

BAB II

KAJIAN TEORI, PENELITIAN YANG RELEVAN, DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Teori

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata dasar yaitu kata efektif. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1976: 219), efektif berarti ada efeknya, manjur atau mujarab, berhasil guna. Menurut Pringgodigjo (1973: 29) efektivitas adalah menunjukkan tercapainya suatu efektif bila usaha yang dilakukan telah mencapai tujuannya. Dilihat secara ideal taraf efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran-ukuran yang pasti.

Eko Susilo Madya dan Kasihadi (1985: 54) mengemukakan bahwa efektivitas adalah berkaitan dengan keadaan yang menunjukkan sejauh mana sesuatu yang telah direncanakan dapat tercapai. Ini berarti semakin banyak rencana yang dapat tercapai, semakin efektif pula kegiatan yang dilakukan. Seberapa besar tingkat efektivitas suatu rencana tersebut juga dapat diketahui lewat evaluasi yang akan dilakukan pada akhir kegiatan.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas merupakan suatu ukuran dari usaha seseorang dalam menyelesaikan tujuan yang telah direncanakannya. Semakin banyak yang tercapai, berarti kegiatan tersebut efektif. Apabila dikaitkan dalam sebuah pembelajaran di sekolah, pembelajaran dapat dikatakan

efektif apabila tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai. Tercapainya sebuah tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil pembelajaran yang telah dilakukan. Suatu pembelajaran pasti menghasilkan sebuah hasil belajar, yang salah satunya disebut prestasi belajar. Prestasi belajar salah satu hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat diketahui dari nilai yang diperoleh siswa ketika diberikannya evaluasi oleh guru. Prestasi belajar siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes akhir (*posttest*) dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah dilakukannya perbedaan perlakuan (*treatment*).

2. Pembelajaran Sejarah

a. Pengertian Belajar

Unsur yang memegang peranan penting dalam suatu proses pembelajaran adalah proses belajar. Belajar pada dasarnya adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan (Oemar Hamalik, 2001: 28). Menurut Ahmad Badawi (1985: 59) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku baru individu secara keseluruhan sebagai hasil individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Perubahan tingkah laku itu dilakukan secara sadar, bersifat terus-menerus, bersifat positif serta bertujuan dan terarah.

Nana Sudjana (2000: 28) mengemukakan bahwa pengertian belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan perubahan pada diri seseorang. Perubahan dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada diri individu yang sedang belajar tersebut. Djamarah dan Zain (2000: 11) juga menyatakan bahwa belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Ini berarti bahwa proses belajar tersebut dapat membuat perubahan tingkah laku, baik menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap. Menurut Gagne dan Berliner dalam Tri Anni, dkk (2006: 2), belajar merupakan proses ketika suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan hasil dari proses secara sadar, yang dilakukan berulang kali dan memiliki tujuan kearah positif. Belajar akan dilakukan oleh individu melalui interaksi dengan lingkungan dan ditandai perubahan yang terjadi dalam pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta aspek-aspek lainnya. Belajar akan dilakukan seseorang selama hidupnya, ini didasarkan pada pengalaman hidup individu tersebut.

b. Ciri-Ciri Belajar

Belajar merupakan sebuah tindakan yang nyata dari seseorang untuk lebih baik dari sikap sebelumnya, dan belajar memiliki ciri-ciri khusus seperti yang disampaikan Sugihartono, dkk. (2007: 74) bahwa ada enam ciri seseorang dikategorikan berperilaku belajar.

1) Perubahan tingkah laku terjadi secara sadar.

Suatu perilaku yang memang disadari oleh pelaku atau seseorang bahwa dia mengalami sebuah perubahan dalam hidupnya secara sadar.

2) Perubahan bersifat kontinu dan fungsional.

