LANDASAN TEORI

1. Studi Tcntang Media Pembelajaran
2. Pengertian Media Pembelajaran

Pengertian media pembelajaran banyak dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Umar Tirtaraharja mengatakan, “Segala sesuatu yang dapai digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar.” Menurul Suhardi, “Medium (bentuk jamak: media) diartikan sebagai alat komunikasi. Istilah ini berasal dari bahasa Latin: Medium yang berarti antara, dalam hal ini mengacu pada sesuatu yang mengantar informasi antara sumber dan penerima.”[[1]](#footnote-2) [[2]](#footnote-3)

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke pencrima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses be 1 ajar.

Kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai paduan kata dari bahasa Inggris “instruction”. Kata instruction mempunyai pengertian yang lebih luas dari pengajaran. Jika kata pengajaran ada dalam konteks

guru murid di kelas (ruang) formal, sedangkan pcmbelajaran mencakup pula kegiatan bclajar mengajar yang dihadiri oleh guru secara fisik.

Pcmbelajaran mcnurut Yusufhadi Miarso seperti yang dikutip oleh Dina Gasong bahwa, “Pcmbelajaran adalah usaha mengelola lingkungan bclajar dengan sengaja agar scseorang membentuk diri secara positif tertcntu dal am kondisi positif tertentu.”[[3]](#footnote-4) [[4]](#footnote-5) Dalam hal ini guru hams mampu mengarahkan proses bclajar siswa agar lujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipakai oleh gum untuk digunakan merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sehingga terbentuk citra yang positif dalam proses

bclajar siswa.

1. Media Visual

Media visual dikenal sebagai media yang dapat dilihat atau disaksikan. Wahyu Suprianto dan Ahmad Muksin mengatakan bahwa media visual merupakan alat yang dapat diperagakan secara langsung baik dalam bentuk gambar hidup yang bergerak, slide gambar bergerak, atau bempa gambar-gambar yang ditayangkan secara mekanis. Media visual dalam proses pcmbelajaran seperti foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflct, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan moke up.

g

3. Jcnis-Jcnis Media Visual

Media visual merupakan salah satu kelompok media pembelajaran yang memiliki banyak varian/jenis. Media visual mulai dari yang paling sederhana dan murah hingga yang canggih dan mahal. Ada yang dapat dibuat oleh guru sendiri dan ada yang diproduksi pabrik. Ada yang sudah tersedia di lingkungan untuk langsung dimanfaatkan dan ada pula yang sengaja dirancang untuk kebutuhan pendidikan.

Khusus untuk media visual terdiri atas beberapa alat peraga seperti8:

1. Foto

Foto merupakan media visual yang tidak bergerak, yang mempcrlihatkan suatu peristiwa atau kejadian melalui paper hasil cctakan. Peristiwa nyata dapat direkam melalui kamera dan di print out pada kertas foto sehingga hasilnya sama persis dengan aslinyu. Foto-foto tentang keindahan alam, kegiatan gotong-royong, dan Iain sebagainya merupakan salah satu sumber belajar yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dalam pengolahan informasi.

1. Gambar 2 Dimensi dan 3 Dimensi

Gambar dua dimensi lebih sering dikcnal sebagai gambar satu arah lanpa adanya efek ruang dan volume. Sedangkan gambar 3 dimensi mampu melukiskan keseluruhan bentuk atau desain atau sudut-sudut sebuah benda, manusia, dan ruang, sehingga tampak schidup mungkin atau seperti aslinya.

Kl IUp://\vww.gogg/e.co.id.

1. Poster

Poster merupakan media informasi yang dapat berupa tmbauan, ajakan, protes, penawaran produk, upaya pendidikan, dan penyaluran aspirasi tertentu. Poster pada umumnya dituangkan dalam bentuk plakat, stiker, spanduk, baliho, dan sebagainya. Selain menggunakan kalimat, poster juga dilengkapi gambar-gambar agar teriihat menarik dan memotivasi.

1. Grafik

Grafik merupakan sajian informasi yang dibuat dalam bentuk garis-garis koordinat yang mewakili keadaan suatu peristiwa atau kejadian, misalnya grafik peningkatan kesadaran membaca buku- buku rohani di perpustakaan, grafik kenakalan remaja, dan lain sebaginya. Grafik dijadikan salah satu media visual agar memudahkan siswa untuk menyimpulkan suatu peristiwa atau kejadian.

