BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran merupakan rangkaian dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut: Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiyah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam *bahasa Arab* media adalah perantara (**وسائل**) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.[1] Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia *media* berarti alat, sarana, penghubung informasi.[2]

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/*AECT) di Amerika, membatasi media sebagai pesan/informasi. Gagne mengatakan bahwa: "Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar". Briggs berpendapat bahwa: "Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar".[3] Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan: "Media

---

[1]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran.*(Jakarta: RajaGrafindo Persada,2007), hal. 3

[2]Petersalim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. (Jakarta: Modern English Frees,1991), hal. 954

[3]Arief S. Sadiman, dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,2007), hal. 6

sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran".[4]

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke pengirim pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[5] Prawiradilaga dan Siregar mengemukakan bahwa : "Pembelajaran adalah upaya menciptaka kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilited*) pencapaiannya".[6] Gagne mendefinisikan "Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal".[7] Kunandar mengatakan bahwa: "Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik".[8] Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwasanya pembelajaran adalah proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar sehingga terjadi

---

[4]Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan.* (Semarang: Rasail, 2002), hal. 125

[5]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia.*(Jakarta: Balai Pustaka,1999), hal. 15

[6]Dewi Salma Prawradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan.*(Jakarta: Prenada Media,2004), hal. 4

[7]Margaret E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan.*(Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada,1994) hal. 207

[8]Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hal. 287

perubahan perilaku yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

Media pembelajaran itu menurut Oemar Hamalik yang mengatakan bahwa yang dimaksud media adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.[9] Alat peraga pengajaran, *teaching aids*, atau *audiovisual aids* (AVA) adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pembelajaran yang disampaikannya kepada siswa dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa.[10]

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian, dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

2. Jenis Media Pembelajaran

a. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran, dimana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif,

---

[9] Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditiya Bakti, 1989) hal 12

[10] Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional Edisi Kedua*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya) hal 2002

baik verbal (ke dalam kata-kata atau bahasa lisan), maupun non verbal.[11]

Ada beberapa media auditif, diantaranya:

1) Rekaman

Media ini terdiri dari perangkat keras yang berupa alat perekam (*tape recorder*) dimana perangkat lunak yang berupa program dalam pita rekaman, pesan dan isi pelajaran direkam terlebih dahulu sehingga hasil rekaman itu dapat diputar kembali pada saat diinginkan, pesan dan isi pelajaran dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga upayanya mendukung terjadinya proses belajar.

Menurut Oemar Hamalik, rekaman itu baik digunakan, sebab mengandung nilai-nilai pendidikan antara lain, efisiensi, dalam pengajaran bahasa.[12]

Kelebihan media rekaman antara lain:

a) Media ini menggunakan perangkat keras yang hampir semua guru memilikinya. Dengan demikian program penyusunan dapat dilakukan oleh guru sendiri dan dapat dilakukan sewaktu-waktu
b) Media ini dapat digunakan tanpa kehadiran guru
c) Media ini dapat digunakan secara klasikal maupu untuk belajar secara individual

[11] Asnawir, ddk. *Media Pembelajaran …*, hal. 83
[12] Hamalik, *Media Pendidikan....*, hal. 10

Kekurangan media rekaman antara lain:

a) Tidak semua keterampilan dapat diprogram dengan menggunakan media ini
b) Interaksi antar guru dan murid kurang begitu hidup karena sebagia peranan digantikan oleh media
c) Penggunaan media ini dengan metode latihan praktek, biasanya menjenuhkan, apalagi bagi siswa yang pandai.

2) Radio

Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberian pesan secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan penerima pesan menerima informasi dari pesawat radio dirumah.[13]

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat megetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Radio juga dapat dijadikan media pendidikan dan pengajaran yang cukup efektif.

