

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Belajar dan Teori Belajar Konstruktivisme

a. Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan setiap hari oleh setiap individu. Dengan belajar, individu berusaha mengerti dan memahami berbagai hal yang belum ia pahami. Salah satu dari individu itu ialah siswa yang berada di sekolah.

Dalam keseluruhan pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan paling pokok. Ini menjelaskan bahwa keberhasilan dari tercapainya tujuan pendidikan sangat bergantung kepada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa sebagai peserta didik.

Slameto (2010: 2) mengatakan “ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”. Perubahan tingkah laku yang dimaksud adalah perubahan ke arah yang lebih baik dari semua segi sebagai akibat dari proses belajar yang telah dialami.

Belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan tingkah laku tersebut meliputi sikap, kecakapan, kebiasaan, dan lain-lain. Setelah seseorang mengalami proses belajar, maka ada informasi-informasi baru yang ia peroleh dari proses interaksinya dengan lingkungannya. Dengan informasi-informasi itu, seseorang akan lebih sanggup menghadapi kesulitan, memecahkan masalah atau menyesuaikan diri dengan situasi dan kondisi yang dihadapinya dalam lingkungannya. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2010: 7) “Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks”. Siswa adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Jadi, belajar juga merupakan suatu aktivitas yang dilakukan individu untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui.

Sadiman (2006 : 2) mengatakan bahwa:

“Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Seseorang yang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya, baik yang bersifat pengetahuan (*kognitif*), keterampilan (*psikomotor*) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (*afektif*).”

Menurut Rusman (2012: 07) “Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, sedangkan aktivitas fisiologis, yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik”. Pendapat ini sesuai dengan pendapat Djamarah (2008: 13) “Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk

memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut *kognitif*, *afektif* dan *psikomotorik*”.

Arsyad (2011: 1) berpendapat bahwa:

“Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.”

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, belajar adalah suatu proses menemukan, dan merubah, baik tingkah laku, keterampilan, maupun pengetahuan hasil interaksi dengan lingkungannya yang akan menciptakan hasil yang disebut hasil belajar yang dapat diukur melalui sistem penilaian tertentu.

b. Teori Belajar Konstruktivisme

Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Ilmu Psikologi Pendidikan mengenal berbagai macam teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks yang terjadi dalam pembelajaran.

Menurut konteks filsafat pendidikan, konstruktivisme merupakan suatu aliran yang berupaya membangun tata susunan hidup kebudayaan yang bercorak modern. Teori konstruktivisme tentang pembelajaran merupakan teori belajar yang berkembang akhir-akhir ini. Teori konstruktivisme

muncul sebagai akibat terjadinya revolusi ilmiah dari sistem pembelajaran yang cenderung berlaku pada abad modern yang dinamis ini. Rusman (2012: 36) mengungkapkan “Menurut paradigma konstruktivistik, ilmu pengetahuan bersifat sementara terkait dengan perkembangan yang dimediasi baik secara sosial maupun kultural, sehingga cenderung bersifat subjektif”. Belajar ialah kegiatan aktif siswa untuk membangun pengetahuannya. Ia bertanggung jawab atas kegiatan belajar dan hasil belajarnya. Ia melakukan penalaran terhadap apa yang ia pelajari dan mengintegrasikannya dengan apa yang telah ia ketahui.

Riyanto (2012: 144) mengungkapkan “Tujuan pembelajaran konstruktivistik ini ditentukan bagaimana belajar, yaitu menciptakan pemahaman baru yang menuntut aktivitas kreatif produktif dalam konteks nyata yang mendorong si belajar untuk berpikir dan berpikir ulang lalu mendemonstrasikan”. Dengan demikian siswa tidak hanya membayangkan apa yang dipelajarinya, tetapi siswa diajak untuk menerapkannya apa yang dipelajarinya dalam kehidupannya.

Teori konstruktivisme ini, kegiatan pembelajaran mengutamakan penyelesaian masalah, mengembangkan konsep, konstruksi solusi dan algoritma dibandingkan menghafal prosedur dan menggunakannya untuk memperoleh jawaban yang benar. Pembelajaran dalam teori konstruktivisme berupa aktivitas eksperimentasi, pertanyaan-pertanyaan, investigasi, hipotesis, dan model-model yang dibangkitkan oleh siswa sendiri.

Secara umum, Rusman (2012 : 37) mengemukakan bahwa ada lima prinsip dasar yang melandasi kelas konstruktivistik, yaitu:

- (1) meletakkan permasalahan yang relevan dengan kebutuhan siswa,
- (2) menyusun pemelajaran di sekitar konsep-konsep utama,
- (3) menghargai panangan siswa,
- (4) materi pembelajaran menyesuaikan terhadap kebutuhan siswa,
- (5) menilai pembelajaran secara kontekstual.

Hal yang penting dalam teori konstruktivisme ialah kesadaran seorang guru mendorong dan menerima otonomi siswa. Guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi siswa harus membangun sendiri pengetahuan dalam benaknya. Guru harus dapat menghargai pikiran siswa. Guru dapat membantu siswa menentukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri untuk belajar. Guru juga harus mampu berdialog dengan siswa dalam mengarahkan pembelajaran. Rusman (2012 : 370) mengungkapkan “Dalam pembelajaran konstruktivistik, pembelajaran lebih diutamakan untuk membantu siswa dalam menginternalisasi, membentuk kembali, atau mentransformasi informasi baru”.

