

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu yang digunakan oleh pendidik agar kegiatan pembelajaran berlangsung dengan efektif. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses pembelajaran. Media adalah semua alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Dalam konteks komunikasi, media merupakan salah satu komponen strategi pembelajaran yang merupakan wadah pesan atau distributor yang diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan, dan materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut dapat dimaknai bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan oleh pendidik

untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan merangsang minat belajar peserta didik.¹

Media pembelajaran adalah alat belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran. Media pembelajaran menyajikan sesuatu yang sulit untuk ditampilkan, dikunjungi atau dilihat oleh peserta didik, baik karena ukurannya yang terlalu besar seperti tata surya, terlalu kecil seperti virus, maupun rentang waktu proses yang terlalu lama. Dengan hadirnya media, keterbatasan yang ada tersebut dapat diatasi. Misalnya dengan menggunakan berbagai media berupa model, peta, denah lantai, foto, video, film, mengunjungi situs, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang konkrit dan langsung kepada peserta didik. Dengan demikian, peserta didik akan merasakan dan melihat secara langsung keterkaitan antara teori dan praktik atau pemahaman penerapan ilmu dilapangan.

Media pembelajaran dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan daya imajinasinya, kemampuan dan sikapnya dikembangkan lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan

¹ Muhammad Hasan et al., *Media Pembelajaran*, ed. Tahta media Grup (jakarta, 2021), 10.

karya inovatif. Media dapat meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, karena dengan menggunakan media tersebut dapat menjangkau peserta didik di tempat berbeda, dan dalam ruang lingkup yang tak terbatas pada waktu tertentu. Media pembelajaran dapat menyelesaikan masalah Pendidikan atau pengajaran baik dalam lingkup mikro maupun makro. ²

2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya. *Fungsi pertama*, memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan Teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak. *Fungsi kedua*, menyajikan informasi. Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasam laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau Teknik motivasi. *Fungsi ketiga*, tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar dimana informasi yang

² Ibid., 22–23.

terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara sistematis jika dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan pembelajaran yang efektif.

Menurut Ramli, fungsi media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu: *pertama*, membantu guru dalam bidang tugasnya. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat membantu guru dalam mengatasi kekurangan dan kelemahan dalam proses mengajar. *Kedua*, membantu para pembelajar. Dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang dipilih secara tepat dan berdaya guna dapat membantu para pembelajar untuk mempercepat pemahaman siswa dalam penerimaan pesan-pesan pembelajaran yang disajikan dan aspek-aspek kejiwaan seperti pengamatan, tanggapan, daya ingatan, emosi, berpikir, fantasi, intelegensia dan sebagainya dapat dibangunkan karena media pembelajaran memiliki stimulus yang lebih kuat. *Ketiga*, memperbaiki proses belajar mengajar. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan berdayaguna, akan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini dikarenakan berbagai macam media pembelajaran akan digunakan secara tepat sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Sehingga penyampaian pesan pembelajaran efektif dan hasil pembelajaran sesuai dengan tujuan. Sejalan dengan yang

diungkapkan oleh Sudjana bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran.³

Kedudukan media pembelajaran sebagai perantara proses komunikasi pembelajaran antara guru dengan siswa memiliki berbagai fungsi anatara lain:

a. Pemusat focus perhatian siswa

Media pembelajaran yang dirancang akan direncanakan dengan baik dan dapat berfungsi sebagai pemusat perhatian siswa, terutama bagi siswa sekolah dasar.

b. Penggugah emosi dan motivasi siswa

Reaksi siswa jika dihadirkan sesuatu yang biasa akan datar-datar saja, tetapi jika dihadirkan dalam video dan suara yang sesuai maka emosi dan motivasi siswa terhadap sesuatu hal (dalam hal ini materi pembelajaran) dapat dengan mudah digugah.

c. Pengorganisasi materi

Media pembelajaran visual yang dirancang dengan baik dan mampu menyajikan table, grafik, bagan-bagan dan diagram, dapat

³ Ibid., 33–36.

membantu siswa mengorganisasikan materi pembelajaran dengan lebih mudah.

d. Penyama persepsi

Cara termudah untuk menyajikan sesuatu yang abstrak adalah dengan membantu mereka mengkonkretkannya melalui media pembelajaran.

e. Pengaktif respon siswa

Siswa akan memberikan respon positif selama proses belajar mengajar berlangsung.⁴

3. Manfaat Media Pembelajaran

Beberapa manfaat praktis Dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

⁴ Hamzah Pagarra and Ahmad Syawaluddi, *Media Pembelajaran* (Makassar: Badan penerbit UNM, 2022), 16–18.

