

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Visual

a. Pengertian

Secara harfiah kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, media adalah alat (sarana) komunikasi. Menurut Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/AECT) di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan.

Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi :

1. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.

2. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan;
3. Seluk-beluk proses belajar;
4. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan;
5. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran;
6. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan
7. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan;
8. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran;
9. Usaha inovasi dalam media pendidikan.¹

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²

Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut Media Pembelajaran.³

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas.

Pengertian media secara lebih luas dapat diartikan manusia, benda atau

¹ Arsyad, *Media Pembelajaran*, cetakan kelima, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 2

² *Ibid*, hlm.3

³ *Ibid*, hlm. 4

peristiwa yang membuat kondisi siswa memungkinkan memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap.⁴

Dari keseluruhan pengertian di atas secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar 3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar dan 4) bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual.⁵

Sedangkan media visual sendiri memiliki pengertian yaitu media yang hanya melibatkan indera penglihatan. termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, media cetak-grafis, dan media *visual non-cetak*. Pertama, media visual-verbal adalah media *visual* yang memuat pesan verbal (pesan linguistik berbentuk tulisan). Kedua, media visual *non-verbal-grafis* adalah media *visual* yang memuat pesan *non-verbal* yakni berupa simbol-simbol visual atau unsur-unsur grafis, seperti gambar (sketsa, lukisan dan foto), grafik, diagram, bagan, dan peta. Ketiga, media visual *non-verbal* tiga dimensi adalah media visual yang memiliki tiga dimensi, berupa model, seperti miniatur, *mock up*, *specimen*, dan diorama.

Seperti media pembelajaran pada umumnya, media visual juga digunakan sebagai perantara untuk membantu proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran visual khususnya mampu menampilkan apa yang seharusnya dan

⁴ Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 127.

⁵ Sanaky, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 4.

tampilan nyata dari fenomena-fenomena yang dipelajari. Dengan digunakannya media pembelajaran visual peserta didik tidak lagi hanya bisa membayangkan fenomena-fenomena yang dipelajari, guru juga tidak kesulitan menunjukkan apa yang dimaksud dan hendak disampaikan. Hal ini tentu menjadi keunggulan sendiri dari media pembelajaran visual yang memiliki banyak fungsi yang penting jika diterapkan secara baik dan sesuai dalam pembelajaran.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri – ciri umum Media Pendidikan :

1. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
2. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
3. Penekanan media pendidikan terdapat 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 dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tpe, kaset, video recorder).

7. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁶

Ciri – ciri Media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam kutipan Azhar Asyad :

1. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

2. Ciri Manipulatif

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

3. Ciri Distributif

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.⁷

c. Manfaat

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan.

⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 6-7

⁷ *Ibid*, hlm 12-14

Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁸

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu :

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

⁸ *Ibid*,, hlm. 15.

6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.⁹

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayton tersebut, tentu saja kita masih dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata. Kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹⁰

d. Macam – macam Media Pembelajaran

⁹ *Ibid*,, hlm. 17.

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 27

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

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 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 suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi :

- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

3. Dilihat dari Cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi ke dalam:

- a. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, Over Head Projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
- b. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya. Macam-macam media grafis adalah: gambar/foto, diagram, bagan, posner, grafik, media cetak, buku. Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alas elektronik untuk menampilkan informasi atau pesan. Media audio adalah media atau bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar. Media komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.

e. Media Grafis

Media grafis atau visual dalam pengertian praktis dapat diartikan sebagai media yang mengkomunikasikan fakta-fakta dan gagasan-gagasan secara jelas dan kuat melalui perpaduan antara pengungkapan kata-kata dan gambar dalam bentuk cetak.¹¹

¹¹ Wina, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta:Kencana, 2010), hlm. 27

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang digunakan adalah mengutamakan indra penglihatan (visual). Agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien, pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol komunikasi yang digunakan adalah simbol visual.¹²

Secara khusus dapat dikatakan bahwa media grafis berfungsi untuk:

1. Menarik perhatian
2. Memperjelas sajian ide
3. Mengilustrasikan fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak divisualkan
4. Media grafis sederhana dan mudah pembuatannya
5. Media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.¹³

Media grafis mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa di antaranya yaitu:

1. Media Bagan (chart)

Suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, orang, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Pesan yang akan disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting.

2. Grafik (graph)

Grafik merupakan gambar sederhana yang disusun menurut prinsip matematika, dengan menggunakan data berupa angka-angka. Grafik

¹² Arif, *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990). halaman 29

¹³ *Ibid*, hlm. 31

mengandung ide, objek, dan hal-hal yang dinyatakan dengan simbol dan disertai dengan keterangan-keterangan singkat.

Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

3. Media Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan menyerupai peta dari pada gambar. Diagram sering juga digunakan untuk meningkatkan letak bagian-bagian sebuah alat atau mesin serta hubungan satu bagian dengan bagian yang lain.

