

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Kajian tentang Kompetensi Pedagogik Guru

###### a. Kajian tentang Kompetensi Guru

Menurut asal katanya, *competency* berarti kemampuan atau kecakapan. Selain memiliki arti kemampuan, kompetensi juga diartikan *the state of being legally competent or qualified* yang memiliki arti keadaan berwenang atau memenuhi syarat sesuai ketentuan hukum.<sup>1</sup> Pada Undang-Undang RI No. 14 Thn 2005 tentang Guru dan Dosen pasal 1 ayat 10 dinyatakan secara tegas bahwa “kompetensi adalah seperangkat pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru atau dosen dalam melaksanakan tugas keprofesionalan”.<sup>2</sup>

Istilah kompetensi guru itu sendiri memiliki banyak makna, Broke dan Stone mengemukakan dalam buku E. Mulyasa bahwa kompetensi guru sebagai *descriptive of qualitative nature of teacher behavior appears to be entirely* ialah kompetensi guru

---

<sup>1</sup>Jamil Suprihatiningrum, *Guru Profesional Pedoman Kinerja, Kualifikasi Dan Kompetensi Guru*, (Jogjakarta : Ar-Ruzz Media, 2013), hal.97

<sup>2</sup>Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen, (Jakarta : Sinar Grafika, Cet. Ketiga 2010), hal. 4

merupakan gambaran kualitatif tentang hakikat perilaku guru yang penuh arti.<sup>3</sup> Kemudian ia menyimpulkan bahwa :

Kompetensi guru merupakan perpaduan antara kemampuan perpaduan antara kemampuan personal, keilmuan, teknologi, sosial, dan spiritual yang secara *kaffah* membentuk kompetensi standard profesi guru, yang mencakup penguasaan materi, pemahaman terhadap peserta didik, pembelajaran yang mendidik, pengembangan pribadi dan profesionalisme.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik

Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan kompetensi Guru, macam-macam kompetensi yang harus dimiliki oleh tenaga guru antara lain kompetensi pedagogik, kepribadian, professional, dan sosial yang diperoleh melalui pendidikan profesi.<sup>4</sup> Keempat kompetensi tersebut saling terintegrasi antara yang satu dengan yang lain. Dengan demikian, kompetensi yang dimiliki oleh setiap guru akan menunjukkan kualitas seorang guru. Kompetensi tersebut akan terwujud dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap profesional dalam menjalankan fungsi sebagai guru.<sup>5</sup>

#### **b. Kajian tentang Kompetensi Pedagogik**

Pedagogik mengandung pengertian ilmu pendidikan. Relevansi dan signifikansi dari kata *pedagog* dan *pedagogic* berasal dari

---

<sup>3</sup>E. Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2007), hal.25

<sup>4</sup>*Ibid.*, hal.26

<sup>5</sup>Anis Fatimatus, Zahra, *Korelasi Antara kompetensi Pedagogik Guru Aqidah Akhlak Terhadap Hasil Belajar Akidah Akhlak Siswa Kelas VII MTs Negeri Bandung Tulungagung Tahun Pelajaran 2013/2014*, (Tulungagung : Skripsi Tidak Diterbitkan, 2014), hal 20

bahasa Yunani *pedagogue*/pembimbing membawa anak, *paes*=anak, dan *paedo*=anak laki-laki; dan *agos*/saya membawa, membimbing, berarti pendidik dan ilmu mendidik. Pedagogik adalah kepandaian mendidik. Menurut Langeveld *pedagogic* (ilmu mendidik) merupakan suatu ilmu pengetahuan yang bukan saja menelaah objeknya untuk mengetahui betapa keadaan atau esensi objek itu (secara deskriptif) melainkan mempelajari pula bagaimana seharusnya orang bertindak (secara normatif), diartikan pula dengan pendidikan ialah kegiatan secara bertanggung jawab untuk mewujudkan inti pendidikan anak, yaitu perbuatan mendidik secara moral terhadap anak didikan. Menurut Prof. Sikun mengatakan sebagai berikut:<sup>6</sup>

Kata *pedagogiek* / *paedagogiek* dapat diganti dengan ilmu mendidik, yaitu segala ilmu dan ilmu-ilmu bantu/pendukungnya yang dipelajari untuk keperluan pendidikan; dengan singkat (ilmu mendidik)sama dengan teori pendidikan; sedangkan *paedagogie* adalah seni didik atau segala kecakapan yang kita pergunakan untuk mendidik anak.

Menurut Saudagar dan Idrus, pedagogik adalah ilmu tentang pendidikan anak yang ruang lingkupnya terbatas oleh interaksi edukatif antara pendidik dengan siswa.<sup>7</sup> Sedangkan menurut Sukardjo dan Komaruddin, pedagogik ialah ilmu yang sistematis tentang pendidikan yang sebenarnya bagi anak atau untuk

---

<sup>6</sup>Indah Dwi Wahyuni, *Kompetensi Pedagogik Guru Bahasa dan Sastra Indonesia Tingkat SMA Negeri Di Depok*, (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2016), hal.15

<sup>7</sup>Saudagar, dan Idrus, *Pengembangan Profesionalitas Guru*, (Jakarta : GP Press, 2009), hal.33

anak sampai ia mencapai kedewasaan.<sup>8</sup> Menurut Surya, pedagogik yaitu teori tentang bagaimana sebaiknya pendidikan dilaksanakan dan dilakukan sesuai kaidah-kaidah mendidik, tentang sistem pendidikan, tujuan pendidikan, materi pendidikan, sarana dan prasarana pendidikan, metode, dan media pendidikan yang digunakan sampai kepada menyediakan lingkungan pendidikan sebagai tempat proses pendidikan berlangsung.<sup>9</sup>

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan pada penjelasan Pasal 28, ayat (3) butir a, secara jelas mendeskripsikan bahwa kompetensi pedagogik adalah kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik, dengan meliputi pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, serta mengembangkan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.<sup>10</sup> Adapun menurut definisi lain, kompetensi pedagogik adalah kemampuan guru mengelola pembelajaran peserta didik.<sup>11</sup>

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa kompetensi pedagogik adalah salah satu

---

<sup>8</sup>Sukardjo dan Komaruddin, *Landasan Pendidikan Konsep dan Aplikasinya*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2009), hal.7

<sup>9</sup>Surya Dharma, *Manajemen Kinerja, Falsafah Teori dan Penerapannya*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010), hal.24

<sup>10</sup>Achmad Habibullah, "Kompetensi Pedagogik Guru", *Jurnal Penelitian Pendidikan Agama dan Keagamaan Edukasi Volume 10 Nomor 3, September-Desember 2012*, hal 363 diakses tanggal 19 November 2019

<sup>11</sup>Rifma, *Optimalisasi Pembinaan Kompetensi Pedagogik Guru*, (Jakarta : Kencana, 2016), hal. 2

kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru untuk mengatur dan mengarahkan peserta didik ke arah yang lebih baik agar tujuan pendidikan yang sebenarnya dapat tercapai seutuhnya. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan guru dalam pengelolaan pembelajaran peserta didik yang sekurang-kurangnya meliputi hal-hal sebagai berikut:

