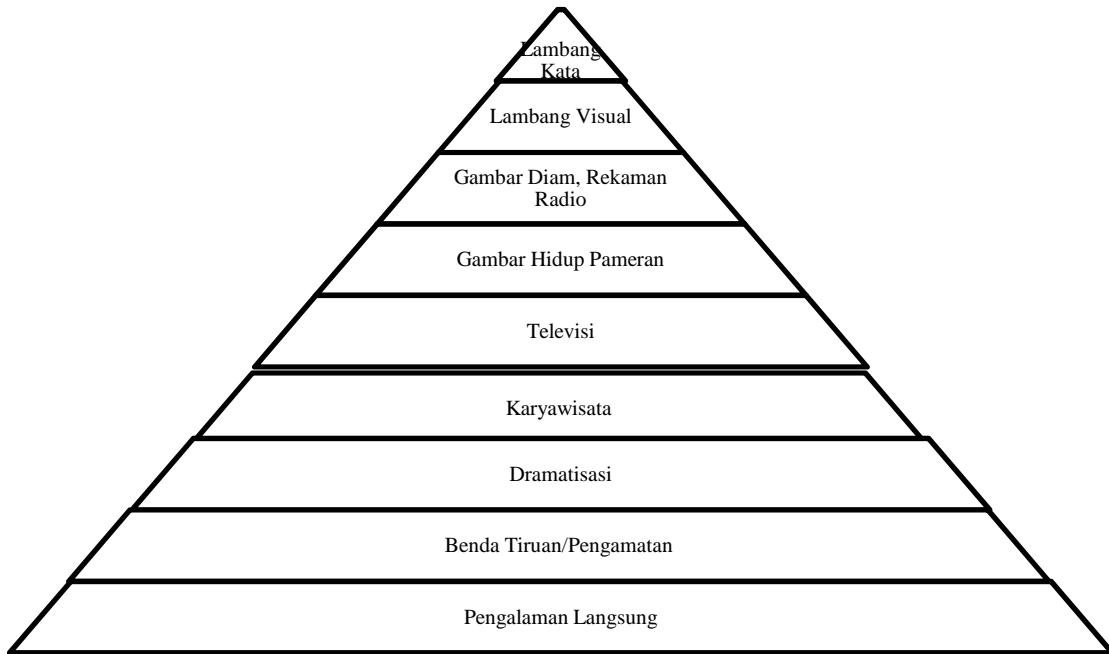
Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Gagne (dalam Sadiman, 1986: 6) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Agak berbeda dengan itu semua adalah batasan yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*). Dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Dari pendapat-pendapat diatas maka dapat disimpulkan 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.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian diantaranya akan diberikan berikut ini. AECT (dalam Arsyad, 2013: 3) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan

atau informasi. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Heinich, dkk (dalam Arsyad, 2013: 3-4) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah *media komunikasi*. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut *media pembelajaran*. Sejalan dengan batasan ini, Latuheru (dalam Arsyad, 2013: 4) memberikan batasan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Dale (dalam Arsyad, 2013: 13-14) menyatakan salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah *Dale's Cone of Experience* (Kerucut Pengalaman Dale).



Gambar 2. Kerucut Pengalaman Dale

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Dasar pengembangan kerucut merupakan tingkat keabstrakan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, oleh karena pembelajaran itu melibatkan indera penglihatan, perasaan, penciuman, dan peraba.

Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2013: 15-17) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan.

1. Ciri fiksatif (*fixative property*) yaitu ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan mengkonstruksi suatu peristiwa atau objek. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.
2. Ciri manipulatif (*manipulative property*) yaitu ciri yang dimiliki media yang dapat memungkinkan suatu transformasi suatu kejadian atau objek. Kajian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2 atau 3 menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya bagaimana proses larva menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.
3. Ciri distributif (*distributive property*) merupakan ciri dari media yang memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja ia dapat diproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

Hamalik (dalam Arsyad, 2013: 19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Menurut Kemp & Dayton (1985: 3-4) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam, program-program pengajaran berjalan lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dan penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran dikelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku
2. Pembelajaran bisa lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat
5. Kualitas hasil belajar dapat meningkat
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan
8. Peran guru dapat bertambah ke arah yang lebih positif

Arsyad (2013: 3) menyatakan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, film, radio, atau model;
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar;
 - c. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto slide di samping secara verbal;
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, slide, atau simulasi komputer;
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film dan video;
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time-lapse untuk film, video, slide atau simulasi komputer

