**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Kajian Tentang Media Pembelajaran**
2. **Pengertian Media Pembelajaran**
3. Media

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau penghantar [[1]](#footnote-2)1dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.[[2]](#footnote-3)2

Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) dikutip oleh Syaiful Anwar, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. [[3]](#footnote-4)3

Menurut Santosa S. Samijaya dikutip oleh Ahmad Rohani , media adalah semua bentuk perantara yang di pakai orang penyebar ide, sehingga ide/ gagasan itu sampai pada penerima.

Menurut P. Ely & Vemon S. Gerlach dikutip oleh Ahmad Rohani, pengertian media ada dua bagian, yaitu arti sempit dan arti luas.

1. Arti sempit, media itu berwujud : grafik, foto, alat mekanik dan alat elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi.
2. Arti luas, media yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang baru[[4]](#footnote-5)4

Dari beberapa pengertian di atas dapat dikatakan bahwa media memiliki peran yang sangat penting, yaitu suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan.[[5]](#footnote-6)5

Jadi media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara /sarana / alat untuk proses komunikasi ( proses belajar mengajar).

1. Pembelajaran

Pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Inggris, yaitu *instruction* yang artinya sebagai proses interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis.[[6]](#footnote-7)6

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.[[7]](#footnote-8)7Pembelajaran sama dengan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar merupakan serangkaian aktivitas yang di sepakati dan dilakukan guru murid untuk mencapai tujuan pendidikan secara optimal.[[8]](#footnote-9)8

1. Media Pembelajaran

Pendapat Schramm dikutip oleh Rayandra Arsyad tentang media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan ( informasi ) yang dapat di manfaatkan untuk keperluan pembelajaran[[9]](#footnote-10)9

Media pembelajaran menurut gerlach dan Ely dikuti oleh Rayandra Arsyad, memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia , materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan,ketrampilan atau sikap[[10]](#footnote-11)10

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

1. **Klasifikasi dan Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya.

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam [[11]](#footnote-12)11:
2. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
3. Media visual, yaitu media yang hanya bisa dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk dalam media ini adalah: Gambar, grafik dan model/maket.[[12]](#footnote-13)12
4. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.media ini dibagi lagimenjadi dua yaitu [[13]](#footnote-14)13:
5. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara ( sound slides ), film rangkai suara, dan cetak suara.
6. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video cassette.
7. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi dalam:
8. Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama.

Contoh : radio dan televisi

1. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunannya membutuhka ruang dan tempat yang khusus seperti film, sound slide, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

1. Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.

1. **Manfaat Dan Fungsi Media**

Hamalik mengemukakan dikutip oleh Arsyad Azhar 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. [[14]](#footnote-15)14

Levie & Lentz dikutip oleh Arsyad Azhar mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:[[15]](#footnote-16)15

1. Fungsi atensi media mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tiingkat kenikmataan siswa ketiika belajar (atau membaca teks ) tek) teks yaang bergambar.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitiian yang mengungkapkan bahwa lambang visumengungkapkan bahwa lambang visual gambarr memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. 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 dan mengingatnya kembali.[[16]](#footnote-17)16

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan- kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas ( dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatsi keterbatsan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lungkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa maka guru banyak mengalami kesulitaan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri.rus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diattasi dengan media pendidikan.
4. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.[[17]](#footnote-18)17

Secara khusus media pembelajaran memiliki fiungsi dan berperan seperti yang dijelaskan berikut ini :

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa- peristiwa tertentu.
2. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu.
3. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.[[18]](#footnote-19)
4. Mengembangkan sikap eksploratif
5. Metode mengajar akan lebih bervariasi tepat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak.[[19]](#footnote-20)
6. **Kriteria Pemilihan Media**

Dalam menggunakan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media tersebut dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip- Prinsip itu menurut Nana Sudjana dikutip oleh Syaiful Bahri dan Aswan Zain adalah:

1. Menemukan jenis media dengan tepat.
2. Menetapkan atau memperhitungkan subjek dengan tepat
3. Menyajikan media dengan tepat
4. Menempatkan atau memperhatikan media pada waktu, tempat dan situasi yang tepat.[[20]](#footnote-21)

Ada dua pendekatan yang dapat dilakukan dalam usaha memilih media pengajaran, yakni sebagai berikut:

1. Dengan cara memilih media yang telah tersedia di pasaran yang dibeli guru dan langsung dapat diuanakan dalam proses pengajaran.
2. Memilih berdasarkan kebutuhan nyata yang telah direncanakan,khusunya yang berkenaan dengan tujuan yang telah dirumuskan secara khusus dan bahan pelajaran yang hendak disampaikan.[[21]](#footnote-22)

Agar media pembelajaran itu tepat, disamping memenuhi prinsip-prinsip pemilihan, juga terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan sebagaimana diuraikan berikut ini:

1. Objektivitas

Unsur subjektivitas guru dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya, guru tidak boeh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi.

1. Progam pengajaran

Progam pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strrukturnya, maupun kedalamannya.