---

[13] Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2008), hal. 18

Keuntungan radio antara lain:

a) Radio dapat mengembangkan daya imajinasi anak didik
b) Merangsang partisipasi aktif pendengaran
c) Radio membantu memusatkan perhatian anak didik pada kata-kata yang digunakan
d) Radio dapat memberikan pengalaman-pengalaman dari dunia luar kelas.

Kelemahan radio antara lain:

a) Sifat komunikasi radio hanya satu arah. Di sini hanya ada yang memberi dan menerima. Radio adalah pihak yang memberi, sedangkan audien adalah pihak yang menerima.
b) Program radio telah disentralisir, sehingga guru kurang dapat mempersiapkan diri bersama anak didik secara baik.[14]

3) Laboratorium bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa untuk mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Dalam laboratorium bahasa siswa duduk sendiri pada bilik akuistik dan kotak suara yang tersedia. Siswa mendegar suara guru atau suara *cassete* melalui *headphone*.[15]

---

[14] *Ibid*, hal. 85
[15] Arif S. Sandiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hal. 55

b. Media visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini dibagi menjadi dua, yaitu: media pandang non proyeksi dan media pandang berproyeksi.

1) Media pandang non proyeksi antara lain

a) Papan tulis

Papan tulis merupakan media paling tradisional, yang paling murah dan paling fleksibel. Disamping untuk menulis, papan tulis dapat dipakai untuk membuat gambar, skema, diagram dan sebagainya. Selain itu juga dapat dimanfaatkan untuk menggantung peta pada saat diperlukan. Daya guna dan daya pakai papan tulis sangat bergantung pada kreatifitas guru.

b) Papan planol

Papan planol adalah sejenis papan yang permukaannya dilapisi dengan kain planel. Kegunaannya untuk menempelkan program yang berupa gambar, skema, dan semacamnya. Barang yang ditempel tersebut bagian belakang dilapisi dengan kertas, pasir, atau barang lain yang permukaannya kasar. Barang yang ditempelkan dapat dibongkar dengan mudah, sehingga dapat digunakan pada kesempatan lain.

c) Reading mahcine

Media ini berfungsi melatih keterampilan berbicara cepat. Peralatnnya berupa sebuah mesin sederhana yang dapat

memutar atau mengganti lembaran-lembaran bacaan, lembaran-lembaran bacaan tersebut biasanya terdiri dari suatu kalimat panjang atau alinea pendek.

2) Media pandang berproyeksi

Media ini merupakan media yang bersifat elektronik yang diproyeksikan dan terdiri dari *hard ware* dan *soft ware*. Penggunaan media ini memerlukan aliran listrik untuk dapat merekam pemakaiannya. Yang termasuk media ini antara lain:

a) *Overhead Proyector* (OHP)

Penggunaan OHP dalam dunia pendidikan mempunyai beberapa keuntungan, antara lain:

(1) Bersifat konkret, OHP merangsang indera mata siswa disamping indera telinga disamping melalui kata-kata guru, sehingga materi yang disampaikan lebih konkret

(2) Mengatasi batas ruang dan waktu, benda-benda yang sulit dibawa di dalam kelas dan kejadian-kejadian masa lampau diperagakan melalui OHP

(3) Mengatasi kelemahan-kelemahan panca indera, gerakan suatu obyek yang terlalu cepat atau terlalu lambat yang tidak dapat diamati dengan sempurna, maka dengan membuat gambar di atas transparan dapat diatasi dengan baik

(4) Lebih efektif karena informasi yang disampaikan lebih banyak dalam waktu yang relatif singkat.

(5) Dapat dipergunakan berulang-ulang atau dapat disimpan dan diambil bila akan diperlukan kembali.

(6) Dapat dipindah-pindah dari satu kelas ke kelas lain,

(7) Dapat disorotkan ke dinding yang berwarna jika bila tidak ada layar

b) Slide

Slide dan film strip merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor. Biasanya ukuran slide 2 x 2 atau 3 x 4 cm.