1) Pemahaman wawasan / landasan kependidikan

Guru memiliki latar belakang pendidikan keilmuan sehingga memiliki keahlian secara akademik dan intelektual. Merujuk pada sistem pengelolaan pembelajaran yang berbasis subjek (mata pelajaran), guru seharusnya memiliki kesesuaian antara latar belakang keilmuan dengan subjek yang dibina. Selain itu, guru memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam penyelenggaraan pembelajaran di kelas. Secara otentik kedua hal tersebut dapat dibuktikan dengan ijazah akademik dan ijazah keahlian mengajar (akta mengajar).<sup>12</sup>

2) Pemahaman terhadap peserta didik

Mengajar menurut pendapat modern tidak mungkin tanpa mengenal murid. Apabila kita mengajarkan salah satu mata pelajaran, tak cukup kalau kita menguasai bahan ajaran itu, kita juga harus mengenal anak sebab sebenarnya kita mendidik anak. Tidak boleh lagi anak itu dianggap suatu bejana yang

---

<sup>12</sup>*Ibid.*, hal. 75

harus diisi oleh guru dengan bahan pelajaran. Bahan pelajaran tidak dipaksakan kepada murid. Bahan pelajaran seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan anak seperti :

(1) Kebutuhan jasmaniah.

Anak-anak suka bergerak dan melakukan olah raga. Pendidikan jasmani menarik minat anak-anak. Perihal makan, tidur dan kebiasaan mengenai kesehatan mudah memikat perhatian anak.

(2) Kebutuhan sosial.

Sekolah harus juga dipandang sebagai lembaga tempat anak-anak belajar bergaul dan menyesuaikan diri dengan teman sebaya yang berbeda mengenai jenis kelamin, suku bangsa, agama, status sosial atau pendapat. Bekerja kelompok harus lebih banyak dijadikan metode untuk menumbuhkan rasa sosial.

(3) Kebutuhan intelektual.

Bahan pelajaran yang dipaksa oleh rencana pelajaran yang ditetapkan oleh atasan, sering kurang sesuai dengan minat anak. Di sekolah modern anak-anak diberi kesempatan memilih pelajaran yang disukainya. Selain itu perlu lebih banyak perhatian terhadap kegemaran anak-anak.<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup>S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2012), hal. 21

Untuk mengajar dengan baik diperlukan keterangan yang selengkap-lengkapny tentang murid. Keterangan yang harus diisi untuk memahami seorang peserta didik contohnya mengenai keterangan pribadi anak (nama, biodata orang tua dll), kepandaian (angka-angka rapot, hasil tes), kesehatan, keadaan rumah, riwayat sekolah, hobi, sifat-sifat pribadi, cita-cita dan lain sebagainya yang dirasa perlu.<sup>14</sup>

Pemahaman terhadap peserta didik merupakan salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru. Sedikitnya terdapat empat hal yang harus dipahami guru dari peserta didiknya, yaitu tingkat kecerdasan, kreatifitas, kondisi fisik, dan perkembangan kognitif

### 3) Pengembangan kurikulum/silabus

Didalam Permendikbud No.65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran.

### 4) Perancangan Pembelajaran

Penyusunan silabus dan Rencana Program Pembelajaran (RPP). Perancangan pembelajaran merupakan salah satu kompetensi pedagogis yang harus dimiliki guru, yang akan bermuara pada pelaksanaan pembelajaran.

---

<sup>14</sup>*Ibid.*, hal.25

5) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis

Penyusunan program pembelajaran akan bermuara pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), sebagai produk program pembelajaran jangka pendek, yang mencakup komponen program kegiatan belajar dan proses pelaksanaan program. Komponen program mencakup kompetensi dasar, materi standar, metode dan teknik, media dan sumber belajar, waktu belajar dan daya dukung lainnya. Dengan demikian rencana pelaksanaan pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu sistem, yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berhubungan serta berinteraksi satu sama lain, dan memuat langkah-langkah pelaksanaannya, untuk mencapai tujuan atau membentuk kompetensi.<sup>15</sup>

6) Pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis

Guru dapat menciptakan situasi belajar bagi anak yang kreatif, aktif dan menyenangkan. Memberikan ruang yang luas bagi anak untuk dapat mengeksplor potensi dan kemampuannya sehingga dapat dilatih dan dikembangkan. Sehubungan dengan itu, salah satu kompetensi pedagogik yang harus dimiliki guru seperti dirumuskan dalam SNP berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran. Hal tersebut ditegaskan kembali dalam Rencana Peraturan Pemerintah tentang guru, bahwa guru harus memiliki kompetensi untuk melaksanakan pembelajaran yang mendidik dan dialogis. Hal ini

---

<sup>15</sup>E.Mulyasa, *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*, hal.102



berarti bahwa pelaksanaan pembelajaran harus berangkat dari proses dialogis antara sesama subjek pembelajaran, sehingga melahirkan pemikiran kritis dan komunikasi.

7) Pemanfaatan teknologi pembelajaran

Dalam menyelenggarakan, Guru disarankan menggunakan media pembelajaran guna membantu anak dalam memahami materi yang disampaikan. Membiasakan anak berinteraksi dengan menggunakan teknologi. Teknologi pembelajaran merupakan sarana pendukung untuk membantu memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran dan pembentukan kompetensi, memudahkan penyajian data, informasi, materi pembelajaran, dan variasi budaya.<sup>16</sup>

8) Mengevaluasi prestasi belajar siswa

Setiap siswa pada hakikatnya memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan semacam ini dapat membawa akibat perbedaan pada kegiatan yang lain, misalnya soal kreativitas, gaya belajar bahkan dapat membawa akibat perbedaan dalam hal prestasi belajar siswa. Persoalan ini perlu diketahui oleh guru sehingga dapat mengambil tindakan-tindakan intruksional yang lebih tepat dan memadai.

---

<sup>16</sup>*Ibid.*, hal.107

## 2. Kajian tentang Media Pembelajaran

### a. Kajian tentang media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar.<sup>17</sup> Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائط) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>18</sup>

Menurut Oemar Hamalik “ media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia ”.<sup>19</sup> Sedangkan menurut M. Basyarudin Usman :

Media ialah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya.<sup>20</sup>

Menurut Miarso, “media ialah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.”<sup>21</sup>

Berdasarkan pemaparan berbagai definisi media menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang

---

<sup>17</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2008), hal.204

<sup>18</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 3

<sup>19</sup>Oemar Hamalik, *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*, (Bandung : Remaja Rosdakrya, 2010), hal.201

<sup>20</sup>Basyarudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hal.11

<sup>21</sup>Riyana, *Media Pembelajaran....*, hal.10

digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

b. Kajian tentang Media Pembelajaran

Selain definisi media yang telah dipaparkan diatas, masih terdapat definisi lain yang dikemukakan oleh ahli terkait pembelajaran. Seperti yang dipaparkan oleh Wina Sanjaya :<sup>22</sup>

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.