1. Sasaran program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran.

1. Situasi dan kondisi

Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pengajaran yang akan digunakan. Situasi dan kondisi yaang dimaksud meliputi:

1. Situuasi dan kondisi sekolah ataau teempat dan ruangan yang akan diperguanakan, seperti ukurannya, perlengkapannyaa, veentilasinya.
2. Situasi serta kondisi anak didik yang akan meengikutii pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, daan kegairahannya.
3. Kualitas teknik

Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat.

1. Keefektifan dan efisiensi penggunaan

Keefektifan berkenaan dengan hasil yang tercapai, sedangkan efisiensi berkenaan denngaan proses pencapaian hasil tersebut.[[22]](#footnote-23)

Kriteria-kriteria dalam pemilihan media, menurut Nana Sudjana & Ahmad Rifa’i dikutip oleh Pupuh Fathurrohman mengemukakan rumusan pemilihan media dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatan dalam tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih diatas dasar tujuan-tujuan instrruksional yang telah ditetapkan.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan-bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
3. Kemudahan memmperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah di buat oleh guru pada waktu mengajar.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakan apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
5. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa.[[23]](#footnote-24)

Kriteria-kriteria yang menjadi fokus disini antara lain:

1. Karakteristik siswa

Karakteristik siswa adalah keseluruhan pola kelakuan dan kemampuan yang ada pada siswa sebagai hasil dari pembawaan dan pengalamannya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya.

1. Tujuan belajar

Dasar pertimbangan yang lainya adalah merumuskan tujuan belajar. Secara umum tujuan belajar yang diusahakan untuk dicapai meliputi tiga hal, yakni untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep ketrampilan, serta pembentukan sikap.

1. Sifat bahan ajar

Isi pelajaran atau bahan ajar memiliki keragaman dari sisi tugas yang ingin dilakukan siswa. Tugas-tugas tersebut biasanya menuntut adanya aktivitas dari para siswanya.

1. Pengadaan media

Dilihat dari segi pengadaannya, menurut Arief S. Sadiman, media dapatdibagi menjadi dua macam, pertama, media jadi (*by utilization),* yakni media yang sudah menjadi komoditi perdagangan. Kedua, media rancangan (*by design*), yaitu media yang dirancang secara khusus untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, media ini besar kemungkinan sesuai tujuan pembelajaran.

1. Sifat pemanfaatan media

Dalam pemilihan media pembelajaran perlu juga mempertimbangkan sifat pemanfaatannya.[[24]](#footnote-25)

1. **Kajian Tentang Media Visual Gambar**
2. **Media visual**
   1. pengertian media visual

yang dimaksud dengan media visual dalam konsepsi pengajaran visual adalah setiap gambar, model, benda, atau alat yang dapat memberikan pengalaman visual yang nyata kepada siswa.[[25]](#footnote-26)

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. [[26]](#footnote-27)

Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal visual terdiri dari kata-kata dalam bentuk tulisan; dan pesan nonverbal visual adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol non verbal visual. Posisi nonverbal visual sebagai pengganti bahasa. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan.[[27]](#footnote-28) Sedangkan menurut Yudhi Munadi media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan.[[28]](#footnote-29) Termasuk dalam jenis media ini adalah media visual non proyeksi dan media visual proyeksi.

Penggunaan media visual ini dalam pengajaran dimaksudkan:

1. Memperkenalkan, membentuk dan memperkaya, serta memperjelas pengertian yang abstrak.
2. Mengembangkan sikap yang diinginkan
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut

Konsepsi penggunaan media visual ini menekankan pada suatu keyakinanbahwa pengguanaan bahan-bahan visual dalam pembelajaran dapat menyajikan gagasan yang abstrak menjadi lebih konkrit. Kelemahan dari konsep pengajaran visual ini adalah:

1. Menekankan pada bahan visual itu sendiri sehingga tidak ada perencanaan dan evaluasi
2. Bahan visual hanya dipandang sebagai “alat bantu” guru untuk kegiatan pembelajaran dan bukan sebagai sumber belajar.
3. Unsur-Unsur dan Prinsip-Prinsip Media Visual

Pengembangan media visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas:

1. Garis adalah kumpulan dari titik-titik
2. Bentuk adalah sebuah konsep simbol yang dbangun atas garis-garis atau gabungan garis dengan konsep-konsep lainnya.
3. Warna digunakan untuk memberi kesan pemisahan atau penekanan, juga untuk membangun keterpaduan, bahkan dapat mempertinggi tingkat realisme dan menciptakan respon emosional tertentu.
4. Tekstur digunakan untuk menimbulkan kesan kasar dan halus, juga untuk memberikan penekanan seperti halnya warna.[[29]](#footnote-30)

Keberhasilan penggunaan media visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan visual. Hal ini dapat dicapai apabila simbol pesan visual untuk pembelajaran hendaknya memiliki prinsip sebagai berikut:

* 1. Kesederhanaan

Kesederhanaan pada umumnya mengacu pada sejumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu.

* 1. Penekanan

Meskipun penyajian visual dirancang sesederhana mungkin, seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur tang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. dengan menggunakan ukuran , hubungan-hubungan prespektif, warna.