Slide ini hanya menunjukkan satu gambar saja, teknisnya juga satu persatu. Ada juga slide yang berupa *sound slide* atau rupa rungu. *Sound Slide* berupa perbaduan antara gambar diam dengan suara (sound). Sound slide ini mempunyai keistimewaan diantaranya:

(1) Mampu menarik perhatian anak-anak

(2) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret atau untuk berpikir, dapat menghindarkan pengertian yang abstrak

(3) Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada anak didik

(4) Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berpikir

(5) Ikut membantu menumbuhkan pengertian, yang akan mempengaruhi perkembangan bahasa anak.

(6) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembagan anak, sehingga memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama menetap di dalam diri anak.[16]

c. Media audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi kedua media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam:

1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara

2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *vidio-cassette*.[17]

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar-mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi

[16] Asnawir dkk, *Media Pembelajaran…*, hal. 73
[17] Djamarah, *Strategi Belajar…*, hal. 141

belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Hamalik mengemukakan:

> "Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa mpengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dalam minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi."[18]

Fungsi media dalam proses belajar selain sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap, dan lain-lain) juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi, kecuali itu media mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu:

a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa
b. Media dapat mengatasi ruang kelas
c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya
d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
e. Media dapat menanamkan konsep dasar kongkrit dan realitas
f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa
g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar

[18]Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), hal. 45

h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari yang kingkrit sampai yang abstrak.[19]

Penggunaan pendekatan sistem dalam lingkungan pendidikan telah menggugah para ahli pendidikan di Indonesia untuk menggunakan media sebagai bagian integral dalam program pengajaran. Oleh karena itu program media dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik serta diarahkan pada pembahasan tingkah laku siswa yang ingin dicapai.

Pada saat ini media pengajaran mempunyai fungsi:

a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa/mahasiswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru/dosen
b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit)
c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
d. Semua indra murid dapat diartikan, kelemahan satu indra dapat diimbangi oleh kekuatan indra lainnya
e. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar
f. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.[20]

Sebagai media yang meletakkan cara berpikir konkrit dalam kegiatan belajar mengajar, pengembangannya diserahkan kepada guru. Guru dapat mengembangkan media sesuai dengan kemampuannya terkait

[19] Yoto Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang: Yunizar Group) hal. 50
[20] Usman, *Media Pembelajaran…,*hal. 24

dengan kecermatan guru memahami kondisi psikologis siswa, tujuan metode, dan kelengkapan media pengajaran. Jadi dapat disimpulkan fungsi media pengajaran dalam pembelajaran adalah sebagai alat untuk mempermudah pemahaman siswa dalam belajar.

4. Kriteria pemilihan media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut maka, masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.[21] Semua media memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh sebab itu, guru perlu memahami pemilihan media belajar dan pembelajaran yang baik yang dapat digunakan sebagai pegangan dalam memilih media yang akan digunakan.

Pemilihan sekaligus pemanfaatan media perlu memperbaiki kriteria sebagai berikut:

a. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.
b. Keterpaduan (validitas), tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari.
c. Keadaan peserta didik, kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.

---

[21]Ronald Anderson, *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*, (Jakarta : Rajawali, 1987) hal 15

d. Ketersediaan, pemilihan perlu mempertimbangkan ada/tidak media tersedia diperpustakaan/di sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.
e. Mutu teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
f. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.[22]

Ada 9 hal yang harus diperhatikan dalam memilih media gambar sebagai berikut.[23] :

a. Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menuujukkan keaslian atas situasi yang sederhana. Hendaklah dihindarkan menggunakan gambar yang palsu.
b. Keserhanaan, terutama dalam menentukan warna akan menimbulkan kesan tertentu, mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis. Usahakan supaya agar anak tertarik pada gambar yang dipergunakan.
c. Bentuk item. diusahakan agar anak memperoleh tanggapan yang tepat tentang objek-objek dalam gambar misalnya gambar dalam majalah, surat kabar dan sebagainya.
d. Gambar yang digunakan hendaklah menunjukkan hal hal yang sedang dibicarakan atau yang sedang dilakukan. Anak biasanya lebih tertarik untuk memahami sesuatu gambar yang kelihannya sedang gerak.

