

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar.¹ Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.² Menurut Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, media merupakan perantara/ penghubung yang terletak antara dua pihak, atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.³

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran. Disamping itu,

¹ Sadiman, Arief S. (dkk), *Media Pendidikan*, (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada, 2007), hal.6

² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 3

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*, <https://kbbi.web.id/media>, diakses pada senin tanggal 03/02/2020, pukul 10 :34

mediator sendiri dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media.

Kesimpulannya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran seperti semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan maupun pendapat, sehingga ide, gagasan maupun pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.⁴

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau (الوسائل التعايم به) digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang dengar (*audio visual communication*), pendidikan alat peraga pandang (*visual education*), teknologi pendidikan (*educatioal technology*), alat peraga (وسائل الايضح) dan media penjelas (الوسائل التوضيحيه).⁵

Berdasarkan uraian media di atas, berikut ini dikemukakan pula ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap uraian diatas:

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2014), hal. 3

⁵ Ibid....., hal.5

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras) yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
4. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
5. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
6. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, *radio tape/ kaset, video recorder*).
7. Sikap perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁶

Setelah mencermati pengertian media diatas, maka media pembelajaran itu terdiri atas dua unsur penting.

⁶ Ibid..., hal.6

1. Unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) yaitu sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan.
2. Unsur pesan yang dibawanya (*message software*) yaitu informasi atau baha ajar dalam tema atau topik tertentu yang akan disampaikan atau dipelajari anak.

Dengan demikian, sesuatu baru bisa dikatakan sebagai media pembelajaran jika sudah memiliki dua unsur tersebut.⁷ Dari penjelasan teori tentang pengertian media di atas, penulis mengambil kesimpulan yang sesuai dengan data yang diambil penulis yaitu media merupakan alat atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan yang digunakan untuk membantu seorang pendidik dalam kegiatan belajar mengajar di kelas agar tercapainya tujuan pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pendidikan

Dalam ranah apapun pastilah memiliki ciri-ciri termasuk dalam ranah sebuah pendidikan, begitupula pendidikan yang berbasis pada media. Gerlach dan Ely mengelompokkan ciri-ciri media dalam ranah pendidikan menjadi tiga, yang mana ciri-ciri ini merupakan petunjuk mengapa media digunakan? Dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang

⁷ Hasnida , Media Pembelajaran Kreatif, (Jakarta Timur : PT Luxima Metro Media, 2015), hal. 35

efisien dalam melakukannya.⁸ Berikut ciri-ciri media pendidikan menurut Azhar :

a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Dalam ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Sehingga dengan ciri-ciri ini media memungkinkan untuk merekam suatu kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu dipelajari tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Dalam ciri ini menjelaskan bahwa *Transformasi* suatu kejadian perantara media atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif yaitu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam kurun waktu dua sampai tiga menit, dengan menggunakan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* atau ciri ini juga bisa memperlambat penayangan suatu hasil rekaman dan suatu kejadian itu juga bisa diputar mundur. Oleh karena itu,

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2014), hal. 15-17

kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian dengan sungguh-sungguh. Dikarenakan apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan sehingga dapat mengubah sikap peserta didik ke arah yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan dengan kejadian tersebut yang disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan ciri-ciri media pendidikan itu ada tiga yaitu yang pertama ciri fiksatif (kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek), yang kedua ciri manipulatif (transformasi suatu kejadian), yang ketiga ciri distributif (ciri ini menunjukkan bahwa media pendidikan tidak mengenal adanya keterbatasan ruang). Maka dari itu penyesuaian dan pemilihan media pembelajaran seorang pendidik (guru) harus tepat dengan materi pembelajaran agar tercapainya tujuan belajar mengajar di kelas.

3. Tujuan Media Pembelajaran

Mengenai tujuan media pembelajaran menurut Achsin merumuskannya menjadi lima bagian yang saling berkaitan, berikut ini adalah rumusan yang bisa dijadikan sebagai tolok ukur:⁹

- a. Agar proses belajar mengajar yang sedang berlangsung dapat berjalan dengan tepat guna dan berdaya guna.
- b. Untuk mempermudah bagi guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi kepada anak didik,
- c. Untuk mempermudah bagi anak didik dalam menyerap atau menerima serta memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik.
- d. Untuk dapat mendorong keinginan anak didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.
- e. Untuk menghindarkan salah pengertian atau salah paham antara anak didik yang satu dengan yang lain terhadap materi atau pesan yang disampaikan oleh guru atau pendidik.

Dari data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru) dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada

⁹ Ibid hal 19-20

siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik dan lebih menyenangkan kepada siswa.

4. Manfaat Media

Kemp dan Dayton mengidentifikasi manfaat media dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Melalui media, penafsiran yang beragam dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian tentang suatu ilmu melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima peserta didik lainnya.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang mereka untuk beraksi terhadap penjelasan guru, membuat mereka tertawa atau ikut sedih, memungkinkan mereka menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu abstrak, dan sebagainya. Dengan demikian, media dapat membantu guru menghidupkan suasana kelasnya dan menghindari suasana monoton dan membosankan.
3. Proses belajar siswa menjadi lebih interaktif. Media harus dirancang dengan benar, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Dengan media, guru dapat mengatur kelas mereka sehingga bukan hanya kelas

dominasi guru atau guru yang aktif, tetapi juga siswa yang lebih banyak berperan.

4. Jumlah waktu belajar-mengajar dapat dikurangi. Seringkali guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan tidak perlu sebanyak itu jika mereka memanfaatkan media pendidikan dengan baik.
5. Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar-mengajar lebih efisien, tetapi membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh. Dengan mendengar gurunya saja, siswa sudah memahami permasalahannya dengan baik. Tetapi bila pemahaman itu diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan, atau mengalami melalui media, pemahaman mereka terhadap isi pelajaran pasti akan lebih baik lagi.
6. Proses belajar dapat terjadi di mana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar di mana saja dan kapan saja peserta didik mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.
7. Sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan media, proses belajar-mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat

meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif dan produktif. Guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan bila media digunakan dalam pembelajaran. Dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Peran guru tidak lagi menjadi sekedar pengajar, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.¹⁰

Menurut Piran Wiroatmojo dan Sasonohardjo manfaat media pembelajaran dibagi sebagai berikut :

1. Penggunaan media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistik.
2. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini, media pembelajaran berguna untuk :
 - a. Menimbulkan motivasi dan gairah belajar.
 - b. Memungkinkan interaksi secara langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.
 - c. Memungkinkan peserta didik belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