Perubahan merupakan hasil dari belajar yang akan terjadi pada diri seseorang yang berlangsung secara terus-menerus dan tidak statis. Ketika satu perubahan dapat terjadi, akan terjadi perubahan-perubahan yang berkelanjutan dalam kehidupan seseorang itu. Contoh: anak belajar membaca, dari sebelumnya belum dapat membaca kemudian menjadi dapat membaca.

3) Perubahan bersifat positif dan aktif

Perubahan dalam tingkah laku seseorang merupakan hasil dari kegiatan belajar yang bersifat positif dan aktif. Bersifat positif apabila perilaku seseorang tersebut bertambah dan tertuju untuk mendapatkan sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya.

Bersifat aktif, karena peran serta dari seseorang dalam kegiatan belajar tersebut nyata.

4) Perubahan bersifat permanen

Perubahan bersifat permanen karena hasil dari kegiatan belajar yang dilakukan seseorang tersebut bersifat konstan atau tetap dan permanen. Contoh: ketika seorang anak yang dapat berhitung setelah belajar, dia tidak kehilangan kemampuan berhitungnya apabila terus dipergunakan atau dilatih.

5) Perubahan dalam belajar yang bertujuan atau terarah

Perubahan tingkah laku seseorang merupakan penggambaran dari terarahnya tujuan yang ingin dicapai oleh pelaku belajar secara sadar dalam kegiatan belajar. Contoh: seseorang yang sedang belajar naik sepeda. Pelaku tersebut sebelumnya pasti mempunyai tujuan yaitu dapat bersepeda, dan dalam mewujudkan tujuannya dia pasti punya rencana yang terarah yang akan dilakukannya.

6) Perubahan yang mencakup aspek tingkah laku

Perubahan dari seseorang diperoleh setelah mengalami kegiatan belajar yang meliputi seluruh tingkah laku dalam kehidupannya yaitu, dalam sikap, ketrampilan, pengetahuan, dan sebagainya.

c. Pengertian Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar (KBM) pada umumnya dilakukan oleh guru dan siswa di kelas. Istilah pembelajaran adalah ketika guru sedang mengajar atau membelajarkan siswa untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Ahmad Rohani (1997: 24) pembelajaran adalah usaha sadar guru membelajarkan siswa dalam memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Pembelajaran adalah membentuk kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa (Wina Sanjaya: 2005). Oemar Hamalik (2001: 57) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tercipta oleh unsur-unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, definisi dari pembelajaran dapat disimpulkan sebagai sebuah proses interaksi atau hubungan antara guru, siswa dan lingkungan sekitarnya. Guru dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baik, guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. Jadi, hubungan antara siswa, guru dan lingkungan sekitar, akan menjadi kombinasi yang baik, karena pembelajaran juga terjadi karena masing-masing unsur saling mendukung.

d. Pengertian Sejarah

Sejarah merupakan rekonstruksi masa lalu. Ini dapat diartikan bahwa sejarah terbentuk melalui fakta-fakta yang diperoleh dari sebuah peristiwa yang terjadi di masa lalu. Rekontruksi peristiwa masa lalu tersebut adalah mengenai apa saja yang sudah dipikirkan, dikatakan, dikerjakan, dirasakan, dan dialami oleh orang. (Kuntowijoyo, 1995: 17)

Menurut Gottshchalk yang diterjemahkan oleh Nugroho Notosusanto (2008: 7), sejarah merupakan sebuah ilmu, karena mempunyai metode yang ilmiah dan sistematis dalam penulisannya. Adapun fakta-fakta mengenai peristiwa yang terjadi pada masa lalu tersebut adalah bahan-bahan mentah bagi sejarah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, sejarah mempunyai arti yaitu kesusasteraan lama, silsilah, asal-usul, kejadian, dan peristiwa masa lampau, ilmu pengetahuan, cerita tentang kejadian dan peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau (Poerwadarminta, 1976: 646).

