BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hasil Belajar

Hasil belajar sangat berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Nana Sudjana, 2011: 22). Bloom mengemukakan bahwa ada tiga klasifikasi taksonomi belajar yaitu:

a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri atas 6 aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
c. Ranah psikomotoris. Berkenaan dengan hasil belajar keterampilan serta kemampuan bertindak (Nana Sudjana, 2011: 22-23).

Hasil belajar menurut Mulyasa (2010: 212), merupakan prestasi belajar peserta didik secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dasar dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan. Guru dalam proses pembelajaran harus benar-benar mengamati setiap perkembangan siswa baik menggunakan *checklist*, observasi, wawancara, jawaban rinci, dan lain-lain sesuai dengan kepentingannya. Akan tetapi dalam penelitian eksperimen ini data yang diambil dari penilaian hasil

pretest dan *posttest* merupakan data yang diperoleh dari ranah kognitif saja. Ini berkaitan dengan segala keterbatasan peneliti.

Perlunya penilaian hasil belajar tentunya memiliki tujuan. Nana Sudjana (2011: 4) mengemukakan setidaknya ada empat tujuan dari penilaian yaitu:

a. Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya.
b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaanya.
d. Memberikan pertanggungjawaban dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa.

Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar, baik itu faktor dari dalam maupun faktor dari luar. Faktor dari dalam diri siswalah yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, meskipun faktor dari luar juga ikut berpengaruh. Sardiman (2011: 174) mengemukakan bahwa:

> setiap siswa itu pada hakikatnya memiliki perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan-perbedaan semacam ini dapat membawa akibat perbedaan-perbedaan pada kegiatan lain, misalnya soal kreativitas, gaya belajar bahkan juga dapat membawa akibat perbedaan dalam hal prestasi belajar siswa.

Faktor luar yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah lingkungan, baik itu lingkungan di mana siswa belajar dalam hal ini adalah sekolah ataupun lingkungan lain yakni lingkungan tempat

tinggalnya. Faktor lingkungan keluarga terdiri dari faktor orang tua, suasana rumah, dan ekonomi keluarga. Faktor lingkungan sekolah, seperti cara penyajian pelajaran yang kurang baik, hubungan guru dengan siswa yang kurang baik, hubungan siswa dengan siswa yang kurang menyenangkan, bahan pelajaran yang terlalu tinggi, media belajar yang tidak lengkap dan jam-jam pelajaran yang kurang baik misalnya sekolah yang masuk siang mempunyai pengaruh yang melelahkan, serta faktor lingkungan masyarakat, meliputi media massa, dan teman bergaulnya.

Faktor biologis, meliputi kesehatan dan cacat badan, sedangkan faktor psikologis yang terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan emosi. Berkaitan dengan hal tersebut, maka salah satunya adalah guru harus mampu menilai hasil belajar siswa secara tepat. Dengan penilaian secara tepat, maka hasil belajar siswa dapat digunakan sebagai dasar evaluasi guru terhadap pembelajaran, yakni menganalisis lahirnya *feedback* untuk masing-masing siswa yang memang perlu diketahui guru, dan dengan adanya *feedback* maka guru akan menganalisis dengan tepat *follow up* atau kegiatan-kegiatan berikutnya (Sardiman, 2011: 175).

Penilaian hasil belajar akan menentukan kualitas pendidikan. Nana Sudjana (2011: 8-9) mengemukakan beberapa prinsip penilaian:

a. Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penilaian.
b. Penilaian hasil belajar hendaknya menjadi bagian integral dari proses belajar-mengajar. Artinya penilaian senantiasa dilaksanakan pada setiap saat proses pembelajaran sehingga pelaksanaannya berkesinambungan.

c. Penilaian harus menggunakan menggunakan berbagai alat penilaian dan sifatnya komprehensif.
d. Penilaian hasil belajar hendaknya diikuti dengan tindak lanjutnya.