1. Kartun

Kartun merupakan film bergambar atau lebih sering dikenal sebagai film animasi, yang pembuatannya menggunakan komputer desain grafis. Sebagai salah satu media fisual, film kartun pendidikan memudahkan siswa untuk mengolah pengetahuan, mengidentifikasi nilai-nilai, mengajak siswa berpikir kritis, sckaligus menghibur siswa sebab umumnya siswa SD dan SMP menyenangi film kartun.

f. Film Dokumenlcr

Film dokumenter mcrupakan film edukasi yang dibuat nntuk memberikan informasi pengetahuan bagi peserta didik dan guru- guru. Film dokumenter digolongkan ke dalam film lepas dengan 'duiasi paling lama 45 menit. Film dokumenter dapat dibuat guru dengan memanfaatkan lingkungan belajarsiswa.

Ragam media visual bemilai secara positif untuk memberikan pilihan secara selcktif kepada guru agar menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi dan kondisi psikologis siswa.

4. Manfaat Media Visual

Manfaat media visual sebagai salaii satu media pembelajaran secara positif berpengaruh bagi peningkatan prestasi bclajar, sebab media belajar turut menentukan kondisi belajar siswa yang berdampak pada gairah atau motivasi belajar yang tinggi. Oemar Hamalik menguraikan 7 manfaat media visual dalam dunia pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir dan oleh karena itu mengurangi “verbalisme”.
2. Mempcrbesar perhatian para siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan bclajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih menetap.
4. Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan continue, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman-pengaiaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya

efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang Icbih banyak dalam belajar.'^

Pcmanfaat media visual sccara optimal tidak saja mcnciptakan kemainpuan atau reaksi positif memahami pengetahuan atau informasi melalui tayangan gambar atau film, melainkan juga mengajak siswa berada dalam pcngalaman belajar yang merupakan proses penting pada pertumbuhan bclajamya.

Selain fungsi yang diuraikan oleh Hamalik di atas, juga ada fungsi lain yang dijelaskan oleh Kemp dan Dayton bahwa ada 3 fungsi utama apabila media visual digunakan untuk perorangan dan kelompok, yaitu[[5]](#footnote-6) [[6]](#footnote-7):

1. Memotivasi Minal atau Tindakan

Media visual berfungsi untuk mendorong minat siswa agar terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Misalnya, untuk mendorong siswa memahami dan menghayati Kemahakuasaan Allah maka guru menampilkan film dokumenter tentang bencana alam gempa bumi yang melanda sebuah kota, film tentang keindahan benua antartika, dll. Film-Film tersebut akan merangsang kognisi siswa melalui penglihatan untuk mengungkapkan apa yang dirasakannya nianakala bencana tersebut melanda daerah tempat tinggal mcreka.

1. Menyajikan informasi

Media gambar atau buku-buku cerita rohani merupakan media yang menyajikan informasi bagi siswa dalam proses pengolahan informasi. Misalnya ccrita kepahlawanan Samson yang disertai gambar-gambar yang menarik saat mengalahkan bangsa Filistin, ccrita Nabi Musa dan Yosua, kisal perjalanan Yesus Kristus mengumpulkan 12 murid-Nya, dan lain-lain, merupakan media- media yang menyediakan informasi pengetahuan yang dapat dijadikan modal belajar siswa.



1. Memberi instruksi

Media visual juga dapat berfungsi untuk memberikan petunjuk atau instruksi kerja. Misalnya media kartu soal yang diberi kodc atau petunjuk tertentu, kartu komuni kata, dan media kreatif lainnya yang menggunakan petunjuk kerja mendorong siswa untuk melakukan tugas proyek atau unjuk gigi secara berkelompok.

Dengan kata lain media visual memiliki fungsi secara instruktif, yakni menuntun siswa dengan menyeimbangkan antara pemikiran, perasaan dengan tindakan.

5. Karakteristik Media Pembelajaran Visual dalam Pembclajaran

PAK

Media visual yang digunakan guru PAK. dalam proses

pembelajaran di kclas memiliki karakteristik tersendiri. Beberapa media visual yang memiliki karakteristik itu antara lain:

1. Media Gambar

Media gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Media gambar dapat berupa gambar 1 dimensi, dua dimensi maupun 3 dimensi. Media gambar ada yang bergerak maupun tidak bergerak. Yang dimaksud bergerak misalnya film-film atau slide, dan yang tidak bergerak misalnya gambar poster atau lukisan.

1. Media Kartu Kata

Media kartu kata banyak digunakan untuk melatih komunikasi anak untuk menghubungkan setiap informasi yang ada pada kartu kata. Metode kuis dapat menggunakan kartu kata yang dapat berupa jawaban-jawaban dari kuis yang dicobakan kepada anak didik. Kartu kata dibuat semenarik mungkin dan biasanya diberi kodc agar guru dengan mudah menemukan jawaban siswa dan kunci kartu kata tersebut.