Guru konstruktivistik, sebagaimana diungkapkan Rusman (2012 : 37) memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) menghargai otonomi dan inisiatif siswa;
- 2) menggunakan data primer dan bahan manipulatif dengan penekanan pada keterampilan berpikir;
- 3) mengutamakan kinerja siswa berupa mengklasifikasi, menganalisis, memprediksi, dan mengkreasi dalam mengerjakan tugas;
- 4) menyertakan respons siswa dalam pembelajaran dan mengubah model atau strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi pelajaran;

- 5) menggali pemahaman siswa tentang konsep-konsep yang akan dibelajarkan sebelum *sharing* pemahamannya tentang konsep-konsep tersebut;
- 6) menyediakan peluang kepada siswa untuk berdiskusi baik dengan dirinya maupun dengan siswa yang lain;
- 7) mendorong sifat *inquiry* siswa dengan pertanyaan terbuka yang menuntut mereka untuk berpikir kritis dan berdiskusi antar temannya;
- 8) mengelaborasi respons awal siswa;
- 9) menyertakan siswa dalam pengalaman-pengalaman yang dapat menimbulkan kontradiksi terhadap hipotesis awal mereka dan kemudian mendorong siswa diskusi;
- 10) menyediakan kesempatan yang cukup kepada siswa dalam memikirkan dan mengerjakan tugas-tugas;
- 11) menumbuhkan sikap ingin tahu siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang beragam.

Untuk dapat menerapkan teori konstruktivisme ini dalam pembelajaran, guru harus mulai membiasakan diri beralih dari pendidikan tradisional.

Guru dan siswa menjadi sama-sama subjek kognitif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa tidak dianggap sebagai seseorang yang tak memiliki pengetahuan, tetapi guru juga dapat belajar dari apa yang siswa ketahui dalam kegiatan pembelajaran.

Implikasi teori konstruktivis dalam kegiatan pembelajaran menurut

Riyanto (2012 : 151) antara lain.

- 1) Memusatkan perhatian berpikir atau proses mental anak tidak sekedar pada hasilnya. Disamping kebenaran jawaban siswa, guru juga harus memahami proses yang digunakan siswa sehingga sampai pada jawaban tersebut.
- 2) Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri keterlibatan aktif dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas konstruktivis, penyajian pengetahuan jadi (*ready made*) tidak mendapat penekanan.
- 3) Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran lebih menekankan pengajaran *Top Down* daripada *Bottom Up*.
- 4) *Discovery Learning*. Dalam *Discovery Learning* siswa didorong untuk belajar sendiri secara mandiri.
- 5) Pendekatan konstruktivis dalam pengajaran khas menerapkan *Scaffolding*, dengan siswa semakin lama semakin bertanggung jawab terhadap pembelajarannya sendiri.

Meskipun teori konstruktivisme ini adalah teori yang baik, namun ada beberapa kendala yang mungkin timbul dalam penerapannya. Biasanya guru yang sudah lama menggunakan pendekatan tradisional dalam kegiatan pembelajarannya akan sulit beralih ke teori konstruktivisme. Selain itu proses peralihan dari penerapan teori tradisional ke teori konstruktivisme juga membutuhkan proses, tergantung adaptasi guru dan siswa terhadap teori konstruktivisme ini.

Beberapa kendala yang diungkapkan Riyanto (2012 : 153) dalam penerapan teori belajar dengan pendekatan konstruktivis:

- 1) Sulit mengubah keyakinan guru yang sudah terstruktur bertahun-tahun menggunakan pendekatan tradisional.
- 2) Guru konstruktivis dituntut lebih kreatif dalam merencanakan pelajaran dan memilih atau menggunakan media.
- 3) Pendekatan konstruktivis menuntut perubahan siswa evaluasi, yang mungkin belum bisa diterima oleh otoritas pendidik dalam waktu dekat.
- 4) Fleksibilitas kurikulum mungkin masih sulit diterima oleh guru yang terbiasa dengan kurikulum yang terkontrol.
- 5) Siswa dan orang tua mungkin memerlukan waktu beradaptasi dengan proses belajar dan mengajar yang baru.

Kendala-kendala inilah yang menghambat penerapan teori konstruktivisme dalam kegiatan pembelajaran. Untuk itu, diperlukan pelatihan yang berkelanjutan kepada guru agar menjadi terbiasa menerapkan teori konstruktivisme. Ketika guru telah terbiasa dengan penerapan teori konstruktivisme ini, siswa pun akan menyesuaikan diri dan menjadi terbiasa melaksanakannya dalam kegiatan pembelajaran.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari usaha belajar yang dilakukan oleh siswa dalam aktivitas belajar sebagai wujud dari pemahaman siswa

dari apa yang ia pelajari dan membawa perubahan baik pada diri siswa/peserta didik tersebut . Menurut Hamalik (2006 : 155) “Hasil belajar adalah tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan”. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dibandingkan dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan, dari tidak terampil menjadi terampil dan sebagainya.