Nana Sudjana (2011: 5-7) berpendapat bahwa ada beberapa macam penilaian untuk menilai hasil belajar. Dari segi alatnya, penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi tes dan bukan tes (*nontest*). Tes ada yang diberikan secara lisan, ada tes secara tertulis dan ada tes tindakan. Soal-soal tes yang disusun ada yang dalam bentuk objektif, ada juga dalam bentuk esai atau uraian. Sedangkan bukan tes sebagai alat penilaian mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala, sosiometri, studi kasus dan lain-lain. Lebih lanjut, dalam penilaian hasil belajar dapat digunakan beberapa cara. Cara pertama menggunakan sistem huruf, yakni A, B, C, D, dan G (gagal). Biasanya ukuran yang digunakan adalah A paling tinggi; B baik; C sedang atau cukup; dan D kurang. Cara kedua adalah dengan sistem angka 4 setara dengan A, angka 3 setara dengan B, angka 2 setara dengan C, dan angka 1 setara dengan D. Ada juga standar sepuluh, yakni menggunakan rentangan angka dari 1-10, bahkan ada juga yang menggunakan rentangan 1-100. Cara mana yang dipakai tidak jadi masalah asal konsisten dalam pemakainnya.

Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan penilaian terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah menempuh pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara kompleks dari serangkaian proses belajar merupakan hal yang sangat penting dan penilaian hasil belajar secara tepat dapat

memberikan pengaruh untuk proses belajar mengajar berikutnya sehingga terwujud pembelajaran yang efektif.

2. Gaya Belajar

a. Pengertian Gaya Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang dialami oleh setiap orang dalam hal ini siswa dan diukur melalui perubahan perilaku. Adanya perbedaan perilaku yang menyebabkan perbedaan kemampuan dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor diantara para siswa. Hal tersebut berpengaruh terhadap pilihan belajar siswa yang muncul dalam bentuk-bentuk perbedaan gaya belajar. Karena harus disadari bahwa setiap siswa memiliki perbedaan karakter dalam proses belajar.

DePorter & Hernacki (2009: 110) mengemukakan bahwa gaya belajar seseorang adalah kombinasi dari bagaimana ia menyerap dan kemudian mengatur serta mengolah informasi. Selanjutnya Munir (2008: 159) berpendapat bahwa gaya belajar adalah karakteristik atau cara yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan atau memproses informasi atau pengetahuan dalam suatu proses pembelajaran. Hal senada juga diungkapkan oleh Samples (2002: 146) bahwa gaya belajar adalah cara yang lebih kita sukai untuk memproses pengalaman dan informasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa gaya belajar adalah cara yang paling disukai, paling dominan dalam proses belajarnya, di mana

individu dapat menerima, menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang ia dapatkan.

b. Tipe Gaya Belajar

Ada beberapa tipe gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Hal ini sesuai dengan karakteristik siswa yang berbeda satu dengan yang lainnya. Menurut DePotter & Hernacki (2009: 116) gaya belajar dapat digolongkan menjadi tiga yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial, dan gaya belajar kinestetik. 1) gaya belajar visual menjelaskan bahwa seseorang gaya belajar ini harus melihat dahulu bukti-bukti untuk kemudian dapat mempercayainya, contohnya melalui ilustrasi gambar, video, dan lain-lain; 2) Selanjutnya gaya belajar auditorial merupakan gaya belajar yang mengandalkan pada pendengaran untuk dapat memahami dan mempercayainya; 3) gaya belajar kinestetik merupakan gaya belajar dimana seseorang tersebut memanfaatkan bagian-bagian tertentu dari fisiknya sebagai alat belajar yang optimal dapat digolongkan seseorang tersebut memiliki gaya belajar kinestetik.

Gaya Belajar menurut Hamzah B.Uno, (2006: 181-182) dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1) Gaya Belajar visual (*visual learners*), yaitu gaya belajar yang lebih banyak memanfaatkan penglihatan sebagai cara belajar yang disukainya.
2) Gaya Belajar *auditory learners*, yaitu gaya belajar yang memanfaatkan kemampuan pendengarannya sebagai cara belajar yang disukainya.

3) Gaya Belajar *tactual learners*, yaitu gaya belajar yang harus menyentuh sesuatu yang memberikan informasi tertentu agar kita bisa mengingatnya.