* 1. Keterpaduan

Ia mengacu pada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama.[[30]](#footnote-31)

1. Jenis-Jenis Media Visual

Media visual dilihat dari cara atau teknik penggunaan dibagi menjadi dua yaitu:

1. Media visual yang diproyeksikan

Media visual yang dapat diproyeksikan pada dasarnya adalah media yang menggunakan alat proyeksi (projector) sehingga gambar atau tulisan tampak pada layar (screen). Media proyeksi ini bisa membentuk media proyeksi diam, misalnya gambar diam (still pictures) dan media proyeksi gerak, misalnya gambar bergerak (motion picture).[[31]](#footnote-32)

1. Media visual tidak diproyeksikan

Media visual tidak diproyeksikan merupakan jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran karena penggunaanya sederhana, tidak memerlukan perlengkapan dan relatif tidak mahal. Media ini dapat menterjemahkan ide abstrak menjadi lebih realistik.

Beberapa jenis media visual tidak diproyeksikan yang sering digunakan dalam pembelajaran antara lain:

* + 1. Benda realita (benda nyata)

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar, atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Sudjana dalam Muhammad Zaini mengungkapkan bahwa menggunakan benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real like materials*) dalam pengajaran sering kali paling baik, dalam menampilkan benda-benda nyata tentang ukuran, suara, gerak-gerik, permukaan, bobot badan, bau, serta manfaatnya.[[32]](#footnote-33)

Kelebihan benda realita adalah:

1. Dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret dan waktu retensi lebih panjang.
2. Pelajaran akan mudah dimengerti
3. Pelajaran akan lebih mudah diingat

Kelemahan benda realita adalah:

1. Keterbatasn ruang dan waktu
2. Mahal
   * 1. Model dan prototipe

Model dan prototipe adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.[[33]](#footnote-34)

Kelebihan model dan propotipe adalah:

1. Dapat dibawa ke ruang kelas
2. Mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita

Kelemahan model dan propotipe adalah:

1. Tidak semua orang mampu mengembangkan media ini
2. Tidak mampu memberikan pengalaman langsung
   * 1. Media cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak.[[34]](#footnote-35)

* + 1. Media grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbul visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.[[35]](#footnote-36) Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan apabila hanya dilakukan melalui penjelasan verbal. Beberapa contoh media grafis antara lain: kartun, gambar, komik, bagan, grafik, dan lain-lain.

1. **Media Gambar**
2. Pengertian media gambar

Media gambar merupakan salah satu jenis media visual grafis. Gambar adalah media pembelajaran yang sering digunakan. Media ini merupakan bahasa yang umum, dapat dimengerti, dan dinikmati oleh semua orang dimana-mana gambar berfungsi menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan.pesan yang disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikatif visual. [[36]](#footnote-37)

Gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi. [[37]](#footnote-38)gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan photo.[[38]](#footnote-39)gambar atau photo merupakan salah satu media visual yang paling sering di gunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini di sebabkan karena gambar atau foto memiliki beberapa kelebihan, yakni sifatnya konkret, lebih realistis dibandingkan media verbal, dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua, murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.[[39]](#footnote-40) Menurut Weidenmann dalam buku Lehren Mit Bildmedien menggambarkan bahwa melihat sebuah foto atau gambar lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar. Melalui membaca yang dapat di ingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%.[[40]](#footnote-41)gambar merupakan media visual yang penting dan mudah di dapat. Dikatakan penting sebab ia dapat mengganti kata verbal, mengkonkritkan yang abstrak, dan mengatasi pengamatan manusia. Gambar dapat membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan dengan kata-kata. Akan tetapi, karena setiap orang merasa mudah untuk memperoleh gambar, ia menganggapnya sebagai hal yang biasa atau terlalu biasa sehingga melupakan manfaatnya.[[41]](#footnote-42)

Gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sketsa, lukisan dan foto.[[42]](#footnote-43) Sketsa dapat juga disebut sebagai gambar garis (*stick figure* ) yakni gambar sederhana atau draf kasar yang melukskan bagian pokok suatu obyek tanpa detail.

Lukisan adalah gambar hasil representatif simbolis dan artistik seseorang tentang suatu obyek atau situasi.

Foto adalah hasil pemotrertan atau photografi menggunakan kamera foto. Sama dengan media visual gambar fotopun merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan obyek dengan lebih konkret lebih realistis dan lebih akurat.

1. Kriteria media gambar

Sebuah gambar yang bermakna paling tidak memiliki kriteria sebagai berikut:

1. Gambar harus mengandung sesuatu yang dapat dilihat dan penuh dengan informasi/data. Sehingga gambar tidak hanya sekedar gambar yang tidak mempunyai arti atau yang tidak ada yang dapat dipelajari.
2. Gambar bermakna dan dapat dimengerti sehingga si pembaca gambar benar-benar mengerti tidak salah pengertian.
3. Lengkap rasional untuk digunakan dalam proses pembelajaran, bahannya diambil dari sumber yang benar. Sehingga jangan sampai gambar miskin informasi yang akibat penggunaannya tidak belajar apa-apa.[[43]](#footnote-44)
4. Kelebihan media gambar

Kelebihan media ini adalah sebagai berikut:

1. Bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh
2. Tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya
3. Dapat membandingkan suatu perubahan
4. Dapat divariasi antara media satu dengan media yang lainya[[44]](#footnote-45).
5. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
6. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.[[45]](#footnote-46)
7. Sifatnya kokret, lebih realistis dibandingkan dengan media verbal
8. Dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja, baik untuk usia muda maupun tua
9. Murah harganya dan tidak memerlukan peralatan khusus dalam penyampaiannya.[[46]](#footnote-47)

Adapun manfaat media gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan. [[47]](#footnote-48)

Pada waktu pembuatan media gambar perlu memperhatikan faktor-faktor yang mengkombinasikan unsur-unsur desainnya yaitu: keseimbangan, kesinambungan, aksentuasi, dominasi dan keseragaman.[[48]](#footnote-49)

1. Jenis-jenis media gambar

Jenis-jenis media gambar antara lain:

1. Foto dokumentasi, yaitu gambar yang mempunyai nilai sejarah bagi individu maupun kelompok masyarakat.
2. Foto aktual, yatu gambar yang menjelaskan sesuatu kejadian yang meliputi berbagai aspek kehidupan, misalnya, gempa, topan, dan sebagainya
3. Foto pemandangan, yatu gambar yang digunakan untuk mempengaruhi orang atau masyarakat konsumen
4. Foto simbolis yaitu gambar yang menggunakan bentuk simbol atau tanda yang mengungkapkan pesan tertentu dan dapat mengungkapkan kehidupan manusia yang mendalam serta gagasan-gagasan atau ide-ide anak didik.
5. **Media Visual Gambar**

Media berbasis visual memegang peran yang sangat penting dalam poses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Bentuk visual salah satunya berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda.

Gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian pada peserta didik. sehingga dengan menggunakan gambar peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.

Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan intruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi lebih luas, lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik.

Adapun manfaat media visual gambar dalam proses instruksional adalah penyampaian dan penjelasan mengenai informasi, pesan, ide dan sebagainya dengan tanpa banyak menggunakan bahasa-bahasa verbal, tetapi dapat lebih memberi kesan.

Ada berbagai prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual gambar, sebagai berikut:

1. Usahakan sajian visual itu sesederhana mungkin dengan menggunakan dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram.
2. Visualisasi digunakan untuk menekankan informasi sasaran, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
3. Gunakan gambar untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum nemyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh siswa mengorganisasi informasi.
4. Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat.
5. Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep yang divisualisasikan itu secara seimbang
6. Hindari sajian visual yang tak berimbang
7. Tekankan kejelasan dan kecepatan dalam smua sajian.
8. Gunakan warna secara realistis
9. Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponnen.[[49]](#footnote-50)
10. **Kajian tentang Prestasi Belajar**
11. **Pengertian Prestasi Belajar**

Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu prestatie. Kemudian dalam bahasa indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. [[50]](#footnote-51)Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok. Sedangkan menurut Mas’ud Hasan Abdul Dahar dalam Djamarah bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan k kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu. [[51]](#footnote-52)

Pendapat WJS.Poerwadarminta yang dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah, bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai ( dilakukan, dikerjakan,dan sebagainya). Sedangkan menurut Mas’ud Khasan Abdul Qohar dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah, prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Sementara Nasrun Harahap dan kawan-kawan dikutip oleh Syaiful Bahri Djamarah memberikan batasan bahwa prestasi adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai nilai yang terdapat dalam kurikulum.[[52]](#footnote-53)

Dari beberapa pengertian prestasi yang dikemukakan para ahli di atas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan namun intinya sama yakni, hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu dapat dipahami bahwa, prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan,diciptakan yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Selanjutnya pengertian belajar, untuk memahami pengertian tentang belajar berikut dikemukakan beberapa pengertian belajar diantaranya :

Belajar menurut pandangan B.F.Skinner dikutip oleh Syaiful Sagala adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progressif.[[53]](#footnote-54)selanjutnya belajar menurut Gagne dikutip oleh Dimyati dan Mudjiono merupakan suatu kegiatan yang kompleks.[[54]](#footnote-55) Hilgard dan bower menambahkan dalam bukunya *theories of learning* dikutip oleh Nashar, mengemukakan “ belajar merupakan berhubungan dengan tingkah laku seseorang terhadap situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak bisa dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang (misalnya kelelahan, pengaruh obat, dan sebagainya).[[55]](#footnote-56)lebih lanjut belajar merupakan rangkaian kegiatan jiwa raga, psikofisik untuk menuju keperkembangan pribadi manusia seutuhnya yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa kognitif, afektif dan psikomotor.[[56]](#footnote-57)

Dari beberapa pengertian belajar di atas jelas terlihat perbedaan pada kata kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama bahwa belajar merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar dan rutin pada seseorang sehingga akan mengalami perubahan secara individu baik pengetahuan, keterampilan, sikap dan tingkah laku yang dihasilkan dari proses latihan dan pengalaman individu itu sendiri dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Adapun pengertian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagi hasil-hasil aktivitas dalam belajar[[57]](#footnote-58)prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.[[58]](#footnote-59)

Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuannya masing-masing. Dalam hal ini prestasi belajar merupakan suatu kemajuan dalam perkembangan siswa setelah ia mengikuti kegiatan belajar dalam waktu tertentu. Seluruh pengetahuan, keterampilan, kecakapan dan perilaku individu terbentuk dan berkembang melalui proses belajar. Jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauhmana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikannya, biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