Selanjutnya Dimiyati dan Mudjiono (2006 : 3) menyatakan:

“Hasil belajar 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. Hasil belajar, untuk sebagian adalah berkat tindak guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain, merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.”

Menurut Slameto (2010 : 54 - 60) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain sebagai berikut.

- 1) Faktor internal (faktor dalam diri siswa), yang meliputi:
 - a) Faktor jasmaniah, yaitu kesehatan dan cacat tubuh.
 - b) Faktor psikologis, yaitu intelegensi, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
 - c) Faktor kelelahan, yaitu kelelahan jasmani dan rohani.
- 2) Faktor ekstern (faktor dari luar diri siswa), yang meliputi:
 - a) Faktor keluarga, yaitu cara orangtua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang rumah, dan latar belakang budaya.
 - b) Faktor sekolah, yaitu metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pengajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar, dan tugas rumah.
 - c) Faktor masyarakat, yaitu kegiatan siswa dalam msyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Hamalik (2001 : 30) menyatakan bahwa tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek, hal ini akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek tersebut. Aspek-aspek itu adalah sebagai berikut: 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) etis atau budi pekerti, dan 10) sikap.

Dimiyati dan Mudjiono (2010 : 4) mengatakan:

“Hasil belajar dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut sangat berguna bagi guru dan juga siswa. Dampak pengajaran adalah hasil yang dapat diukur, seperti tertuang dalam angka rapor, angka dalam ijazah, atau kemampuan meloncat setelah latihan. Sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan dibidang lain, suatu transfer belajar.”

Agar hasil belajar dapat tercapai secara optimal maka proses pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan terorganisir. Sardiman (2001 : 19) mengemukakan bahwa “Agar memperoleh hasil belajar yang optimal, maka proses belajar dan pembelajaran harus dilakukan dengan sadar dan sengaja serta terorganisir”.

Berdasarkan pendapat di atas, hasil belajar merupakan tercapainya tujuan pembelajaran melalui proses belajar yang perubahannya ke arah lebih baik yang dicapai siswa/peserta didik setelah menempuh proses belajar melalui interaksi dengan lingkungannya. Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung dari aktivitas belajar siswa itu sendiri dan aktivitas siswa tergantung keahlian guru dalam pembelajaran. Hasil belajar diperoleh siswa setelah melalui belajar yang terlihat salah satu dari nilai yang diperoleh setelah mengikuti tes, dan hasil belajar memiliki arti penting

dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat dijadikan tolak ukur keberhasilan proses tersebut.

3. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin, *medium*, yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Solehatin (2011 : 22) menyatakan “Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi”. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi sehingga yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli memberikan batasan dalam mendefinisikan media pembelajaran. Gagne dalam Solehatin (2011 : 23) mengartikan “Media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar.” Media merupakan suatu alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk merangsang siswa/peserta didik untuk belajar. Briggs dalam Sadiman (2006 : 6) berpendapat bahwa media adalah “Segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.”

Sadiman (2006 : 7) mengemukakan 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.

Arsyad (2012 : 28) menyatakan bahwa media ialah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Menurut Arsyad dalam media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut.

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara missal (misalnya: radio, televise), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, *slide*, video, OHP), atau perorangan (misalnya : modul, komputer, radio tape/kaset, *video recorder*).

Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat/sarana yang digunakan guru dalam menyampaikan pesan-pesan pembelajaran sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

4. Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Media pembelajaran itu sendiri terus berkembang mengikuti zaman, sesuai dengan tampilan, penggunaan dan teknologinya.

Beberapa ahli telah berusaha mengklasifikasikan media pembelajaran itu ke dalam beberapa kelompok, seperti Bretz dalam Sadiman (2006 : 20) yang membagi media menjadi 8 klasifikasi media: 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi-gerak, 4) media

visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi-gerak, 7) media audio, dan 8) media cetak.

Gagne dalam Sadiman (2006 : 23) mengklasifikasikan media dalam 7 kelompok media, yaitu: 1) benda untuk didemonstrasikan, 2) komunikasi lisan, 3) media cetak, 4) gambar diam, 5) gambar gerak, 6) film bersuara, dan 7) mesin belajar.

Sadiman (2006 : 28 - 81) mengklasifikasi media pendidikan dalam beberapa jenis media yang lazim dipakai dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia, yaitu 1) media grafis, 2) media audio, dan 3) media proyeksi diam.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri.

Berdasarkan perkembangan teknologi, Arsyad dalam Sukiman (2012 : 46) mengklasifikasikan media atas empat kelompok 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio-visual, 3) media hasil teknologi berbasis komputer, dan 4) media hasil teknologi gabungan teknologi cetak dan komputer. Sedangkan, Seels dan Glasgow dalam Sukiman (2012 : 46) membagi media dalam dua kelompok besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Jadi, untuk mempermudah pengklasifikasian, dibagilah media pembelajaran dalam kelompok besar, yaitu media tradisional dan media ICT. Media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, visual dinamis yang diproyeksikan, media

cetak, permainan, dan media realia. Media teknologi mutakhir antara lain media-media yang menggunakan komputer dan/atau terkoneksi dengan internet.