Rusman, Deni Kurniawan & Cepi Riyana (2011: 33-35) mengelompokkan gaya belajar menjadi tiga yaitu gaya belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditif (*auditory learner*), dan gaya belajar kinestetik (*kinestetic learner*). Masing-masing gaya belajar memiliki penekanan yang berbeda, meskipun perpaduan dari ketiga gaya belajar tersebut sangat baik. Akan tetapi, pada saat tertentu siswa akan menggunakan salah satu saja dari ketiga gaya belajar tersebut. 1) gaya belajar visual adalah gaya belajar di mana gagasan, konsep, data dan informasi lainnya dikemas dalam bentuk gambar dan teknik. Siswa yang memiliki tipe gaya belajar visual akan memiliki interes yang tinggi ketika diperlihatkan: gambar, grafik, grafis organisatoris, seperti jaring, peta konsep dan ide peta, plot dan ilustrasi visual lainnya; 2) gaya belajar auditif adalah suatu gaya belajar di mana siswa belajar melalui mendengarkan. Siswa dengan tipe gaya belajar *auditory* akan dapat menghafal dengan cepat melalui membaca teks dengan keras atau mendengarkan media audio; 3) gaya belajar kinestetik adalah siswa belajar dengan cara melakukan, menyentuh, merasa, bergerak, dan mengalami.

Sugihartono (2007: 55), mengemukakan bahwa Gaya Belajar terdiri dari empat macam yaitu *Active and reflecting learners*, *Sensing and intuitive learners*, *Visual and verbal learners*,

Sequential dan *global learner*. *Active and reflecting learners* cenderung menyimpan dan memahami informasi dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan , mengaplikasikan, atau menjelaskannya pada orang lain. *Reflective learner* cenderung memilih untuk memikirkannya terlebih dahulu. *Sensing and intuitive learners* merupakan tipe *sensing* cenderung suka mempelajari fakta, tipe intuitif sering memilih menemukan kemungkinan dan hubungan-hubungan. Selanjutnya tipe *Visual and verbal learners*, tipe visual memiliki ingatan yang bagus terhadap apa yang dilihatnya. Tipe verbal lebih mudah mengingat kata-kata, baik tertulis atau penjelasannya. Tipe ini dapat pula dikatakan sebagai gabungan dari gaya belajar tipe visual dan auditorial. Serta, *Sequential and global learners* terdiri tipe *sequential* yang cenderung mengikuti langkah-langkah logis dalam mencari solusi. Tipe global mampu memecahkan masalah kompleks dengan cepat.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa gaya belajar tedapat beberapa macamnya antara lain seperti gaya belajar visual, auditorial, kinestetik, taktual, dan lain-lain. Terdapat persamaan definisi gaya belajar penggolongannya terdiri dari gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik maupun gabungan gaya belajar visual-auditorial yang dinamakan dengan *visual-verbal learner*.

c. Ciri-ciri Gaya Belajar

Ciri-ciri gaya belajar sebagai penanda gaya belajar mana yang lebih dominan bagi seseorang. Ciri-ciri gaya belajar menurut DePorter & Hernacki (2009: 116-117) antara lain karakteristik bagi siswa yang mempunyai gaya belajar visual antara lain: siswa cenderung rapi dan teratur, berbicara dengan cepat,perencana dan pengatur jangka panjang yang baik, teliti dan detail dan setiap urusan yang ditanganinya, lebih mementingkan penampilan karena pada karakteristik siswa pada gaya belajar ini cenderung lebih menggunakan indera penglihatannya sehingga jika merasa penampilannya sudah baik maka akan lebih percaya diri (baik dalam hal pakaian maupun presentasi), pengeja yang baik dan dapat melihat kata-kata yang sebenarnya dalam pikiran mereka, mengingat apa yang dilihat dari pada apa yang didengar dengan cara asosiasi visual, dan tidak mudah terganggu konsentrasinya apabila ada keributan.

Ciri-ciri atau karakteristik gaya belajar menurut DePorter & Hernacki (2009: 118) yaitu karakteristik siswa dengan gaya belajar tipe auditorial ditandai dengan beberapa hal antara lain berbicara kepada diri sendiri saat bekerja dengan menggerakkan bibir dan mengucapkan tulisan buku ketika membaca, mudah terganggu serta terpecah konsentrasinya oleh keributan tetapi senang membaca dengan keras dan mendengarkan karena hal tersebut akan membuat