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sejarah merupakan sebuah ilmu pengetahuan yang mengkaji secara sistematis mengenai masa lalu, sehingga dapat dijadikan pembelajaran untuk masa sekarang dan masa yang akan datang. Apabila di masa lalu dilihat kurang baik, maka di masa sekarang

harus dapat lebih maju, oleh karena itu, sejarah merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari dalam kehidupan setiap individu.

e. Pembelajaran Sejarah

Pengertian pembelajaran sejarah dapat diketahui dan disimpulkan dari pengertian pembelajaran dan pengertian sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan sebuah proses interaksi yang mengikutsertakan siswa dan guru dalam mata pelajaran sejarah. Menurut Morthon White yang dikutip oleh Sardiman (2004: 6) menyatakan bahwa sejarah merupakan studi di dalam filsafat sejarah yang merupakan disiplin atau ilmu yang terkait dengan pemahaman mengenai masa lampau agar dapat dijadikan pembelajaran masa kini dan akan memberikan penerangan atau pedoman dimasa mendatang. Sasaran umum diselenggarakannya pembelajaran sejarah adalah memperkokoh rasa nasionalisme dan mengajarkan prinsip-prinsip moral (Kochar, 2008: 33-36).

Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah terkait materi-materi sejarah dalam pelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah di sekolah bertujuan agar siswa mampu berpikir *historis* dan paham akan peristiwa sejarah. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah memiliki sasaran yang efektif yaitu meningkatkan integritas dan kepribadian siswa terhadap bangsa melalui proses belajar mengajar .

f. Tujuan Pembelajaran Sejarah

Tujuan pembelajaran sejarah merupakan berkaitan dengan intelektual, yaitu memperluas wawasan dan memberikan gambaran dalam masyarakat berkenaan dengan konsep ruang, waktu, dan tempat. Menurut Soewarso (2000: 21), Tujuan diajarkannya pelajaran sejarah di sekolah adalah untuk memperkenalkan pada siswa, apabila manusia dalam kehidupannya butuh berjuang demi mencapai kebebasan, kebahagiaan, keadilan dan kemakmuran.

Menurut Peraturan Mendiknas No.22 tahun 2006. Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang dikutip oleh Aman (2011: 58), menyebutkan bahwa mata pelajaran sejarah di SMA secara rinci memiliki 5 tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan, sebagai berikut.

1. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
2. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah dan metodologi keilmuan.
3. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti peradaban bangsa Indonesia di masa lampau.

4. Menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap proses terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah yang panjang dan masih berproses hingga masa kini dan masa yang akan datang.
5. Menumbuhkan kesadaran dalam diri peserta didik sebagai bagian dari bangsa Indonesia yang memiliki rasa bangga dan cinta tanah air yang dapat diimplementasikan dalam berbagai bidang kehidupan baik nasional maupun internasional (2006: 254).

Kelima tujuan tersebut pada prinsipnya memiliki tujuan penting untuk membentuk dan mengembangkan 3 kecakapan peserta didik, yaitu kemampuan akademik, kesadaran sejarah, dan nasionalisme.

Adapun standar kompetensi dan kompetensi dasar (SK-KD) pembelajaran sejarah adalah sebuah arah dan landasan untuk mengembangkan materi pokok, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian (Aman, 2011: 60). Standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam mata pelajaran sejarah lebih difokuskan pada pencapaian tujuan. Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar untuk kelas program IPA semester genap adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas XI IPA Semester Genap

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator
2. Merekonstruksi Perjuangan bangsa Indonesia sejak masa Proklamasi hingga lahirnya Orde Baru.	2.2 Menganalisis pergantian pemerintahan dari Demokrasi Terpimpin sampai lahirnya Orde Baru.	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan berbagai kabinet, dari progam kerjanya, keberhasilan, dan penyebab lengsernya tiap kabinet pada masa demokrasi liberal - Menjelaskan peristiwa dekrit presiden - Menjelaskan sistem pemerintahan pada waktu demokrasi terpimpin (Politik, ekonomi)

3. Metode Konvensional (Ceramah)

Menurut I Gede Widja (1989: 2), metode ceramah merupakan suatu cara-cara khusus berkaitan dengan model mengajar yang dapat diselenggarakan dengan sebaik-baiknya agar tercapai tujuan yang diharapkan. Soewarso (2000: 40) mengemukakan bahwa metode ceramah adalah sebuah bentuk interaksi dalam suatu pembelajaran yang dilakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan oleh guru terhadap peserta didik.