5. Media Tradisional

Media tradisional sudah lama digunakan dalam dunia pendidikan. Media tradisional ialah media pembelajaran yang tidak menggunakan komputer dan belum terkoneksi dengan internet. Seel dan Glasgow dalam Arsyad (2002 : 33) membagi media ke dalam dua kelompok besar, yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir. Pilihan media tradisional berupa media visual diam tak diproyeksikan dan yang diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, media cetak, permainan, dan media realia.

Media tradisional dapat dibagi ke dalam beberapa kelompok umum seperti berikut.

a) Media Visual Diam yang Diproyeksikan

Media jenis ini terdiri dari *proyeksi opaque* (tak-tembus pandang), *proyeksi overhead*, *slides* dan *filmstrips*. Sadiman (2006 : 64) menyatakan “Proyektor tak tembus pandang (*proyeksi opaque*) adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang (*opaque*)”. Proyektor tak tembus pandang (*proyeksi opaque*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun

yang tiga dimensi. Berbeda dengan OHP, *opaque projector* ini tak memerlukan transparansi, tapi memerlukan penggelapan ruangan.

Film bingkai (*slides*) adalah suatu film berukuran 35 mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton atau plastik. Sedangkan film bingkai (*film strips*) berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan". Menurut Nasution (2010: 105) *film strips* dan *slide* diperlihatkan kepada murid-murid dengan menggunakan proyektor. Yang dilihat adalah gambar mati, bukan gambar hidup seperti film. Gambar ini dapat berupa foto, tabel, diagram karton, reproduksi lukisan, dan sebagainya.

b) Media Visual yang tak Diproyeksikan/Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat atau angka-angka, dan simbol/gambar. Media grafis termasuk dalam media visual yang menyalurkan pesan dari sumber informasi ke penerima pesan melalui indra penglihatan. Media grafis dapat berbentuk gambar/foto, sketsa, poster, grafik, bagan, sketsa, dan lain sebagainya.

c) Media Audio

Media Audio adalah media pembelajaran yang menggunakan indra pendengaran sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa. Sadiman (2006 : 49) menyatakan bahwa "Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan

ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal.” Media audio sendiri antara lain radio, alat perekam pita magnetik, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

d) Penyajian Multimedia

Penyajian multimedia adalah penggunaan beberapa media dalam kegiatan pembelajaran. Penyajian Multimedia menurut Seels & Glasgow dalam Arsyad (2012 : 33) terdiri dari slide plus suara (*tape*) dan *multi-image*.

e) Media Visual Dinamis yang Diproyeksikan/Media Audio Visual

Media Audio Visual adalah media pembelajaran yang menggunakan indra pengelihatan dan pendengaran sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa. Rusman (2012 : 63) menyebutkan media audio visual, yaitu “media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar”. Media ini menyajikan gambar sekaligus suara ketika digunakan. Pengguna media ini akan melihat gambar melalui indra penglihatannya sekaligus mendengar melalui indra pendengarannya. Contoh dari media audio visual ialah video dan televisi.

f) Media Cetak

Media cetak adalah media yang paling umum digunakan dalam pembelajaran. Media cetak, menurut Arsyad (2011 : 29) adalah “cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku visual

statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis”.

Media cetak terdiri dari buku pelajaran, modul, brosur, *leaflet*, gambar, dan masih banyak lagi.

g) Permainan

Permainan dalam kegiatan pembelajaran adalah suatu media yang digunakan agar kegiatan pembelajaran lebih menarik bagi siswa.

Sadiman (2006 : 75) mengungkapkan bahwa permainan adalah setiap kontes antara pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu pula.

Menurut Sadiman (2006 : 76) setiap permainan harus mempunyai empat komponen utama, yaitu:

- 1) Adanya pemain (pemain-pemain);
- 2) Adanya lingkungan dimana pemain berinteraksi;
- 3) Adanya aturan-aturan main, dan
- 4) Adanya tujuan-tujuan tertentu yang ingin dicapai.

h) Media Realia

Media realia sangat muda ditemukan di kehidupan sehari-hari. Media realia menurut Solehatin (2011 : 27) adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Ciri media realia adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

6. Media ICT

Media ICT adalah tren baru penggunaan media pembelajaran di zaman modern. Penggunaan media ICT sangat menunjang dalam penyampaian materi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Arifin dan Setiyawan (2012 : 46) berpendapat “pendidikan berbasis ICT adalah pendidikan yang menggunakan media ICT untuk keberhasilan proses pembelajaran”. Dalam hal ini, media ICT digunakan dalam kegiatan pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. Media-media ICT yang dapat menunjang pendidikan misalnya laptop, komputer, *LCD Projector*, kamera digital, televisi, radio, OHP, dan lain sebagainya. Sedangkan media teknologi informasi yang dapat menunjang pendidikan adalah internet yang didalamnya ada Google, *email*, *e-learning*, *e-book*, dan lain sebagainya. AETC (*Association of Education and Communication Technology*) dalam Solehatin (2011 : 23) mendefinisikan media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan.”

Ketika pelaksanaan pembelajaran aktif dengan ICT, guru dituntut memahami betul prosedur strategi pembelajaran aktif dan penguasaan media ICT, misalnya penguasaan komputer (*computer literate*), laptop, *LCD Projector*, dsb. Oleh karena itu, guru dan siswa dituntut untuk menguasai teknologi sebagai penunjang keberhasilan dalam proses kegiatan pembelajaran.