seseorang tersebut paham dengan apa yang dibacanya, dapat mengulangi kembali dan menirukan nada, birama, dan warna suara, merasa kesulitan untuk menulis, tetapi hebat dalam bercerita, berbicara, berdiskusi dan menjelaskan sesuatu panjang lebar karena seseorang pada karakteristik ini memiliki kecenderungan berbicara dalam irama yang terpola sekaligus merupakan pembicara yang fasih, lebih menyukai musik daripada seni, pada saat belajar biasanya dengan cara mendengarkan dan mengingat apa yang didiskusikan dari pada apa yang dilihat sehingga mempunyai masalah dengan pekerjaan-pekerjaan yang melibatkan visualisasi, seperti memotong bagian-bagian hingga sesuai satu sama lain, lebih pandai mengeja dengan keras daripada menuliskannya, dan lebih suka gurauan lisan dari pada membaca komik.

Ciri-ciri gaya belajar menurut Felder & Solomon dalam Sugihartono (2007: 55) yaitu, 1) gaya belajar *Active and reflective learners c*enderung menyimpan dan memahami informasi dengan melakukan sesuatu secara aktif dengan mendiskusikan, mengaplikasikan, atau menjelaskan kepada orang lain. *Active learners* menyukai belajar dengan kelompok. *Reflective learners* menyukai belajar sendiri. Mengikuti pelajaran tanpa melakukan sesuatu secara fisik tetapi menulis dengan tekun untuk kedua pebelajar, tetapi lebih tekun pada *active learners; 2) Sensing and intuitive learners* memilliki ciri-ciri antara lain tipe *sensing*

cenderung suka mempelajari fakta, tipe intuitif sering memilih menemukan kemungkinan dan hubungan-hubungan. Sensors cenderung lebih praktis dan hati-hati dibandingkan *intuitors; intuitors* cenderung lebih cepat bekerja serta lebih inovatif. Sensors tidak menyukai kursus/pelatiahan yang tidak berhubungan dengan dunia nyata; intuitors tidak menyukai kursus atau pelatihan yang menekankan pada ingatan rutin; 3) *Visual and verbal learners* ciri-cirinya yakni tipe *visual* memiliki ingatan yang bagus terhadap apa yang dilihatnya. Tipe *verbal* lebih mudah mengingat kata-kata, baik tertulis atau penjelasan lain. Yang terakhir ialah *Sequential and global learners* memiliki ciri-ciri bahwa tipe s*equential* cenderung mengikuti langkah-langkah logis dalam mencari solusi. Tipe *global* mungkin mampu memecahkan masalah kompleks dengan cepat.

DePorter & Hernacki (2009: 116-118) menjelaskan pada karakteristik siswa yang mempunyai gaya belajar kinestetik antara lain sebagai berikut: berbicara dengan perlahan, menanggapi perhatian fisik, menyentuh orang untuk mendapatkan perhatian mereka karena seseorang pada karakteristik ini lebih mengutamakan sentuhan dan rabaan dalam berkomunikasi sehingga mempunyai perkembangan awal otot-otot yang besar, berdiri dekat ketika berbicara dengan orang cenderung menggunakan kata-kata yang mengandung aksi, selalu berorientasi pada fisik dan banyak bergerak sesuai dengan definisi kinestetik, belajar melalui memanipulasi dan

praktik, menghafal dengan cara berjalan dan melihat, menggunakan jari sebagai penunjuk ketika membaca, banyak menggunakan isyarat tubuh tidak dapat duduk diam untuk waktu yang lama, tidak dapat mengingat geografi, kecuali jika mereka memang tidak pernah berada di tempat itu, lebih menyukai buku-buku yang berorientasi pada plot mereka mencerminkan aksi dengan gerakan tubuh saat membaca, seseorang yang memiliki karakteristik ini memiliki kemungkinan tulisannya jelek, ingin melakukan segala sesuatu yang diinginkannya untuk menyibukkan diri.