4. Poster

Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok. Poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas.

5. Karikatur dan kartun

Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada; karikatur kadang-kadang lebih menggigit dan kritis.

6. Media Gambar/Foto

Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan

lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.

7. Media Gambar Sederhana dengan Garis Lingkaran

Bagi guru yang kurang pandai menggambar dapat mempergunakan gambar sederhana dalam menerangkan materi pelajaran hanya dengan membuat garis dan lingkaran (*stick figure*). Gambar semacam ini digunakan hampir untuk semua tingkat pelajaran atau kecerdasan. Penggunaannya tidak saja menarik tetapi juga dapat mengikat perhatian dan memperjelas ide atau informasi yang dikemukakan.

8. Media Komik

Komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas, mudah dipahami. Oleh sebab itu media komik dapat berfungsi sebagai media informatif dan edukatif. Sungguhpun demikian penggunaan komik sebagai media pengajaran, guru harus hati-hati sebab seringkali lebih bersifat komersil tanpa mempertimbangkan akibat yang ditimbulkan.¹⁴

f. Media Proyeksi

Media Proyeksi adalah media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor.¹⁵ Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan pesan atau informasi seperti *Overhead Projector* (OHP), *Slide* dan *Filmstrip*, *Opaque Projector*, Microfis dan video.

¹⁴ *Ibid*, *Media Pembelajaran*, hlm. 33-56

¹⁵ Wina, *Perencanaan*, hlm. 216

1. *Overhead Projector* (OHP)

Dalam kelompok peralatan proyeksi, OHP adalah peralatan yang paling sederhana. Karena peralatan ini hanya menggunakan sistem optik (lensa-lensa) dan elektrik (kipas pendingin dan lampu proyektor). OHP berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi.¹⁶

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik, atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang. OHP dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap siswanya.¹⁷

Beberapa kelebihan dari OHP adalah sebagai berikut.

1. Gambar yang diproyeksikan lebih jelas dibanding gambar di papan.¹⁸
2. Dapat digunakan untuk menyajikan pesan dalam semua ukuran ruangan kelas;
3. Menarik, karena memungkinkan penyaji yang variatif dan disertai dengan warna –warni yang menarik;
4. Tatap muka dengan wajah siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal –hal yang penting;

¹⁶ Arif, *Media Pendidikan*, hlm. 208

¹⁷ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 42-43

¹⁸ Arif, *Media Pendidikan*, hlm. 63

5. Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan;
6. Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat;
7. Kertas transparan bisa digunakan secara berulang – ulang.

Namun, selain memiliki kelebihan seperti di atas, OHP atau OHT juga memiliki kekurangan, yaitu sebagai berikut.

1. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
2. OHP dan kertas transpaaran memerlukan bagian yang tidak terpisahkan, karena gambar dan kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP,tapi harus melalui kertas transparan atau OHT.
3. Urutan kertas transparan sering kacau, karena berdiri sendiri dan tidak ada nomor urutannya sehingga membingungkan pendidik yang menyajikannya.¹⁹

2. Slide

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*. Jumlah film bingkai yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepada tujuan

¹⁹ Dina, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: Diva Press, 2011). hlm. 80-81

yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi.²⁰

Slide ini hanya mempertunjukkan satu gambar saja, teknisnya juga satu persatu. Ada juga slide yang berupa *sound slide* atau rupa rungu. *Sound slide* berupa hasil perpaduan antara gambar diam dengan suara (*sound*).²¹

Setidaknya, ada empat kelebihan dari media slide, yaitu:

1. Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang di sampaikan;
2. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang konkrit;
3. Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah; dan
4. Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

Sedangkan kelemahan dari media slide ini adalah sebagai berikut.

1. Slide ini memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya;
2. Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama jika program yang di buatnya cukup panjang, memerlukan biaya yang cukup besar, hanya dapat menyajikan gambar diam saja.²²

3. *Filmstrip* (film rangkai).

²⁰ *Ibid*, hlm. 47

²¹ Asnawir, *Media Pembelajaran*, hlm. 72

²² Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, hlm. 85-86

Filmstrip disebut juga film slide, stripfilm, dan still film yang arti dan fungsinya sama. Berbeda dengan slide, gambar (frame) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukuran filmnya sama dengan film bingkai, yaitu 35 mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50 sampai dengan 75 gambar dengan panjang lebih kurang 100 sampai dengan 130 cm, tergantung pada isi film itu.