1. Buku-Buku Cerita Kohani

Salah satu media yang paling banyak digunakan guru PAK adalah buku-buku rohani yang ragamnya banyak sekali. Mulai dari cerita tokoh-tokoh PL dan PB yang disertai gambar, ilustrasi- ilustrasi, maupun cerita berbentuk renungan yang berisi penggalian avat tetapi ditulis dalam bahasa yang santai. Buku-buku cerita rohani merupakan media pembelajaran yang paling banyak tersebar baik di toko-toko buku maupun di gereja karena buku cerita rohani banyak

membantu pengetahuan siswa duri pcngalaman membaca buku-buku terscbut.

1. Studi Alkitabiah Tcntang Media Pcndidikan 1. Perjanjian Lama

Pada masa Perjanjian Lama, umat Israel sudah memakai media •pembelajaran. Umat Israel mcmbuat tabut perjanjian, meja roti sajian, kansil, mezbah pcmbakaran ukupan, membuat minyak urapan dan ukupan, mezbah korban bakaran, bejana pembasuhan, pelataran dan kemah suci sebagai media untuk melengkapi ibadah mereka kepada Allah (dalam Kel. 37:1-29; 38: 1-31). Media-media itu merupakan bagian dari pcndidikan agama yang ditekankan oleh imam-imam Israel pada orang-orang Israel agar memiliki kesetaian untuk menyembah Allah. Selain itu ada pula bentuk media yang digunakan Harun, yakni ketika Harun melemparkan tongkatnya di depan Firaun dan berubah menjadi ular. Tongkat dan ular merupakan media visual bagi Firaun dan pegawainya yang memiliki arti/makna bagi tulah-tulah yang teijadi kemudian.

Tuhan memimpin umat Israel keluar dari perbudakan di Mesir. Umat Israel benar-benar telah diyakinkan untuk meninggalkan Mesir. Pemanfaatan atau penggunaan sarana belajar sebagai media pembelajaran sebcnamya bukan hal yang baru. Sejak zamam Peijanjian Lama, media pcmbelajaran sering digunakan dalam pengajaran kepada umat Allah. Scbagian besar menyaksikan kekuatan Tuhan melalui tulah (Kel. 7-12), pelajaran tukang periuk (Yer. 18:1-6), dan pelajaran tali pengikat dan gandar (Yer.21:2-3).

Ada beberapa bukti pcmanfaatan sarana belajar dalam Kitah Perjanjian Lama, yaitu antara lain:

1. Tuhan memimpin Umai Israel kcluar dari pcrbudakan di Mesir.

Umat Israel benar-benar telah diyakinkan untuk meninggalkan Mesir, scbagian besar karena penglihatan akan kekuatan Tuhan melalui tulah dan pekerjaan malaikat maut (Kel. 7-12). Namun, ketika orang-orang Israel ini akan melcwati Laut Merah, keragu- raguan pun muncul. Selama itu Mesir selalu dapat mencukupi kebutuhan mereka, yaitu dengan memberi makan dan menahan mereka. Namun ketika orang-orang Mesir mengejar-ngejar mereka dengan penuh amarah, bagaimana mereka tidak bisa bertahan, dai. .mencari keberadaan Tuhan.

1. Pengajaran Nabi Yeremia ( Yer. 18 : 1 - 6 ). Pemeliharaan, pemulihan Allah bagi bangsa Israel yang telah banyak berbuat dosa (Yer. 17:1-2) dinyatakan Tuhan melalui Nabi Yeremia , yaitu melalui tukang periuk. “Apabila bejana, yang sedang dibuatnya dari tanah liat ditangannya itu rusak, maka tukang periuk itu akan mengerjakannya kembali menjadi bejana lain menurut apa yang baik pada pemandangannya”. Maksud dari media pembelajaran yang dipakai “bejana” yang telah pecah, Tuhan menyatakan melalui Nabi Yeremia: “Masakah Aku tidak dapat bertindak kepada kamu seperti tukang periuk ini, hai kaurn Israel ; Sungguh seperti tanah Hat ditangan tukang periuk, demikianlah katnu ditanganKu, hai kaum Israel" Bejana berarti kehidupan seseorang, Tuhan ingin mengajar bangsa Israel melalui perumpamaan itu bahwa bila bejana umat Israel pecah berarti kehidupan orang-orang Israel juga pecah. Allah menggunakan media pembelajaran kepada Nabi Yeremia melalui bejana yang dibuat oleh tukang periuk hai ini untuk menjclaskan perbuatan Allah kepada bangsa Israel, agar Yeremia mcmbcritahukan kejahatan dan dosa bangsa Yehuda, Allah berharap melalui Nabi Yeremia mereka mau bertobat.
2. Pengajaran Nabi Yeremia dalam Yer. 27 2 - 3 , 28 : 1-17. Allah berfirman kepada Yeremia “ Buatlah tali pengikat dan gandar, lalu