¹⁰ Martinis Yamin, *Kiat Membelajarkan Siswa*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), cet. 3, hal. 200-201

3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, misalnya:
 - a. Objek terlalu besar, bisa digantikan model, gambar, video dan sebagainya.
 - b. Objek yang terlalu kecil, dapat dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar atau video.
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau cepat, dapat dibantu dengan *high speed photography* atau *slow motion playback* video.
 - d. Kejadian atau peristiwa dimasa lalu dapat ditampilkan lagi dengan lewat rekaman film, video, film slide, foto, ataupun secara verbal.
 - e. Objek yang terlalu kompleks, misalnya mesin-mesin, dapat disajikan dengan model diagram, dan lain-lain.
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung api, gempa bumi, iklim dan lain-lain,dapat divisualkan dengan bentuk film, video, film slide, gambar.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya diatasi sendiri. Masalah ini

dapat diatasi dengan media pembelajaran, yakni dengan kemampuan dalam:

- a. Memberikan perangsang yang sama.
- b. Menyamakan pengalaman.
- c. Menimbulkan persepsi yang sama.¹¹

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media dalam proses pembelajaran adalah dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan pemahaman siswa akan suatu materi, serta media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian siswa sehingga siswa akan lebih termotivasi dalam pembelajaran, dan media dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa-siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan peserta didik tersebut.

5. Jenis-jenis Media

Setiap jenis media memiliki kemampuan dan karakteristik atau fitur spesifik yang dapat digunakan untuk keperluan yang spesifik pula. Fitur-fitur spesifik yang dimiliki oleh sebuah media pembelajaran membedakan media tersebut dengan jenis media yang lain. Berdasarkan fitur yang dimilikinya media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi:

¹¹ Piran Wiroatmaja dan Sasnohrjo, *Media Pembelajaran* (Lan RI : Jakarta, 2002), hal 39

- a. Media cetak/teks;
- b. Media pameran/ display
- c. Media audio
- d. Gambar bergerak/motionpictures
- e. Multimedia;
- f. Media berbasis web atau internet.

Dari berbagai jeni-jenis media di atas penulis menggunakan media berbasis web atau internet yaitu aplikasi *online* ruangguru yang diterapkan di MTsN 1 Blitar pada kelas VIII. Berikut uraian-uraian jenis media yang terdapat di atas adalah :

a. Media cetak

Media cetak merupakan jenis media yang telah lama digunakan sebagai bahan untuk belajar. Media cetak juga dipandang sebagai jenis media yang relatif murah dan sangat fleksibel penggunaannya. Media cetak atau teks memiliki ragam yang bervariasi yang meliputi: buku, brosur, pamflet dan *handout*. Siswa dapat memanfaatkan media cetak di mana saja, kapan saja, dan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Bahan grafis juga tergolong sebagai media cetak yang memuat informasi dan pengetahuan yang spesifik misalnya, gambar, diagram, chart, grafik, dan poster, serta kartun gambar yang dipergunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi dapat berbentuk sketsa yang berisi garis-garis

yang membentuk dan mencitrakan orang, tempat, objek dan konsep tertentu. Gambar pada umumnya lebih representatif dari pada sketsa. Artinya, garis-garis yang terdapat pada gambar lebih banyak dan lebih akurat sehingga dapat mengungkapkan objek mendekati keadaan yang sebenarnya atau realita.

b. Media Pameran atau Display Media

Digunakan sebagai sarana informasi dan pengetahuan yang menarik bagi penggunanya. Sama halnya seperti media cetak, jenis media pembelajaran ini juga bervariasi mulai dari benda sesungguhnya (*real object*) sampai kepada benda tiruan atau *replica* dan model. Penggunaan media ini dilakukan dengan cara memamerkannya disuatu tempat tertentu sehingga pesan dan informasi yang terdapat didalamnya dapat diamati dan dipelajari oleh siswa. Contoh media pameran yaitu: realia, model, diorama, dan kit.

Realia adalah benda asli atau tradisional yang digunakan sebagai medium untuk memperoleh suatu informasi. Sebagai medium realia tidak mengalami perubahan sama sekali. Akan tetapi, kesulitan kadang-kadang muncul dalam menghadirkan realia secara utuh ke dalam ruangan. Agar dapat digunakan sebagai medium yang dapat menyampaikan informasi dan pengetahuan bagi penggunanya, realia perlu mengalami sedikit modifikasi. Dalam dunia pendidikan, realia sering dianggap

sebagai medium informasi yang paling mudah diakses dan dapat menarik perhatian.

Realia merupakan jenis media yang mampu menjelaskan konsep yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Dalam aktivitas pembelajaran, realia dapat memberikan pengalaman belajar langsung. Dengan pengalaman langsung seperti ini siswa sebagai pengguna realia dapat memahami seluk-beluk benda nyata yang sedang dipelajari. Pengalaman langsung yang dapat diberikan oleh realia adalah menyentuh objek dan mengamati bagian-bagian objek yang digunakan sebagai realia.

Model dapat diartikan sebagai benda-benda pengganti yang fungsinya ditujukan untuk menggantikan benda sebenarnya. Model digunakan sebagai informasi untuk menjelaskan konsep dari suatu proses, sistem atau objek belajar dalam bentuk yang sederhana, jelas dan menarik. Penggunaan model dalam proses belajar juga dapat memberikan keuntungan yang lain yaitu memberikan pengalaman nyata atau konkret kepada pengguna karena satu dan lain hal yang tidak bisa diberikan oleh realia. Perlu diingat bahwa sebagai sebuah medium informasi, model dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran tentang komponen-komponen dalam sebuah sistem atau tahap-tahap dalam sebuah prosedur.

Diorama adalah sebuah pameran statis atau diam yang didesain untuk menyampaikan informasi tentang kejadian nyata yang terjadi di masa lalu atau sekarang atau menggambarkan masa depan dalam bentuk tiga dimensi. Untuk lebih menghadirkan efek kehidupan yang nyata, pemandangan tersebut diberi suatu latar belakang yang sesuai. Contoh yang dapat dilihat diorama seperti peristiwa bersejarah yang pernah terjadi di Indonesia di ruang bagian bawah Monumen Nasional atau Monas Jakarta.

Pada proses belajar di dalam kelas, diorama digunakan oleh guru untuk melukiskan suatu pelajaran atau untuk memperkenalkan suatu topik utama, misalnya dalam pelajaran sejarah diorama digunakan untuk melukiskan sejarah di masa lalu. Sedangkan dalam dunia industri, diorama sering dibuat untuk menampilkan tata letak atau *lay out* sebuah pabrik yang digunakan untuk menghasilkan produk.