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya

B. Media Audio Visual

Arsyad (2013: 32) mengungkapkan teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin - mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan - pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi, pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahan kata atau simbol - simbol yang serupa. Ciri - ciri utama teknologi media audio visual sebagai berikut:

1. Biasanya bersifat linear
2. Biasanya menyajikan visual yang dinamis
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
4. Merupakan representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
5. Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
6. Umumnya berorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah

Zain (2006: 124) mengungkapkan ada berbagai macam bentuk media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari jenisnya, media dapat dibagi ke dalam:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya mengandalkan indra pengelihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film *strip* (film rangkai), *slides* (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau symbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun.
- c. Media audiovisual, yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Media audio-visual adalah media yang *audible* artinya dapat di dengar dan media yang *visible* artinya dapat dilihat. Media audio visual gunanya untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif (Suleiman dan Hamzah, 1988: 11). Menurut beberapa faktor dalam filsafat dan sejarah pendidikan yang kita ketahui, tepatnya pengetahuan disalurkan ke otak melalui satu indera atau lebih. Banyak ahli berpendapat bahwa 75% dari pengetahuan manusia sampai ke otaknya melalui mata dan yang selebihnya melalui pendengaran dan indera-indera yang lain (Suleiman dan Hamzah, 1988: 12).

Media audiovisual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan yang dapat dilihat dan didengar (Rohani, 1997: 97-98). Pengetahuan tentang keunggulan dan keterbatasan setiap jenis media menjadi hal yang penting. Sehingga guru dapat memperkecil kelemahan atas media yang dipilih sekaligus dapat langsung memilih berdasar kriteria yang dikehendaki. Menurut Rohani (1997: 28-29) pemilihan dan pemanfaatan media perlu memperhatikan kriteria berikut ini:

1. Tujuan

Media hendaknya menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan.

2. Ketepatan (validitas)

Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.

3. Keadaan peserta didik

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik, dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu pertimbangan.

4. Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidak media tersedia di sekolah/ perpustakaan serta mudah sulitnya diperoleh.

5. Mutu Teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

6. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

Ada banyak kelebihan video ketika digunakan sebagai media pembelajaran diantaranya menurut Nugent (dalam Wardhani, 2011: 15) video merupakan media yang cocok untuk berbagai pembelajaran, seperti kelompok, kelompok kecil, bahkan satu siswa seorang diripun. Pada ranah efektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari potensi *emosional impact* yang dimiliki oleh video, dimana ia mampu secara langsung membetot sisi penyikapan personal dan sosial siswa.

C. Metode Diskusi

Diskusi adalah suatu percakapan ilmiah oleh beberapa orang yang tergabung dalam satu kelompok untuk saling bertukar pendapat tentang satu masalah atau bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban dan kebenaran atas suatu masalah. Dalam proses pembelajaran diskusi termasuk kedalam salah satu jenis metode pembelajaran yaitu metode diskusi. Metode diskusi adalah suatu cara penyajian bahan pelajaran dimana guru memberi kesempatan kepada para siswa (kelompok-kelompok siswa) untuk mengadakan perbincangan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah. Dalam kegiatan diskusi peserta diskusi secara otomatis akan membentuk suatu forum yang disebut forum diskusi. Forum diskusi dapat diikuti oleh semua siswa didalam kelas dapat pula dibentuk kelompok-kelompok yang lebih kecil. Yang perlu mendapatkan perhatian ialah hendaknya para siswa dapat berpartisipasi secara aktif didalam setiap forum diskusi. Semakin banyak

siswa terlibat dan menyubangkan pikirannya, semakin banyak pula yang dapat mereka pelajari (Suryusubroto, 2002: 179-180).

Suryosubroto (2002: 180) menyatakan diskusi dapat dilakukan dalam bermacam-macam bentuk (tipe) dan dengan bermacam-macam tujuan, sebagai berikut:

a. *The social problema meeting*

Para siswa berbincang-bincang memecahkan masalah sosial dikelasnya atau disekolahnya dengan harapan setiap siswa akan merasa “terpanggil” untuk mempelajari dan bertingkah laku sesuai dengan kaidah-kaidah yang berlaku, seperti dengan guru atau personel sekolah lainnya, peraturan-peraturan dikelas atau disekolah, hak-hak dan kewajiban siswa dan sebagainya.

b. *The open-ended meeting*

Para siswa berbincang-bincang mengenai masalah apa saja yang berhubungan dengan kehidupan mereka sehari-hari dengan kehidupan mereka disekolah, dengan sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitar mereka, dan sebagainya.

c. *The educational-diagnosis meeting*

Para siswa berbincang-bincang mengenai pelajaran dikelas dengan maksud untuk saling mengoreksi pemahaman mereka atas pelajaran yang telah diterimanya agar masing-masing anggota memperoleh pemahaman yang lebih baik/benar.