Jadi dapat disimpulkan bahwa gaya belajar dapat digolongkan menjadi tiga macam antara lain gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik. Tiap-tiap gaya belajar tersebut memiliki ciri-ciri perilaku yang merupakan penanda gaya belajar yang dominan dimiliki oleh seseorang.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich R, et al., (2005: 9) mengemukakan "*a medium (plural, media) is a means of communication and source of information*." Yang artinya bahwa: medium, (dalam bentuk jamak media) adalah sarana komunikasi dan sumber informasi. Lebih lanjut Heinich R, et al., "*derrived from the Latin Word meaning "between," the term refers to anything that carries information between a source and a receiver.*" Maksudnya adalah media berasal

dari bahasa Latin yang artinya “ perantara” yang mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Banyak batasan yang diberikan para ahli mengenai media. Gerlach & Ely (Azhar Arsyad, 2011: 3) mengatakan bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam hal ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Azhar Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa media memiliki ciri-ciri. Ciri pertama yaitu *fiksatif*, dimana media mempunyai kemampuan merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Kedua yaitu *manipulatif*, karena kemampuannya mentransformasikan suatu kejadian atau objek. Kejadian cepat bisa diperlambat atau sebaliknya, gerakan bisa juga diputar mundur. Ketiga yaitu *distributif*, media memungkinkan suatu kejadian ditransportasikan melalui ruang atau secara bersamaan kejadian tersebut bisa dijadikan kesejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

Arief. S. Sadiman dkk, (2011: 7) mengemukakan bahwa media adalah:

> Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pengertian lain diungkapkan para ahli dalam AECT (*Association of Education and Communication Technology)* bahwa media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Azhar Arsyad, 2011: 3). Pendapat yang agak berbeda diungkapkan oleh Fleming (Azhar Arsyad, 2011:3) bahwa media sering diganti dengan kata *mediator* yang maknanya adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang berguna untuk perantara dalam penyampaian pesan atau informasi dari pengirim pesan ke penerima sehingga menghasilkan *feedback* dari si penerima pesan. Peran media sangat penting dalam pembelajaran karena media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar itu sendiri. Penggunaan media dalam pembelajaran tentunya sangat bergantung pada kebutuhan dalam pembelajaran. Senada dengan itu Brown, Lewis & Harcleroad (1977: 3) menjelaskan bahwa:

> *Inclusion of media in the processes of instructions requires carefully thought purposes as well as judiciously selected kinds of resources apropriate to the subject, students, and the environment. Successful learning by students in various groupings may depend upon the availability of the right of media to implement instruction.*

Maksudnya bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran memerlukan tujuan dengan pertimbangan tertentu dengan memilih materi yang cocok sesuai dengan materi pokok,

siswa, dan lingkungan. Keberhasilan pembelajaran oleh siswa dalam berbagai kelompok tergantung pada ketersediaan media dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, Keberadaan media dapat menunjang tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Lebih lanjut, Agnew, Kellerman & Meyer (1996: 14) mengemukakan bahwa:

> *Learning to use media effectively to represent different sorts of information..., However the main reason for theacher to challenge students to create multimedia project is to help students learn subject material and to develop their ability to analyze and draw conclusions about the subject material.*

Maksudnya bahwa pembelajaran dengan menggunakan media secara efektif dapat menyajikan berbagai informasi, tetapi alasan utama guru memberikan tantangan kepada siswa untuk membuat multimedia adalah untuk membantu siswa dalam mempelajari materi pokok dan untuk mengembangkan kemampuan siswa menganalisa dan menarik kesimpulan tentang pokok materi. Jadi peranan media memang sangat membantu bagi guru maupun siswa dalam mempelajari materi dan dapat membangkitkan motivasi serta kemampuan siswa untuk menganilisis setiap informasi yang disajikan lewat media, sehingga pada akhirnya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Jenis-jenis Media

Media sebagai perantara dalam menyampaikan pesan tidak hanya memiliki satu bentuk saja, melainkan keberadaan media memiliki bentuk yang beragam. Keberagaman media tentunya memiliki karakteristik dan jenis yang berbeda pula. Setiap jenis dan karakteristik media memiliki fungsi masing-masing.