Selanjutnya, definisi pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Sedangkan definisi pembelajaran menurut Kemp yakni :<sup>23</sup>

Pembelajaran ialah suatu proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan)

Berdasarkan berbagai definisi pembelajaran menurut para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yakni kegiatan yang melibatkan seseorang untuk memperoleh

---

<sup>22</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana, 2009), hal.204

<sup>23</sup>Riyana, *Media Pembelajaran...*, hal.5

pengetahuan dan perubahan tingkah laku yang didalamnya memanfaatkan berbagai perantara.

Adapun dari berbagai definisi media dan pembelajaran yang telah diuraikan, maka terdapat definisi dari media pembelajaran menurut para ahli. Menurut Rossi dan Breidle :<sup>24</sup>

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran

Selanjutnya definisi media menurut Asnawir dan M. Basyiruddin :<sup>25</sup>

Media pembelajaran ialah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pembelajaran, baik berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik atau metode yang efektif dan dapat digunakan oleh guru dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

Media pembelajaran yang disajikan haruslah menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dalam kaitannya dengan kegiatan pendidikan di sekolah sangat dibutuhkan, karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi dari program pembelajaran yang disampaikan.

---

<sup>24</sup>Sanjaya, *Perencanaan dan Desain...*, hal.204

<sup>25</sup>Usman, *Media Pembelajaran...*, hal.117

### 1) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gelach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya. Ketiga ciri tersebut yakni:<sup>26</sup>

#### a) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera yang mudah diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Ciri ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

#### b) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dikemungkinan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh

---

<sup>26</sup>Azhar Arsyad, *Media...*, hal.15-17

karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan sehingga dapat merubah sikap mereka yang tidak diinginkan.

c) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Pada era saat ini media tidak terbatas satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat.

2) Macam-macam Media Pembelajaran

Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi dua kategori luas, yaitu media tradisional dan media teknologi

mutakhir. Berikut uraian dari media tradisional dan media teknologi mutakhir.<sup>27</sup>

a) Media tradisional

(1) Visualisasi diam yang diproyeksikan menggunakan proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*

(2) Visualisasi yang tak diproyeksikan, seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan bulu

(3) Audio, seperti rekaman piringan, pita kaset

(4) Penyajian multimedia, seperti *slide* plus suara (*tape*), *multiimage*

(5) Visual dinamis yang diproyeksikan, seperti film, televisi, dan video

(6) Cetak, seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*)

(7) Permainan, seperti teka-teki, simulasi, permainan papan

(8) Realita, seperti model, *spesimen* (contoh) dan manipulative

b) Media Teknologi Mutakhir

(1) Media berbasis telekomunikasi, seperti telekonferensi, kuliah jarak jauh

---

<sup>27</sup>Nunuk Suryani, dkk, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 47-48

(2) Media berbasis mikroprosesor, seperti *computer-assisted instruction*, permainan komputer, *compact(video) disc*.

Selanjutnya Arsyad berpendapat bahwa jenis media terdiri dari media berbasis manusia, berbasis cetakan, visual, audio-visual, dan media komputer. Adapun pemaparannya sebagai berikut :<sup>28</sup>

a) Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia merupakan media tertua untuk mengirimkan dan mengomunikasikan pesan atau informasi. Media ini bermanfaat apabila tujuannya adalah mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan kegiatan belajar siswa. Media manusia dapat mengarahkan dan memengaruhi proses belajar melalui eksplorasi terbimbing dengan menganalisis dari waktu ke waktu apa yang terjadi pada lingkungan belajar. Sering kali dalam suasana pembelajaran, siswa pernah mengalami pengalaman belajar yang jelek dan memandang belajar sebagai sesuatu yang negatif. Instruktur manusia “sebagai media” secara intuitif dapat merasakan kebutuhan siswanya dan memberinya pengalaman belajar yang akan membantu mencapai tujuan pembelajaran.

b) Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran kertas. Dalam

---

<sup>28</sup>*Ibid.*, hal. 48-54



media berbasis cetakan terdapat enam hal yang harus diperhatikan saat merancang, yaitu konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penguasaan spasi kosong.

c) Media Berbasis Visual

Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan adanya proses informasi. Media visual ini dapat berupa gambar, *mind mapping* atau peta konsep dan sebagainya.

d) Media Berbasis Audio-Visual

Teknologi audio-visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin mekanis dan elektronik, untuk menyampaikan pesan-pesan audio-visual. Pengajaran melalui audio-visual memiliki karakteristik pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti penggunaan proyektor, *tape recorder*, proyektor visual yang lebar. Jadi, pembelajaran dengan penggunaan media ini adalah produksi dan penggunaan materi yang penerapannya melalui pandangan dan pendengaran.

e) Media berbasis komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara memproduksi dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis digital. Menurut Arsyad “simulasi pada komputer

memberikan kesempatan untuk belajar secara dinamis, interaktif, dan perorangan. Keberhasilan simulasi dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu skenario, model pasar, dan lapisan pengajaran.”<sup>29</sup>

Media pembelajaran apabila dilihat dari sifatnya terbagi ke dalam beberapa cabang yakni :<sup>30</sup>

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film, *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis
- c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide*, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Sedangkan dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi

---

<sup>29</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 95

<sup>30</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan*, hal. 211

- b) Media yang memiliki daya liput terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film, *slide*, video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan berbagai pemaparan tentang macam-macam media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang lebih dikenal yakni media pembelajaran yang dilihat dari segi sifatnya yakni terbagi ke dalam media pembelajaran visual, audio, dan audiovisual.

### **3. Kajian tentang Prestasi Belajar**

#### **a. Belajar**

Dimiyati Mahmud menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku, baik yang dapat diamati maupun yang tidak dapat diamati secara langsung, dan terjadi dalam diri seseorang karena pengalaman. Dari pendapat tersebut, dapat diungkapkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan Individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat diamati secara langsung yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.<sup>31</sup>

Dari batasan ini dapat diidentifikasi ciri-ciri belajar sebagai berikut:

---

<sup>31</sup>Sri Rumini, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta : UNY Pers, 2006), hal.59

1. Dalam belajar ada perubahan tingkah laku, baik tingkah laku yang dapat diamati maupun tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung.
2. Dalam belajar, perubahan tingkah laku meliputi tingkah laku kognitif, afektif, psikomotor dan campuran.
3. Dalam belajar, perubahan terjadi melalui pengalaman atau latihan.
4. Belajar karena ada interaksi dari lingkungan.<sup>32</sup>

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah proses yang dilakukan secara sadar pada diri seseorang untuk memperbaiki diri, sifat,sikap dan kemampuan menjadi lebih baik