---

[22]Harjanto, *Perencanaan Pengajaran* ……..,hal 239
[23]Asnawir dan usman,*Media*…hal 49

e. Harus diperhatikan nilai fotografinya, biasanya anak-anak memusatkan perhatian pada sumber-sumber yang lebih menarik.
f. Segi artistik juga perlu diperhatikan. Penggunaanya harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Sumber yang bagus belum tentu efektif, mungkin anak-anak lebih tertarik pada gambar yang tidak bagus.
g. Gambar harus cukup popular,dimana gambar tersebut telah cukup dikenal oleh anak-anak secara sebagian atau keseluruhannya.
h. Gambar harus dinamis yaitu menunjukkan aktivitas tertentu misalnya karapan sapi di Madura, pelari membawa obor.
i. Gambar harus membawa pesan *(message)* yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan halnya segi bagusnya saja tetapi yang penting gambar tersebut membawa pesan tertentu.

William Burton dalam Uzer Usman memberikan petunjuk bahwa dalam memilih alat peraga yang akan digunakan hendaknya kita memperhatikan hal-hal berikut:[24]

1. Alat-alat yang dipilih harus sesuai dengan kematangan dan pengalaman siswa serta perdedaan individual dalam kelompok.
2. Alat yang dipilih harus tepat, memadai, dan mudah digunakan.
3. Harus direncanakan dengan teliti dan diperiksa terlebih dahulu.
4. Penggunaan alat peraga disertai kelanjutannya seperti dengan diskusi analisis, dan evaluasi.

[24] Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* ……hal 32

5. Sesuai dengan batas kemampuan biaya. [25]

Guru yang kreatif memiliki ketrampilan menyeleksi dan mengembangkan media yang sederhana dan tidak mahal menjadi alat penunjang kegiatan belajar yang sangat membantu tugasnya.

B. Media Audio Visual

Media Audio Visual berasal dari kata media yang berarti bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, pendapat atau gagasan yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.[26]

Media Audio Visual adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung.[27] Media Audio Visual 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.[28] Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

---

[25]Suyanto, *English For Young Learners ...,* hal 40.

[26] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 4.

[27]*Ibid.*, hal. 6

[28] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana, 2011), hal. 211

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan lebih baik, karena meliputi kedua media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi ke dalam:

1. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara
2. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *vidio-cassette*.[29]

Yang termasuk media audio-visual ini antara lain:

a. Film suara

Film yang dimaksudkan di sini adalah film sebagai alat audio-visual untuk pelajaran, penerangan atau penerangan. Banyak hal-hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang: proses yang terjadi dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam suatu industri, kejadian-kejadian dalam alam, dan sebagainya.

b. Televisi

Televisi merupakan perangkat elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.[30]

---

[29] Djamarah, *Strategi Belajar…*, hal. 141
[30] *Ibid*, hal. 102

Di samping media-media pengajaran di atas, masih ada media pengajaran yang dapat dipergunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, misalnya media grafis.

Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan, dimana pesan ditungkan melalui lambang-lambang atau simbol-simbol komunikasi visual. Media grafis mempunyai jenis yang bermacam-macam, diantaranya:

c. Media bagan

Media bagan adalah suatu media pengajaran yang menyajikan secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, obyek, lembaga orang yang dituju dari sudut waktu dan ruang, pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan penting. Di dalam bagan sering dijumpai berbagai jenis media grafis yang lainnya seperti gambar, diagram, kartun atau lambang verbal.

d. Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Fungsinya adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti. Menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu obyek atau peristiwa yang saling berhubungan, secara singkat dan jelas.

e. Diagram

Diagram merupakan suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambar struktur dari obyeknya secara garis besar. Menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya. Isi diagram pada umumnya berupa petunjuk-petunjuk. Diagram menyederhanakan yang kompleks menjadi dapat memperjelas penyajian pesan.