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.⁵

Pemanfaatan media pembelajaran sekarang makin canggih, seiring dengan kecanggihan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga manfaatnya sangat dirasakan oleh pelaksana pembelajaran, seperti dapat membantu dalam mempercepat penyampain materi, mempermudah daya keahaman siswa, dan lain-lain. Secara lebih rinci manfaat penggunaan media pembelajaran adalah:

- a. Memberikan *feed back* untuk penyempurnaan pembelajaran yang telah berlangsung atau yang akan direncanakan.
- b. Pokok bahasan bagi pelajar yang lebih fungsional dan terasa manfaatnya bagi mereka.
- c. Memberikan pengalaman pengayaan (*enrichment*) secara langsung kepada pebelajar terhadap apa yang telah disampaikan oleh pembelajar.
- d. Membiasakan pebelajar untuk lebih meyakinkan terhadap pembelajaran yang diajarkan, sehingga akan menimbulkan rasa hormat dan kagum terhadap pembelajar.

⁵ Ibid., 20–22.

- e. Perasaan pebelajar akan terasa mendalam dalam dirinya dengan bertemunya konsep yang diajarkan pembelajar dengan yang didapatnya diluar sekolah.
- f. Secara tidak langsung pebelajar membiasakan mengadakan studi komparasi terhadap materi yang diberikan guru dengan yang diperolehnya dari media pembelajaran di luar sekolah.⁶

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang meruapakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya, ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

a. Ciri Fiksafit (*fixative property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau subjek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket computer dan film. Dengan ciri filsafat ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Contohnya adalah peristiwa tsunami, gempa bumi, banjir dan sebagainya dapat diabadikan dengan

⁶ Rahmi Mudi Ati et al., *Media Pembelajaran* (Padang: PT Global Eksekutif Teknologi, 2022), 15.

rekaman video, sehingga bias menjadi media pembelajaran. Ciri fiksifat ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, proses kejadian manusia mulai dari pertemuan sel telur dengan sperma hingga lahir menjadi seorang bayi. Disamping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video, misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang hanya kurang dari satu menit dapat diperlambat sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik bagaimana proses terjadinya gempa tersebut.

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-

sekolah didalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket computer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.⁷

B. Media Audio Visual

1. Pengertian Audio Visual

Dalam kegiatan pembelajaran, media sangatlah berperan penting dalam mendukung jalannya proses pembelajaran. Media dapat diartikan suatu yang dapat memberikan sebuah pesan atau informasi berupa pengetahuan antara hubungan guru dengan peserta didik.⁸ Media pembelajaran audio visual merupakan media pembelajaran yang menghadirkan unsur audio dan visual secara bersamaan sehingga peserta didik mendapatkan pesan atau informasi dari visualisasi baik berupa kata-kata atau gambar yang dilengkapi dengan suara. Suara tersebut dapat berupa penjelasan visual yang ditampilkan, dialog atau sekedar efek suara seperti music. Adanya unsur audio memungkinkan siswa untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran sedangkan unsur

⁷ Ibid., 9–11.

⁸ I Nyoman Jampel And Kadek Riza Puspita, *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audio Visual*, *International Journal Of Elementary Education*, Vol. 1, No 3, 2017, Hlm.199.

visual memungkinkan penciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Jadi pengajaran melalui audio visual adalah penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata symbol-simbol yang serupa.

Menurut Supriyanto dalam jurnalnya mengatakan bahwa media pembelajaran audio visual ini sangatlah berperan baik dan penting sekali guna untuk mendorong motivasi, minat, dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran melalui media yang digunakan ini. Pembelajaran menggunakan media audio visual merupakan suatu pengalaman yang baru bagi peserta didik, sehingga peserta didik dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, selain itu media audio visual menjadikan kegiatan pembelajaran seru dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan menggunakan media audio visual dalam proses pembelajaran, diharapkan peserta didik dapat mengerti dan memahami tentang materi yang sudah diberikan oleh gurunya, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Lalu media pembelajaran audio visual juga sangatlah berperan penting dan bermanfaat sekali untuk mendukung jalannya kegiatan pembelajaran yang berlangsung, peserta didik menjadi sangat antusias sekali dalam belajarnya. Peserta didik juga menjadi termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran yang berlangsung. Selain itu media audio visual ini dapat memberikan

pengalaman-pengalaman baru kepada peserta didik mengenai masalah atau fenomena yang ada dilingkungan anak atau sekitarnya.⁹