Kit adalah medium yang banyak digunakan dalam proses belajar-mengajar khususnya untuk mengajar pengetahuan dan keterampilan yang bersifat khusus atau keahlian. Medium ini merupakan medium yang bersifat *multisensory*. Dengan kata lain, kit merupakan medium yang bisa diraba, dilihat, didengar, dan dapat diamati melalui panca indera manusia. Dalam menyampaikan informasi dan pengetahuan, pengguna kit harus

ikut terlibat dan berinteraksi langsung dengan benda-benda yang menjadi bagian dari koleksi kit tersebut. Proses belajar berlangsung melalui interaksi antara siswa dengan kit sebagai media pembelajaran (*learning by doing*).

c. **Media Audio**

Media audio merupakan jenis media spesifik yang efektif dan efisien untuk digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Walaupun jenis media ini dapat digunakan untuk menyampaikan hampir semua jenis informasi dan pengetahuan, namun sejumlah ahli berpandangan bahwa media audio sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran tentang kemampuan berbahasa dan juga seni. Demikian pula halnya dengan pelajaran seni musik dan olah suara (*vocal*) akan berlangsung lebih baik jika menggunakan jenis media audio. Secara umum penggunaan media audio sebagai sarana pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain: (1) relatif murah untuk mengkomunikasikan informasi; (2) mudah untuk diperoleh dan mudah untuk digunakan; (3) fleksibel untuk digunakan dalam proses belajar baik berkelompok maupun individu; (4) bentuknya ringkas dan mudah dibawa.

Media audio juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpidato dengan menggunakan bahasa asing. Hal

yang lebih penting yaitu siswa dapat menggunakan medium audio untuk menganalisis pesan dan informasi yang terdapat di dalam medium tersebut. Medium audio dapat juga digunakan untuk pembelajaran yang menekankan pada apresiasi dan aspek afektif. Contoh untuk hal ini adalah dongeng melalui rekaman kaset audio yang dilakukan untuk pembelajaran pendidikan karakter pada anak usia dini. Melalui dongeng, anak usia dini akan tergerak emosinya untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang didongengkan oleh guru.

Belajar tentang cara pengucapan bahasa asing (*pronunciation*) misalnya, akan lebih efektif dan efisien jika menggunakan jenis media audio. Demikian pula halnya dengan pelajaran seni musik dan olah suara (*vocal*) akan berlangsung lebih baik jika menggunakan jenis media audio. Secara umum penggunaan media audio sebagai sarana pembelajaran memiliki beberapa keunggulan antara lain: (1) relatif murah untuk mengkomunikasikan informasi, (2) mudah untuk diperoleh dan mudah untuk digunakan, (3) fleksibel untuk digunakan dalam proses belajar baik berkelompok maupun individu, (4) bentuknya ringkas dan mudah dibawa.

Media audio juga dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpidato dengan menggunakan bahasa asing. Hal yang lebih penting yaitu siswa dapat menggunakan medium

audio untuk menganalisis pesan dan informasi yang terdapat di dalam medium tersebut. Medium audio dapat juga digunakan untuk pembelajaran yang menekankan pada apresiasi dan aspek afektif. Contoh untuk hal ini adalah dongeng melalui rekaman kaset audio yang dilakukan untuk pembelajaran pendidikan karakter pada anak usia dini.

d. **Gambar Bergerak** atau *Motion Pictures*

Gambar bergerak atau *motion pictures* merupakan jenis media yang mampu memperlihatkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsursuara. Contoh jenis media ini yaitu film dan video. Kedua jenis media ini memiliki *features* atau kemampuan yang luar biasa sebagai sebuah media komunikasi. Video dan film mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan yang realistis. Video dan film juga mampu memperlihatkan peristiwa dan objek yang direkam secara nyata. Penggunaan yang bijaksana dari kedua jenis media ini akan memberikan pengalaman belajar yang luar biasa efektif bagi siswa atau pemirsa.

Heinich dan kawan-kawan mengemukakan beberapa kelebihan yang dapat diberikan oleh medium video dalam mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan yaitu:

1. Video dapat menayangkan gambar bergerak (*motion pictures*), dan dapat memperlihatkan informasi yang mengandung unsur gerak didalamnya. Kemampuan untuk menampilkan unsur gambar bergerak merupakan atribut dari medium video.
2. Video dapat memperlihatkan berlangsungnya suatu proses secara bertahap. Gerakan-gerakan yang bertahap dapat diperlihatkan secara efektif melalui medium ini. Misalnya pertumbuhan bunga dapat ditayangkan dengan teknik *slow motion*.
3. Video dapat dipergunakan sebagai medium observasi yang aman. Gambar-gambar berupa objek yang direkam di dalam sebuah program video dapat diobservasi secara aman oleh pemirsanya. Objek yang direkam tersebut mungkin akan menimbulkan bahaya jika diobservasi secara langsung. Contohnya, bahan-bahan kimia yang digunakan dalam suatu percobaan akan berbahaya jika diamati dari dekat. Namun jika percobaan kimia tersebut direkam dalam program video, maka hal tersebut dapat menghilangkan bahaya yang ditimbulkannya.
4. Video dapat dipergunakan untuk mempelajari suatu keterampilan atau kecakapan tertentu. Pelajaran atletik misalnya, dapat dipelajari secara efektif melalui medium

video. Fasilitas yang ada pada video seperti halnya kemampuan untuk memperlambat gerak (*slow motion*) dan memberhentikan gambar yang sedang bergerak (*freeze frame*) dapat dipergunakan untuk menganalisis bagian atau proses tertentu dari suatu gerakan.

5. Dramatisasi yang terdapat di dalam sebuah program video, dapat menggugah emosi pemirsa. Medium video, oleh karenanya, dapat berperan dalam membentuk sikap individu dan sikap sosial. Dalam dunia bisnis dan industri, medium video dipergunakan untuk melakukan observasi dan menganalisis hubungan sosial antar individu.
6. Video dapat digunakan untuk melakukan apresiasi terhadap budaya bangsa atau etnis lain. Medium ini dapat dipergunakan untuk merekam upacara atau ritual yang unik dan langka yang berlangsung dalam suatu etnis, sehingga penonton dapat melihat upacara tersebut sebagai suatu pengalaman belajar.

e. Multimedia

Multimedia merupakan produk dari kemajuan teknologi digital. Media ini mampu memberikan pengalaman belajar yang kaya bagi penggunanya. Multimedia dapat menampilkan pesan dan pengetahuan dalam bentuk gabungan atau kombinasi antara beberapa

unsur seperti: teks, audio, grafis, video, dan animasi secara simultan. Dengan kemampuan ini program multimedia dapat menayangkan informasi yang sangat komprehensif untuk dipelajari oleh siswa.