#### b. Prestasi Belajar

Dalam proses belajar mengajar, prestasi belajar yang diperoleh tiap individu berbeda. Penyebab perbedaan prestasi belajar tersebut terdapat pada individu subjek belajar itu sendiri dengan berbagai latar belakangnya. Hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat berasal dari luar siswa, sehingga tidakjarang kita menemui siswa yang belajar dalam satu kelas dengan guru yang sama, lingkungan yang sama, fasilitas yang sama, hasil yang dicapai tiap-tiap siswa berbeda. Prestasi belajar sebagai pembentuk tingkah laku yang meliputi tigarana, kognitif, afektif dan psikomotor.Dimana ranah

---

<sup>32</sup>*Ibid.*, hal.60

afektif berisi hal yang berkenaan dengan minat dan sikap, kognitif mengenai aspek intelektual atau fungsi pikir, psikomotor mengenai aspek kemampuan motorik. Prestasi belajar adalah kemampuan yang sungguh-sungguh dan atau dapat diamati atau yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu. Prestasi belajar dapat diungkapkan dengan perangkat tes dan hasil tes dapat memberikan informasi tentang apa yang telah dikuasai anak, serta dapat memberikan informasi kedudukan anak dibandingkan dengan anak lain dalam kelompoknya atau dalam kelasnya.<sup>33</sup>

Prestasi belajar siswa dapat dioptimalkan dalam suatu proses belajar mengajar, bila siswa lebih berperan aktif. Permasalahan yang muncul dalam suatu proses pengajaran tidak terlepas dari pendekatan mengajar yang digunakan guru, serta peran siswa dalam proses tersebut.

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa diperlukan sebuah penilaian. Salah satu kegunaan penilaian adalah mendorong murid belajar lebih giat. Untuk hasil belajar yang bagus diberi nilai tinggi.

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil pencapaian peserta didik dalam mengerjakan tugas atau kegiatan pembelajaran, melalui penguasaan pengetahuan atau keterampilan mata pelajaran disekolah yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka

---

<sup>33</sup>Dyah Ayu P, *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 02 Kendalbulur Boyolangu Tulungagung*, (Tulungagung, Skripsi Tidak Diterbitkan, 2016), hal.19-20

nilai yang diberikan oleh guru.<sup>34</sup> Dalam definisi lain, prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas pembelajaran disekolah.

Berdasarkan paparan diatas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah nilai yang dicapai oleh peserta didik melalui tugas, ulangan, maupun ujian yang diberikan oleh guru.

#### **4. Kajian tentang Kompetensi Pedagogik Guru pada Penentuan Kriteria Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa**

Penggunaan media pembelajaran ke dalam kegiatan instruksional dapat berdaya guna dan berhasil jika dipilih dan digunakan secara tepat. Apabila alternatif penggunaan media telah ditetapkan akan tetapi media tersebut tidak ada atau belum tersedia disekolah maka perlu membuat media yang sesuai.

Dalam pembuatan media pembelajaran perlu memperhatikan beberapa hal yang dapat dijadikan pedoman pembuatan media pembelajaran agar media yang dihasilkan mencapai tujuan, sesuai dengan tingkat dan jumlah sasaran, dan menarik perhatian siswa. Menggunakan pedoman sejak dari tahap awal yaitu pembuatan desain sampai tahap penyelesaian akhir (*finishing touch*) hingga dapat dihasilkan media yang memiliki nilai estetis. Pada dasarnya pedoman

---

<sup>34</sup>Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta : Gramedia Widiasarana, 2004), hal.47

tersebut merupakan asas komposisi, yakni cara bagaimana mengolah pesan instruksional serta menyajikan pesan-pesan itu terutama secara nyata. Asas komposisi pembuatan media pembelajaran yaitu :<sup>35</sup>

1) Kesederhanaan (*Simplicity*)

Pembuatan media pada umumnya diupayakan sederhana sehingga mudah dipahami dan tidak membingungkan siswa sebagai kemungkinan, misalnya dengan menyajikan hal-hal penting saja.

2) Kesatuan (*Unity*)

Dalam mengolah pesan dan menyusun unsur-unsur media pembelajaran diusahakan agar produk atau media yang dihasilkan merupakan satu kesatuan yang bulat dan utuh atas unsur-unsurnya.

3) Keseimbangan (*Balance*)

Dalam mengatur unsur-unsur media pembelajaran agar susunan kemantapan komposisi dapat dicapai melalui keseimbangan dalam menyusun unsur-unsurnya secara seimbang antara bagian yang satu dengan yang lainnya,.

4) Penonjolan

Penonjolan ialah suatu unsur, bagian, obyek di dalam seni rupa merupakan pusat daya tarik karya seni rupa yang bersangkutan. Penonjolan dapat dilakukan dengan perbedaan

---

<sup>35</sup>Usep Kustiawan, *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Malang : Gunung Samudera, 2016), hal. 20-21

bentuk, ukuran, warna, dan lain-lain. Dalam membuat media pembelajaran, penonjolan dilakukan dengan memilih atau menentukan bagian yang pokok penting dari pesan yang akan disajikan, sehingga penonjolan tidak sekadar pusat daya tarik tetapi berfungsi mencapai tujuan instruksionalnya.

5) Irama (*Rhythm*)

Unsur-unsur yang relatif banyak jumlahnya disusun berkesinambungan, ada hubungan antar unsur hingga bulat menyatu. Agar susunan tidak monoton dan membosankan perlu adanya variasi, misalnya dengan menciptakan kesan gerak meninggi-rendah, gradasi, dan tekanan bagai irama dalam musik. Pada media pembelajaran, irama dapat diterapkan dalam membuat gambar seri *rotation* bila urutan beberapa gambar dengan obyek yang sama.

6) Keindahan (Estetika)

Beberapa asas komposisi yang telah disebutkan tadi pada dasarnya sangat menentukan tercapainya harmoni, dimana harmoni merupakan prinsip estetika. Dalam membuat media pembelajaran agar memiliki nilai keindahan tentu saja memperhatikan juga segi-segi lain seperti kerapian, kebersihan, dan kecermatan.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup>*Ibid.*, hal. 22



Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan pembuatannya dengan baik. Media yang dapat membantu mengubah perilaku siswa (*behavior change*) dan meningkatkan prestasi belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

Kriteria-kriteria atau aspek pembuatan media tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, waktu yang tersedia, fasilitas pendukung, dan kemampuan guru menggunakannya dengan tepat. Semua ketentuan tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media.<sup>37</sup>

Menurut I Nyoman Sudana Degeng tentang faktor atau kriteria dalam pembuatan media pembelajaran:<sup>38</sup>

Terdapat sejumlah faktor atau kriteria yang perlu dipertimbangkan guru atau pendidik dalam membuat media pembelajaran yakni tujuan instruksional, keefektifan, siswa, ketersediaan, biaya pengadaan, dan kualitas teknis.