Untuk mengetahui keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi dalam belajar diperlukan suatu pengukuran yang disebut dengan tes prestasi. Tujuan tes pengukuran ini memberikan bukti peningkatan atau pencapaian prestasi belajar yang diperoleh, serta untuk mengukur sejauh mana ketrampilan peserta didik dalam menguasai mata pelajaran.Tes prestasi belajar merupakan tes yang di susun secara terencana untuk mengungkapkan performans subyek dalam menguasai bahan atau materi yang diajarkan.[[59]](#footnote-60)

Fungsi utama tes prestasi dikelas adalah mengukur prestasi belajar siswa. Menurut Robert L. Ebel dikutip oleh Syaifudin Azwar “Fungsi utama tes prestasi dikelas adalah mengukur prestasi belajar para siswa dan membantu para guru untuk memberikan nilai yang lebih (valid) dan lebih dapat dipercaya (reliable).[[60]](#footnote-61)

1. **Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Aktivitas belajar siswa tidak selamanya berlangsung wajar, kadangkadang lancar dan kadang-kadang tidak, kadang-kadang cepat menangkap apa yang dipelajari, kadang-kadang terasa sulit untuk dipahami. Dalam hal semangat pun kadang-kadang tinggi dan kadang-kadang sulit untuk bisaberkosentrasi dalam belajar. Demikian kenyataan yang sering kita jumpai pada setiap siswa dalam kehidupannya sehari-hari di dalam aktivitas belajar mengajar.

Setiap siswa memang tidak ada yang sama, perbedaan individual inilah yang menyebabkan perbedaan tingkah laku belajar dikalangan siswa, sehingga menyebabkan perbedaan dalam prestasi belajar. Prestasi belajar merupakan hasil dari suatu proses yang di dalamnya terdapat sejumlah faktor yang saling mempengaruhi, tinggi rendahnya prestasi belajar siswa tergantung pada faktor-faktor tersebut.

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengauhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Pengenalan terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar penting sekali artinya dalam rangka membantu murid dalam mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya.[[61]](#footnote-62)

1. Yang tergolong faktor internal antara lain:
2. Faktor jasmani (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
3. Faktor psikologi baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas:
4. Faktor intelektif yang meliputi:
5. Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
6. Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
7. Faktor non intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
8. Faktor kematangan fisik maupun psikis.
9. Yang tergolong faktor eksternal, ialah:
10. Faktor sosial yang terdiri atas:
11. Lingkungan keluarga

Faktor keluarga sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi dari keluarga antara lain: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan dan suasana rumah.

1. Lingkungan sekolah

Faktor sekolah dapat berupa cara guru mengajar, alat-alat pelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dan murid, disiplin sekolah, dan media pendidikan.

1. Lingkungan masyarakat

Faktor yang mempengaruhi terhadap prestasi belajar siswa antara lain teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di lingkungan keluarganya.

1. Lingkungan kelompok
2. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
3. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
4. Faktor lingkungan spiritual.[[62]](#footnote-63)

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor-faktor stimulus belajar, yang dimaksudkan yaitu segala hal diluar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Berikt dikemukakan beberapa hal yang berhubungan dengan faktor-faktor stimulus belajar.
2. Panjangnya bahan pelajaran
3. Kesulitan bahan pelajaran
4. Berartinya bahan pelajaran
5. Berat ringannya tugas
6. Suasana lingkungan eksternal
7. Faktor-faktor metode belajar, metode belajar yang dilakukan guru sangat mempengaruhi metode belajar yang di pakai oleh si pelajar. Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikutt ini:
8. Kegiatan berlatih atau praktik,
9. *Overlearning* dan *drill,*
10. Resitsi selama belajar,
11. Pengenalan tentang hasil-hasil belajar,
12. Belajar dengan keseluruhan dan dengan bagian-bagian
13. Penggunaan modalitas indra,
14. Bimbingan dalam belajar,
15. Kondisi-kondisi intensif
16. Faktor-faktor individual

Faktor-faktor individual menyangkuthal-hal berikut:

1. Kematangan
2. Faktor usia kronologis
3. Faktor perbedaan jenis kelamin
4. Pengalaman sebelumnya
5. Kapasitas mental

Dalam tahap perkembangan tertentu, individu mempunyai kapasitas-kapasitas mental yang berkembang akibat dari pertumbuhan dan perkembangan fungsi fisiologis pada sistem syaraf dan jaringan ot

1. Kondisi kesehatan jasmani

Orang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Orang yang badannya sakit akibat penyakit-penyaakit kelelahan tidak akan dapat belajarr dengan efeektif.

1. Kondisi kesehatan rohani

Gangguan serta cacat-cacat mental pada seseorang sangat mengganggu hal belajar yang bersangkutan.

1. Motivasi

Motivasi menurut sumadi suryabata[[63]](#footnote-64)keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif, dan tujuan, sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar.