Kelebihan dan kekurangan penggunaan media audio visual adalah sebagai berikut:

1. Kelebihan audio visual
   a. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
   b. Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
   c. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
   d. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.[31]

[31] Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : PT. Rieneka Cipta, 2000). Hal. 243-244

2. Kelemahan audio visual
   a. Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
   b. Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
   c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.[32]

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Dalam *Tesaurus Bahasa Indonesia*prestasi adalah hasil, kinerja.[33] Adapun pengertian prestasi menurut WJS. Poerwadaminta adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya) dan menurut Mas'ud Khasan Abdul Qohar dalam *Kamus Ilmiah Populer*, prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan keuletan kerja.[34]

Sedangkan Belajar dalam *Tesaurus Bahasa Indonesia* adalah menuntut ilmu, bersekolah, berlatih. Untuk menjelaskan apa yang dimaksud dengan belajar disini dipaparkan pengertian belajar:[35]

---

[32] Wina Sanjaya, *Perencanaan* …, hal. 217

[33] Eko Endarmoko, *Tesaurus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 2007), hal. 317

[34] W.J.S Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta: PN Balai Pustaka, 1982), hal. 768

[35] Muhaimin, dkk, *Strategi belajar Mengajar* (Surabaya: CV Citra Media 1996) hal. 37

a. Belajar adalah suatu perubahan tingkah laku manusia sebagai hasil dari pengalaman, tingkah laku dapat bersifat jasmaniah (kelihatan) dapat juga bersifat intelektualatau merupakan suatu sikap sehingga tidak dapat dilihat.
b. Belajar merupakan suatu proses timbulnya atau berubahnya tingkah laku melalui latihan (pendidikan) yang membedakan dari perubahan oleh faktor-faktor yang tidak dapat digolongkan dalam latihan (pendidikan)
c. Belajar adalah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.[36]

Jadi belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dan proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Prestasi belajar merupakan simbol dari keberhasilan seorang siswa dalam studinya. Menurut Bloom salah satu tokoh Humanistik menyebutkan bahwa prestasi belajar adalah sebagai perubahan tingkah laku meliputi tiga ranah yang disebut Taksonomi. Tiga ranah dalam Taksonomi Bloom adalah:[37]

a. Domain kognitif, terdiri atas enam tingkatan: Pengetahuan, Pemahaman, Aplikasi, Analisis, Sintesis, Evaluasi
b. Domain psikomotor, terdiri atas lima tingkatan: Peniruan, Penggunaan, Ketepatan, Perangkaian, Naturalisasi

---

[36] Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 27-28

[37] Asri Budiningsih, Asri Budiningsih, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), hal. 75

c. Domain afektif terdiri atas lima tingkatan: Pengenalan, Merespon, Penghargaan, Pengorganisasian, Pengamalan

Prestasi belajar di bidang pendidikan adalah hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes atau instrumen yang relevan. Prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemajuan siswa dalam segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau ketrampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.[38]

Jadi prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu.[39]

Dalam kegiatan pendidikan formal tes prestasi belajar dapat berbentuk ulangan harian, Ujian Tengah Semester, Ujian Akhir Semester bahkan Ujian Akhir Nasional dan ujian-ujian masuk Perguruan Tinggi.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa adalah sebagai berikut:

a. Faktor yang berasal dari diri sendiri (*internal*), terdiri dari faktor fisiologis, psikologis dan kematangan.

---

[38]*Ibid*., hal. 24
[39]Oemar Hamalik, *Proses Belajar…,* hal. 85

1) Faktor jasmaniah (*fisiologis*) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh (kesehatan).

Kondisi tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajari kurang dipahami. Untuk mempertahankan jasmani yang sehat maka siswa dianjurkan untuk mengkonsumsi makanan dan minuman yang bergizi. Selain itu siswa juga dianjurkan memilih pola istirahat dan olah raga ringan yang berkesinambungan.