Menurut Soewarso (2000: 43-44), keuntungan dari metode ceramah adalah sebagai berikut.

1. Ceramah bertujuan agar sebagian besar peserta didik menerima informasi ringkas dan cepat mengenai aspek-aspek materi yang akan memberi pengertian awal bagi mereka.
2. Ceramah akan memberi peserta didik sudut pandang isi yang sebenarnya dengan penuh pertimbangan.
3. Ceramah akan memberi peluang kepada peserta didik agar dalam terampil membuat catatan.

Adapun kelemahan metode ceramah, adalah sebagai berikut.

1. Cenderung terjadi proses satu arah karena hanya berpusat pada guru, yang mengakibatkan peserta didik berperan pasif.
2. Menurunnya perhatian peserta didik karena apabila metode ceramah diterapkan lebih dari 20 menit, maka akan menyebabkan kejenuhan.
3. Metode ini hanya mampu menghasilkan ingatan pendek dalam diri peserta didik.
4. Merugikan kelompok peserta didik yang tidak memiliki tipe pengamatan yang cepat dan tidak bisa mencatat, dan merugikan kelompok peserta didik yang mempunyai tingkat belajar sendiri yang lebih cepat dari mendengarkan secara klasikal.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode ceramah terdapat kelebihan dan kelemahan, sehingga guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan variatif.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media atau *medius* berasal dari bahasa latin, yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Daryanto (1993: 1) mengemukakan bahwa media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan tujuan memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tersampaikan lebih sempurna.

Menurut Arif S. Sadiman dalam Suwarna (2005: 128), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat siswa untuk belajar. Sementara menurut Anderson yang dikutip oleh Abdul Gafur (2001: 49), mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah media yang menghubungkan secara langsung antara pengembang paket pembelajaran dengan siswa.

Berdasarkan pengertian yang telah disampaikan oleh beberapa ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa media

pembelajaran adalah suatu alat yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan, guna merangsang pikiran, perasaan dan perbuatan siswa agar dapat meningkatkan prestasi dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar mengajar, seharusnya memiliki daya tarik untuk menjadikan siswa semangat belajar dan mewakili materi yang disampaikan guru.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga, yaitu media audio, media visual dan media audio visual. Kualifikasi mengenai media pembelajaran ini telah dikembangkan oleh beberapa ahli. Salah satunya menurut Nana Sudjana dan Rivai (1997: 3-5), mengklasifikasikan media pembelajaran sebagai berikut.

1. Media Grafis (media dua dimensi), yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contoh: gambar, foto, grafik, bagan dan diagram, kartun, komik dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi, yaitu media dalam bentuk model seperti model padat, model penampung, model susun, model kerja dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, film, penggunaan *Over Head Projector* (OHP) dan lain-lain.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.
5. Media Audio.

Dari klasifikasi menurut Nana Sudjana dan Rivai (1997: 3-5) diatas, media gambar termasuk klasifikasikasi yang pertama, dan media gambar merupakan media grafis (media dua dimensi) yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media gambar digunakan dalam pembelajaran sejarah, dengan tujuan agar pembelajaran sejarah dengan menggunakan media gambar dapat menarik. Selain itu digunakannya media gambar dalam pembelajaran bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena dengan media gambar siswa dapat melihat secara riil mengenai penjelasan yang guru sampaikan.

5. Media Gambar

Media gambar adalah salah satu media pembelajaran yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar dibanding tulisan. Menurut Oemar Hamalik (1994: 95), media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi yang merupakan curahan ataupun pikiran dan bentuknya bermacam-macam. Contohnya: lukisan, potret, slide, film, strip, *opaque projector*.

