BAB II

KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Pengertian belajar menurut ***M.Thobroni & Arif Mustafa*** yang mengutip pendapat para beberapa ahli diantaranya adalah :

a. Hilgard`dan Bower

Belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, perubahan tingkah laku tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respons pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat, misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya.

b. Gagne

Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sehingga perbuatannya berubah dari waktu ke waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Morgan

Belajar adalah setiap perubahan yangrelatif menetap daam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

d. Travers

Belajar adalah proses menghasilkan penyesuaian tingkah laku.

e. Cronbach

" *Learning is shown by a change in behavior as result of experience* (belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman)."

f. Harold Spears

"*Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru, mencoba sesuatu, mendengar, dan mengikuti arah tertentu."

g. Geoch

"*Learning is change in performence as result of practice* (belajar adalah perubahan *performence* sebagai hasil latihan."

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disebutkan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses yang dilakukan secara berulang-ulang dan menyebabkan adanya perubahan perilaku yang disadari dan cenderung bersifat tetap.[5]

2. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang telah dicapai oleh seseorang dalam melakukan suatu kegiatan atau aktivitas. Menurut ***M.Thobroni & Arif Mustafa*** yang mengutip pendapat para ahli yaitu :

a. Menurut Suprijono

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

(1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.

(2) Ketrampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.

(3) Kemampuan ini terdiri dari kemampuan mengategorisasi, analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan.

[5] M.Thobroni & Arif Mustafa,*Belajar dan Pembelajaran* ,(jogjakarta, Ar-Ruzz media,2011),h.18-21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(4) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

(5) Ketrampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerakjasmani.

(6) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.

b. Menurut Bloom

Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

(1) Domain kognitif mencakup :

a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan);
b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
c. *Application* (menerapkan);
d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan);
e. *Symthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru);
f. *Evaluating* (menilai)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(2) Domain Afektif mencakup :

a. *Receiving* (sikap menerima);
b. *Responding* (memberikan respons);
c. *Valuing* (nilai)
d. *Organization* (organisasi);
e. *Characterization* (karakterisasi).

(3) Domain Psikomotor mencakup :

a. *Initiatory;*
b. *Pre-routine;*
c. *Rountinized;*
d. Ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Selain itu, menurut ***Lindgren*** yang dikutip oleh *M.Thobroni & Arif Mustafa* hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian dan sikap. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, tetapi secara komprehensif.[6]

B. Penggunaan Media

1. Pengertian Media

Menurut ***Prof.,Dr. Azhar Arsyad, M.A.,*** dalam bukunya yang berjudul ***"media pembelajaran"*** kata media berasal dari bahasa latin ***medius*** yang secara harfiah berarti tengah : Perantara atau Pengantar. Sedangkan menurut Gerlac dan Ely Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertiasn ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media secara khusus. Pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula di kemukakan oleh para ahli yang sebagian diataranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association ofEducation and Communication Technology*) memberi batasan tentang media,

[6] M.Thobroni & Arif Mustafa,*Belajar dan Pembelajaran* ,(jogjakarta, Ar-Ruzz media,2011),h.22-24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai segala bentuk dan saluran yang di gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.

Menurut *Fleming* adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Istilah media bahkan sering dikaitkan dengan kata "teknologi" yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris art) dan *logos* (bahasa Indonesia "ilmu"). Menurut *Webster* ," *Art*" adalah ketrampilan (*skill)* yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian, teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang ketrampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai perluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekadar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.[7].

Dalam proses belajar mngajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.

[7] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h..3

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pemiliham salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media yang sesuai, meskipun masih berbagai aspek ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar. *Hamlik* mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membengkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatanbelajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie & Lentz mengemukakan ada empat fungsi medi pembelajaran, khususnya`media, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi koknitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

2. Fungsi Media

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks materi pelajran.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar.

b. *Funsi kognitif* media visual terlihat dari temuan - temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

c. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks.

Menurut Kemp & Dayton dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda - beda.

b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat di asosiasikan sebgai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.

c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat, karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannyadapat diserap oleh siswa.

e. Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan bila mana integrasi kata dan gambar pelajaran dapat mengkomunikasikan elemen - elemen pengetahuan.

pengtahuan dengan cara terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.

f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan.

g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan proses`belajar dapat ditingkatkan.

h. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulag-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dapat dihilangkan.

Dale mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam pembelajaran. Adapun manfaat tersebut adalah :

a. Meningkatkan rasa saling pengertian dan simpati dalam kelas
b. Membuahkan perubahan signifikan tingkah laku siswa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Menunjukkan antara pelajaran dengan kebutuhan dan minat siswa dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.

d. Membawa kesegaran dan variasi bagipengalaman belajar siswa

e. Membuat hasil belajar lebih bermakna bagi berbagaikemampuan siswa

f. Memberikan umpan balik yang di perlukan yang dapat membantu siswa menemukan seberapa banyak yang telah mereka pelajari

g. Memperluas wawasan dan pengalaman siswa.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa manfaat fraktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar.