Tingkat kesehatan indera pendengar dan indera penglihat juga mempengaruhi siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan. Untuk mengatasi kemungkinan timbulnya masalah mata dan telinga, maka sebaiknya guru bekerjasama dengan sekolah untuk memperoleh bantuan pemeriksaan rutin dari dinas kesehatan. Kiat lain adalah menempatkan siswa yang penglihatan dan penglihatan dan pendengarannya kurang sempurna di deretan bangku terdepan secara bijaksana.[40]

2) Faktor psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh (intelegensi, perhatian, sikap siswa, bakat, minat, motivasi)

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuaikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat

[40]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 145-146

berpikir yang sesuai dengan tujuannya.[41]Tingkat intelegensi siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.Semakin tinggi kemampuan intelegensi siswa maka semakin besar peluangnya meraih sukses, demikian pula sebaliknya.

b) Perhatian

Perhatian merupakan keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu objek atau benda-benda atau sekumpulan objek.Untuk memperoleh hasil belajar yang baik maka guru harus mengusahakan bahan pelajaran yang menarik perhatian sesuai dengan hobi dan bakatnya. Proses timbulnya perhatian ada dua cara, yaitu perhatian yang timbul dari keinginan (*volitional attention*) dan bukan dari keinginan atau tanpa kesadaran kehendak (*nonvolitional attention*).[42]

c) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap objek orang, barang dan sebagainya baik secara positif maupun negatif. Untuk mengantisipasi sikap negatif guru dituntut untuk lebih menunjukkan sikap positif terhadap dirinya sendiri dan mata

---

[41]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 52.

[42]Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Integrasi Dan Kompetensi* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 129-130.

pelajarannya. Selain menguasai bahan-bahan yang terdapat dalam bidang studinya, tetapi juga meyakinkan siswa akan manfaat bidang studi itu bagi kehidupan mereka. Sehingga siswa merasa membutuhkannya, dan muncullah sikap positif itu.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Hendaknya orangtua tidak memaksakan anaknya untuk menyekolahkan anaknya ke jurusan tertentu tanpa mengetahui bakat yang dimiliki anaknya. Siswa yang tidak mengetahui bakatnya, sehingga memilih jurusan yang bukan bakatnya akan berpengaruh buruk terhadap kinerja akademik atau prestasi belajarnya.[43]

e) Minat

Minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Siswa yang menaruh minat besar terhadap kesenian akan memusatkan perhatiannya lebih banyak daripada yang lain. Pemusatan perhatian itu memungkinkan siswa untuk belajar lebih giat dan mencapai prestasi yang diinginkan.[44]

---

[43]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*..., hal. 150

[44]E. Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), hal. 194

f) Motivasi

Motivasi belajar merupakan kekuatan, daya pendorong, atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri siswa untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Motivasi ada dua jenis, intrinsik dan ekstrinsik.Motivasi intrinsic adalah motivasi yang datang secara alamiah dari diri siswa itu sendiri sebagai wujud adanya kesadaran diri dari lubuk hati paling dalam.Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datangnya disebabkan faktor-faktor di luar diri peserta didik, seperti adanya pemberian nasihat dari gurunya, hadiah, kompetisi sehat antarpeserta didik, hukuman dan sebagainya.[45]

3) Faktor kematangan fisik maupun psikis (kesiapan, kelelahan)[46]

a) Kematangan

Kematangan merupakan suatu tingkatan atau fase dalam pertumbuhan seseorang, di mana seluruh organ-organ biologisnya sudah siap untuk melakukan kecakapan baru.Anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajar akan lebih berhasil apabila anak sudah siap (matang) untuk belajar.