Suryosubroto (2002: 181) juga menyatakan teknik diskusi sebagai metode belajar mengajar lebih cocok dan diperlukan apabila kita (guru) hendaknya:

a. Memanfaatkan berbagai kemampuan yang ada (dimiliki) oleh para siswa.

- b. Memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menyalurkan kemampuannya masing-masing.
- c. Memperoleh umpan balik dari para siswa tentang apakah tujuan yang telah dirumuskan telah tercapai.
- d. Membantu para siswa belajar berfikir teoritis dan praktis lewat berbagai mata pelajaran dan kegiatan sekolah.
- e. Membantu para siswa belajar menilai kemampuan dan peranan diri sendiri maupun teman-temannya (orang lain).
- f. Membantu para siswa menyadari dan mampu merumuskan berbagai masalah yang di “lihat” baik dari pengalaman sendiri maupun dari pelajaran sekolah.
- g. Mengembangkan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Dilakukannya hal-hal diatas, maka metode diskusi yang di terapkan dalam proses pembelajaran akan berjalan maksimal dan akan mencapai hasil belajar sesuai dengan harapan. Adapun langkah-langkah penggunaan metode diskusi adalah (1) guru mengemukakan masalah yang akan didiskusikan dan memberikan pengarahan seperluanya mengenai cara-cara pemecahannya; (2) dengan pimpinan guru siswa membentuk kelompok-kelompok diskusi, memilih pimpinan diskusi (ketua, sekretaris (pencatat), pelapor (kalau perlu), mengatur tempat duduk, ruangan, sasaran, dan sebagainya); (3) para siswa berdiskusi di dalam kelompoknya masing-masing, sedangkan guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok lain (kalau ada lebih dari satu kelompok); (4) tiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya; (5) para siswa mencatat hasil (hasil-hasil) diskusi.

Di muka telah dikemukakan bahwa ada berbagai bentuk (tipe) diskusi dengan bermacam-macam tujuan. Sehubungan dengan itu maka peranan guru juga tidak sama (dapat bermacam-macam) dalam diskusi yang berbeda-beda itu. Beberapa peranan guru dalam diskusi menurut Suryosubroto (2002: 183-184) antara lain ialah :

a. Guru sebagai “ahli” (*expert*)

Dalam diskusi yang endak (belajar) memecahkan masalah misalnya, maka guru dapat bertindak (berperan) sebagai seorang ahli yang mengetahui lebih banyak mengenai berbagai hal daripada siswanya.

b. Guru sebagai “pengawas”

Agar diskusi dalam masing-masing kelompok kecil berjalan lancar dan benar dan mencapai tujuannya, disamping sebagai sumber informasi, maka gurupun harus bertindak sebagai pengawas dan penilai didalam proses belajar mengajar lewat formasi diskusi ini.

c. Guru sebagai “penghubung kemasyarakatan”

Tujuan yang telah ditetapkan oleh guru untuk didiskusikan para siswa, meski bagaimanapun dicoba dikhususkan, masih juga memiliki sangkut-paut yang luas dengan hal-hal lain dalam kehidupan masyarakat.

d. Guru sebagai “pendorong” (fasilitator)

Terutama bagi siswa-siswa yang belum cukup mampu untuk mencerna pengetahuan dan pendapat orang lain maupun merumuskan serta mengeluarkan pendapatnya sendiri, maka agar formasi diskusi dapat diselenggarakan dengan baik, guru masih perlu membantu dan mendorong setiap (anggota) kelompok untuk

menciptakan dan mengembangkan kreativitas setiap siswa seoptimal mungkin.

Ada bermacam-macam faktor penghambat disalam usaha mencapai tujuan belajar lewat formasi diskusi, baik yang ada pihak siswa maupun materi (bahan) yang didiskusikan. Faktor-faktor penghambat dari pihak siswa sudah jelas persoalannya. Mereka memang sedang belajar dan latar belakang mereka jelas berbeda-beda. Adalah tugas guru untuk membimbing mereka melalui berbagai macam peranan. Hendaknya guru tidak tergesa-gesa memberikan jawaban atau pemecahan masalah sebelum siswa mencoba mencari dan menemukannya sendiri.