---

<sup>37</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran : Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung : CV Wacana Prima, 2009) Hal. 26

<sup>38</sup>Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik" *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011, dalam <https://media.neliti.com>, hal. 25, diakses 30 November 2019

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembuatan media pembelajaran terdapat kriteria ketentuan yang harus diperhatikan adalah tujuan pembelajaran, keefektifan media pembelajaran yang dibuat, kemampuan peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, kualitas media, biaya yang dibutuhkan, fleksibilitas, dan kemampuan menggunakannya serta alokasi waktu yang tersedia.

## **5. Kajian tentang Kompetensi Pedagogik Guru pada Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa**

Media yang dapat dibuat dalam pembelajaran pada madrasah ibtidaiyah tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung hasil pemilihan mana yang tepat digunakan dalam membantu siswa memahami pembelajaran yang disampaikan. Dalam pembuatan media pembelajaran, terdapat berbagai prosedur yang perlu diperhatikan oleh pendidik, baik prosedur dalam pembuatan media visual, audio, maupun audio visual.

### **a. Prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis visual**

Media yang cukup banyak digunakan guru dalam pembelajaran adalah jenis media grafis atau cetak. Media grafis adalah media yang dihasilkan dengan cara dicetak melalui teknik manual atau dibuat dengan cara menggambar atau melukis, teknik printing,

sablon atau *offset*, sehingga media ini disebut juga media *printed material* atau bahan-bahan yang tercetak. Yang termasuk dalam media ini diantaranya : bagan, poster, grafik, diagram, karikatur, komik pendidikan, dan media foto.

Dalam perkembangannya membuat media grafis atau visual menjadi lebih praktis dibandingkan dengan cara manual. Membuat media ini menuntut keterampilan dan keahlian khusus yaitu menggambar dan melukis. Tentu kemampuan ini tidak semua orang memilikinya. Kemudahan dalam pembuatan media grafis sekarang ini karena dibantu dengan menggunakan komputer.

Prosedur umum dalam merancang atau membuat media berbasis visual dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut :<sup>39</sup>

- 1) Mengidentifikasi program, dalam hal ini tentukanlah : nama mata pelajaran, pokok bahasan dan sub bahasan, tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan, dan sasaran. Sasaran yang dimaksud adalah siswa yang menggunakan media tersebut posisinya berada dikelas berapa dan semester berapa
- 2) Mengkaji literatur, dalam membuat media visual atau cetak ini guru selanjutnya menentukan isi materi yang akan disajikan pada kedua media. Perlu diketahui bahwa menentukan isi yang

---

<sup>39</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, Hal. 58-59

akan disajikan pada media cetak dan media presentasi bukan memindahkan semua isi buku teks, namun perlu dikemas sedemikian rupa sehingga materi pelajaran dapat divisualisasikan lebih tepat, merangkum materi yang disampaikan, jelas dan menarik minat serta perhatian siswa

3) Pada kegiatan produksi, media visual dapat dibuat secara manual atau menggunakan komputer. Cara manual berarti diperlukan keterampilan khusus untuk menggambar, melukis atau membuat dekorasi objek grafis. Bahan-bahan yang digunakan berupa media kanvas, kertas, cat air, cat minyak, kuas, *sterofoam*, dan lain-lain. Cara kedua menggunakan komputer grafis menggunakan *software* aplikasi pengolah gambar dan dicetak secara digital menggunakan printer warna.

b. Prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis audio

Media audio adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio atau suara. Format audio yang dapat disajikan adalah suara manusia (naratif), musik, lagu/*vocal*, dan *sound* efek. Dengan format tersebut informasi dikemas sedemikian rupa sehingga membutuhkan daya imajinasi untuk membuat program audio lebih hidup dan menarik perhatian siswa. Dilihat dari bentuknya yang termasuk media audio diantaranya audio rekaman, radio siaran, dan audio di laboratorium bahasa.

Untuk dapat membuat media audio yang baik, terlebih dahulu harus memahami unsur-unsur dalam media audio, sehingga unsur-unsur tersebut dapat dikombinasikan dalam media pembelajaran audio. Unsur yang dimaksud disini sekaligus merupakan prosedur pembuatan media pembelajaran yakni :<sup>40</sup>

- 1) Naratif atau suara yang dihasilkan dari suara manusia, baik dalam bentuk sajian informasi oleh narrator, dialog antar pemain ataupun monolog (berbicara sendiri).<sup>41</sup> Sedapat mungkin menyajikan informasi dengan kalimat sederhana namun mudah dicerna, hindari penggunaan kata asing yang siswa tidak tahu artinya.
- 2) Musik merupakan bagian penting dalam program audio setelah narasi. Musik memiliki fungsi untuk menimbulkan suasana yang mendorong siswa untuk memudahkan mencerna informasi dan menumbuhkan ketertarikan siswa. Dengan demikian diperlukan pemilihan musik yang sesuai. Adapun pemilihan musik yang dapat digunakan yakni :
  - a) Musik tema : musik yang menggambarkan watak atau situasi tertentu.
  - b) Musik transisi : digunakan untuk menghubungkan dua adegan, durasi ini tidak perlu panjang cukup 15-20 detik.

---

<sup>40</sup>*Ibid.*, hal. 49

<sup>41</sup>Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*, (Jogjakarta : Diva Press, 2015), hal. 274

- c) Musik jembatan : musik ini digunakan untuk menandai perpindahan antar adegan yang situasinya berbeda. Misalnya situasi di dalam ruangan, berpindah ke luar ruangan, dan sebagainya.
  - d) Musik latar belakang : jenis musik ini disebut juga “*background music*” digunakan untuk memperkuat sebuah situasi tertentu. Musik ini mengiringi sajian utama misalnya dialog, drama, dan narrator.
- 3) Peristilahan teknik. Membuat media audio diperlukan pengetahuan tentang istilah-istilah teknik, diantaranya :
- a) Announcer (ANN) : Dapat jugadikatakan bahwa *announcer* berfungsi untuk membuka sebuah program audio
  - b) Narrator (NAR) : fungsinya hampir sama dengan fungsi *announcer*, namun kalau narrator menginformasikan sajian materi.
  - c) Musik : musik perlu dituliskan dalam naskah, yang menunjukkan bahwa pada adegan tersebut perlu disisipkan musik yang sesuai.
  - d) *Sound effect* : adalah suara-suara yang terdapat dalam program audio untuk mendukung terciptanya suasana tertentu. Misalnya suara burung berkicau, suara gaduh, suara letusan, dan lain-lain

- e) *Fade In* dan *fade out* : simbol yang artinya bahwa pada adegan tersebut musik masuk secara perlahan (*fade in*) dan jika musik sedang berjalan maka hilangnyapun secara perlahan (*fade out*)
- f) *Off mike* : situasi dimana suara yang ditimbulkan seolah-olah dari kejauhan
- g) *In-Up-Down-Under-Out* : simbol ini menjelaskan bahwa musik secara perlahan (*In*), kemudian naik (*Up*) setelah naik secara optimal maka diperlukan untuk kembali turun secara cepat (*Down*), kemudian musik perlahan rendah dan terus bertambah rendah (*Under*) sampai akhirnya music perlahan hilang (*Out*)