Peran media ICT menurut Arifin (2012 : 44) dalam proses kegiatan belajar-mengajar adalah:

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

Menurut Arifin dan Setiyawan dalam bukunya, Pengembangan Pembelajaran Aktif dengan ICT, mengklasifikasi media ICT yang umum digunakan dalam pembelajaran di kelas.

a) Media Komputer

Komputer merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam kehidupan modern. Komputer digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, seperti bidang pemerintahan, ekonomi, termasuk juga pendidikan.

Warsita (2008 : 137) mengemukakan bahwa:

“Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran interaktif dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk, diantaranya program *Computer-Assisted Learning (CAL)*, konferensi komputer, surat elektronik atau *electronic mail (e-mail)*, dan komputer multimedia yang kemudian disebut multimedia pembelajaran interaktif.”

Computer Assisted Instruction (CAI) sebagai salah satu penerapan penggunaan media komputer dalam pendidikan telah lama

digunakan. Dalam aplikasi CAI, komputer langsung digunakan dalam proses belajar, sebagai pengganti pengajar ataupun buku. CAI sudah ada sejak tahun 1960 dan mulai digunakan di Amerika Serikat. Pada awalnya penggunaan CAI masih sangat terbatas. Akan tetapi, karena kemajuan teknik perangkat lunak dan juga komputer mikro, banyak aplikasi CAI yang disempurnakan dan dianggap baik untuk diterapkan di sekolah-sekolah.

Sutopo (2012 : 9) menyebutkan beberapa aplikasi pembelajaran dengan komputer sebagai alat bantu, diantaranya adalah

- 1) *Drill and Practice*, CAI menggantikan pengajar untuk memberikan latihan kepada siswa
- 2) *Tutorial*, sistem komputer digunakan untuk menyampaikan materi ajaran
- 3) Simulasi, digunakan untuk mengkaji permasalahan yang rumit dan banyak digunakan di bidang biologi, transportasi, ekonomi, dan lain-lain
- 4) *Game*, digemari anak-anak dan dapat menambah pengetahuan.

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

- 1) Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lambat 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 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) Kenali 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 dipantau.

- 5) Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain, seperti *compact disk*, *video tape*, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.

Kekurangan atau keterbatasan dari penggunaan komputer menurut

Arsyad (2011 : 55), 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 dengan model lainnya.
- 4) Program yang tersedia saat ini belum memperhitungkan kreativitas siswa, sehingga hal tersebut 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 besar.

Kelebihan dari penggunaan media komputer ini membuat penyampaian materi pembelajaran oleh guru menjadi lebih praktis.

Namun, keterbatasan jumlah dan kemampuan untuk mengoperasikan media ini juga menjadi faktor penghambat mengapa media ini masih belum digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

b) Proyektor LCD

Proyektor LCD membantu seorang guru menayangkan materi yang telah dibuat sedemikian rupa di komputer dan diproyeksikan di layar. Hal ini akan sangat menarik karena tayangan gambar, warna dan gerak akan sangat bervariasi. Siswa tidak perlu lagi dipaksa menatap papan putih yang penuh dengan tulisan guru dan kadang

jauh dari nilai indah. Lengah sedikit saja, kemungkinan siswa akan kehilangan penjelasan guru yang tidak terwakili oleh coretan guru di papan tulis.

c) Penggunaan internet

Internet (*interconnection and networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite (TCP/IP)* sebagai protokol pertukaran paket (*Packet Switching Communication Protocol*) untuk melayani milyaran pengguna di seluruh dunia. Internet pertama kali diluncurkan oleh J.C.R Licklider dari MIT (*Massachusetts Institute Technology*) pada bulan Agustus 1962.

1) *Web* dan *Web Browsing* (Pengaksesan Web)

Keberadaan *Web*, yang biasanya disebut juga *world wide web (www)*, tidak bisa dipisahkan dengan internet. *Web* merupakan wahana utama yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Ada beberapa jenis *web*, antara lain *Web Search Engine*, *Web Portal*, *Web Portal*, *Web Perusahaan*, dan *Web Pribadi*. *Web Search Engine* adalah *web* yang memiliki kemampuan untuk melakukan pencarian dokumen berdasarkan kata kunci tertentu. Selain itu, pencarian informasi dapat pula dilakukan dengan mengklik *link* yang relevan pada *web directory*. *Web Portal* adalah situs web yang menyediakan kemampuan tertentu yang dibuat sedemikian rupa mencoba

menuruti selera para pengunjunnya. Kemampuan portal yang lebih spesifik adalah penyediaan kandungan informasi yang dapat diakses menggunakan beragam perangkat, misalnya komputer pribadi, komputer jinjing (*notebook*), *PDA (Personal Digital Assistant)* atau bahkan telepon genggam.

2) Email

Email (Electronic Mail) adalah fasilitas internet untuk berkorespondensi antara seseorang dengan lainnya dimanapun dan kapanpun mereka berada. Dengan fasilitas *email* ini, mereka dapat saling mengirim dan menerima surat, gambar, suara, dan video. Selain itu, *email* juga bisa melampirkan teks atau gambar.