Kecuali siswa itu sendiri yang perlu mendapat perhatian guru adalah materi (bahan) yang akan didiskusikan dan tugas apa yang harus dilakukan oleh tiap kelompok dan atau anggota kelompok. Adanya hubungan ini maka informasi tentang materi dan tugas yang harus dilaksanakan siswa harus jelas. Hambatan lain dalam diskusi biasanya ialah bahwa setiap orang yang menginginkan segera dicapainya persetujuan atau kesimpulan. Sikap seperti ini meamatkan jalan menuju terjadinya perubahan sikap pada para siswa oleh mereka sendiri. Perubahan sikap ini lebih penting dari pada yang lain didalam proses pembelajaran lewat formasi diskusi. Perubahan sikap yang dimaksud antara lain ialah agar setiap siswa mau mendengarkan pendapat orang lain, sensitif dan kritis terhadap pendapat yang berbeda, maupun ,menaggapi dan sebagainya (Suryosbroto, 2002: 184-185).

Metode diskusi memiliki beberapa keuntungan yaitu:

- a. Metode diskusi melibatkan semua siswa secara langsung dalam proses belajar
- b. Setiap siswa dapat menguji tingkat pengetahuan dan penguasaan bahan pelajarannya masing-masing
- c. Metode dapat menumbuhkan dan mengembangkan cara berfikir dan sikap ilmiah
- d. Dengan mengajukan dan mempertahankan pendapatnya dalam diskusi diharapkan para siswa akan dapat memperoleh kepercayaan akan (kemampuan) diri sendiri
- e. Metode diskusi dapat menunjang usaha-usaha pengembangan sikap sosial dan sikap demokratis para siswa

Selain memiliki keuntungan metode diskusi juga memiliki kelemahan yaitu:

- a. Suatu diskusi tidak dapat diramalkan sebelumnya mengenai bagaimana hasilnya sebab tergantung kepada kepemimpinan siswa dan partisipasi anggota-anggotanya
- b. Suatu diskusi memerlukan keterlampilan-keterlampilan tertentu yang belum pernah dipelajari sebelumnya
- c. Jalannya diskusi dapat dikuasai (didominasi) oleh beberapa siswa yang “menonjol”
- d. Tidak semua topik dapat dijadikan pokok diskusi, tetap hanya hal-hal yang bersifat problematis saja yang dapat didiskusikan
- e. Diskusi yang mendalam memerlukan waktu yang banyak
- f. Apabila suasana diskusi hangat dan siswa sudah berani mengemukakan buah pikiran mereka, maka biasanya sulit untuk membatasi pokok permasalahannya
- g. Sering terjadi dalam diskusi murid kurang berani mengemukakan pendapatnya

h. Jumlah siswa dikelas yang terlalu besar akan mempengaruhi kesempatan setiap siswa untuk mengemukakan pendapatnya

(Suryosubroto, 2002: 185-186)

Untuk mengatasi beberapa kelemahan tersebut Djajadisatra (dalam Suryosubroto, 2002: 186-188) mengemukakan saran mengenai usaha-usaha yang dapat dilakukan antara lain adalah:

- a. Murid-murid dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok yang kecil
- b. Agar tidak menimbulkan rasa “kelompok-isme” , ada baiknya bila untuk setiap diskusi dengan topik atau problema baru selalu dibentuk lagi kelompok-kelompok baru dengan cara melakukan pertukaran anggota-anggota kelompok
- c. Topik-topik atau problema yang akan dijadikan pokok-pokok diskusi dapat diambil dari buku-buku pelajaran murid, dari surat-surat kabar, dari kegiatan sehari-hari disekitar sekolah, dan kegiatan di masyarakat yang sedang menjadi pusat perhatian penduduk setempat
- d. Mengusahakan penyesuaian waktu dengan berat topik yang dijadikan pokok diskusi
- e. Menyiapkan dan melengkapi semua sumber data yang diperlukan, baik yang tersedia disekolah maupun yang terdapat diluar sekolah

Perhatian terhadap ketentuan-ketentuan tersebut dapat mengurangi kelemahan metode diskusi. Tentu saja, pada akhirnya berhasil atau tidaknya penggunaan metode diskusi ini banyak bergantung pada kecakapan guru didalam membimbing muridnya berdiskusi. Demikian pula cara atau kebiasaan mengajar guru dan kebiasaan belajar

murid-murid akan sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya penggunaan metode diskusi.