---

[45] Nanang Hanafiah, dkk, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung: PT Refika Aditama, 2009), hal. 26-27

[46]Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Integrasi Dan Kompetensi* (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 135-137

Dalam konteks proses pembelajaran kesiapan untuk belajar sangat menentukan aktivitas belajar siswa.

b) Kesiapan

Kesiapan atau *readiness* merupakan kesediaan untuk memberi respons atau bereaksi.Kesediaan itu datang dari dalam diri siswa dan juga berhubungan dengan kematangan. Kesiapan amat perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dengan kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c) Kelelahan

Kelelahan ada dua macam, yaitu kelelahan jasmani (fisik) dan kelelahan rohani (*psikis*). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan muncul kecenderungan untuk membaringkan tubuh (beristirahat). Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk berbuat sesuatu termasuk belajar menjadi hilang.

b. Faktor yang berasal dari luar (*eksternal*)

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari luar diri anak didik.[47] Faktor eksternal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dikelompokkan menjadi 3 faktor yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

[47] Roestiyah, *Didaktik Metodik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hal. 57

1) Faktor keluarga

Pengertian keluarga menurut Abu Ahmadi adalah unit satuan masyarakat yang terkecil yang sekaligus merupakan kelompok terkecil dalam masyarakat.[48]

Keluarga akan memberikan pengaruh kepada siswa yang belajar berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

2) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

3) Faktor Masyarakat

Abu Ahmadi mendefinisikan masyarakat dengan suatu kelompok yang telah memiliki tatanan kehidupan, norma-norma, adat istiadat yang sama-sama ditaati dalam lingkungannya.[49]Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Yang termasuk dalam faktor masyarakat ini antara lain adalah: kegiatan siswa dalam

---

[48] Abu Ahmadi, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 87
[49]*Ibid.*, 97

masyarakat, mass media, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.

D. Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Farida Puspita Harti. 2013. *Pengaruh Media Kartun dan Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Tinggi Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Materi Bahasa dan Gerak Tubuh Pelanggan Siswa Jurusan Penjualan kelas XII PJ SMK di Surakarta*. Penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswi Program Studi Teknologi Pendidikan, Program Pascasarjana, Universitas Sebelas Maret Surakarta. Dalam pengumpulan data metode yang digunakan adalah eksperimen, metode tes dipergunakan untuk menguji hasil belajar siswa dan angket dipergunakan untuk menguji minat belajar siswa. Dari data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan ANAVA dua jalan. Dari hasil penelitian berdasarkan uji F terdapat pengaruh media kartun terhadap hasil belajar siswa dengan taraf signifikansi 0,000<0,05, terdapat pengaruh minat belajar siswa yang terdapat pengaruh minat belajar siswa yang terdiri dari minat tinggi&rendah terhadap hasil belajar siswa dengan taraf signifikansi 0,000<0,05, dan terdapat hubungan interaksi antara penggunaan media kartun dan media power point dan minat belajar siswa kelas XII PJ SMK di Surakarta dengan taraf signifikansi 0,000<0,05.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah memfokuskan pada media kartun dan power point. Sedangkan persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pembelajaran media. Pada penelitian ini peneliti mengkhususnya pada pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap prestasi belajar siswa.

2. Ninik Nurhayati. 2009. *Pengaruh Penerapan praktikum di laboratorium dengan animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang***.** Penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Kediri. Hasil penelitian, bahwa: 1) Tidak ada pengaruh yang signifikan Penerapan praktikum di laboratorium dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang. Berdasarkan uji hipotesis di atas tidak ada pengaruh yang signifikan antara Penerapan praktikum di laboratorium dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang. 2) Tidak ada pengaruh yang signifikan animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang. 3) Ada pengaruh yang signifikan Penerapan praktikum di laboratorium dan animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang.