Media ini dibagi menjadi dua yakni audio visual diam dan audio visual gerak.

a. Audio visual diam

Audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, contohnya foto bingkai (foto slide) yang dikombinasikan dengan suara atau foto di slide powerpoint yang diberikan efek suara. Jadi gambar atau teks dalam foto atau slide merupakan gambar atau teks yang statis atau tidak bergerak. Gambar atau teks dapat berpindah ke bagian selanjutnya dengan manual atau bias di *setting* secara otomatis. Untuk memberikan penjelasan atau menambah efek maka ditambahkan suara, baik berupa *announcer* ataupun musik.

b. Audio visual gerak

Media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-cassette. Film dan video dapat menyajikan informasi memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Film dan video

⁹ Supriyanto, *Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Muatan Pelajaran PPKN Peserta Didik Kelas VI B Di SD Negeri 01 Tawangmangu*, "Educative Journal Of Education Research", Vol 4, No.1, Hal.19-26.

mampu menyuguhkan unsur gambar, suara dan gerak secara terpadu dan utuh sehingga mampu memberikan informasi yang menyeluruh. Dengan kemampuan media audio visual ini maka media ini memiliki karakteristik mampu untuk memberikan atau meningkatkan: persepsi, pengertian, transfer(pengalihan) belajar, penguatan (reinforcement) atau pengetahuan hasil yang dicapai, retensi (ingatan) pengalaman langsung dan motivasi karena cenderung memberikan efek menyenangkan untuk siswa.¹⁰

2. Karakteristik Media Audio Visual

Beberapa karakteristik yang berhubungan dengan kelebihan dan keterbatasan secara tentang media audio visual sebagai pembelajaran adalah:

Kelebihan yang terdapat pada media audio visual yaitu:

- a. Dengan menggunakan video (disertai suara atau tidak), kita dapat menunjukkan kembali gerakan tertentu. Gerak yang ditunjukkan itu dapat berupa rangsangan yang serasi, atau berupa respon yang diharapkan dan siswa. Misalnya: program pendek (vignette) yang memperlihatkan interaksi orang-orang. Dengan melihat program ini siswa dapat melihat apa yang harus atau jangan dilakukan.

¹⁰ Pagarra and Syawaluddi, *Media Pembelajaran*, 59–61.

- b. Dengan video, penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk dikritik atau dievaluasi. Caranya adalah dengan jalan merekam kegiatan yang terpilih, misalnya saja kegiatan yang berhubungan dengan pengembangan keterampilan interpersonal, seperti Teknik wawancara, memimpin sidang, memberi ceramah dan sebagainya. Semua ini dimaksudkan untuk memantapkan penguasaan siswa terhadap suatu keterampilan sebelum terjun kedalam arena yang sebenarnya.
- c. Dengan menggunakan efek tertentu dapat diperkokoh baik proses belajar maupun nilai hiburan dari penyajian itu. Beberapa jenis efek visual yang bias didapat dengan video antara lain: penyingkatan/perpanjangan waktu, gambaran dari beberapa kejadian yang berlangsung bersamaan "split/multiple screen image" pada layar terlihat dua atau lebih kejadian, perpindahan yang lembut dari satu gambar/babak berikutnya, dan penjelasan gerak (diperlambat/dipercepat).
- d. Anda akan mendapatkan isi dan susunan yang utuh dari materi pelajaran/latihan, yang dapat digunakan secara interaktif dengan buku kerja, buku petunjuk, buku teks, alat bantu benda lain yang biasanya untuk di lapangan.
- e. Informasi yang dapat disajikan secara serentak pada waktu yang sama di lokasi (kelas) yang berbeda dan dengan jumlah penonton atau peserta

yang tak terbatas, dengan jalan menempatkan monitor (pesawat televisi) di kelas.

- f. Suatu kegiatan belajar mandiri di mana siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing dapat dirancang. Rancangan kegiatan yang mandiri ini biasanya dilengkapi atau dikombinasikan dengan bingkuan computer atau bahan cetakan.