D. Hasil Belajar Siswa

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Menurut pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan. Pengertian ini sangat berbeda dengan pengertian lain tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan; belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis, dan seterusnya.

Hamalik (2013: 36) mengungkapkan sejalan dengan perumusan diatas, ada pula tafsiran lain tentang belajar, yang menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dibandingkan dengan pengertian pertama, maka jelas tujuan belajar itu prinsipnya sama, yakni perubahan tingkah laku, hanya berbeda cara atau usaha pencapaiannya. Pengertian ini menitikberatkan pada interaksi antar individu dengan lingkungan. Didalam interaksi inilah terjadi serangkaian pengalaman belajar. Dari pengertian-pengertian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Situasi belajar harus bertujuan.
2. Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak sendiri.

3. Didalam mencapai tujuan itu, siswa senantiasa akan menemui kesulitan, rintangan-rintangan dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan.
4. Hasil belajar yang utama adalah pola tingkah laku yang bulat.
5. Proses belajar terutama mengerjakan hal-hal yang sebenarnya.
6. Kegiatan-kegiatan dan hasil-hasil belajar dipersatukan dan dihubungkan dengan tujuan dalam situasi belajar.
7. Siswa memberikan reaksi secara keseluruhan.
8. Siswa mereaksi suatu aspek dari lingkungan yang bermakna baginya.

Hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi hasil belajar merupakan pengalaman-pengalaman belajar yang diperoleh siswa dalam bentuk kemampuan-kemampuan tertentu (Uno, 2011: 17). Pendapat lain juga dinyatakan oleh Taruh (2003: 17) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Hal ini senada dengan Rasyid (2008: 9) yang berpendapat bahwa jika di tinjau dari segi proses pengukurannya, kemampuan seseorang dapat dinyatakan dengan angka. Hasil belajar siswa dapat diperoleh guru dengan terlebih dahulu memberikan seperangkat tes kepada siswa untuk menjawabnya. Hasil tes belajar siswa tersebut akan memberikan gambaran informasi tentang kemampuan dan penguasaan kompetensi siswa pada suatu materi pelajaran yang kemudian dikonversi dalam bentuk angka-angka. Selain itu Usman (1994: 29) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah

laku yang secara umum dapat dikelompokkan ke dalam tiga kategori yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui alat indera pandang, dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya Achsin (dalam Arsyad, 2013: 13). Sementara itu, Dale (dalam Arsyad, 2013: 13) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.

Hamalik (2013: 159) mengungkapkan evaluasi hasil belajar adalah keseluruhan kegiatan pengukuran, pengolahan, penafsiran, dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswasetelah melakukan kegiatan belajar dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa. Evaluasi hasil belajar memiliki beberapa fungsi dan tujuan yaitu:

1. Fungsi diagnostik dan pengembangan hasil
2. Untuk seleksi
3. Untuk kenaikan kelas
4. Untuk penempatan

Sedangkan tujuan dari evaluasi hasil belajar antara lain:

1. Memberikan informasi tentang kemajuan siswa

2. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk membina kegiatan-kegiatan siswa
3. Memberikan informasi yang dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa
4. Memberikan informasi yang dapat digunakan sebagai dasar untuk mendorong motivasi belajar siswa. memberikan informasi tentang semua aspek tingkah laku siswa
5. Memberikan informasi yang tepat untuk membimbing siswa memilih sekolah

Selain itu, evaluasi hasil belajar juga memiliki sasaran-sasaran yaitu sebagai berikut:

1. *Ranah kognitif* (pengetahuan/pemahaman) yaitu penilaian terhadap pengetahuan pada tingkat satuan pelajaran menuntut perumusan secara lebih khusus setiap aspek pengetahuan, yang dikategorikan sebagai: konsep, prosedur, fakta, dan prinsip.
2. *Ranah afektif* (sikap dan nilai) yaitu ranah yang memiliki sasaran yang meliputi aspek-aspek berikut:
 - a. Aspek penerimaan
 - b. Sambutan
 - c. Aspek penilaian
 - d. Aspek organisasi
 - e. Aspek karakteristik
3. *Ranah keterampilan* yaitu ranah yang memiliki sasaran keterampilan produktif sebagai berikut:

- a. Aspek keterampilan kognitif, misalnya masalah-masalah yang familier untuk dipecahkan
- b. Aspek keterampilan psikomotorik dengan tes tindakan terhadap pelaksanaan tugas yang nyata atau disimulasikan
- c. Aspek keterampilan reaktif dilaksanakan secara langsung dengan pengamatan objektif
- d. Aspek keterampilan interaktif, secara langsung dengan menghitung frekuensi kebiasaan dan cara-cara yang baik yang dipertunjukkan pada kondisi-kondisi tertentu.