pasanglah itu pada tengkuk mu, “ Yeremia bertindak lagi waktu

utusan Tirus dan kawannya datang ke Yerusalem (Yer. 27 : 3) Gandar pada tengkuknya Kepada rakyat; yang tidak mau menundukkan tengkuknya di bawah gandar Raja Babel , akan dihukum oleh Tuhan (Yer. 27 : 2 : 11) Kepada raja ; jangan mendcngarkan nabi — nabi palsu, melainkan taklukkanlah dirimu kepada Babel (Yer. 27 : 12 - 25) - Kepada para imam ; jika kamu tidak mau mendengar, maka barang perbendaharaan Bait Suci yang masih tinggal akan dibawa ke Babel (Yer. 27 : 16 — 22). Hananya, seorang nabi palsu, membantah nubuat Yeremia, dan gandar Yeremia dipatahkannya, Yeremia datang lagi dengan gandar besi (Yer. 28 : 1-17). Nabi palsu Hananya meninggal karena tidak taal pada Allah. Allah menyuruh Yeremin untuk mcmbuat Gandar (Yer. 27 : 2) sebagai media atau alat peraga dalam pengajarannya kepada bangsa-bangsa yang datang ke Yerusalcm hal ini dilakukan untuk mcnunjukkan pembcrilahuan kehahcuran bait suci dan penganiayaan nabi-nabi palsu. Nabi Hananya seorang nabi palsu yang di hukum Allah mati karena ketidaktaatannya kepada Allah.[[7]](#footnote-8)

2. Perjanjian Baru

Dalam Kitab Peijanjian Baru, Tuhan Yesus sebagai Guru Agung, dalam setiap pengajaran-Nya sering inemakai atau menggunakan sarana belajar atau alat peraga sebagai media pengajaran-Nya. Misalnya, ketika Tuhan Yesus mengajar tentang apa yang layak diberikan kepada Tuhan, la menggunakan mata uang sebagai alat peraga (Mat. 22 : 19-20); Dia memakai seorang anak untuk mengajar tentang sikap hati yang patuh (Mat. 18: 2); Dia juga menggunakan pohon ara untuk mengajarkan pelajaran tentang iman (Mat. 21 : 19), dan masih banyak lagi contoh Tuhan Yesus dalam memanfaatkan media alat peraga dalam pengajaran- Nya.

Sebagai Guru, Tuhan Yesus selalu memiliki cara dalam mengajar, serta dalam menghadapi berbagai situasi pendengar-Nya dengan media atau alat peraga untuk menyampaikan pesan atau maksud pengajaran- Nya, schingga pengajaran-Nya lebih menarik dan dapat ditcrima dengan

baik. Salah satu bentuk pengajaranTuhan Yesus yang (erkenai adalah dengan perumpamaan.

Perumpamaan yang digunakan Tuhan Yesus dalam mengajar kebanyakan mengambil gambaran kehidupan sehari-hari, yang digunakan untuk menyampaikan kebenaran yang abstrak. "Seorang penabur keluar untuk menabur," la memulai dengan memberikan pemmpamaan yang mcmungkinkan untuk diresponi. Penabur dan biji adalah hal yang umum, sesuatu yang dimengcrti oleh semua yang mendengarkan-Nya. Di saat yang lain, la memulai dengan, "Hal Kerajaan Sorga itu seumpama orang yang mcnaburkan benih yang baik di ladangnya," (Mat. 13:24-30; lihat juga Mat. 13:31-33) dan mengajar mereka tentang kebaikan dan kejahatan yang tetap ada di dunia sampai hari penghakiman. Dalam setiap perumpamaan, Dia membangun pemahaman sifat Kerajaan Allah.

Tuhan Yesus •menggambarkan kasih Bapa dalam perumpamaan lainnya. "Bagaimana pendapatmu? Jika seorang mempunyai seratus ekor domba dan scekor di antaranya sesat, tidakkah ia akan meninggalkan yang sembilan puluh sembilan ekor di pegunungan dan pergi mencari yang sesat itu?" (Mat. 18:12-14; lihat juga Luk. 15:4-7). Karena la tahu bahwa mereka adalah kaum gembala, maka pendengar-Nya segera membayangkan seekor domba yang tidak patuh yang sedang dicari oleh gembalanya yang baik, dan mereka menangkap pandangan tentang

Tuhan.

Dia juga membcrikan ilustrasi tentang kebenaran yang sama dengan menccritakan seorang wanita yang dengan ccrmat mcncari uangnya yang hilang dan juga seorang ayah yang dengan sabar menunggu anaknya yang memberontak dalam perumpamaan anak yang hilang (Luk. 15:8-32).