Penggunaan multimedia sebagai sarana pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan belajar yang dimiliki oleh individu penggunanya. Saat ini program multimedia pembelajaran telah terintegrasi penggunaannya dengan perangkat komputer. Hal ini menyebabkan program multimedia dapat digunakan sebagai media interaktif. Banyak strategi dan metode yang dapat digunakan untuk merancang dan memproduksi program multimedia yang efektif sebagai media pembelajaran interaktif. Sifat interaktifitas yang terdapat di dalam jenis multimedia mampu memuat proses pembelajaran menjadi bersifat dialogis atau terbuka.

f. Perangkat Komputer

Perangkat komputer telah berkembang tidak lagi hanya berfungsi sebagai sarana komputasi, tapi telah menjadi sarana untuk berkomunikasi. Penggunaan komputer telah membentuk jaringan (*network*) yang mendunia. Sebagai pengguna jaringan komputer dapat

berkomunikasi dengan jaringan komputer yang berada di belahan dunia lain. Selain untuk melakukan komunikasi antar jaringan, kita juga dapat mencari dan menemukan beragam informasi dan pengetahuan yang kita perlukan dari berbagai situs jaringan (*website*). Sejumlah mesin pencari atau *searching machine* seperti: *google* dan *yahoo* dapat membantu kita dalam menemukan informasi dan pengetahuan yang diperlukan. Kita dapat mengembangkan isi atau materi pelajaran dari beragam situs jaringan yang tersedia. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam menggunakan jaringan komputer adalah apakah materi pelajaran yang kita pilih tersebut sesuai dengan minat dan kemampuan siswa (*learner*). Pemanfaatan media yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dapat dilakukan hampir pada semua jenjang dan satuan pendidikan. Hal penting yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran adalah kesesuaian antara jenis media yang akan digunakan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi dan karakteristik siswa yang akan belajar.¹²

¹² Suriani Siegar, Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran, pada <http://academia.edu>, diakses pada 06/01/2020, pukul 07:17

1. Ciri-ciri Media Online

a) Kecepatan Informasi

Ini adalah karakteristik media *online* yang paling mencolok dibandingkan dengan media konvensional. Peristiwa atau kejadian di lapangan dapat langsung *diupload* dalam hitungan detik atau menit. Tidak seperti media cetak yang membutuhkan waktu lebih lama dalam hal publikasinya.

b) Informasi dapat *Diupdate*

Penyampaian informasi di media online dapat dilakukan secara *realtime* dan terus menerus. Ketika ada pembaruan/*update* informasi terkait informasi lama, maka dapat dilakukan perubahan. Proses pembaruan/*update* ini dapat dilakukan secara *realtime*.

c) Dapat Berinteraksi dengan Audiens

Ini merupakan salah satu kelebihan dari media *online*, fungsi interaktif yang tidak dimiliki media konvensional. Media online memiliki fitur *email, chat, survey*, kolom komentar, dan lain-lain, yang berfungsi sebagai cara berinteraksi dengan *audiens*.

d) Personalisasi

Pengguna sebuah media online dapat menentukan atau memilih informasi seperti apa yang dibutuhkan. Dengan begitu, maka pengguna hanya membaca informasi yang relevan dengan pilihannya.

e) Terhubung Dengan Sumber Lain

Pada media *online* semua informasi yang disajikan dapat dikaitkan dengan sumber lain yang relevan, baik dari sumber yang sama atau pun dari sumber yang berbeda. Dengan penggunaan *Hyperlink*, maka pengguna dapat membuka informasi lain dengan satu klik saja.

a. Media Pendidikan Elektronik

Media pendidikan yang bersifat elektronik, yaitu:

1. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer memiliki kemampuan untuk mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti CD, *video tape*, dan *audio tape*. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan memberi reaksi kepada respon yang diinput oleh pemakai atau siswa.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (CAI) dikembangkan dalam beberapa format, antara lain *drills and practice*, tutorial, simulasi, permainan, dan *discovery*. Komputer juga telah digunakan untuk mengadministrasikan

tes dan pengelolaan administrasi sekolah¹³. Perkembangan teknologi komputer untuk saat ini telah membentuk suatu jaringan (*network*) yang dapat memberi kemungkinan bagi siswa untuk berinteraksi dengan sumber belajar secara luas. Jaringan komputer berupa internet dan *web* telah membuka akses bagi setiap orang untuk memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang aktual dalam berbagai bidang studi. Diskusi dan interaksi keilmuan dapat terselenggara melalui tersedianya fasilitas internet dan *web* sekolah.¹⁴

Saat ini internet memiliki kemampuan untuk memberikan informasi dengan berbagai media (termasuk cetakan, video, dan rekaman suara dan musik) maka internet menjadi sebuah perpustakaan yang tidak terbatas. Siswa dan guru dapat meningkatkan pembelajaran di kelas dengan mengakses informasi dari berbagai sumber di internet melalui *website* atau penyedia layanan pendidikan lainnya.

Perkembangan belajar *online* mempunyai potensi untuk aplikasi pendidikan pembelajaran online telah berkembang. Siswa tidak hanya dapat mengakses pengetahuan dari buku pelajaran, tetapi juga dapat mengakses materi pelajaran dari luar sekolah. Pengajar dan

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2011), cet. 13, h. 53- 54.

¹⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), cet. 6, h. 219.

siswa dapat memperoleh informasi yang banyak, tidak terbatas, dan dapat di akses dari beberapa perpustakaan di seluruh dunia.

b. Keuntungan dan Kelemahan Media Elektronik

1) Keuntungan

Media elektronik dapat memberikan suasana yang lebih hidup, penampilan lebih menarik, dan sekaligus dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.

2) Kelemahan

Dalam segi teknis dan biaya, penggunaan media elektronik memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan/bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh dari tempat-tempat tertentu¹⁵.

Dari uraian jenis- jenis media di atas dapat disimpulkan bahwa media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan, sedangkan media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Dan media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Maka dari itu penulis memilih menerapkan media aplikasi ruangguru yang terdiri dari gabungan audio visual

¹⁵ ibid

serta internet yang semakin canggih untuk media pendidikan yang akan mendatang.