1. **Fungsi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar ( *achievement*) semakin terasa penting untuk dibahas, karena mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain:

1. Prestasi belajar sebagai indikator kuantitas dan kualitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
2. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (couriosity) dan merupakan kebutuhan umum manusia.
3. Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (feedback) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4. Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan. Indikator intern dalam arti bahwa prestasi belajar dapat dijdikan indikator tingkat produktivitas suatu institusi pendidikan. Asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan anak didik. Indikator ekstern dalam arti bahwa tinggi rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan peserta didik di masyarakat.asumsinya adalah kurikulum yang digunakan relevan pula dengan kebutuhan masyarakat.
5. Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik.dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus di perhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran.[[64]](#footnote-65)
6. **Kajian Tentang Pendidikan Kewarganegaraan**
7. **Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan**

Secara bahasa, istilah “*Civic Education*” oleh sebagian pakar diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia menjadi Pendidikan Kewargaan dan Pendidikan Kewarganegaraan.[[65]](#footnote-66)

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan dan atau latihan bagi peranannya di masa mendatang.[[66]](#footnote-67)selanjutnya achmad munib dikutip oleh Daryanto mengatakan pendidikan merupakan usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggungjawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.[[67]](#footnote-68)Kewaraganegaraan berasal dari kata warga negara yang secara singkat berarti sekelompok manusia yang menjadi anggota suatu negara. Kewaraganegaraan dalam rangka pendidikan, diartikan kesadaran dan kecintaan serta berani membela bangsa dan negara.[[68]](#footnote-69) Pendidikan kewarganegaraan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam mengembangkan kecintaan, kesetiaan, keberanian untuk berkorban membela bangsa dan tanah air Indonesia.[[69]](#footnote-70)

Mata pelajaran kewaraganegaan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, ussia dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang terampil, cerdas, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.[[70]](#footnote-71)

Pendidikan Kewarganegaraan menurut Depdiknas dikutip oleh Dodi Supandi adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD NRI 1945. Lebih lanjut Somantri dikutip oleh Dodi Supandi mengemukakan bahwa: Pendidikan Kewarganegaraan merupakan usaha untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antar warga negara dengan negara serta pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.[[71]](#footnote-72)

Mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada peembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarter yang diamantkan oleh pancasila dan UUD1945.

Fungsinya sebagai wahana untuk membentuuk warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berfikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD 1945.[[72]](#footnote-73)

1. **Tujuaan Pendidikan Kewarganegraan**

Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran berbangsa dan bernegara serta berjiwa demokratis yang berkeadaban.[[73]](#footnote-74) Selanjutnya tujuan pembelajaran secara singkat adalah memupuk kesadaran kewajiban asasi dalam usaha pembelaan negara dengan perilaku cinta tanah air serta dalam usaha pertahanan keamanan negara dengan kesadaran berbangsa dan bernegara yang berpola pikir komprehensif integral.[[74]](#footnote-75) Sedangkan tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah untuk memberikan kompetensi-kompetensi sebagai berikut:

1. berfikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan.
2. Berpartisipasi secara bermutu dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
3. Berkembang secara demokratis dan positif untuk membentuk diri berdasarkan pada karakter-karakter masyarakat indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya.
4. Berintraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi dan komunikasi.[[75]](#footnote-76)
5. **Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan**

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa indonesia, sumpah pemuda, keutuhan negara kesatuan republik indonesia, partisipasi dalam pembelajaran negara, sikap positif terhadap negara kesatuan republik indonesia, keterbukaan dan jaminan keadilan.
2. Norma hukum dan peraturan, meliputi : tertib dalam kehidupan keluarga, tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan nasional.
3. Hak asasi manusia, meliputi : hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrumen nasional dan internasional HAM, pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, meliputi : hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeeluarkan pendapat, menghargai kepuuttusan bersama, prestasi diri, persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, meliputi : proklamasi kemerdekaan dan konstitusi bersama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, meliputi : pemerintah desa dan kecamatan, pemerintah daerah dan otonomi, pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, pers dalam masyarakat demokrasi.
7. Pancasila, meliputi: kedudukan pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasiladalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi, meliputi : globalisasi di lingkungan, politik luar negeri indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan ornganisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.[[76]](#footnote-77)
9. **Media Visual Gambar untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan**

Guru memiliki berbagai cara meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran. Banyak fungsi dan manfaat menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai distributor pesan verbal dari pendidik kepada peserta didik (proses komunikasi) dan sebagainya.

Proses komunikasi mencangkup pengiriman pesan dari sistem saraf orang lain dengan maksud untuk menghasilkan sebuah makna yang serupa dengan yang ada didalam pikiran si pengirim. Kata mempunyai makna setelah di asosiasikan dengan referan atau rujukan. Oleh karena itu untuk menghindari komunikasi tidak efektif dalam proses belajar mengajar hendaknya guru menunjukkan referennya, yakni menghadirkan simbol-simbol nonverbal dalam proses pembelajaran diantarannya adalah gambar.

Mata pelajaran kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada peembentukan diri yang beragam dari segi agama, sosiokultural, bahasa, usia, dan suku bangsa untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD1945. Media yang di tekankan disisni adalah media visual gambar. Media visual gambar yaitu media pembelajaran dua dimensi yang menekankan pada alat indra penglihatan.