Media gambar merupakan media yang paling umum dipakai, yang bersifat umum dan dapat lebih dimengerti serta dinikmati dimana-mana. (Arif S. Sadiman, 1996: 95). Selain itu, menurut Soelarko (1980: 3) media gambar adalah peniruan dari benda-

benda dan pemandangan dalam hal bentuk, rupa, serta ukurannya relatif kecil dibanding lingkungan nyata. Media gambar juga dapat diartikan seperti duplikasi atau hasil penggandaan sebuah benda dengan ukuran yang lebih kecil atau sebaliknya yang bertujuan memberi informasi kepada seseorang.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah sebuah hasil peniruan-peniruan benda-benda dari curahan atau hasil pemikiran yang divisualisasikan kedalam bentuk-bentuk dua dimensi. Duplikasi tersebut dapat berukuran lebih kecil ataupun sebaliknya, dengan tujuan memberi informasi kepada seseorang atau banyak orang. Apabila media gambar digunakan dalam pembelajaran, diharapkan pembelajaran tersebut berubah menjadi menarik.

Secara umum, fungsi penggunaan media gambar adalah sebagai berikut.

1. Fungsi edukatif, artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan.
2. Fungsi sosial, artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang.
3. Fungsi ekonomis, artinya meningkatkan produksi melalui pembinaan dan prestasi kerja secara maksimal.

4. Fungsi politis, artinya berpengaruh pada politik pembangunan.
5. Fungsi seni budaya dan telekomunikasi, artinya mendorong dan menimbulkan ciptaan baru, termasuk pola usaha penciptaan teknologi kemediaan yang modern (Oemar Hamalik, 1994:12).

Fungsi-fungsi diatas tersebut terkesan masih bersifat konseptual. Fungsi praktis yang dijalankan oleh media pengajaran adalah sebagai berikut.

1. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik, misalnya: kaset video rekaman kehidupan di laut sangat diperlukan oleh anak yang tinggal di daerah pegunungan.
2. Mengatasi batas ruang dan kelas. Misalnya: gambar tokoh pahlawan yang dipajang diruang kelas.
3. Mengatasi keterbatasan kemampuan indera.
4. Mengatasi peristiwa alam. Misalnya: rekaman peristiwa letusan gunung merapi untuk menerangkan gejala alam.
5. Menyederhanakan kompleksitas materi.
6. Memungkinkan siswa mengadakan kontak langsung dengan masyarakat atau alam sekitar (Ahmad Rohani, 1997: 6-7).

Karakteristik Media menurut Aristo Rahadi (2003: 27-28), ada beberapa karakteristik media gambar denah, sebagai berikut.

1. Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek atau peristiwa seperti ketika siswa melihat langsung.
2. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
3. Ukuran gambar proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda atau obyek yang digambar.
4. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
5. Gambar harus jelas.

Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Atas dasar karakteristik tersebut, maka media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

Kelebihan media gambar adalah.

1. Sifatnya konkrit dan lebih realistis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.
2. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Memperjelas masalah dalam bidang apa saja dan untuk semua orang tanpa memandang umur sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.

5. Harganya murah dan mudah didapat serta digunakan (Arif S. Sadiman, 1996: 31).

Kelemahan media gambar adalah.

1. Hanya menampilkan persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa.
2. Gambar diinterpretasikan secara personal dan subyektif.
3. Gambar disajikan dalam ukuran yang sangat kecil, sehingga kurang efektif dalam pembelajaran (Aristo Rahadi, 2003: 27).