Adapun penggolongan media adalah sebagai berikut: 1) Media grafis. Media disampaikan lewat simbol visual. Seperti gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, peta, globe; 2) Media audio. Media penyampai pesan lewat lambang auditif atau suara. Seperti: radio, alat perekam magnetic, laboratorium bahasa; 3) Media proyeksi diam. Media penyampai pesan gambar atau proyeksi diam. Seperti: film bingkai atau (*slide*), film rangkai (*strip*), *overhead proyektor, proyektor opaque, tachitoscop, microprojection* dengan mikro film; 4) Media audiovisual. Media penyampai pesan lewat lambang suara dan gambar, seperti: televisi, video (Arief S. Sadiman dkk, 2011: 28-81). Azhar Arsyad (2011: 29), mengelompokkan media menjadi 4, yaitu: 1) Media hasil tehnologi cetak; 2) Media tehnologi audio-visual; 3) Media hasil tehnologi komputer; 4) Media hasil gabungan media cetak dan komputer.

c. Media Audiovisual dalam Pembelajaran

Media sangat membantu dalam tercapainya tujuan pembelajaran di kelas. Selain sebagai sarana pendukung, media juga merupakan sarana untuk memperjelas pemahaman siswa tentang materi yang baru saja dipelajarinya. Keberadaan media yang sangat penting, maka media seringkali digunakan untuk mengatasi berbagai macam hambatan dalam dunia pendidikan. Terutama pada jenjang pendidikan tingkat menengah pertama, kemampuan siswa atau anak remaja untuk memahami konsep-konsep abstrak masih sangat terbatas, oleh karena itu penggunaan media yang dapat mengkonkritkan pengetahuan abstrak sangat diperlukan dalam membantu siswa agar lebih jelas dan mudah.

Media audiovisual mampu menjembatani permasalahan diatas. Media audiovisual yang mengandung dua unsur, yaitu unsur auditif atau suara dan unsur visual secara jangka pendek mampu menumbuhkan gairah atau minat untuk belajar. Edgar Dale (Azhar Arsyad, 2011: 10) mengatakan bahwa pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang secara persentase mencapai 75% berasal dari penglihatan dan hanya 13% diperoleh dari pendengaran serta selebihnya 12% dari yang lainnya. Wina Sanjaya (2010: 172) mendefinisikan pengertian tentang media audiovisual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur

gambar yang bisa dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

Media audiovisual memiliki kelebihan-kelebihan, seperti dijelaskan oleh Azhar Arsyad antara lain: 1) Film dan video merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat; 2) Mampu menggambarkan secara tepat dan berulang-ulang; 3) Mendorong dan meningkatkan motivasi; 4) Membawa dunia di dalam kelas terkait nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan di dalam kelas; 5) Mampu menyajikan dalam bentuk film dan video dari peristiwa-peristiwa berbahaya; 6) Mampu menyajikan obyek perorangan, kelompok, baik yang homogen muapun heterogen; 7) Menggambarkan sesuatu yang berlangsung lama menjadi dipercepat dan bisa bersifat langsung; 8) Mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran; 9) Dapat menyajikan visual dan suara yang sulit diperoleh dalam dunia nyata; dan 10) Dapat menghemat waktu.

Media audiovisual juga memiliki keterbatasan-keterbatasan antara lain: 1) Biaya mahal dan waktu yang banyak dalam pembuatan; 2) Pada saat film dipertunjukkan gambar terus bergerak sehingga sebagian siswa tidak bisa mengikuti adegan tersebut; 3) Tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali bila diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri;

4) Komunikasi satu arah; 5) Guru tidak sempat merevisi film; 6) Diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus dalam pengoperasiannya (2011: 49-55).

Jadi dapat disimpulkan bahwa media audiovisual adalah jenis media yang mengandung dua unsur, yaitu unsur gambar dan unsur suara yang dapat dilihat. Misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya.