Perbedaan dengan penelitian ini adalah memfokuskan pada penerapan animasi power point di laboratorium dalam pembelajaran

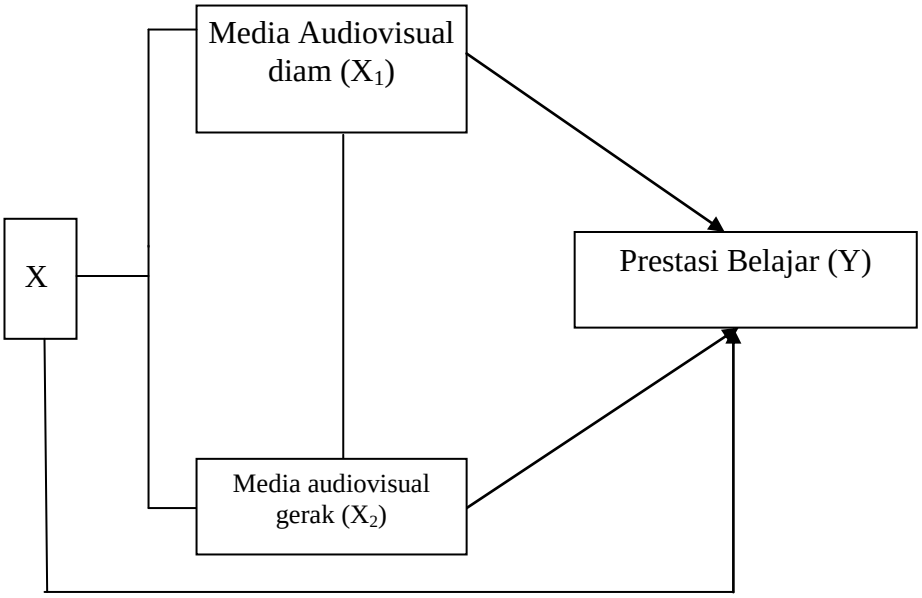
berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa. Sedangkan persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai pembelajaran media. Pada penelitian ini peneliti mengkhususnya pada pengaruh media pembelajaran audio visual terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang dilakukan.

No	Peneliti Terdahulu	Persamaan dan Perbedaan
1	Farida Puspita Harti. 2013. *Pengaruh Media Kartun dan Power Point terhadap Hasil Belajar Siswa Ditinjau dari Tinggi Rendahnya Minat Belajar Siswa pada Materi Bahasa dan Gerak Tubuh Pelanggan Siswa Jurusan Penjualan kelas XII PJ SMK di Surakarta.* Hasil penelitian terdapat pengaruh media kartun terhadap hasil belajar siswa, terdapat pengaruh minat belajar siswa yang terdapat pengaruh minat belajar siswa yang terdiri dari minat tinggi&rendah terhadap hasil belajar siswa, dan terdapat hubungan interaksi antara penggunaan media kartun dan media power point dan minat belajar siswa.	Persamaan: Penelitian ini menguji media pembelajaran dengan menggunakan teknik analisis data regresi berganda. Perbedaan: Peneliti terdahulu menguji variable minat belajar, sedangkan penelitian ini menguji prestasi belajar siswa
2.	Ninik Nurhayati. 2009. *Pengaruh Penerapan praktikum di laboratorium dengan animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang.* Penelitian yang dilakukan oleh Mahasiswi Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAIN Kediri. Hasil penelitian, bahwa: 1) Tidak ada pengaruh yang signifikan Penerapan praktikum di laboratorium dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang. 2) Tidak ada pengaruh yang signifikan animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang. 3) Ada pengaruh yang signifikan Penerapan praktikum di laboratorium dan animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah terhadap prestasi belajar siswa SMAN 1 di Malang.	Persamaan: Penelitian ini menguji prestasi belajar dengan menggunakan teknik analisis data regresi berganda. Perbedaan: Peneliti terdahulu menguji penerapan praktikum di laboratorium dengan media animasi power point dalam pembelajaran berbasis masalah variable minat belajar, sedangkan penelitian ini menguji media audio visual siswa

E. Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual dalam penelitian ini dari uraian di atas dapat digambarkan dalam bagan berikut:



Keterangan:

X_1 : Media Audiovisual diam (Variabel bebas = *Independen*)

X_2 : Media Audiovisual gerak (variabel bebas = *Independen*)

Y : prestasi belajar (variabel terikat = *dependen*)