B. Aplikasi Bimbingan *Online*

Dengan semakin berkembangnya *m-learning*, siswa tidak perlu lagi harus datang ke lokasi bimbel dua atau tiga kali seminggu. Mereka bisa belajar kapanpun mereka mau setiap mereka membawa *laptop* atau *smartphone*. Fenomena tersebut dinamakan dengan bimbingan belajar *online* (bimbel *online*).

Pelajaran yang siswa dapatkan di sekolah dapat dipelajari lewat bimbel *online* tersebut. Kurikulum yang sudah disiapkan oleh pemerintah yang biasanya diaplikasikan di dalam sekolah juga ada di bimbel *online*. Kini jasa bimbel *online* semakin marak tidak di Indonesia tetapi juga di seluruh dunia. Maka dari itu, banyak sekali orang-orang yang berinisiatif untuk membuat jasa bimbel *online* dengan tutor atau guru berkompentensi tinggi serta pengalaman dan jam terbang yang tinggi.¹⁶

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi bimbingan online merupakan proses belajar mengajar yang berbasis internet sebagai sambungannya, siswa tidak perlu repot lagi harus datang ke lokasi bimbel dua atau tiga kali seminggu. Karena mereka bisa belajar

¹⁶ Amallia, Pada Jurnal AKRAB JUARA Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (143-156), diakses pada tanggal 07/01/2020, pukul 01:55

kapanpun mereka mau setiap mereka membawa *laptop* atau *smartphone* asalkan tersambung internet dengan bimbingan belajar *online* (bimbel *online*) dapat dilaksanakan.

C. Aplikasi Ruangguru

Ruangguru merupakan perusahaan teknologi terbesar dan terlengkap di Indonesia yang berfokus pada dunia pendidikan dan telah memiliki lebih dari 6 juta penggunaan serta telah mengelola lebih dari 150.000 guru yang menawarkan jasa lebih dari 100 bidang pelajaran. Perusahaan ini didirikan sejak tahun 2014 oleh Belva Devara dan Iman Usman, yang keduanya berhasil masuk dalam jajaran pengusaha sukses dibawah 30 tahun melalui *Forbes 30 under* untuk teknologi konsumen di Asia.

Ruangguru adalah perusahaan penyedia layanan pendidikan berbasis teknologi berbasis *learning management system* yang memungkinkan berbagai pemangku kepentingan di bidang pendidikan yaitu guru, siswa, pemerintah pusat dan daerah serta orang tua siswa untuk saling berinteraksi di dalam suatu *platform* digital komprehensif, yang telah mencakup lebih dari 2.000.000 siswa dan guru.

Ruangguru menyediakan beberapa fitur menarik seperti (Ruang Uji, Ruang Latihan, Ruang Video, Ruang Les, Ruang Les Online, *Digital Boot Camp* dan *Edumail*). Ruang uji membantu siswa untuk

mempersiapkan diri menghadapi ujian semester, ujian nasional, dan seleksi bersama. Masuk Ruang Latihan memudahkan siswa untuk mengerjakan latihan soal dari berbagai subjek dan topik, serta dilengkapi dengan sistem analisis dan gamifikasi (penggunaan dari teknik desain permainan, permainan berfikir dan permainan mekanik untuk meningkatkan non game konteks) sehingga proses latihan menjadi lebih menarik. Terdapat lebih dari 50.000 bank soal yang bisa diakses secara mudah dan gratis oleh siswa dari berbagai jenjang (SD, SMP hingga SMA) melalui aplikasi maupun *website*. Melalui sistem gamifikasi, ruang latihan memiliki keunggulan dalam memotivasi siswa untuk melatih dan mengasah kemampuan diri secara terus-menerus.

Ruang video memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seru melalui ribuan video konsep dan pembahasan soal sesuai jenjang pendidikan. Ruang les merupakan fitur yang menyediakan layanan guru- guru privat terbaik ke rumah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Ruang les *online* merupakan fitur yang memungkinkan bagi siswa untuk konsultasi belajar secara *online* melalui *smartphone* mereka. Siswa dapat memfoto soal-soal sulit yang mereka hadapi kemudian mendiskusikannya (*chat online*) dengan tutor melalui fitur ruang les *online* tersebut.¹⁷

¹⁷ Ibid,

Tetapi pada aplikasi ruangguru juga terdapat kelebihan dan kekurangan. Dari aplikasi *online* ruangguru adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan *smarthphone* maupun *laptop*,
- b. Guru atau tutor selalu ada dan interaktif,
- c. Guru atau tutor berkualitas yang sudah berpengalaman bisa diakses secara *online*,
- d. Pembelajaran dilengkapi dengan video animasi sehingga pembelajaran tidak bosan,
- e. Tersedia materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru,
- f. Murid juga bisa memberikan penilaian untuk cara mengajar dan aplikasi ruangguru,
- g. Harga bimbel tidak semahal ditempat biasa dan bisa dicicil.

Kekurangan aplikasi *online* ruangguru adalah sebagai berikut

- a. aplikasi yang belum banyak diketahui,
- b. video materi tidak bisa didownload,
- c. aplikasinya lumayan besar sehingga memakan banyak memori *smartphone* maupun *laptop*.¹⁸

Berdasarkan uraian diatas aplikasi pendidikan *online* ruangguru sebagai hasil dan minat belajar siswa generasi milenial dalam menyikapi

¹⁸ Jurnal ISSN: 2550-0848; ISSN Online : 2614-2988 Vol. 3, No. 2, Maret 2019 Nindi Silvia Rahmadani Dan Mia Setiawati Aplikasi Pendidikan *Online* "Ruang Guru" sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0.

perkembangan revolusi industri 4.0. Salah satu bentuk media pendidikan yang memanfaatkan *smarthphone/gadget* maupun laptop yang dapat diakses di manapun dan kapanpun, penggunaannya yang mudah dan membantu permasalahan pembelajaran. Aplikasi ruangguru menyediakan sistem tata kelola pembelajaran yang dapat digunakan siswa dan guru dalam mengelola kegiatan belajar di kelas.