3) Blog

Blog adalah sebuah aplikasi *web* berupa tulisan yang disebut sebagai posting pada halaman web. Tulisan-tulisan tersebut sering kali diurut dari yang terbaru dan diikuti oleh yang lebih lama. Blog, pada mulanya, dibuat sebagai catatan pribadi secara *online*, namun isi blog sekarang sangat bervariasi. *Platform blog* atau mesin blog dibuat sedemikian rupa oleh para *designer blog* agar mudah untuk digunakan.

7. Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP dalam KTSP

Pendidikan IPS merupakan padanan dari *Social Studies* yang ada dalam kurikulum di Amerika Serikat. Istilah tersebut pertama kali digunakan di

Amerika Serikat pada tahun 1913 yang menggunakan nama lembaga *Social Studies* yang mengembangkan kurikulum di Amerika Serikat.

Solehatin (2011 : 14) mengatakan “Kurikulum pendidikan IPS merupakan fusi dari berbagai disiplin ilmu”. Pendidikan IPS lebih menekankan aspek pendidikannya dibanding dengan transfer konsep karena siswa/peserta didik diharapkan mampu memahami sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

Konsep dalam pendidikan IPS menurut Solehatin (2011 : 15-21) terdiri dari (1) interaksi, (2) saling ketergantungan, (3) kesinambungan dan perubahan, (4) keragaman/kesamaan/perbedaan, (5) konflik dan konsesus, (6) pola (*patron*), (7) tempat, (8) kekuasaan (*power*), (9) nilai kepercayaan, (10) keadilan dan pemerataan, (11) kelangkaan (*scarcity*), (12) kekhususan, (13) budaya (*culture*), dan (14) nasionalisme.

Muhaimin (2008: 261) menyatakan “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.” Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 23 Bandar Lampung ialah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Dakir (2010: 138) mengungkapkan “Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan”.

KTSP disusun untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan berbagai karakteristik, kebutuhan dan potensi tersebut.

Pengembangan KTSP yang beragam menurut Muhaimin (2008 : 262) mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan penilaian pendidikan. Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi SMP dalam mengembangkan kurikulum.

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dalam KTSP dapat dilihat melalui pencapaian kegiatan pembelajaran yang mampu membentuk pola tingkah laku siswa sesuai dengan tujuan pendidikan, serta dapat dievaluasi melalui pengukuran dengan menggunakan tes dan nontes. Dakir (2010 : 140) mengungkapkan bahwa “penilaian pendidikan pada jenjang menengah terdiri atas (1) penilaian belajar oleh pendidik, (2) penilaian belajar oleh satuan pendidikan, dan (3) penilaian hasil belajar oleh pemerintah”.

Karakteristik mata pembelajaran IPS berbeda dengan disiplin ilmu lain yang bersifat monolitik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Rumusan Ilmu Pengetahuan Sosial berdasarkan realitas dan fenomena sosial melalui pendekatan interdisipliner.

Geografi, sejarah, dan antropologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki keterpaduan yang tinggi. Pembelajaran geografi memberikan kebulatan wawasan yang berkenaan dengan wilayah-wilayah, sedangkan sejarah memberikan wawasan berkenaan dengan peristiwa-peristiwa dari berbagai periode. Antropologi meliputi studi-studi komparatif yang berkenaan dengan nilai-nilai, kepercayaan, struktur sosial, aktivitas-aktivitas ekonomi, organisasi politik, ekspresi-ekspresi dan spiritual, teknologi, dan benda-benda budaya dari budaya-budaya terpilih. Ilmu politik dan ekonomi tergolong ke dalam ilmu-ilmu tentang kebijakan pada aktivitas-aktivitas yang berkenaan dengan pembuatan keputusan. Sosiologi dan psikologi sosial merupakan ilmu-ilmu tentang perilaku seperti konsep peran, kelompok, institusi, proses interaksi dan kontrol sosial. Secara intensif konsep-konsep seperti ini digunakan ilmu-ilmu sosial dan studi-studi sosial.

Solehatin (2011 : 15) mengatakan pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Oleh karena itu, dalam merancang pembelajaran IPS, guru hendaknya mengarahkan pembelajarannya sesuai dengan situasi, kondisi, dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar bermanfaat bagi siswa/peserta didik.

Berdasarkan tujuan dari pendidikan IPS tersebut, maka dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang tepat untuk tercapainya tujuan tersebut.

Kemampuan dan keterampilan guru dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, media, dan strategi pembelajaran yang sesuai menjadi kunci agar pembelajaran IPS bisa sampai kepada siswa.

Pola pembelajaran pendidikan IPS menekankan pada unsur pendidikan dan pembekalan pada siswa. Penekanan pembelajarannya bukan sebatas pada upaya mencecoki atau menjejali peserta didik dengan sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka, melainkan terletak pada upaya agar mereka mampu menjadikan apa yang telah dipelajarinya sebagai bekal dalam memahami dan ikut serta dalam melakoni kehidupan masyarakat lingkungannya, serta sebagai bekal bagi dirinya untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Di sinilah sebenarnya penekanan misi dari pendidikan IPS. Rancangan pembelajaran guru hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan kondisi dan perkembangan potensi siswa agar pembelajaran yang dilakukan benar-benar berguna dan bermanfaat bagi siswa.