Demikian juga dengan Perjamuan. Petjamuan yang dimulai oleh I uhan Ycsus sebagai penanda visual pengorbanan-Nya untuk semua dosa manusia. Ketika Tuhan memberikan roti perjamuan kepada murid- murid-Nya. Demikian juga ketika la memberikan minuman, kata-Nya sambil mengambil cawan Petjamuan Terakhir (Mat. 26:26-29; Luk. 22:15-20; dan IKor. 10:16). Sampai saat ini peijamuan menandakan pendcritaan dan kematian Yesus bagi semua orang yang percaya.

Makna dari cara Yesus menggunakan perumpamaan adalah dengati mengambil contoh-conloh yang kongkrit, pendengar diajak untuk membangun (mengkonstruksi) pikiran sehingga menghasilkan sebuah kesadaran atau pengertian. Sedangkan makna dari penggunaan media visual dalam konteks PL adalah untuk memudahkan umat Allah pada saat itu memahami tindakan Allah melalui penglihatan dalam bentuk alat yaitu tongkat yang dilakukan Musa dan Harun di hadapan Firaun.

1. Studi Tentang llasil Evaluasi Pembelajaran 1. Pengertian

Untuk mengetahui bahwa proses pembelajaran berhasil atau belum dibutuhkan evaluasi. Mehren dan Lemans seperti yang dikutipoleh M. Ngalim Purwanto mengatakan, “Evaluasi adalah suatu proses merencanakan, memperoleh, dan menyediakan informasi yang sangat diperlukan untuk membuat altematif-altematif keputusan.”[[8]](#footnote-9) Sedangkan pengertian yang Jcbih spesifik menurut Norman E. Gronlund seperti yang dikutip oleh M. Ngalim Purwanto, “Evaluasi adalah suatu proses yang sistematis untuk mcnentukan atau membuat keputusan sampai sejauh mana tujuan-tujuan pengajaran telah dicapai oleh siswa.”[[9]](#footnote-10) Dari kedua pendapal itu dapat dikemukakan bahwa evaluasi adalah suatu usaha sadar yang dilakukan secara sistematis untuk mengatahui apakah tujuan-tujuan pembelajaran telah dicapai siswa atau belum.

2. Fungsi Evaluasi

n

Fungsi evaluasi di dalam pendidikan tidak dapat dilepaskan dari tujuan evaluasi itu sendiri. Evaluasi berperan untuk memberikan jawaban kepada guru, pengawas, atau lembaga penyelenggaraan pendidikan tentang kefektifan proses pembelajaran serta pengalaman bclajar yang perlu diukur untuk diketahui kebenarannya. Menurut Suharsimi fungsi utama evaluasi adalah menyediakan informasi-informasi yang berguna bagi pihak pembuat keputusan untuk menentukan kebijakan yang akandiambil bcrdasarkan evaluasi yang telah dilakukan.1'1 Selain itu fungsi- fiingsi lain dari evaluasi diuraikan dari situs Dunia Pendidikan Indonesia sebagai bcrikut:

Kurikuler (alat pengukur ketercapaian tujuan mata pclajaran), instruksional (alat ukur ketercapaian tujuan proses belajar mengajar), diagnostik (mcngetahui kelemahan siswa, penyembuhan atau penyelesaian berbagai kesulitan belajar siswa)., placement (penempatan siswa sesuai dengan bakat dan minatnya, serta kemampuannya) dan administratif BP (pendataan berbagai permasalahan yang dihadapi siswa dan altematif bimbingan dan penyuluhannya).[[10]](#footnote-11)

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka ada empat fungsi utama evaluasi menurut M. Ngalim Purwanto yaitu:

1. Untuk mengetahui kemajuan dan perkembangan serta keberhasilan siswa setelali mengalami atau melakukan kegiatan belajar selama jangka waktu tertentu.
2. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pengajaran.
3. Untuk keperluan Bimbingan dan Konseling (BK).
4. Untuk keperluan pengembangan dan pcrbaikan kurikulum sekolah yang bersangkutan.[[11]](#footnote-12)

Dengan dcmikian kecmpat fungsi evaluasi tersebut mendukung apakah tujuan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa telah tercapai secara optimal atau belum.