D. Sumber Belajar

1. Pengertian Sumber Belajar

Dalam perspektif psikologi (behavior, kognitif, dan konstruktivisme), pengertian belajar adalah usaha sadar yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan menggunakan metode tertentu untuk mengubah perilaku relatif menetap melalui intraksi dengan sumber belajar. Dengan demikian sumber belajar merupakan salah satu komponen dalam kegiatan belajar yang memungkinkan inividu memperoleh pengetahuan, kemampuan, sikap, keyakinan, emosi dan perasaan. Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh *Association for Educational Communication and Technology, (AECT)* yaitu berbagai yaitu berbagai atau semua sumber baik berupa data, orang, dan wujud tertentu yang dapat digunakan siswa dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombiasi sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajar. AECT mengelompokkan komponen sumber belajar dalam

kawasan teknologi pendidikan pada pesan, orang, bahan, alat, prosedur, dan lingkungan.¹⁹

Sumber belajar menurut Azhar Arsyad adalah perangkat, bahan (materi), peralatan, pengaturan, dan orang dimana pembelajar dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja. Sumber-sumber yang mendukung belajar termasuk sistem penunjang, materi, dan lingkungan pembelajaran.²⁰

Mengacu pada argumen di atas secara singkat sumber belajar dapat diartikan sesuatu yang dapat digunakan untuk mendukung dan memudahkan terjadinya proses belajar. Oleh karena itu, di zaman yang terus berkembang dan semakin maju sumber belajar dapat diberikan atau diajarkan bahkan diakses melalui audio, televisi, bahan-bahan grafis untuk paparan individual dan kelompok serta bahan pembelajaran yang direkam dan termasuk orang-orang yang membantu guru atau pengajar dalam mempersiapkannya.

2. Sumber Belajar Berbasis Teknologi

Perkembangan teknologi, khususnya dibidang informasi dan komunikasi, dalam satu dekade sebelum dan sesudah abad ke-

¹⁹ Sitepu, *Pengembangan Sumber Belajar*, (Depok : PT. Raja Grafindo Persada, 2017) Hal. 18-19

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2014) hal. 8

21 ini telah membuat informasi dapat disimpan, diolah, dan disebarluaskan dengan cepat menembus batas-batas geografi serta budaya dan begitu mudah di akses secara terbuka. Informasi dalam berbagai bidang dapat dikomunikasikan dan diperoleh melalui jaringan internet. Dapat dikatakan bahwa informasi kini berada pada ujung jari dalam arti bergantung pada ketrampilan menggunakan ujung jari mengklik atau menyentuh tombol-tombol komputer atau *telephone* genggam untuk mendapat informasi yang diperlukan.²¹

Hofmann mengidentifikasi sembilan tahap perubahan proses belajar dan pembelajaran akibat dari perkembangan teknologi sejak tradisional Sokhrates dan Didaktik hingga zaman modern. Ia melihat perubahan-perubahan dari sejak ditemukannya mesin cetak oleh Johannes Guttenberg 1450 hingga saat ini. Berikut adalah tabel 2.1 pengelompokan perkembangan teknologi yang mempengaruhi proses belajar dan mengajarkan dari Hofmann:²²

Tabel 2.1 : Pengelompokan Perkembangan Teknologi

Tahap	Tahun	Perkembangan Teknologi
I	1450	Penggunaan mesin cetak temun dari Johannes Guttenberg
II	1840	Penggunaan korepondensi/kursus tertulis pertama suatu program kesekretariatan dengan memfokuskan pada mengajarkan shorthand

²¹ Ibid 1 Hal 27

²² Ibid 1 Hal. 28

III	1900-an	Penggunaan rekaman audio
IV	1920-an	Penggunaan stasiun radio
V	1930-an	Penemuan televisi
VI	1960-an	Penggunaan satelit
VII	1960-an	Penggunaan pra-website (www) dengan data base berbasis teks dan panel diskusi
VIII	1980-an	Penggunaan fiber optik, teknologi audio visual/CD Rom
IX	1990-an sd sekarang	Penggunaan world wide web

Dari tabel di atas dapat diambil kesimpulan sesuai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang menghasilkan berbagai jenis dan tampilan media yang dapat juga dipergunakan untuk keperluan pembelajaran, membuat guru dan buku pelajaran atau media cetak, serta alam bukan lagi merupakan sumber belajar yang mendominasi.

3. Sumber Media

Sumber media elektronik yang paling akrab bagi penggunanya yaitu rekaman audio, rekaman video, konten online, dan presentasi multimedia. Selain itu, media ini pun bisa berbentuk analog maupun digital, meskipun media baru sebagian besar berbentuk digital. Tak hanya itu, seluruh peralatan yang dipakai dalam proses komunikasi elektronik seperti radio, televisi, telepon,

perangkat genggam, konsol game, dekstop komputer pun termasuk dalam kategori *electronic media*²³.

Media *online* adalah bentuk penerbitan *online* yang digunakan untuk menyampaikan berbagai ide. Secara umum, media *online* menggunakan komputer dalam penulisan, pengeditan, pencetakan, atau proses pengiriman publikasi.

4. Jenis-jenis Sumber Belajar

Sumber belajar itu banyak jenisnya , adapun sumber belajar itu meliputi pesan (*message*), orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*tehnique*), lingkungan (*setting*), dan lainnya yang bisa digunakan untuk memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar dan menambah pengetahuannya. Dengan sumber belajar tersebut, maka siswa mendapatkan fasilitas yang dapat memungkinkannya untuk belajar denga baik.²⁴ Jenis-jenis sumber belajar diantaranya adalah :

- a. Pesan adalah informasi pembelajaran yang akan disampaikan yang dapat berupa ide, fakta, ajaran, nilai, dan data. Dalam sistem persekolahan, pesan ini berupa seluruh mata pelajaran yan disampaikan kepada pendidik.

²³ Ibid

²⁴ Drs. Bambang Warsito, Teknologi pembelajaran,(Jakarta : PT Rineka Cipta,2008), hal : 208-209

- b. Orang adalah manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengolah, dan penyaji pesan. Contohnya guru, dosen, pustakawan, instruktur, pelatih olah raga, tenaga ahli, produser, peneliti dan masih banyak lagi, bahkan termasuk peserta didik itu sendiri.
- c. Bahan adalah merupakan perangkat lunak (*software*) yang mengandung pesan-pesan pembelajaran yang biasanya disajikan melalui peralatan tertentu ataupun oleh dirinya sendiri. Contohnya, buku teks, modul, transparansi (OHP), kaset program audio, kaset program video, program *slide* suara, pembelajaran berbasis komputer, film dan lain-lain.
- d. Alat adalah perangkat keras (*hardware*) yang digunakan untuk menyajikan pesan yang tersimpan dalam bahan . contohnya, OHP, Proyektor *slide*, *tape recorder*, video/CD *player*, komputer, proyektr film dan lain-lain.
- e. Teknik adalah prosedur atau langkah-langkah tertentu yang disiapkan dalam menggunakan bahan, alat, lingkungan, dan orang untuk menyampaikan pesan. Misalnya demonstrasi , diskusi, praktikum, pembelajaran mandiri, sistem pendidikan terbuka/jarak jauh, tutorial tatap muka dan sebagainya.
- f. Latar/lingkungan adalah situasi di sekitar terjadinya proses pembelajaran tempat peserta didik menerima pesan pembelajaran. Lingkungan dibedakan menjadi dua macam,

yaitu lingkungan fisik dan lingkungan nonfisik. Lingkungan fisik contohnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium, aula, bengkel, dan lain-lain. Sedangkan lingkungan nonfisik contohnya, tata ruang belajar, ventilasi udara, cuaca, suasana lingkungan belajar dan lain-lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang mendatangkan manfaat dan memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan yang dapat memudahkan pencapaian tujuan belajar yang tersedia atau dipersiapkan baik langsung maupun tidak langsung yang konkrit maupun abstrak.