2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak.

3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu :

   a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas`dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio atau model.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

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, disamping secara verbal.

d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.

e. Kejadian atau percobaan yang 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 lamgsung dengan guru,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.[8]

3. Jenis – Jenis Media

Media pembelajaran sangat banyak macamnya. Jenis - jenis itu digolongkan menjadi beberapa diantaranya adalah : Media berbasis manusia adalah media yang tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi. Menurut *leshin* dan *kawan-kawan* media berbasis manusia adalah (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok dan lain-lain).

a) *Media berbasis cetakan,* materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas.

b) *Media berbasis visual* (imagie atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual berupa (a) *gambar representasi* sepeeti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagimana tampaknya suatu benda; (b) *diagram* yangmelukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan - hubungan ruang antara

[8] Azhar Arsyad,., *Media Pembelajaran.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h. 15-27

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

unsur-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel, grafik dan chart (bagan).

c) *Media berbasis audio-visual* adalah media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan yang penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan *storyboard* yang memerlukan prsiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

d) *Media berbasis komputer* .

e) Media berbasis komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda`dalam bidang pendidikan dan latihan.

Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer-Managed Instruction* (CMI).[9]

C. Media Audio – Visual

1. Pengetian Audio – Visual

Media audio – visual adalah penggabungan antara visual dan penggunaan suara yang memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting itu adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h..81 - 96

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Naskah yng menjadi bahan narasi disaring dari isi pelajaran yang kemudian disentesis kedalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi ini merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan visualisasi materi pelajaran.[10]

Audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan tekhnologi), meliputi media yang dapat dilihat dan didengar Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran. Sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.[11]

2. Jenis – Jenis Media Audio – Visual

Dalam pembahasan ini akan dipaparkan sebagian dari jenis – jenis media audio - visual yang dapat diklasifikasikan menjadi delapan kelas yaitu :

(a) Media audio visual gerak contoh, televisi, video tape, film dan media audio pada umumnaya seperti kaset program, piringan, dan sebagainya.

[10] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h 94
[11] http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(b) Media audio visual diam contoh, filmastip bersuara, slide bersuara, komik dengan suara.

(c) Media audio semi gerak contoh, telewriter, mose, dan media board.

(d) Media visual gerak contoh, film bisu

(e) Media visual diam contoh microfon, gambar, dan grafis, peta globe, bagan, dan sebagainya

(f) Media seni gerak

(g) Media audio contoh, radio, telepon, tape, disk dan sebagainya

(h) Media cetak contoh, televise.[12]

3. Langkah – Langkah Penggunaan Media Audio – Visual

a. Membuat Perangkat Pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa – siswi.

b. Menyiapkan buku, LKS atau sumber belajar lainnya sebagai acuan dalam pembelajaran.

c. Menulis naskah narasi

Sebelum menulis naskah narasi, ada hal – hal yang perlu diperhatikan diantaranya : (1) Tulisan singkat, padat, dan sederhana. (2) Tulis seperti mnulis judul berita, pendek dan tepat, berirama, dan mudah diingat. (3) Tulisan tidak harus berupa kalimat yang lengkap.

[12] http://www.sarjanaku.com/2011/05/media-audio-visual.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pikirkan Frase yang dapat melengkapi visual atau tuntun siswa kepada hal – hal yang penting. (4) Tulislah dalam kalimat aktif. (5) Usahakan setiap kalimat tidak lebih dari lima belas kata. (6) Setelah menulis narasi, baca narasi itu dengan suara keras. (7) Edit dan revisi naskah narasi itu sebagaimana perlunya.[13]

d. Menyiapkan dan menentukan jenis media Audio – Visual yang sesuai dengan materi dan kondisi siswa – siswi.

e .Memberikan penjelasan tentang penggunaan media audio – visual kepada siswa – siswi.

e. Mengkondisikan siswa – siswi agar siap menerima materi pembelajaran dengan menggunakan media audio visual.

Dari beberapa kajian teori yang dikemukakan para ahli maka peneliti dapat menyimpulkan alasan – alasan mengapa memakai media Audio – Visual dengan menggunakan : LCD, Laptop, Flash Disc, Slide, Spiker Aktif dan Shoft Copy naskah drama pendek , karena mempunyai kelebihan sebagai berikut :

a. Dapat menarik perhatian siswa – siswi, sehingga fokus pada materi pelajaran

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), h 94

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Pembelajaran tidak membosankan dan menjemukan

c. Bisa menyimak, mendengar dan membaca secara langsung

d. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana yang diinginkan

e. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat, dan mudah diserap oleh siswa – siswi.

f. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positip, beban guru untuk penjelasan yang berulang – ulang materi pelajaran brkurang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id