1. Tujuan Evaluasi

Tujuan utama dari diadakannya evaluasi adalah diperolchnya informasi mengenai efektifitas perilaku belajar. Pentingnya evaluasi

menyebabkan cvaluasi pembelajaran perlu memiliki berbagai tujuan diantaranya adalah untuk :

1. Menentukan angka kemajuan atau hasil belajar pada siswa. Berfungsi sebagai :
2. Laporan kepada orang tua / wali siswa.
3. Pencnluan kenaikan kelas.
4. Pcnentuan kelulusan siswa.
5. Penempatan siswa ke dalam situasi belajar mengajar yang tepat dan serasi dengan tingkat kemampuan, minat dan berbagai karakterislik yang dimiliki.
6. Mengenal latar bclakang siswa (psikologis, fisik dan lingkungan) yang berguna baik bagi penempatan maupun penentuan sebab-sebab kesulitan belajar para siswa, yakni berfungsi sebagai masukan bagi tugas Bimbingan dan Penyuluhan (BP).
7. Sebagai urn pan balik bagi guru, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan program remdial bagi siswa.[[12]](#footnote-13)
8. Sasaran Evaluasi

Evaluasi dibuat berdasarkan indikalor yang ingin dicapai. Dalam penyusunan indikator sebaiknya sasaran pembelajaran mencakup 3 aspek penting yaitu: kognitif, afeksi, dan psikomotor.

1. I crcapainya Sasaran Kognitif

Pemakaian media pembelajaran secara maksimal bertujuan untuk mcningkatkan pengetahuan siswa. Sebagai sarana belajar, media memusatkan konsentrasi siswa pada pemecahan masalah. Setiabudi mengatakan, “Media pembelajaran yang tepat g'una membantu siswa berpikir kritis, mendorong daya pikir dan memberikan kesenangan belajar, di mana semua hai tersebut adalah energi yang dibutuhkan siswa dalam proses belajamya.”[[13]](#footnote-14) Tidak semua topik materi dalam Pendidikan Agama Kristen dapat dicema dengan mudah oleh siswa sekolah dasar, apalagi bila penyampaian materi tersebut hanya menggunakan metode ceramah saja. Umumnya siswa SD sulit memposisikan pikiran mereka terhadap materi yang dijelaskan oleh guru, sehingga dengan kondisi tersebut mereka membutuhkan media belajar agar dapat mengkonstruksi pengetahuan secara aktif.

1. Tcrcapainya Sasaran Afektif

Selain siswa memiliki prestasi di bidang kognitif, siswa

juga perlu berprestasi di bidang afeksi. Afeksi mencakup kecakapan

mental yang dapat diukur secara subyektif melalui tingkah lakunya

sehari-hari. Setiabudi kembali mengatakan,

Ciri khas siswa sekolah dasar adalah belajar sambil bermain. Oleh karena itu media belajar yang efektif untuk siswa sekolah dasar adalah media yang dapat menimbulkan kesenangan dangairah siswa untuk belajar. Utamanya dalam pendidikan moral, media visual sangat dibutuhkan untuk mcmpcrkcnalkan contoh-contoh nyata keadaan moral yang harus diteladani dan yang mana yang harus dihindari.[[14]](#footnote-15) [[15]](#footnote-16)

Prestasi di bidang afeksi sangat dibutuhkan untuk menciptakan pcrilaku positif dalam kehidupan siswa sehari-hari. Pengctahuan di bidang afeksi menyangkut kesiapan siswa untuk dapat memutuskan dengan tepat tindakamtindakan yang sesuai dengan ajaran agama, selain itu memberikan rasa nyaman dan bahagia dalam belajar menggali makna hidup dari berbagai ilmu pengctahuan.

Ibid, 78.

1. Tercapainya Sasaran Psikomotorik

Setclah tujuan kognitif dan afeksi siswa tercapai, maka tujuan psikomotorik juga harus tercapai. Psikomotorik menyangkut perbuatan-perbuatan positif yang merupakan manifestasi dari keberhasilan ranah kognitif dan afeksi. Media pembelajaran dapat mengantar siswa mengenali dengan teliti berbagai macam tindakan yang bukan hasil refleksi semata, melainkan tindakan yang disadari sepenuhnya dari hasil pengolahan pikiran dan juga perasaan. Media pembelajaran bukan alat untuk membuat siswa pintar seketika, namun media pembelajaran adalah alat yang mengantar siswa tahap demi tahap untuk mengenali pola belajar mereka sendiri, sehingga tcrciptalah pengalaman belajar yang menarik dan menantang. Siswayang mcngikuti proses terscbut pada akhirnya memiliki kecakapan dan kcmampuan bclajar yang baik.

1. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kcmampuan Bclajar Siswa

Faktor-faktor pcndukung pcningkatan prestasi belajar siswa dapat

bersumber dari luar siswa dan yang bersumber dari dalam diri siswa,

yaitu:

a. Faktor Intern (dari dalam)

Faktor-faktor yang bersumber dari diri siswa adalah faktor yang timbul dari kondisi pribadi siswa. Dalam buku Mengubah Perilaku Anak dijelaskan beberapa faktor dari dalam anak yang mempengaruhi prestasi belajamya antara lain: “Psikis atau kejiwaan, fisik/jasmani, motivasi, konsentrasi, intelegensi, bakat, minat, dan disiplin.”[[16]](#footnote-17) Faktor-faktor tersebut akan dijelaskan di bawah ini.