5. Fungsi Sumber Belajar

Dalam keragaman sifat-sifat dan kegunaan sumber belajar dapat dirumuskan kegunaanya sebagai berikut :

1. Merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses belajar mengajar yang ditempuh.
2. Merupakan pemandu teknis dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara teliti guna penguasaan keilmuan tuntas.
3. Memberikan ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek-aspek bidang keilmuan tuntas.

4. Memberikan petunjuk dan gambaran pada bidang keilmuan yang sedang dipelajari dengan berbagai bidang keilmuan lainnya.
5. Menginformasikan sejumlah penemuan baru yang pernah diperoleh orang lain yang berhubungan dengan bidang keilmuan tertentu.
6. Menunjukkan berbagai permasalahan yang timbul dan merupakan konsekuensi logis dalam suatu bidang keilmuan yang menuntut adanya kemampuan pemecahan dari orang yang mengabdikan diri dalam bidang tersebut.²⁵

Dari uraian fungsi-fungsi belajar di atas menggambarkan tentang alasan dan arti penting sumber belajar untuk kepentingan proses dan pencapaian hasil pembelajaran peserta didik.

E. Hasil Belajar

Menurut Sudjono, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, dan pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajarnya. Gagne menyatakan hasil belajar adalah kemampuan (*performance*) yang dapat diamati dalam diri seseorang dan disebut dengan

²⁵ Mulyasa, Kurikulum Berbasis Kompetensi, (Bandung : Remadja Rosdakarya, 2004), hal : 19-20

kapabilitas. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang biasa disebut dengan pembelajaran²⁶.

Menurut Purwanto, hasil belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Untuk memperoleh hasil belajar dilakukan evaluasi atau yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur penguasaan siswa. Hasil belajar termasuk komponen pendidikan yang harus disesuaikan dengan pendidikan, karena hasil belajar diukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.²⁷

Jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang terjadi pada siswa setelah berlangsungnya proses belajar mengajar, yang dapat diamati yaitu berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap.

1. Indikator-indikator Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dikatakan berhasil apabila telah mencapai tujuan pendidikan. Dimana tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum dapat

²⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 22

²⁷ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta : Pustaka Belajar, 2009), hal .47

diklasifikasikan menjadi tiga yakni : aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.²⁸

a. Hasil belajar ranah kognitif

Ranah kognitif dari hasil belajar ini meliputi penguasaan konsep, ide, pengetahuan faktual, dan berkenaan dengan keterampilan-keterampilan intelektual.

Hasil belajar pada ranah ini mencakup:

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Hasil belajar kognitif pada kategori ini adalah yang paling rendah akan tetapi menjadi prasyarat bagi pencapaian hasil belajar yang lebih tinggi. Tujuan pembelajaran untuk mengembangkan hasil belajar biasanya dirumuskan dengan menggunakan kata-kata kerja seperti: memilih, mendefinisikan, melengkapi, mengidentifikasi, menyeleksi, menyebutkan, memberi nama, mendeskripsikan.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Hasil belajar berupa pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori, yakni pemahaman terjemahan (menerjemahkan bahasa atau istilah), pemahaman penafsiran (menghubungkan bagian-

²⁸ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, (Jakarta : Rineka Cipta, 2013), hal. 202-204

bagian dari suatu kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok), pemahaman *ekstrapolasi* (kemampuan melihat makna yang tersirat, dapat membuat asumsi tentang konsekuensi dari suatu kejadian).

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan atau abstraksi yang dimiliki pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi dapat berupa ide, teori, metode, konsep rumus, hukum, prinsip generalisasi, pedoman, dan petunjuk teknis.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis adalah usaha memilah suatu konsep atau struktur menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarki atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga hasil belajar sebelumnya. Dengan kemampuan menganalisis, siswa akan mempunyai pemahaman yang komprehensif tentang sesuatu dan dapat memilah atau memecahnya menjadi bagian-bagian terpadu,

baik dalam hal prosesnya, cara bekerjanya, maupun dalam hal sistematikanya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagianbagian ke dalam satu kesatuan yang utuh. Berpikir sintesis merupakan sarana untuk mengembangkan berpikir kreatif. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan kategori hasil belajar tertinggi. Evaluasi meliputi kemampuan memberi keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, dan materi. Untuk mampu mengevaluasi seseorang harus menguasai hasil belajar pada tingkat lebih rendah. Secara umum, hasil belajar tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan sering disebut sebagai kemampuan berpikir tingkat rendah (*lower order thinking*), sedangkan analisis, sintesis, dan evaluasi tergolong sebagai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*).

b. Aspek afektif

Tujuan afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, penilaian, perasaan, dan emosi. Kratwohl, Bloom, dan Masia menemukan taksonomi tujuan ranah afektif meliputi lima kategori yaitu: menerima, merespon, menilai, mengorganisasi, dan karakterisasi.

c. Aspek psikomotorik

Tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Kibler, Barket, dan Miles mengemukakan taksonomi ranah psikomotorik meliputi gerak tubuh yang mencolok, ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, perangkat komunikasi nonverbal, dan kemampuan berbicara.²⁹ Dalam proses belajar mengajar, tidak hanya aspek kognitif yang harus diperhatikan, melainkan aspek afektif dan aspek psikomotoriknya juga. Untuk melihat keberhasilan kedua aspek ini, pendidik dapat melihatnya dari sikap dan keterampilan yang dilakukan oleh peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar.

²⁹ Ibid., hal. 205-208.

2. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Berbagai faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu:

a. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Dalam lingkunganlah anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Saling ketergantungan antara lingkungan biotik dan abiotik tidak dapat dihindari.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan tentu saja pada tingkat kelembagaan. Dalam rangka mempermudah ke arah itu, diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semua dapat diberdayakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Kurikulum dapat dipakai oleh guru dalam merencanakan program pengajaran. Program sekolah dapat dijadikan acuan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna bagi kemajuan belajar anak di sekolah.

b. Faktor Internal

1) Kondisi Fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka mudah lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran. Selain itu yang tak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra, terutama mata sebagai alat melihat dan telinga sebagai alat mendengar.

2) Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Faktor psikologis sebagai faktor dari dalam tentu saja merupakan hal yang utama dalam menentukan intensitas belajar seorang anak. Oleh karena itu, minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor-faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.

Dari beberapa uraian di atas dapat diambil kesimpulan, jadi hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan yang terjadi pada siswa setelah berlangsungnya proses belajar mengajar, yang dapat diamati yaitu berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan, dan sikap.

H. Penelitian Terdahulu

- 1) Jurnal Akrab Juara. 2019. *Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi Belajar*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media aplikasi bimbingan belajar online menjadi salah satu alternatif yang dapat sangat membantu anak-anak dalam belajar dengan media visual dan bahasa yang menarik dan mudah dimengerti.³⁰
- 2) Dian Putri. (2019) Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Penggunaan Aplikasi Ruangguru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : 1) ada pengaruh yang signifikan antara pembelajaran media ruangguru terhadap motivasi belajar, 2) besarnya pengaruh media audio visual terhadap motivasi belajar penggunaan aplikasi ruangguru.³¹

³⁰ Jurnal Akrab Juara. 2019. *Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi Belajar*. Volume 4 Nomor 3 Edisi Agustus 2019 (143-156)

³¹ Dian Putri. (2019) Pengaruh Penggunaan Fitur Ruangbelajar terhadap Tingkat Pemahaman Siswa Penggunaan Aplikasi Ruangguru.

- 3) Mishadin (2012). Jurnal Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Elektronika terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK 1 Sedayu Bantul. Hasil penelitian ini adalah bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran elektronika terbukti lebih efektif, yaitu dengan tercapainya prestasi belajar sesuai KKM yang ditetapkan. Terdapat perbedaan prestasi belajar aspek kognitif antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan penggunaan media pembelajaran konvensional pada mata pelajaran elektronika, dengan harga F untuk “kelompok” diperoleh 35,14, signifikansi 0,000
- 4) Abustan Nawir. journal.unismuh Pengaruh penggunaan media elektronik LCD terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas V Sekolah Dasar. Tujuannya untuk mengungkapkan pengaruh media elektronik LCD terhadap prestasi penggunaan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa kelas V Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *pre-experiment* yaitu rancangan penelitian eksperimen yang hanya mempergunakan kelompok eksperimen saja, tanpa kelompok kontrol (pembanding) sampel subyek dipilih seadanya tanpa mempergunakan

randomisasi. Rancangan yang digunakan adalah “*One Group Design Pretest-Posttest*”.

- 5) Ahmad Fujianto, Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kuria.2016. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. Pada penelitian tersebut dipaparkan bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media audio visual membuat pembelajaran yang hanya abstrak dapat menjadi konkret dan siswa pun semakin mudah dalam memahaminya.³²

Melihat dari hasil penelitian terdahulu di atas, peneliti akan mengkaji persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan peneliti lakukan. Dari kajian ini dapat diketahui perbedaan masing-masing peneliti yang pernah dilakukan dalam pemanfaatan media. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel berikut :

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

Nama Peneliti dan Judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
Jurnal Akrab Juara. 2019. <i>Peran Aplikasi Ruang Guru Sebagai Media Komunikasi Orang Tua dan Anak dalam Memotivasi Belajar.</i>	Penggunaan media ruangguru	1. Tahun ajaran 2. Metode penelitian 3. Jumlah variabel

³² Ahmad Fujianto, Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kurnia, *Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup*, (Sumedang :Jurnal tidak diterbitkan, 2016).

Amalliah . (2019). Peran Aplikasi Ruanggu Sebagai Media Komunikasi Orang Tua Dan Anak Dalam Memotivasi Belajar	1. Penggunaan media 2. Metode penelitian	1. Lokasi penelitian 2. Jumlah variabel 3. Tahun ajaran
Mishadin (2012). Jurnal Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Komputer pada Mata Pelajaran Elektronika terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI di SMK 1 Sedayu Bantul.	Penggunaan Media	1. Jenjang pendidikan 2. Jumlah variabel 3. Lokasi penelitian 4. Metode penelitian 5. Tahun ajaran
Abustan Nawir. journal.unismuh Pengaruh penggunaan media elektronik LCD terhadap prestasi belajar ilmu pengetahuan sosial siswa kelas v Sekolah Dasar.	Penggunaan media	1. Jenjang pendidikan 2. Jumlah variabel 3. Metode penelitian 4. Lokasi penelitian 5. Tahun ajaran
Ahmad Fujianto , Asep Kurnia Jayadinata dan Dadang Kuria.2016. Pengunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup.	Penggunaan media	1. Jenjang pendidikan 2. Metode penelitian 3. Lokasi penelitian 4. Jumlah variabel 5. Tahun ajaran

Berdasarkan penjelasan tabel di atas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian terdahulu dengan penelitian ini adalah sam-sama memanfaatkan media untuk memudahkan guru dalam memberikan pembelajaran kepada siswa di kelas. Sedangkan perbedaanya terdapat pada jenjang pendidikan, metode penelitian, lokasi penelitian, serta jumlah variabel.

H. Kerangka Berpikir

Media merupakan aspek pendukung yang cukup penting dalam menunjang proses pembelajaran. Seiring perkembangan zaman dan semakin derasnya arus globalisasi, semua bidang dalam kehidupan

merasakan perubahannya. Dalam bidang pendidikan, dampak yang sangat terasa adalah sarana dan prasarana serta berbagai fasilitas di sekolah menjadi lebih baik, sehingga proses belajar yang tadinya membosankan dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. Siswa dan guru menjadi lebih nyaman berada di sekolah.

Berbagai jenis media dapat digunakan pendidik (guru) dengan mempertimbangkan sesuai tindaknya pada materi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media ruanguru, siswa dapat melihat teks, gambar, audio, video, dan ilustrasi mengenai materi pelajaran IPS yang tidak dapat mereka lihat di buku ataupun melalui mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran agar mereka lebih memahami dan tidak mudah melupakan materi yang telah disampaikan. Dengan memahami materi yang telah disampaikan, siswa akan mampu mendapatkan nilai yang memuaskan pada saat ujian. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media ruanguru terhadap sumber belajar dan hasil belajar siswa. Supaya mudah dalam memahami maksud penelitian ini, peneliti menjelaskan kerangka berpikir melalui bagan:

Gambar 3.1 Kerangka Bepikir