Standar Kompetensi mata pelajaran IPS dalam Kurikulum KTSP sebagaimana diungkapkan oleh Muhaimin (2008 : 275) yang sesuai dengan SKL-MP pada PermendiknasNo. 23/2006 adalah sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan keanekaragaman bentuk muka bumi, proses pembentukan, dan dampaknya terhadap kehidupan.
- 2) Memahami proses interaksi dan sosialisasi dalam pembentukan kepribadian manusia.
- 3) Membuat sketsa dan peta wilayah serta menggunakan peta, atlas, dan globe untuk mendapatkan informasi keruangan.

- 4) Mendeskripsikan gejala-gejala yang terjadi di geosfer dan dampaknya terhadap kehidupan.
- 5) Mendeskripsikan perkembangan masyarakat, kebudayaan, dan pemerintahan sejak Pra-Aksara, Hindu Budha, sampai masa Kolonial Eropa.
- 6) Mengidentifikasi upaya penanggulangan permasalahan kependudukan dan lingkungan hidup dalam pembangunan berkelanjutan.
- 7) Memahami proses kebangkitan nasional, usaha persiapan kemerdekaan, mempertahankan kemerdekaan, dan mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia.
- 8) Mendeskripsikan perubahan sosial-budaya dan tipe-tipe perilaku masyarakat dalam menyikapi perubahan, serta mengidentifikasi berbagai penyakit sosial sebagai akibat penyimpangan sosial dalam masyarakat, dan upaya pencegahannya.
- 9) Mengidentifikasi region-region di permukaan bumi berkenaan dengan pembagian permukaan bumi atas benua dan samudera, keterkaitan unsur-unsur geografi dan penduduk, serta ciri-ciri negara maju dan berkembang.
- 10) Mendeskripsikan perkembangan lembaga internasional, kerjasama internasional dan peran Indonesia dalam kerjasama dan perdagangan internasional, serta dampaknya terhadap perekonomian Indonesia.
- 11) Mendeskripsikan manusia sebagai makhluk sosial dan ekonomi serta mengidentifikasi tindakan ekonomi berdasarkan motif dan prinsip ekonomi dalam memenuhi kebutuhannya.
- 12) Mengungkapkan gagasan kreatif dalam tindakan ekonomi berupa kegiatan konsumsi, produksi, dan distribusi barang/jasa untuk mencapai kemandirian dan kesejahteraan.

Setiap Standar Kompetensi ini telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa pada zaman sekarang. Standar Kompetensi ini disusun agar siswa memiliki bekal pengetahuan sosial yang cukup untuknya di masa yang akan datang.

B. Penelitian yang Relevan

Tabel 2. Penelitian yang relevan

Nama	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
1. Tri Hayati	Pengaruh Media ICT dan 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 $f_{hitung} > f_{tabel}$ yaitu $72,579 > 3,10$
2. Yeni Ardila	Studi perbandingan hasil belajar IPS Terpadu menggunakan media <i>hand out</i> dan media ICT pada siswa kelas VII SMP Negeri 9 Metro Kota Metro Tahun Pelajaran 2012/2013	<p>1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu yang pembelajarannya menggunakan media ICT dibandingkan yang pembelajarannya menggunakan media <i>hand out</i> diperoleh $t_{hitung} 2,019 > t_{tabel} 1,999$ dan perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 6,312 dengan kriteria pengujian hipotesis tolak H_0 jika $t_{hitung} > t_{tabel}$.</p> <p>2. Media ICT lebih baik dalam meningkatkan rata-rata hasil belajar IPS Terpadu dibandingkan dengan pembelajaran yang menggunakan media <i>hand out</i> dengan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 77,531 sedangkan kelas pembandingnya hanya 71,219 dan perbedaan rata-rata hasil belajar sebesar 6,312.</p>
3. Dhiah Ika Kristiani	Pengaruh Penggunaan Media Tradisional dalam Pembelajaran Bangun Ruang melalui Metode Inkuiri terhadap Prestasi	1. Terdapat pengaruh penggunaan media tradisional melalui metode inkuiri terhadap prestasi belajar dan kreativitas belajar

	<p>Belajar dan Kreativitas Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 2 Nanggulan</p>	<p>siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa yang melaksanakan pembelajaran inkuiri menggunakan media tradisional dan prestasi belajar matematika siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tradisional. 3. Terdapat perbedaan kreativitas belajar matematika siswa yang melaksanakan pembelajaran inkuiri menggunakan media tradisional dan kreativitas belajar matematika siswa yang melaksanakan pembelajaran konvensional tanpa menggunakan media tradisional.
<p>4. Mohammad Zehen</p>	<p>Penggunaan Media Grafis Untuk Meningkatkan Pemahaman Generalisasi Pelaku Ekonomi dan Interaksinya Pada Siswa Kelas X-A MA Aswaj Ambuten Madura</p>	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media grafis dalam pembelajaran Ekonomi di MA Aswaj Ambuten dapat meningkatkan hasil belajar sebanyak 85%.</p>
<p>5. Levina Rizki Narulita</p>	<p>Studi Perbandingan Hasil Belajar IPS Terpadu Menggunakan Media Pembelajaran ICT dan Media Pembelajaran Grafis dengan Memperhatikan Kemampuan Awal Pada Siswa Kelas VIII SMP Kartikatama Metro Tahun Pelajaran 2013/2014</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat perbedaan hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang pembelajarannya menggunakan Media ICT dengan pembelajaran menggunakan Media Grafis. 2. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa yang memiliki kemampuan awal rendah yang pembelajarannya menggunakan media grafis lebih rendah dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ICT. 3. Hasil belajar IPS Terpadu pada siswa memiliki

Tabel 2. Lanjutan

- kemampuan awal tinggi yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran ICT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran grafis.
4. Terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dengan kemampuan awal siswa mata pelajaran IPS Terpadu.