#### 4) Format naskah

Format naskah audio yang umum digunakan adalah menggunakan format dua kolom, seperti contoh berikut ini :

No	Pelaku / Jenis Suara	Teks / Isi suara

Tabel 2.1 format naskah audio

c. Prosedur pembuatan media pembelajaran berbasis audiovisual

Media audiovisual adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Secara umum prosedur pembuatan media ini sebagai berikut :<sup>42</sup>

1) Format naskah

Keterangan yang didapat dari hasil eksperimen dengan *storyboard* tersebut kemudian dituangkan dalam bentuk *skript* atau naskah program. Dalam pembuatannya merupakan daftar rangkaian peristiwa yang akan dipaparkan gambar demi gambar dan penuturan demi penuturan menuju tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2) *Shootingskript* / Skenario

Skenario merupakan petunjuk operasional dalam pelaksanaan pembuatan media.

3) Petunjuk pengambilan gambar

Petunjuk pengambilan gambar adalah posisi pengambilan oleh kamera pada objek yang

---

<sup>42</sup>*Ibid.*, hal.51



diambil. Secara mendasar terdapat beberapa cara pengambilan gambar, yaitu :<sup>43</sup>

- a) *Long shot*(LS): pengambilan yang memperlihatkan latar secara keseluruhan
- b) *Medium shot*(MS): pengambilan yang memperlihatkan pokok sasaran secara lebih dekat dengan mengesampingkan latar belakang yang kurang perlu
- c) *Close-up*(CU): pengambilan yang memfokuskan pada subjek atau bagian tertentu

#### 4) Gerakan kamera

Visualisasi yang tampak pada layar pada dasarnya hasil dari kerja kamera video yang merekam objek dengan posisi yang berbeda. Seorang dalam mengambil video harus mengetahui petunjuk yang berhubungan dengan gerakan kamera seperti :<sup>44</sup>

- a) *Pan right*, menggerakkan kamera ke kanan
- b) *Pan left*, menggerakkan kamera ke kiri
- c) *Tilt up*, menggerakkan kamera ke atas
- d) *Tilt down*, menggerakkan kamera ke bawah
- e) *Zoom in*, mengatur pengambilan ke arah CU
- f) *Zoom out*, mengatur pengambilan ke arah LS

---

<sup>43</sup>Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung : PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2010), hal. 96-97

<sup>44</sup>Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, hal.57-58

g) *Dolly in (track in)*, mendorong kamera ke arah subjek

h) *Dolly out (track out)*, menarik kamera menjauhi subjek, kamera mengikuti ke mana perginya subjek

#### 5) Efek visual dasar

Perubahan visual yang ditimbulkan pada video dan diakibatkan oleh efek visual. Penggunaan efek visual dasar seperti :

a) *Fade in*, pengambilan oleh kamera tertentu mulai masuk perlahan-lahan

b) *Fade out*, pengambilan oleh kamera tertentu mulai memutar secara perlahan

c) *Super / superimpose*, penampilan tertentu (biasanya judul atau *caption*) ke atas pengambilan yang ada

d) *Dissolve*, pembauran secara perlahan menggantikan yang sebelumnya

e) *Wipe*, mengganti pengambilan sebelumnya dengan efek penghapusan.

Menurut Arif dan Napitupulu yang dikutip Andi Prastowo dalam bukunya menyatakan bahwa “Prosedur utama dalam memproduksi program audio visual terbagi menjadi empat fase,

yaitu perencanaan, produksi, kegiatan tindak lanjut, serta penilaian dan kesimpulan.” Adapun penjabarannya sebagai berikut :<sup>45</sup>

1) Fase perencanaan

Fase ini meliputi langkah-langkah berikut ini :

- a) Penentuan topik
- b) Pemilihan strategi. Dalam pemilihan strategi, gunakan berbagai metode, teknik, dan taktik untuk memanipulasi komponen kata, tulisan, serta visual dengan memperhatikan prinsip-prinsip belajar.
- c) Penentuan profil penerima.
- d) Penentuan gagasan pokok.
- e) Penetapan tujuan kegiatan
- f) Pengembangan gagasan pokok
- g) Penegasan strategi. Dalam hal ini banyak format program untuk dipilih seperti suara narasi, bermain peran, wawancara, dan sebagainya
- h) Pembuatan papan cerita atau menulis naskah. Untuk menyiapkan papan cerita, gunakan tiga pertimbangan yakni kesederhanaan atau mudah dibaca, kontinuitas gambar atau foto, kesesuaian untuk dilihat dan didengar

2) Fase produksi

Fase ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

---

<sup>45</sup>Andi Prastowo, *Panduan Kreatif*, hal. 315-319

- a) Pengambilan gambar dan grafik
  - b) Perekaman narasi dan efek
  - c) Penyuntingan
- 3) Fase kegiatan tindak lanjut

Fase ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a) Penyiapan cara menggunakan atau petunjuk bagi pemakai
  - b) Penilaian program. Penilaian dilakukan terhadap materi serta strategi yang digunakan (belum mengenai tingkat keefektifan media)
- 4) Fase penilaian dan kesimpulan
- Fase ini dilakukan evaluasi ulang untuk penyempurnaan, kemudian masuk ke kesimpulan. Kesimpulan disini merupakan rangkuman inti sari dari media video atau audiovisual yang dibuat.

## **6. Kajian Kompetensi Pedagogik Guru pada Penerapan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa**

Seorang guru dalam menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat setidaknya memenuhi hal-hal dibawah ini :

### **a. Mempersiapkan alat**

Dalam hal ini, guru harus mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam proses penerapan media pembelajaran yang telah

dibuat sebelumnya yang dipergunakan untuk menunjang proses belajar mengajar dikelas nantinya.