Keterbatasan yang terdapat pada media audio visual:

- a. Ketika akan digunakan, peralatan video tentu harus sudah tersedia di tempat penggunaan dan harus cocok ukuran dan formatnya dengan pica video yang akan digunakan.
- b. Menyusun naskah atau scenario video bukanlah pekerjaan yang mudah dan menyita waktu.
- c. Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya.
- d. Apabila gambar pada pica video ditransfer ke film hasilnya jelek.
- e. Layer monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan system proyeksi video diperbanyak.
- f. Jumlah huruf pada grafis untuk video terbatas, yakni separoh dari jumlah huruf grafis untuk film/gambar di-am.
- g. Bila menggunakan grafis yang berwarna pada TV hitam putih haruslah berhati-hati sekali.

- h. Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan system video menjadi masalah yang berkelanjutan.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran

Dalam implementasinya ketika pembelajaran, langkah-langkah penggunaan media audio visual yaitu:

Langkah persiapan:

- a. Persiapan dalam merencanakan.
- b. Berikan pengarahan, khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan dikemukakan dalam materi.
- c. Perhitungkan kelompok sasaran
- d. Usahakan sasaran harus dalam keadaan siap.
- e. Periksa peralatan yang akan dipergunakan.

Langkah penyajian:

- a. Sajikan dalam waktu yang tepat dengan kebiasaan atau cara mendengarkan.
- b. Atur situasi ruangan, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pembelajaran
- c. Berikan semangat untuk mulai mendengarkan dan mulai konsentrasi terhadap permasalahan yang akan dihadapi.

Tindak lanjut:

Merupakan langkah untuk melakukan koreksi dan perbaikan secara menyuruh terhadap kegiatan, baik yang berhubungan dengan langkah persiapan maupun kegiatan yang terdapat dalam langkah pengajian. Sangat perlu pada kegiatan tindak lanjut siswa diberikan kesempatan untuk bertanya, bahkan perlu ditinjaklanjuti dengan penugasan terhadap para siswa secara individu atau kelompok. Untuk mengetahui apakah mereka betul-betul menyimak dan memperhatikan penyajian yang ditayangkan dan mencatat secara seksama.¹¹

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memperoleh pengertian hasil belajar secara jelas, terlebih dahulu perlu dirumuskan mengenai hakekat belajar. Secara psikologi hakekat belajar ialah suatu proses perubahan yakni perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.¹²

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Pengertian tersebut

¹¹ Ramli, *Media Dan Teknologi Pembelajaran*, 87–92.

¹² Anis Basleman, *Teori Belajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), 7.

sejalan dengan defenisi yang dikemukakan oleh Jihad, ia mengatakan bahwa hasil belajar ialah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.¹³ Defenisi lain dikemukakan Sudijono dalam sbiuah jurnal, menurut Sudijono hasil belajar ialah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir (*cognitive domain*) juga dapat menungkap aspek kejiwaan lainnya, yaitu aspek nilai atau sikap (*affective domain*) dan aspek keterampilan (*psychomotor domain*) yang melekat pada diri setiap individu peserta didik.¹⁴ Dari berbagai defenisi yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan sesuatu yang diperoleh peserta didik setelah mereka mendapatkan pengalaman belajar yang berupa perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Hasil belajar siswa tersebut merupakan gambaran keberhasilan siswa dalam proses belajar. Tinggi rendahnya hasil belajar siswa merupakan alat untuk mengetahui seorang siswa mengalami perubahan atau tidak dalam belajar. Hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar cenderung menunjukkan hal-hal sebagai berikut:

¹³ Tripalupi1 Endah Lulup Nurmala Ayu Desy and Suharsono Naswan, "Pengaruh Motivasi Belajar Dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 4, no. 1 (2020): 44.

¹⁴ Valiant Lukad Perdana Sutrisno and Budi Tri Siswanto, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif Smk Di Kota Yogyakarta," *Jurnal Pendidikan Vokasi* 6, no. 1 (2016): 114.

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi pada diri sendiri.
- b. Menambah keyakinan dalam memahami sesuatu dari kemampuan yang dimiliki.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna dalam membentuk perilaku dan digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan yang lain.
- d. Kemampuan siswa untuk menilai dan mengendalikan diri dalam usaha dan proses belajarnya.

2. Indikator Hasil Belajar

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam menguasai ilmu pengetahuan pada suatu pelajaran dapat dilihat dari prestasi siswa. Siswa dikatakan berhasil apabila mendapatkan prestasi tinggi begitupun sebaliknya jika siswa tidak berhasil maka prestasinya rendah.