Sumber: berbagai penelitian skripsi

C. Kerangka Pikir

Proses pembelajaran pada dasarnya adalah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan yaitu seseorang yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*). Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.

Penerapan media pembelajaran yang tepat oleh guru sangat membantu siswa dalam pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran jadi semakin menarik dan menyenangkan. Namun pada kenyataannya, masih banyak guru yang menggunakan metode langsung dengan menggunakan media cetak seperti papan tulis, buku teks dan modul saja.

Dalam pembelajaran langsung sifat pembelajarannya adalah *teacher centered*. Guru menjadi begitu dominan dalam kegiatan pembelajaran. Semua aktivitas belajar berpusat pada guru saja. Siswa tidak mendapatkan andil yang besar dalam pembelajaran sehingga siswa hanya akan menerima/melakukan apa yang dikatakan oleh guru. Hal ini bertolak belakang dengan teori yang dikemukakan Gerlach & Ely dalam Warsita (2008 : 76) yang mengungkapkan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya, yaitu:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan pengambilan gambar *time-lapse recording*.
3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)
Ciri distributif dari 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.

Keterlibatan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran.

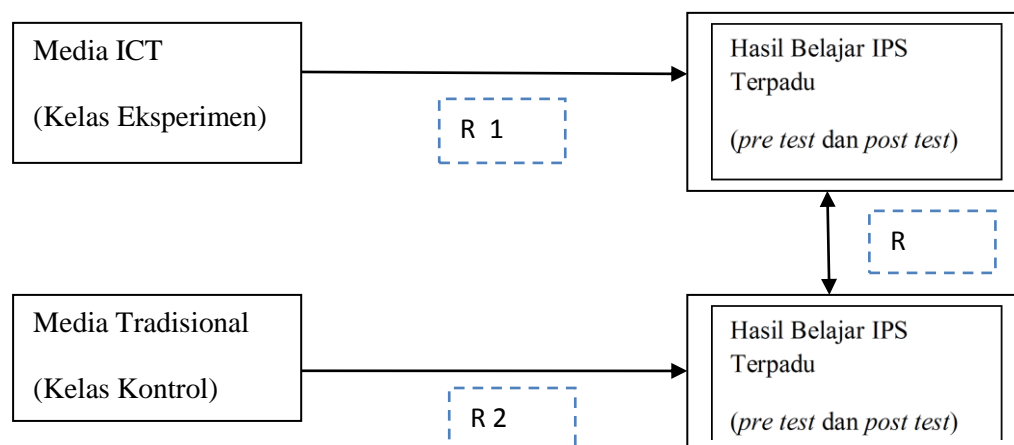
Dengan pemanfaatan berbagai macam media dalam kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran akan meningkat. Selain itu, siswa diajak untuk lebih mandiri dan kreatif dalam belajar. Hal ini sesuai dengan Hipotesis Koding Ganda (*Dual Coding Hypothesis*) yang dikemukakan Paivio dalam Warsita (2008 : 113). Konsep itu mengatakan bahwa “ada dua sistem ingatan manusia, satu untuk simbol-simbol verbal kemudian menyimpannya

dalam bentuk proposisi *image*, dan yang lainnya untuk mengolah *image* nonverbal yang kemudian disimpan dalam bentuk proposisi verbal”.

Saat ini terdapat banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan suatu media oleh seorang guru dalam pembelajaran didasarkan atas pertimbangan, antara lain 1) ia merasa sudah akrab dengan media itu, 2) ia merasa media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik. Penelitian ini membandingkan dua jenis media pembelajaran, yaitu media tradisional dan media ICT.

Variabel bebas (*Independent*) dalam penelitian ini adalah penerapan media pembelajaran tradisional dan media pembelajaran ICT. Variabel terikat (*dependent*) dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran tersebut.

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



Gambar 1. Kerangka Pikir Perbandingan Media ICT dan Media Tradisional terhadap Hasil Belajar

D. Anggapan Dasar Hipotesis

Peneliti memiliki anggapan dasar dalam penelitian ini, yaitu:

1. Seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 23 Bandar Lampung Semester Genap Tahun Pelajaran 2013/2014 yang menjadi subjek penelitian mempunyai kemampuan akademis yang relatif sama/sejajar dalam mata pelajaran IPS.
2. Kelas yang diterapkan media pembelajaran tradisional dan yang diberi media pembelajaran ICT diajar oleh guru yang sama.
3. Faktor-faktor lain yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa diabaikan.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan hasil belajar IPS siswa yang menggunakan media ICT dengan siswa yang menggunakan media tradisional.
2. Rata-rata hasil belajar IPS Terpadu antara siswa yang menggunakan media ICT lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan media tradisional.