Apabila teori menjalankan penerapan media ini yang benar dan baik telah dimiliki oleh siswa, maka guru harus mencoba mendemonstrasikan di depan para siswa. Atau dapat juga dilakukan, guru memilih seorang murid yang paling terampil, kemudian dibawah bimbingan guru diminta mendemonstrasikan cara penerapan media yang telah dibuat di depan teman-temannya dengan baik.

b. Menyiapkan materi

Agar dapat bisa mengaplikasikan media yang telah dibuat, maka pengajar diharapkan menggunakan aplikasi penunjang media yang berisi materi dalam bentuk tulisan disertai gambar, suara maupun menggunakan *slide* agar siswa mampu memahami materi yang diajarkan guru. Guru diharapkan memahami dengan baik isi mata pelajaran yang akan disampaikan.

c. Menampilkan materi pelajaran dengan melalui media

Terkait menyampaikan materi pelajaran gunakan bermacam-macam media yang telah diciptakan agar mempermudah siswa memahaminya. Media pembelajaran telah berkembang sejak orang membuat gambar sederhana ditengah atau di gua pada zaman purbakala. Setelah gambar dikembangkan menjadi huruf, lahirlah buku pelajaran yang mencapai kemajuan yang pesat setelah

ditemukan alat cetak. Saat ini tidak dapat dibayangkan lagi sekolah tanpa buku pelajaran, media pembelajaran seperti film, radio, televisi, lab bahasa video, dan sebagainya. Setiap guru memiliki kompetensi yang dimilikinya untuk menciptakan suatu media dan untuk mengendalikan siswa dalam menyampaikan materi pelajaran.<sup>46</sup>

d. Memberikan motivasi dalam menyampaikan medianya

Dorongan yang timbul dalam diri seseorang disebut motivasi, dimana seseorang memperoleh daya jiwa yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu yang timbul dalam dirinya sendiri dinamakan motivasi intrinsik. Sedangkan dorongan yang timbul dari pengaruh luar disebut motivasi ekstrinsik.

Seorang guru dapat memberikan bermacam-macam motivasi ekstrinsik terhadap siswa namun tidak semua motivasi itu baik terhadap jiwa mereka. Oleh karena itu seseorang guru harus mengetahui dan mahami secara pasti kapan dan bilakah sebaiknya motivasi tersebut tepat diberikan, dengan kata lain motivasi yang bagaimanakah yang cocok diterapkan kepada siswa.

Berkaitan dengan hal itu motivasi yang dirasa tepat yang diberikan kepada anak bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar

---

<sup>46</sup>Armai Arif, *Pengantar Ilmu Pendidikan dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2002), hal. 296-297

1) Memberikan angka

Yang dimaksud angka dalam pembahasan ini yaitu, banyak siswa belajar semata-mata untuk mencapai atau mendapatkan angka yang baik, dengan berusaha belajar. Angka yang baik bagi mereka merupakan motivasi dalam kegiatan belajarnya. Angka atau nilai bisa memberikan motivasi, apabila hasil nilai yang dicapai kurang baik dan nilai yang dicapai siswa lain lebih tinggi maka siswa tersebut akan termotivasi untuk bisa menyamai atau melampaui nilai dari temannya.

2) Hadiah

Hadiah dapat membangkitkan motivasi yang kuat bagi setiap orang dalam melakukan sesuatu pekerjaan atau belajar

3) Pujian

Pujian, diberikan sebagai akibat pekerjaan atau belajar anak dapat memperoleh hasil belajar yang memuaskan. Pujian merupakan motivasi yang baik bila diberikan secara baralasan.

4) Mengetahui hasil

Ingin mengetahui merupakan salah satu sifat yang sudah melekat di dalam diri seseorang, setiap orang selalu ingin mengetahui sesuatu yang belum diketahuinya. Demikian juga pada siswa, siswa yang akan selalu menanti hasil dari pencapaian yang telah dilaksanakan setelah mengikuti

pembelajaran yang menggunakan media, jadi guru harus segera memberitahukan hasil yang dicapai siswa agar siswa bisa termotivasi setelah melihat hasil yang telah dicapai.

5) Hukuman

Menghukum adalah memberikan atau mengadakan nestapa atau penderitaan dengan sengaja kepada siswa dengan maksud agar penderitaan tersebut betul-betul dirasakannya, untuk menuju kearah perbaikan. Dengan demikian hukuman merupakan alat pendidikan istimewa sebab membuat siswa menderita.<sup>47</sup> Namun hukuman mempunyai prinsip, antara lain :

- a) Hukuman diadakan, oleh karena adanya pelanggaran, adanya kesalahan yang diperbuat.
- b) Hukuman diadakan, dengan tujuan agar tidak terjadi pelanggaran lagi.

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu yang dicantumkan oleh peneliti merupakan upaya pencarian perbandingan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan. Adapun beberapa hasil penelitian yang menurut penulis mempunyai relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan antara lain :

---

<sup>47</sup>Binti Maunah, *Landasan Pendidikan*, (Yogyakarta : Teras, 2009), hal.176



## 1. Skripsi Ahmad Romadhoni

Skripsi yang berjudul “Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menciptakan Media Pembelajaran di Kelas VB SDN No.55/1 Sridadi”.<sup>48</sup> Skripsi tersebut diajukan untuk menyelesaikan sarjana strata satu jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi. Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuh aspek kompetensi pedagogik guru sangat dibutuhkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. Kompetensi pedagogik guru dalam menciptakan media pembelajaran memiliki peranan penting untuk mencapai pembelajaran yang baik, menyenangkan dan aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Perbedaan skripsi Ahmad Romadhoni dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah fokus masalah yang berbeda, dalam skripsi Ahmad Romadhoni mengkaji kompetensi pedagogik di SDN No.55/1 Sridadi sedangkan peneliti mengkaji pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

## 2. Skripsi Wahyu Diantoro Hidayat

Skripsi yang berjudul “*Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di MIN Jejeran Bantul.*”<sup>49</sup> Skripsi tersebut diajukan untuk menyelesaikan sarjana strata satu jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Sunan

---

<sup>48</sup>Ahmad Romadhoni, *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Menciptakan Media Pembelajaran di Kelas VB SDN No.55/1 Sridadi*, (Jambi : Skripsi FKIP Universitas Jambi, 2018)

<sup>49</sup>Wahyu Diantoro Hidayat, *Kompetensi Pedagogik Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di MIN Jejeran Bantul*, (Yogyakarta : Skripsi UIN Sunan Kalijaga, 2015)

Kalijaga. Dalam penelitian tersebut telah disimpulkan bahwa dalam proses belajar mengajar diperlukan media pembelajaran yang digunakan berjenis teknologi informasi, cetak, dan lingkungan. Pembuatan media pembelajaran dengan cara; *pertama* analisis pemanfaatan kurikulum, *kedua* analisis sumber belajar, *ketiga* memilih dan menentukan media. Pembuatan media dilakukan dengan menyesuaikan materi pelajaran dan dipadukan dengan metode serta strategi yang bervariasi.

Perbedaan skripsi Wahyu Diantoro Hidayat dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah pendekatan penelitian yang digunakan oleh Wahyu Diantoro Hidayat menggunakan penelitian *library research* yakni mengumpulkan data bersifat kepustakaan sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah menggunakan metode penelitian kualitatif yang akan menggali data bagaimana pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi guru khususnya khususnya kompetensi pedagogik.