E. Aktivitas Belajar Siswa

Prinsip belajar adalah berbuat, sebab itu mengapa didalam belajar diperlukan aktivitas. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asa yang sangat penting didalam interaksi belajar-mengajar. Sebagai rasionalitasnya hal ini juga mendapatkan pengakuan dari berbagai ahli pendidikan. Frobel (dalam Sardiman, 2012: 96) mengatakan bahwa “manusia sebagai pencipta”. Secara alami anak didik memang ada dorongan untuk mencipta. Anak adalah suatu organisme yang berkembang dari dalam. Prinsip utama yang dikemukakan Frobel bahwa anak itu harus bekerja sendiri. Untuk memberikan motivasi, maka dipopulerkan suatu semboyan “berpikir dan berbuat”. Dinamikanya kehidupan manusia, berfikir dan berbuat sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Begitu juga dalam belajar sudah tentu tidak mungkin meninggalkan kedua kegiatan itu, berfikir dan

berbuat. Seseorang yang telah berhenti berfikir dan berbuat perlu diragukan ekstensi kemanusiaannya. Hal ini juga sekaligus juga merupakan hambatan bagi proses pendidikan yang bertujuan ingin memanusiaakan manusia.

Tanpa ada aktivitas, proses belajar tidak akan terjadi. Itulah sebabnya Helen Pakrhurst (dalam Sardiman, 2012: 97) menegaskan bahwa ruang kelas harus diubah/diatur sedemikian rupa menjadi laboratorium pendidikan yang mendorong anak didik bekerja sendiri. J. Dewey (dalam Sardiman, 2012: 97) juga menegaskan bahwa sekolah harus dijadikan tempat kerja. Sehubungan dengan itu, ia mengajurkan pengembangan metode-metode proyek, *problem solving*, yang merangsang anak didik untuk melakukan kegiatan. Semboyan yang ia populerkan *learning by doing*. Dengan mengemukakan beberapa pandangan dari berbagai ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, subjek didik/siswa harus aktif berbuat. Dengan kata lain, bahwa belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.

Menurut pandangan ilmu jiwa modern belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik harus aktif. Sehingga yang penting bagi guru adalah menyediakan kondisi yang kondusif. Aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Kegiatan belajar ke dua aktivitas itu harus selalu berkait. Sehubungan dengan hal ini Piaget (dalam Sardiman, 2013: 100) menerangkan bahwa seorang anak itu berfikir sepanjang ia berbuat. Tanpa perbuatan berarti anak itu tidak berpikir. Oleh karena itu, agar anak berpikir sendiri maka harus diberi kesempatan untuk berbuat sendiri.

Banyak aktivitas yang dapat dilakukan siswa disekolah. Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengarkan dan mencatat seperti lazimnya terdapat di sekolah-sekolah tadisional. Diedrich (dalam Sardiman, 2013: 101-102) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, yang termasuk didalamnya misalnya, membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, piano.
4. *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket menyalin.
5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti misalnya, menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Jadi dengan klasifikasi aktivitas seperti diuraikan diatas, menunjukkan bahwa kreativitas disekolah cukup kompleks dan bervariasi. Kalau berbagai macam kegiatan tersebut dapat diciptakan di sekolah, tentu sekolah-sekolah akan lebih dinamis, tidak

membosankan dan benar-benar menjadi pusat aktivitas belajar yang maksimal. Tetapi sebaiknya ini semua merupakan tantangan bagi para guru (Sardiman, 2012: 95-102).

Hamalik (2013: 91) mengungkapkan penggunaan asas aktivitas dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu yaitu:

1. Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
2. Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
3. Mendorong kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
4. Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga dapat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individual.
5. Mendorong disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah, dan mufakat.
6. Membina dan mendorong kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
7. Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara realistik dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindarkan terjadinya verbalisme.
8. Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

Asas aktivitas dapat diterapkan dalam semua kegiatan dan proses pembelajaran.

Untuk memudahkan guru dalam melaksanakan asas itu maka dalam hal ini dipilih alternatif pendayagunaan yaitu:

1. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dalam kelas
2. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran sekolah masyarakat
3. Pelaksanaan aktivitas pembelajaran dengan pendekatan Cara Belajar Siswa Aktif