Keefektifan media gambar dalam pembelajaran merupakan upaya terencana dalam membina pengetahuan sikap dan keterampilan para siswa melalui interaksi siswa dengan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. Pada hakikatnya mempelajari lambang-lambang verbal dan visual melalui media gambar dapat membuat siswa memperoleh makna yang terkandung didalam gambar tersebut. Lambang-lambang tersebut dicerna, disimak oleh para siswa sebagai penerima pesan yang disampaikan guru. Oleh karena itu, pengajaran dikatakan efektif apabila siswa dapat memahami materi yang diberikan oleh guru. Pesan visual yang sederhana, praktis, mudah dibuat dan banyak diminati siswa. Menurut Nana Sudjana (2001: 12), proses siswa belajar melalui gambar-gambar adalah sebagai berikut.

1. Ilustrasi gambar merupakan perangkat pengajaran yang dapat menarik minat belajar siswa secara efektif.

2. Ilustrasi gambar merupakan perangkat tingkat abstrak yang dapat ditafsirkan berdasarkan pengalaman dimasa lalu, melalui penafsiran kata-kata.
3. Ilustrasi gambar membantu para siswa membaca buku pelajaran terutama dalam menafsirkan dan mengingat-ingat isi materi teks yang menyertainya.
4. Dalam booklet, pada umumnya para siswa lebih menyukai setengah atau satu halaman penuh bergambar, disertai beberapa petunjuk yang jelas.
5. Ilustrasi gambar isinya harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
6. Ilustrasi gambar isinya hendaknya ditata sedemikian rupa sehingga tidak bertentangan dengan gerakan mata pengamat, dan bagian-bagian yang paling penting dari ilustrasi itu harus dipusatkan dibagian sebelah kiri atas media gambar.

Berdasarkan uraian diatas, media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif, karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar. Media gambar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media grafis (media dua dimensi berupa foto atau gambar) yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Media gambar digunakan dalam pembelajaran sejarah, dengan tujuan agar pembelajaran sejarah

dengan menggunakan media gambar dapat menarik. Selain itu digunakannya media gambar dalam pembelajaran bertujuan untuk membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena dengan media gambar siswa dapat melihat secara riil mengenai penjelasan yang guru sampaikan.

Menurut Nana Sudjana (2001: 21), sebagai media pembelajaran yang baik, media grafis harus mampu memenuhi beberapa kriteria-kriteria, diantaranya:

1. Jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas.
2. Hanya menyajikan satu ide setiap grafik.
3. Ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya.
4. Warna yang digunakan kontras dan harmonis.
5. Berjudul dan ringkas.
6. Sederhana (simplicity).
7. Mudah dibaca (legibility).
8. Praktis, mudah (manageability).
9. Menggambarkan kenyataan (realisme).
10. Menarik (attractiveness).
11. Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan (appropriateness).
12. Teliti (accuracy).

Berdasarkan kriteria-kriteria media gambar yang baik diatas, dapat disimpulkan bahwa apabila media gambar atau media grafis

yang memiliki *point-point* tersebut pasti dapat membuat siswa lebih aktif dan tertarik dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan media gambar yang disajikan memiliki warna yang kontras dan harmonis sehingga menarik siswa, berdasarkan kenyataan sebuah peristiwa, dan bertujuan memberikan informasi dan pengetahuan.

6. Prestasi Belajar

Suatu pembelajaran pasti akan menghasilkan sebuah hasil belajar yang salah satunya disebut prestasi belajar. Kecapaian kontrol pembelajaran dilakukan dengan evaluasi yang akan menghasilkan penilaian yang akan dilakukan secara berkesinambungan (Oemar Hamalik, 2002: 154). Prestasi belajar adalah hasil akhir dari proses pembelajaran. Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2005: 102), prestasi belajar adalah realisasi dari kecakapan-kecakapan potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang dimana penguasaan hasil belajar dapat dilihat dari perilakunya dalam penguasaan pengetahuan, dan ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik.

Berdasarkan pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah salah satu hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Prestasi belajar dapat diketahui dari nilai yang diperoleh siswa ketika diberikannya evaluasi oleh guru. Prestasi belajar siswa yang

dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil tes akhir (*posttest*) dari kelas eksperimen maupun kelas kontrol setelah dilakukannya perbedaan perlakuan (*treatment*).

B. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan penelitian ini adalah.

1. Kusmiyati (2010) yang berjudul “Efektifitas Pembelajaran IPS Materi Sejarah dengan Penggunaan Media Gambar pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sanden Tahun Ajaran 2009/2010”, Skripsi Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Ekonomi (FISE), Universitas Negeri Yogyakarta, menunjukkan efektifnya penggunaan media gambar dibanding dengan pembelajaran yang tidak menggunakan media gambar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada penggunaan media gambar yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi siswa. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya terletak pada kelas dan tempat penelitian yang diteliti. Penelitian yang dilakukan Kusmiyati dilakukan untuk mengetahui “Efektifitas Pembelajaran IPS Materi Sejarah dengan Penggunaan Media Gambar pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sanden Tahun Ajaran 2009/2010”, sedangkan penelitian ini dilakukan untuk mengetahui “Efektivitas Penggunaan Media Gambar

dalam Pembelajaran Sejarah pada Kelas XI IPA di SMA N 1 Imogiri tahun ajaran 2012/2013”.

2. Wisnu (2013) yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran Sejarah dengan Menggunakan Model Pembelajaran *The Power Of Two* di Kelas VII SMP Turi Tahun Ajaran 2011/2012”, Skripsi Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial (FIS), Universitas Negeri Yogyakarta, menunjukkan efektifnya penggunaan model pembelajaran *The Power Of Two* dibanding metode konvensional (ceramah). Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Wisnu terletak pada kesamaan jenis penelitian yaitu kuasi eksperimen. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah terletak pada pencapaiannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui prestasi belajar siswa pada pembelajaran sejarah. Selain itu, perbedaan lain dari penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dilihat dari tempat penelitiannya, yang dilakukan di SMA N 1 Imogiri dengan obyek penelitian adalah kelas XI IPA di SMA N 1 Imogiri tahun ajaran 2012/2013”.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran sejarah di SMA N 1 Imogiri masih mempergunakan metode ceramah dan tanpa menggunakan media pembelajaran, karena berbagai macam sebab yang mendasarinya. Salah satu penyebabnya adalah waktu yang kurang lama untuk proses pembelajaran bersama siswa,

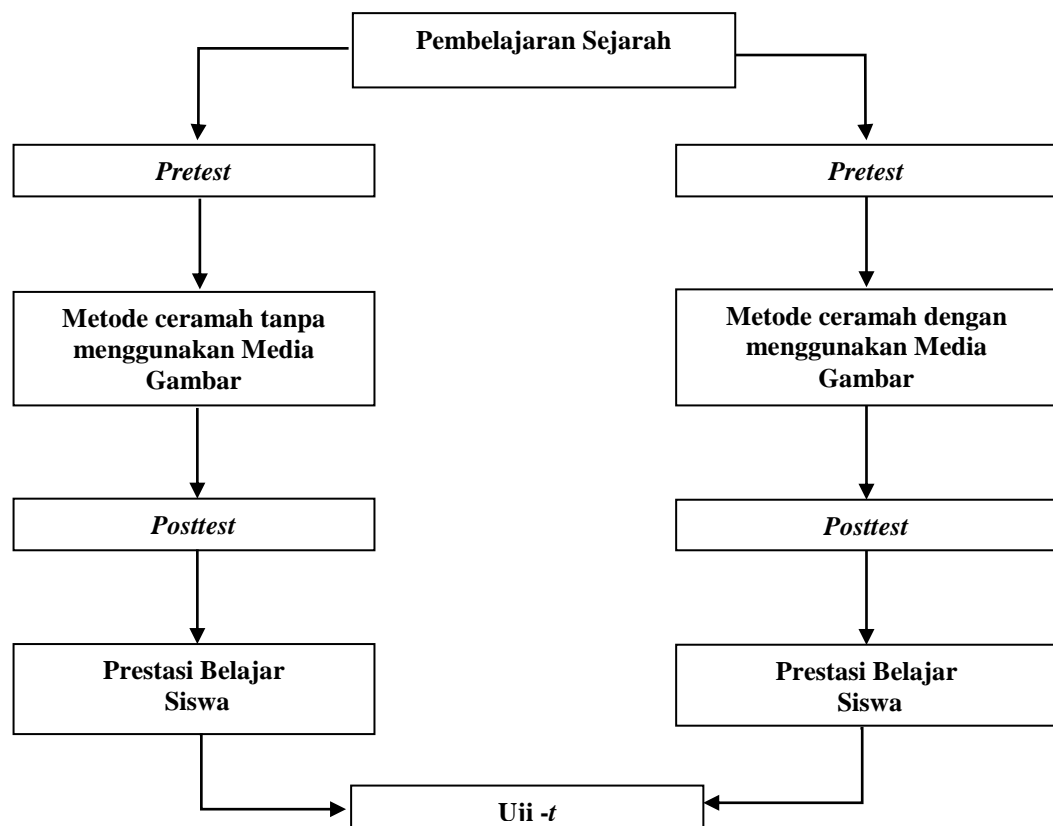
sementara itu materi mata pelajaran sejarah begitu banyak. Apalagi sejarah di kelas jurusan IPA, yang hanya mendapatkan satu jam pelajaran satu minggunya. Dan satu jam pelajaran untuk mata pelajaran sejarah dilaksanakan selama empat puluh lima menit.