1. Kesiapan Mental dan Kondisi Fisik Anak

Kesiapan mental adalah kesadaran yang tinggi secara rohani. Kesiapan mental yang baik membuat siswa tidak cepat bosan, cepat lelah bila mengalami kesulitan belajar. Mentalitas yang cakap melatih keberanian dan gairah anak bertindak secara sportif.

Kondisi fisik anak sangat besar pengaruhnya terhadap kelancaran bclajar. Kondisi fisik yang kurang sehat atau tidak terjaga dengan baik sangat mempengaruhi kegiatan belajar dan berdampak pada prestasi belajamya.

1. Motivasi

Motivasi merupakan salah satu daya pendorong untuk melaksanakan sesuatu. Dalam kamus Umum Bahasa Indonesia bcrasal dari kata motif yang berarti, “1. Sebab-sebab yang menjadi dorongan tindakan seseorang, 2. Dasar pikiran atau filsafat, dan 3. Sesuatu yang menjadi pokok.”\* Kesiapan afeksi anak tergantung kepada kckuatan motif atau kebutuhan berprestasi, orientasi motivasi itu sendiri dan faktor-faktor situsional yang memungkinkan membangkitkan motivasi.

Secara garis besar motivasi anak dipengaruhi oleh dua unsur, yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Unsur intrinsik mencakup motivasi yang bcrasal dari dalam diri anak, sedangkan unsur ekstrinsik mencakup motivasi yang bersumber dari luar diri anak.

1. Konsentrasi

Konsentrasi memusatkan segenap perhatian kepada suatu objek dan situasi. Dengan adanya konsentrasi dalam belajar, siswa yang belajar dapat memusatkan pikiran pada sesuatu yang dipelajarinya dan dapat diungkapkan kembali bila diperlukan. Konsentrasi sangat diperlukan dalam proses pemecahan masalah, dan untuk menciptakan produk pikiran seperti adanya pengetahuan yang baru.

23 W.J.S. Pocnvadarminta. Kamus Umum Bahasa Indonesia. (Jakarta: Balai Pustaka, 1978), him. 655

1. Intelcgensi

Intelcgensi berhubungan dengan kcmampuan bcrpikir anak. Siswa yang lebih tinggi taraf intelegensinya pada umumnya akan lebih mampu belajar dibanding dengan siswa yang kurang cerdas. Sebaliknya yang intelegensinya tinggi bukan mustahil kalau juga banyak mcngalami kesulitan dan itu berarti kemunduran prestasi belajar.

1. Bakat

Bakat merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir. Mclalui bakat siswa akan mempelajari segala sesuatu dengan mudah, dengan kata lain mempelajari sesuatu sesuai dengan bakat yang besar, maka kemungkinan siswa akan berhasil dalam belajar. Siswa yang menyadari bakatnya akan memiliki pengharapan yang kuat untuk mewujudkan prestasi melalui bakat tersebut.

1. Minat

Seorang siswa akan berhasil dalam belajar bila ada minat atau kemauan untuk belajar, dan sebaliknya bila siswa tidak memiliki minat maka sudah tentu hasil belajamya akan rendah. Minat merupakan keinginan yang sifatnya mumi, sehingga bila minat seorang anak besar dan terarah, maka mereka dengan senang akan mengerjakan sesuatu itu yang mereka anggap perlu.

7) Disiplin

Rcndahnya prestasi belajar ada hubungannya dengan pcnerapan disiplin yang rendah. Anak-anak yang kurang disiplin dalam belajar di rumah akan berdampak pada kualitas belajamya di sekolah. Disiplin belajar di rumah merupakan kualitas awal yang dapat dibentuk oleh seorang anak di sekolah kelak.

b. Faktor Fkstern (dari Luar)

Faklor eksteren adalah faktor yang berasal dari luar siswa yang meliputi:

1. Faktor Guru

Guru merupakan fasilitator dari kegiatan belajar mengajar di sekolah. Karena di samping sebagai pendidik, guru dalam mengajar harus menguasai kurikulum yang dilaksanakan. Guru harus mcmenuhi unsur-unsur kompetensi sebagai pengelola metode dalam mengajar secara optimal.

Guru termasuk salah satu faktor yang menentukan dalam proses belajar mengajar di kelas, karena kunci keberhasilan siswa dalam bclajar bergantung pada cara guru mengolah proses pembelajaran di kelas. Guru harus mampu membangkitkan gairah siswa untuk belajar. Oleh karena itu kompetensi guru harus

ditingkalkan.