### 3. Skripsi Ridwan

Skripsi yang berjudul "*Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Kelas Rendah Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di SDN Mulyoagung 03*".<sup>50</sup> Skripsi tersebut diajukan untuk menyelesaikan sarjana strata satu Universitas Muhammadiyah Malang. Dalam penelitian tersebut telah disimpulkan bahwa masing-

---

<sup>50</sup>Muhammad Ridwan, *Analisis Kompetensi Pedagogik dan Profesional Guru Kelas Rendah Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di SDN Mulyoagung 03*, (Malang : Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang, 2014)

masing guru kelas rendah harus telah menguasai kompetensi pedagogik dan profesional guru, hal tersebut ditunjukkan dengan penguasaan guru terhadap masing-masing indikator. Kendala yang dihadapi guru kelas rendah adalah kendala yang berkaitan dengan peserta didik dan kendala pada media pembelajaran. Upaya yang dilakukan guru kelas rendah dalam mengatasi kendala yang dihadapi adalah dengan cara memberikan bimbingan, nasehat, dan memberikan motivasi kepada peserta didik, serta guru membuat media yang dibutuhkan oleh peserta didik ketika dalam proses pembelajaran.

Perbedaan skripsi Ridwan dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah fokus penelitian yang berbeda, skripsi Ridwan mengkaji makna kompetensi pedagogik dan profesional guru kelas rendah dalam membuat suatu media pembelajaran yang diperuntukkan bagi siswa yang belum mampu berfikir abstrak oleh karenanya guru harus menciptakan suatu media guna mengatasi permasalahan tersebut sedangkan dalam penelitian ini akan mengkaji bagaimana pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi pedagogik guru sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### 4. Skripsi Oca Octarina

Skripsi yang berjudul "*Penerapan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di SDN 18 Banda*

*Aceh*".<sup>51</sup>Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa salah satu upaya guru adalah mengelola pembelajaran dengan baik dan menciptakan media pembelajaran guna menunjang pembelajaran yang kondusif. Kompetensi pedagogik merupakan cerminan kemampuan dasar mengajar seorang guru yang ditunjukkan dalam kegiatan pembelajaran. Pada aspek mengelola pembelajaran guru tidak hanya mengatur susunan meja dan kursi secara berkelompok, akan tetapi juga selama guru mengajar membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi guna menciptakan rasa percaya diri siswa dalam pembelajaran.

Perbedaan skripsi Oca Octarina dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah fokus penelitian yang menonjol terletak pada kompetensi pedagogik guru sedangkan pada penelitian ini mengkaji bagaimana pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi pedagogik guru sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

##### 5. Skripsi Khofiatun

Skripsi yang berjudul "*Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Di SD*".<sup>52</sup>Dalam penelitian tersebut telah disimpulkan bahwa peran kompetensi pedagogik guru dalam pembuatan media pembelajaran tematik mempengaruhi hasil

---

<sup>51</sup>Oca Octarina, *Penerapan Kompetensi Pedagogik Guru Kelas Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Di SDN 18 Banda Aceh*, (Aceh : Skripsi Universitas Syiah Kuala, 2017)

<sup>52</sup>Khofiatun, *Peran Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Tematik Di SD*, (Sidoarjo : Universitas Terbuka, 2016)

pembelajaran dikelas. Guru yang memiliki kompetensi pedagogik cenderung berhasil dalam pembuatan media pembelajaran tematik dikelasnya. Sedangkan guru yang memiliki kompetensi pedagogik rendah cenderung tidak berhasil dalam pembuatan media pembelajaran tematiknya dikarenakan pembelajaran tematik menuntut seorang guru menciptakan media kreatif dan inovatif yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Perbedaan skripsi Khofiatun dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah pendekatan penelitian yang digunakan oleh Khofiatun menggunakan penelitian kepustakaan dan fokus masalah pada pembelajaran tematik sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian kualitatif.

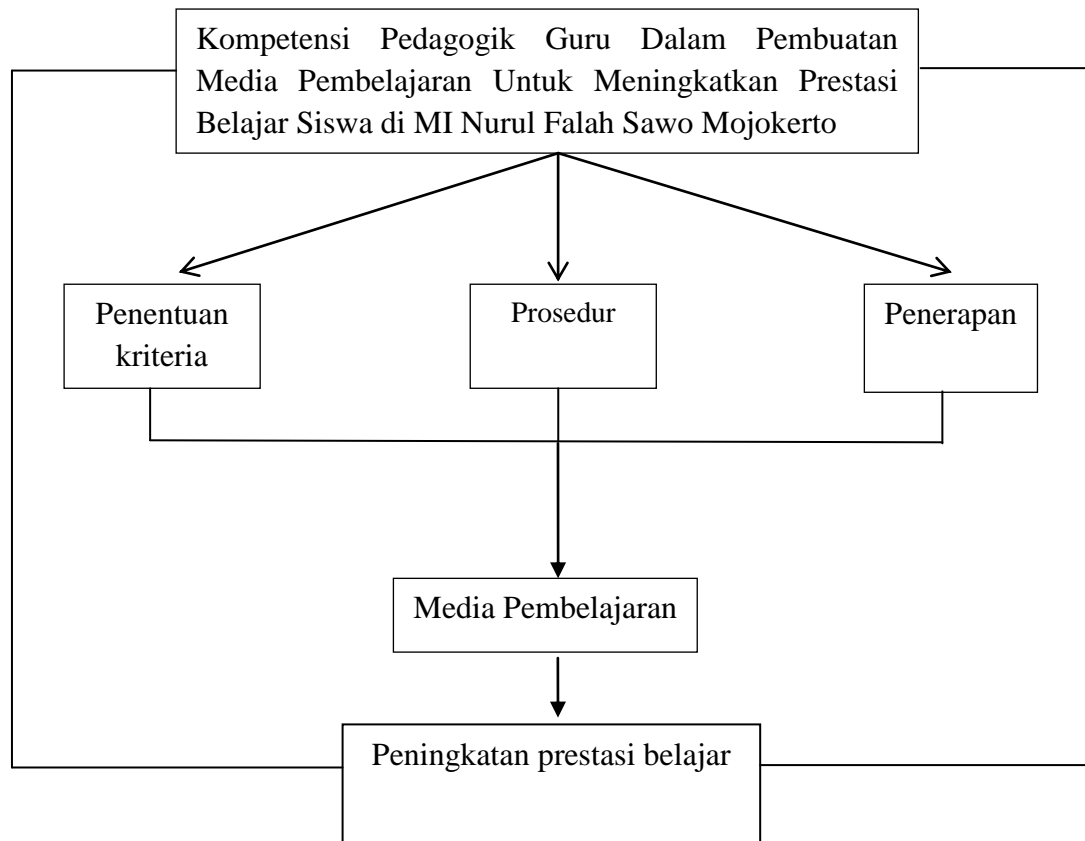
### **C. Paradigma Penelitian**

Paradigma merupakan suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma menunjukkan apa yang penting, absah dan masuk akal. Paradigma penelitian adalah pandangan atau model pola pikir yang menunjukkan permasalahan yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian.<sup>53</sup>

Berdasarkan kajian teori dan penelitian terdahulu, maka paradigma penelitian ini adalah sebagai berikut :

---

<sup>53</sup>Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008), hal.191



Gambar 2.1 Paradigma Penelitian