Penggunaan media pembelajaran adalah salah satu variasi dalam proses belajar mengajar di kelas. Media pembelajaran beraneka ragam, dapat berupa media audio, media visual, dan media audio visual. Penggunaan media gambar diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran sejarah, serta siswa diharapkan dapat mengingat materi yang sudah pernah disampaikan guru dipertemuan sebelumnya.

Selain itu, media gambar yang diterapkan, diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen dalam proses pembelajaran sejarahnya menggunakan media gambar dan kelas kontrol diperlakukan sebaliknya, yaitu dalam proses pembelajarannya tidak menggunakan media gambar. Dan yang dilihat dari kedua kelas tersebut adalah perbedaan dalam prestasi belajar siswanya, yang akan diukur dengan menggunakan tes.

Langkah awal sebelum melihat hasil penggunaan media gambar efektif atau tidak, kedua kelas diberi tes awal (*pretest*), dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal kedua kelas. Dan setelah itu, kedua kelas diberi perbedaan perlakuan (*treatment*). Pada kelas kontrol,

pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional (ceramah) tetapi tanpa menggunakan media gambar. Sedangkan di kelas eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan metode konvensional (ceramah) tetapi dengan menggunakan media gambar. Apabila nilai tes akhir (*posttest*) dari kelas eksperimen lebih tinggi, berarti penggunaan media gambar mempunyai pengaruh efektif terhadap prestasi belajar siswa dibandingkan dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan media gambar. Berdasarkan penjelasan di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir diatas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut.

Hipotesis:

H_0 = Pembelajaran sejarah dengan metode ceramah tanpa menggunakan media gambar tidak lebih efektif, jika dibandingkan yang menggunakan media gambar.

H_a = Pembelajaran sejarah dengan metode ceramah disertai penggunaan media gambar lebih efektif, jika dibandingkan yang tidak menggunakan media gambar.

Dan berikut ketentuan untuk menentukan kesimpulan akhir uji hipotesis ini.

Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$,maka H_0 ditolak. Artinya, pembelajaran sejarah dengan menggunakan media gambar lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang tidak menggunakan media gambar. Tetapi, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Artinya, pembelajaran sejarah dengan media gambar tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran sejarah yang tidak menggunakan media gambar. Jadi, pembelajaran sejarah dengan menggunakan media gambar lebih efektif, jika dibandingkan pembelajaran sejarah dengan tidak menggunakan media gambar.