Sebagaimana film bingkai, film rangkai bisa tanpa suara bisa pula dengan suara. Suara yang menyertai film rangkai itu dimaksudkan untuk menjelaskan isi. Selain dengan suara yang direkam, penjelasan dapat disampaikan dalam bentuk buku pedoman atau narasi tulis di bawah gambar yang dibacakan oleh guru atau dibaca sendiri oleh siswa.²³

4. *Opaque Projector* (Proyektor tak Tembus Pandang)

Proyektor tak tembus pandang adalah alat untuk memproyeksikan bahan bukan transparan, tetapi bahan-bahan tidak tembus pandang (*opaque*). Benda-benda tersebut adalah benda datar, tiga dimensi seperti mata uang, model, serta warna dan anyaman dapat diproyeksikan.

Kelebihan proyeksi tak tembus pandang sebagai media pendidikan ialah bahan cetak pada buku, majalah, foto grafis, bagan, diagram atau peta dapat diproyeksikan secara langsung tanpa dipindahkan ke dalam transparan terlebih dahulu.²⁴

5. Microfis

²³ Sadiman, *Media pendidikan*, hlm. 62

²⁴ *Ibid*, hlm. 64

Mikrofis adalah lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang. Ukurannya ada beberapa macam, bisa 3 x 5 inci, 6 x 8 inci atau 4 x 6 inci.

Keuntungan terbesar dari alat ini adalah dapat menghemat ruangan. Halaman cetak yang besar dapat diringkas dalam bentuk film yang baik dengan perbandingan 1:12 yang selanjutnya bisa dikembalikan lagi ke bentuk semula dengan memproyeksikan ke layar.²⁵

6. Film / Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyesikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar gambar itu terlihat hidup. Film bergerak cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.²⁶

Penggunaan media proyeksi ini dapat memvisualkan pesan yang menarik (tergantung dari variasi yang digunakan guru atau dosen), praktis dan

²⁵ *Ibid*, hlm. 65

²⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 49

dapat dipergunakan secara berulang-ulang. Namun dalam pembuatan slide atau filmstrip dibutuhkan perencanaan yang matang dan dibutuhkan keterampilan melukiskan pesan yang ringkas dan jelas, dan menuntut penataan ruangan yang baik. Saat ini alat-alat tersebut semakin jarang digunakan terutama setelah berkembangnya komputer yang mampu memproyeksikan pesan dengan lebih baik dan lebih bervariasi.

Penggunaan media grafis dan proyeksi pada dasarnya memvisualkan fakta, gagasan, kejadian, peristiwa dalam bentuk tiruan keadaan sebenarnya untuk dibahas di dalam kelas. Di lain pihak guru dan siswa dapat mempelajari keadaan sebenarnya di luar kelas dengan menghadapkan kepada siswa lingkungan yang aktual untuk dipelajari. Jika memungkinkan cara ini lebih bermakna karena para siswa dihadapkan dengan peristiwa dan keadaan yang sebenarnya secara alami, sehingga lebih nyata, lebih faktual dan kebenarannya dapat dipertanggungjawabkan.²⁷

B. 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 relative menetap, baik yang dapat diamati maupun tidak dapat

²⁷ Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, hlm. 208.

diamati secara langsung yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.²⁸

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

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. Dalam belajar perubahan tingkah laku menjadi sesuatu yang relative menetap.
5. Belajar merupakan suatu proses usaha, yang artinya belajar berlangsung dalam kurun waktu yang cukup lama.
6. Belajar terjadi karena ada interaksi dengan lingkungan²⁹

Jadi, belajar merupakan sebuah proses dimana secara sadar usaha dari seseorang untuk memperbaiki diri, mengubah sifat, sikap dan kemampuan menjadi lebih baik. Dimana dalam proses tersebut dapat melalui sebuah atau seorang perantara.

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 tidak

²⁸ Sri Rumini. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta : UNY Pers, 2006) hlm. 59

²⁹ *Ibid*,..., hlm. 60.

jarang kita temui 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 tiga ranah, kognitif, afektif dan psikomotor. Dimana ranah 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.³⁰

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 test atau angka nilai yang diberikan oleh guru.³¹

Untuk lebih kongkritnya dapat dirumuskan sebagai berikut :

³⁰ *Ibid*,..., hlm. 119

³¹ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2004), hlm. 47.

1. Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas pembelajaran di sekolah,
2. Prestasi belajar adalah pencapaian nilai mata pelajaran berdasarkan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, ingatan, aplikasi, sintesis dan evaluasi,
3. Prestasi belajar adalah nilai yang dicapai oleh peserta didik melalui ulangan atau ujian yang diberikan oleh guru.³²

C. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian adalah jawaban terhadap masalah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya.³³

Berkaitan dengan penelitian ini, penulis memberikan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap prestasi belajar siswa di SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.
2. Ada pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa di SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.
3. Ada pengaruh penggunaan media grafis-proyeksi terhadap prestasi belajar siswa di SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.

³² *Ibid*, hlm. 75

³³ Sumadi., *Metodologi Penelitian*. (Jakarta: PT Raja Grafindo, 1992), hlm 69.