Dalam Undang-Undang System Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dinyatakan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar

menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹⁵

Menurut Taksonomi Bloom, hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yakni aspek yang melibatkan keterampilan dalam berpikir, aspek sikap, perasaan dan emosi, dan aspek yang memfokuskan pada keterampilan dan kinerja.¹⁶ Berikut penjabarannya:

a. Aspek kognitif

Aspek yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.¹⁷ Ranah kognitif memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Berikut penjelasannya:

1) Pengetahuan

Mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat

¹⁵ Undang-Undang RI, "Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional," 2003.

¹⁶ Rupani Chaman Mansha and Bhutto Muhamamad Ilyas, "Evaluation of Existing Teaching Learning Process on Bloom's Taxonomy," *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences* 1, no. 2 (2011): 120, <http://adelaide.summon.serialssolutions.com/link/0/eLvHCXMwY2BQMDcySUxOMzJJN Ug2TksBHR9iYGFInAxqqpuamIP3wSBWEiKV5m6iDHJuriHOHrqwUjE-JScn3sjE3AKoD1jTGYoxsAA7xa8LkV61ixm3hmTzwZICCy4dxEACPkdWQ>.

¹⁷ Ramlan Effendi, "Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp," *JIPMat* 2, no. 1 (2017): 73.

berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.

2) Pemahaman

Mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.

3) Penerapan

Mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.

4) Analisis

Mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.

5) Sintesis

Mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru, misalnya tampak di dalam kemampuan menyusun suatu program kerja.

6) Evaluasi

Mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya kemampuan menilai hasil karangan.¹⁸

b. Aspek Afektif

Berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. Ranah ini terdiri dari tujuh jenis perilaku, yaitu:

- 1) Penerimaan yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian dan penentuan sikap yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- 4) Organisasi yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup yang mencakup kemampuan memnghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

c. Aspek psikomotorik

Dalam sebuah jurnal karya Friska dinyatakan bahwa psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan skill

¹⁸ Anurahman, *Belajar* (Bandung: CV Bintang Semesta Media, 2019), 49.

(keterampilan) atau kemampuan bertindak setelah peserta didik menerima pelajaran tertentu.¹⁹Berdasarkan teori dari Simpson keberhasilan belajar dalam bentuk skill (keahlian) bias dilihat dengan adanya siswa yang mampu mempraktekkan hasil belajar dalam bentuk yang tampak, yaitu:

1) Persepsi (*Perception*)

Keterampilan memilah dan memilih (mendeskripsikan) sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut. Sebagai contoh pemilihan warna, pemilihan angka (6 dan 9), pemilihan huruf (b dan d).

2) Kesiapan (*set*)

Keterampilan kesiapan dalam melakukan kegiatan tertentu. Diantaranya adalah kesiapan mental, kesiapan fisik, maupun kemampuan bertindak.

3) Respon terbimbing (*guided respons*)

Keterampilan seseorang dalam melakukan Gerakan sesuai contoh atau gerakan peniruan. Respon ini terdiri dari menirukan, spekulasi, trial and error dan lain sebagainya.

4) Gerakan terbiasa

¹⁹ Suparyanto dan Rosad (2015, "Analisis Kemampuan Siswa Kelas X Pada Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik," *Suparyanto dan Rosad* (2015 5, no. 3 (2020): 25.

Keterampilan melakukan Gerakan tanpa contoh. Contohnya melakukan Gerakan peluru, lompat tinggi dengan tepat.

5) Respon

Kompleks (*complex overt response*), kemampuan melakukan Gerakan atau keterampilan yang terdiri banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.

6) Penyesuaian pola Gerakan

Keterampilan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.

7) Kreativitas

Kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar praksara sendiri.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil dari belajar siswa bersifat heterogen yaitu hasil prestasi belajar yang berbeda-beda antara siswa satu dengan siswa yang lainnya. Hal tersebut terjadi tentu adanya banyak sebab yang timbul. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor dari dalam (faktor intern) maupun dari luar diri siswa

(factor ekstern). Menurut Slameto faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:²⁰

a. Faktor internal

- 1) Faktor jasmaniah: kesehatan, cacat tubuh,
- 2) Faktor psikologi: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motivasi, kematangan, kesiapan.
- 3) Faktor kelelahan.

b. Faktor eksternal

- 1) Faktor keluarga: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah: metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standart pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat: kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Faktor di atas menimbulkan hasil belajar siswa yang berbeda-beda. Interaksi antara motivasi belajar dan kesiapan belajar dapat meningkatkan hasil belajar jika dimanfaatkan secara optimal. Dapat

²⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010),54.

disimpulkan bahwa variable hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua macam faktor yaitu motivasi belajar dan kesiapan belajar.