Dengan menggunakan media visual gambar mampu menanggulangi kejenuhan dan kebingungan siswa memahami suatu materi khususnya materi mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Ini didasarkan pada pendapat Weidenmann dalam buku Lehren Mit Bildmedien yang mengatakan bahwa orang membaca yang dapat di ingat hanya 10%, dari mendengar yang diingat 20%, dan dari melihat yang diingat 30%. Pendidikan kewarganegaraan merupakan pendidikan yang mengedepankan pada ketercapaian siswa menjadi warga negara yang baik yang sesuai dengan moral agama pancasila dan UUD 1945. Hal ini harus benar-benar terpatri dalam diri peserta didik oleh karena itu mutlak di gunakan media visual gambar agar tetap diingat dalam kehidupannya.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan adalah media gambar. Dengan menggunakan karakter-karakter yang di sukai anak-anak, tetapi tetap mengedepankan sisi pendidikan dan pemahaman siswa terhadap materi ini. Karena nilai pendidikannya cukup besar terutama untuk menarik perhatian dan dapat mempengaruhi sikap serta perilaku.

Sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang membutuhkan sebuah media penunjang proses pembelajaran khususnya pada materi Kebebasan berorganisasi , materi ini dipelajari dikelas V, dalam materi ini terdapat penjelasan pengertian organisasi jenis-jenis organisasi, kebebasan berorganisasi . Hal ini sangat menyulitkan siswa karena disamping penyajiannya yang kurang menarik dan monoton yaitu dengan penggunaan metode ceramah ditambah dengan harus menghafal untuk mempelajari materi ini. Peneliti memiliki asumsi bahwa penggunanaan media visual gambar dapat menumbuhkan respon positif siswa terhadap pembelajaran. Disamping itu penggunaan media gambar yang tepat, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama dalam ingatan anak. Dan membuat proses belajar menjadi menarik dan menyenangkan, sehingga dapat mengurangi kesalah pahaman dan ketidakjelasan bahan (materi). Sehingga siswa tidak lagi perlu menghafal.

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Karena apabila hanya dengan mendengar informasi verbal dari guru, siswa mungkin kurang memahami pelajaran dengan baik. Akan tetapi, jika hal itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami sendiri melalui media maka pemahaman siswa pasti akan lebih baik.

Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat lebih meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. 1 Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*.(Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 120 [↑](#footnote-ref-2)
2. 2 Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum & Konsep Islami*. (Bandung: PT Rafika Aditama, 2010), hal. 65 [↑](#footnote-ref-3)
3. 3 Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hal. 113 [↑](#footnote-ref-4)
4. 4 Ahmad Rohani, *Media Intruksional Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 2-3 [↑](#footnote-ref-5)
5. 5 Rayandra Asyhar , *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. ( Jakarta: Tim GP Press, 2011), hal. 5 [↑](#footnote-ref-6)
6. 6 *Ibid*., hal. 6 [↑](#footnote-ref-7)
7. 7 Rayandra Asyhar , *Kreatif Mengembangkan Media...,* hal.7 [↑](#footnote-ref-8)
8. 8 Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*..., hal.10 [↑](#footnote-ref-9)
9. 9 Rayandra Asyhar , *Kreatif Mengembangkan Media*..., hal. 7 [↑](#footnote-ref-10)
10. 10 *Ibid.,* hal. 8 [↑](#footnote-ref-11)
11. 11 Wina Sanjaya*, Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajara*n. (Jakarta: PT Fajar Interpratama, 2009), hal. 211 [↑](#footnote-ref-12)
12. 12 *Ibid*., hal. 179 [↑](#footnote-ref-13)
13. 13 Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*..., hal. 125 [↑](#footnote-ref-14)
14. 14 Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakata: PT Rajagrafindo Persada, 2010), hal. 15 [↑](#footnote-ref-15)
15. 15 *Ibid*., hal. 16 [↑](#footnote-ref-16)
16. 16 *Ibid*., hal. 17 [↑](#footnote-ref-17)
17. 17 Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2008), hal. 17 [↑](#footnote-ref-18)
18. Sanjaya, *Perencanaan dan Desain...,* hal. 208 [↑](#footnote-ref-19)
19. Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal. 12 [↑](#footnote-ref-20)
20. Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*..., hal. 128 [↑](#footnote-ref-21)
21. Oemar Hamalik*, Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2010), hal. 203 [↑](#footnote-ref-22)
22. Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar*..., hal. 130 [↑](#footnote-ref-23)
23. Fathurrohman, *Strategi Belajar Mengajar*..., hal.71-72 [↑](#footnote-ref-24)
24. Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: GP Press, 2010 ), hal.187 [↑](#footnote-ref-25)
25. Moch muarifin, *et. all*., *Media Pembelajaran*. (Kediri: Modul Tidak Diterbitkan,Rayon 143), hal. 38 [↑](#footnote-ref-26)
26. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*..., hal. 91 [↑](#footnote-ref-27)
27. Sri Anitah. W, *et. all*., *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 6.17 [↑](#footnote-ref-28)
28. Munadi, *Media Pembelajaran...,* hal. 81 [↑](#footnote-ref-29)
29. Munadi, *Media Pembelajaran...,* hal. 81 [↑](#footnote-ref-30)
30. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media*..., hal. 54 [↑](#footnote-ref-31)
31. Sri Anitah.W, *et. all*, *Strategi Pembelajaran di SD*..., hal. 6.17 [↑](#footnote-ref-32)
32. Muhammad Zaini, *Pengembangan Kurikulum: Konsep Implementasi Evaluasi dan Inovasi.* (Yogyakarta: Teras, 2009), hal. 95 [↑](#footnote-ref-33)
33. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media*..., hal. 56 [↑](#footnote-ref-34)
34. *Ibid*., hal. 57 [↑](#footnote-ref-35)
35. Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting...,* hal 19 [↑](#footnote-ref-36)
36. Cecep Kusnadi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Graha Indonesia, 2011), hal. 45 [↑](#footnote-ref-37)
37. Rayandra Arsyad, *Kreatif Mengembangkan...,* hal. 57 [↑](#footnote-ref-38)
38. Munadi, *Media Pembelajaran...,* hal.85 [↑](#footnote-ref-39)
39. Sanjaya, *Perencanaan dan Desain*..., hal. 215 [↑](#footnote-ref-40)
40. Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008 ), hal.178 [↑](#footnote-ref-41)
41. Munadi, *Media Pembelajaran*..., hal. 89 [↑](#footnote-ref-42)
42. Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media*..., hal. 58 [↑](#footnote-ref-43)
43. Majid, *Perencanaan Pembelajaran...,* hal. 179 [↑](#footnote-ref-44)
44. Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting...,* hal. 19 [↑](#footnote-ref-45)
45. Arief S. Sadiman, *et. all*., *Media Pendidikan Pengertian...,* hal 29 [↑](#footnote-ref-46)
46. Asep Jamaludin, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal. 45 [↑](#footnote-ref-47)
47. Ahmad Rohani, *Media Instruksional*..., hal. 76 [↑](#footnote-ref-48)
48. Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya...,* hal. 21 [↑](#footnote-ref-49)
49. Jamaludin, *Media Pembelajaran Manual dan Digital...,* hal. 95 [↑](#footnote-ref-50)
50. Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remadja Rosdakarya, 2011), hal. 12 [↑](#footnote-ref-51)
51. http://aadesanjaya.blogspot.com/2011/02/prestasi-belajar.html", diakses 24 April 2012 [↑](#footnote-ref-52)
52. Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 20-21 [↑](#footnote-ref-53)
53. Syaiful Sagala*, Konsep dan Makna Pembelajaran*.( Bandung: CV Alfabeta, 2005), hal. 14 [↑](#footnote-ref-54)
54. Dimyati Dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. ( Jakarta: PT Rineka Cipta, 2006), hal. 10 [↑](#footnote-ref-55)
55. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT Remadja Rosdakarya, 2011), hal. 84 [↑](#footnote-ref-56)
56. Nashar, *Peranan Motivasi dan Kemampuan Awal dalam Kegiatan Pembelajaran*. (Jakarta: Delia Press, 2004), hal. 81 [↑](#footnote-ref-57)
57. Djamarah, *Prestasi Belajar*..., hal. 25 [↑](#footnote-ref-58)
58. http://aadesanjaya.blogspot.com/2010/12/kedisiplinan-belajar-siswa. html, diakses 24 April 2012 [↑](#footnote-ref-59)
59. Syaifudin Azwar, *Tes Prestasi.* (Jakarta: Pustaka Pelajar, 2001), hal. 9 [↑](#footnote-ref-60)
60. *Ibid.,* hal 14 [↑](#footnote-ref-61)
61. Abu Ahmadi, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), hal. 138 [↑](#footnote-ref-62)
62. Ahmadi, *Psikologi Belajar*..., hal. 138 [↑](#footnote-ref-63)
63. Djalii, *Psikologi Pendidikan*..., hal. 101 [↑](#footnote-ref-64)
64. Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*. (Bandung: PT Remadja Rosdakarya, 2011), hal. 12-13 [↑](#footnote-ref-65)
65. Dodi Supandi, *Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan*,Dalam Blogspot.Com/", Diakses 24 April 2012 [↑](#footnote-ref-66)
66. Noor MS Bakry, *Pedidikan Kewarganegaraan*. (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009), hal. 2 [↑](#footnote-ref-67)
67. Daryanto, *Media Pembelajaran*..., hal. 1 [↑](#footnote-ref-68)
68. Noor MS Bakry, *Pedidikan*..., hal. 3 [↑](#footnote-ref-69)
69. *Ibid*., hal. 3 [↑](#footnote-ref-70)
70. Arnie Fajar, *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. (Bandung: PT Remadja Rosdakarya, 2005) hal.141 [↑](#footnote-ref-71)
71. Dodi Supandi, *Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan.* Dalam Blogspot.Com/", Diakses 24 April 2012 [↑](#footnote-ref-72)
72. Arnie Fajar*, Portofolio...,* hal. 141 [↑](#footnote-ref-73)
73. Noor MS Bakry, *Pedidikan Kewarganegaraan*. ( Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009), hal. 2 [↑](#footnote-ref-74)
74. MS Bakry, *Pedidikan Kewarganegaraan...,* hal. 9 [↑](#footnote-ref-75)
75. Arnie Fajar, *Portofolio*..., hal. 143 [↑](#footnote-ref-76)
76. *KTSP MI Tasmirit Tarbiyah*, 2011-2012 [↑](#footnote-ref-77)