1. Faklor Lingkungari Keluarga

Keluarga adalah icmpai pendidikan yang pertama dan utama. Mengingat waktu anak Icbih banyak bcrada di lingkungan keluarga dari pada di sekolah, maka peranan keluarga sangat bcsar terhadap peningkatan prestasi belajar mereka di sekolah. Oleh karena itu orang tua perlu memperhatikan pendidikan anak dalam lingkungan keluarga. Singgih D. Gunarsah mengatakan, “Tujuan pendidikan dan cara pendidikan harus bersandar pada kesepakatan antara dua orang tua, yang manakah yang diinginkan dan diutamakan.”23 Prioritas terbaik orang tua terhadap keberhasilan anak di sekolah ditentukan oleh kebijakan orang tua di rumah. Sedangkan bila di sekolah, keberhasilan anak ditentukan dari cara guru bersikap secara positif untuk mendidik siswa lebih giat belajar.

1. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat merupakan faktor yang sangat rentan mempengaruhi perubahan perilaku anak. Waktu yang terbuang secara percuma di lingkungan pergaulan anak akan menyebabkan anak mclupakan tugas-tugas mereka di rumah. Mereka melupakan tanggung jawab mereka di rumah.

Ralph M. Riggs mengatakan, “Anak-anak memperoleh gambaran dirinya dari orang tua, tcman-temannya serta dan lindakan-tindakan mereka, yang pada akhimya membentuk citra

2,Singgih D. Gunarsa, Psikologi Praklis. Anak, Remaja dan Keluarga (Jakarta: BPK Gunung Mulia, 2000), him. 25

dirinya.”'1 Perilaku sehari-hari anak dapat diperolehnya dari lingkungan pergaulannya. Bila pembentukan citra diri diperolehnya dari orang-orang yang negatif, maka citra diri mereka pun negatif. Sebaliknya, bila yang mereka temukan citra diri yang positif, maka citra diri mereka pun positif.

24 Ralph M. Riggs, CembaloSidang Yang BerhasHMalang: Gandum Mas, 1996), hlm.97

1. JUmar Tirtaraharja, Desain Instruktsional (Ujung Pandang: F1P IKIP, 1990), him. 2 [↑](#footnote-ref-2)
2. Suhardi, Didaktik Azciz-Azaz Mengajar (Bandung: Jammars, 1988), him. 12 [↑](#footnote-ref-3)
3. Dina Gasong. Bclajar dan Pembelajaran (Makassar: Andian Pratama, 2008), him. 20 [↑](#footnote-ref-4)
4. Wahyu Supriyanto dan Ahmad Muhsin, Teknologi In/ormasi Perpnstakaan (Yogyakarta: Kamisius, 2008), him. 70. [↑](#footnote-ref-5)
5. ’Ocmar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung: Alumni, 1982), him. 27 [↑](#footnote-ref-6)
6. Azhar Arsyad, Media Pembelajaran (Jakarta: Raja Graflnso Fcrsada, 2009), him. 19 [↑](#footnote-ref-7)
7. uHaroid M. Freligh, Delapan Tiang Keselamatan (Bandung: Kalani Hidup, 1979), him. 78 [↑](#footnote-ref-8)
8. 17 M. Ngalim Purwanto, Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran. (Bandung: PT Remaja Rocsdakarya, 2009) him. 3 [↑](#footnote-ref-9)
9. Ibid. [↑](#footnote-ref-10)
10. MSuharsini Arikunto, Evaluasi Pcndidikan (Sumbcr: Http//w\vw.goglc.co.id.)

    ,5[http://wcblog-pcndidikan.bIogspot.con\/2009/09-y}^j/-^<3/j-rMyMcr/i-evy/was/- pembelajaran](http://wcblog-pcndidikan.bIogspot.con//2009/09-y%7d%5ej/-%5e%3c3/j-rMyMcr/i-evy/was/-pembelajaran). html [↑](#footnote-ref-11)
11. M. Ngalim Purwaniro. Ibid, him. 5-6. [↑](#footnote-ref-12)
12. ,7http: //weblog-pendidikan. blogspot.com /2009/09/ fungsi - Jan - tujuan - evaluasi- pem belajar an. htm 1 [↑](#footnote-ref-13)
13. "‘Setiabudi, Kinerja Gum Profesional (Bandung: Citra Pustaka, 2002). him. 72 [↑](#footnote-ref-14)
14. Ibid [↑](#footnote-ref-15)
15. [↑](#footnote-ref-16)
16. > Mengubah Perilaku Anak “Diktat” (Ujung Pandang: IKIP, 1984), him.

    18-19 [↑](#footnote-ref-17)