4. Penilaian Hasil Belajar

Menurut Supratiningsih dan Suharja dalam Ruminiati mengungkapkan bahwa penilaian ialah kegiatan untuk membuat keputusan tentang hasil pembelajaran dari tiap-tiap siswa, serta keberhasilan siswa dalam kelas secara keseluruhan.²¹ Dengan penilaian seorang guru dapat mengukur ketuntasan hasil belajar peserta didik. Menurut Sudjana dalam bukunya Rusdiana tujuan dari penilaian hasil belajar adalah:²²

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai mata pelajaran yang ditempuhnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses Pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa efektifnya mampu mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan Pendidikan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yaitu melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program Pendidikan dan pengajaran serta pelaksanaan sistem.

²¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 54.

²² Rusdiana, *Penilaian autentik Konsep, Prinsip Dan Aplikasinya* (Bandung: Pustaka setia, 2018), 141.

- d. Memberi pertanggungjawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.²³

D. Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Pengertian Pendidikan agama Kristen (PAK) Teori dan praktik Pendidikan agama Kristen berkaitan erat dengan pengembangan kreativitas dan kompetensi para guru PAK. PAK adalah salah satu tugas dan tanggungjawab gereja bagi perkembangan dan pertumbuhan rohani jemaat. Dari sekian banyak tugas dan tanggungjawab gereja, secara khusus gereja harus menitikberatkan PAK sebagai tugas penting gereja karena Tuhan telah memberi amanat kepada gereja supaya mengajar. Oleh karena itu, PAK harus dikerjakan sebagaimana layaknya dan sewajarnya terhisap dalam tugas gereja yang sah, sehingga harus dilaksanakan bersama dan oleh seluruh anggota jemaat.²⁴ PAK menjadi keharusan bagi seluruh jemaat untuk mengikutsertakan diri dalam perkembangan serta pertumbuhan iman jemaat karena di dalam PAK kita didik dan mendidik.

Di dalam Pendidikan, ada proses belajar dan mengajar, ada peserta didik dan pendidik. Tentunya Pendidikan yang diadakan digereja sebaiknya perkategori sehingga adanya efektivitas jemaatb dalam melakukan proses belajar serta mengajar dalam gereja. Dengan demikian dapat dikembangkan

²³ Supardi, *Penilaian Autentik* (jakarta: BPK Gunung Mulia, 2015), 31–33.

²⁴ Enklar and Homrogausen, *Pendidikan Agama Kristen* (jakarta: gramedia pustaka utama, 2015), 20–21.

pelayan-pelayan baru yang relevan berdasarkan kebutuhan, selama ini telah dikembangkan pelayanan kategorial berdasarkan usia.²⁵

E. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan alur berpikir atau alur penelitian yang dijadikan pola atau landasan berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap objek yang dituju. Jadi kerangka berpikir merupakan alur yang dijadikan pola berpikir peneliti dalam mengadakan penelitian terhadap suatu objek yang dapat menyelesaikan arah rumusan masalah dan tujuan penelitian.



F. Penelitian Terdahulu

²⁵ Ningsih Sumiyati, *Mengajar Dengan Kreatif Dan Menarik* (Banjarmasin: Murti Bunanta Foundation, 2018), 33–34.

Wida Budiarti melakukan penelitian pada tahun 2017 dengan Judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran FIQIH kelas VIII MTS Ma’Arif Nu 7 Purbolinggo Tahun pelajaran 2016/2017. Menyimpulkan bahwa penggunaan Media Audio Visual mempunyai arti yang sangat penting terhadap hasil belajar siswa, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi, menyenangkan, tidak membosankan/monoton, lebih mempermudah dan mengingat pelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Adapun persamaan penelitian Wida Budiarti dan penelitian ini yaitu penggunaan Media Pembelajaran Audio visual, dan adapun perbedaannya yaitu Penelitian Wida Budiarti hanya membahas tentang penggunaan media audio visual sedangkan dalam penelitian ini membahas tentang analisis penggunaan media audio visual.²⁶

²⁶ Wida Budiarti, “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii MTs Ma;Aruh NU 7” (n.d.).