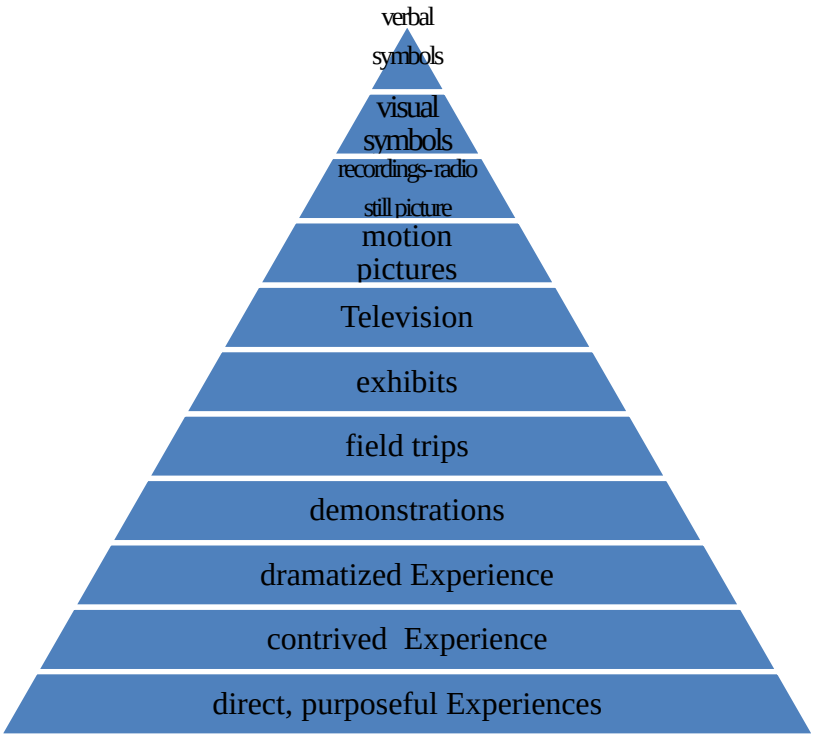
d. Media Gambar dalam Pembelajaran

Media gambar bila dilihat secara visual memang lebih efektif dari pada media hasil cetakan misalnya buku dan sejenisnya. Levi & Levie (Azhar Arsyad, 2011: 9) menegaskan bahwa stimulus visual membuahkan hasil yang lebih efektif untuk pembelajaran yang berkaitan dengan mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubung-hubungkan fakta dengan konsep.

Sapriya (2011: 164), mengemukakan bahwa penggunaan gambar dalam pembelajaran untuk memperoleh realisme, untuk mengungkapkan pemikiran, untuk mengingat obyek yang sebenarnya atau memberi pemaknaan dalam belajar. Hal ini karena kata-kata saja tidak cukup dapat menyampaikan pesan secara akurat, tepat, dan cepat seperti gambar.

Penggunaan media tentunya sangat bergantung pada kebutuhan baik menurut strategi belajarnya, karakter siswanya, maupun tujuan pembelajaran itu sendiri. Model pemilihan media

dapat dilakukan berdasarkan model kerucut pengalaman menurut Edgar Dale, sebagai berikut:



Gambar 1. Model Kerucut Pengalaman Edgar Dale
(Heinich R, et al., 2005: 13)

Gambar di atas dapat dijelaskan bahwa keabstrakan pesan akan semakin tinggi ketika pesan itu dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, grafik, atau kata. Jika pesan terkandung dalam lambang-lambang seperti itu indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas yakni indera penglihatan atau indera pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik berkurang, keterlibatan imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Diperjelas oleh Azhar Arsyad bahwa:

> sesungguhnya pengalaman konkret dan pengalaman abstrak dialami silih berganti; hasil belajar dari pengalaman langsung

> mengubah dan memperluas jangkauan abstraksi seseorang dan sebaliknya, kemampuan interpretasi lambang kata membantu seseorang untuk memahami pengalaman yang di dalamnya ia terlibat langsung (2011: 12).

Ahli psikolog Jerome Bruner (Heinich R, et al., 2005: 12-13) menjelaskan tentang daya pikir siswa bahwa:

> *..., Learning is facilitated when instruction follows a sequence from actual experience to iconic representation to symbolic or abstract representation....Instructional media that incorporate concrete experience help student integrate prior experience and thus facilitate learning of abstract concepts.*

Dapat dijelaskan bahwa, ... Belajar akan lebih mudah apabila mereka telah mengikuti tahapan dari mulai pengalaman nyata kemudian langsung menuju ke tahap gambar atau model dilanjutkan pada penyajian ke bentuk abstrak atau verbal. Media pembelajaran dapat mempermudah siswa dalam belajar karena media dapat menghadirkan kenyataan suatu objek atau benda.

Gambar menurut Azhar Arsyad (2011: 91) adalah representatif seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media visual seperti gambar sebagai berikut: 1) usahakan sesederhana mungkin dengan menggunakan garis, karton, bagan, dan diagram; 2) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik; 3) Gunakan grafik apabila menggambarkan ikhtisat keseluruhan materi; 4) Ulangi

sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat; 5) Gunakan visual untuk melukiskan perbedaan konsep; 6) Hindari gambar yang tidak berimbang; 7) Tekankan kejelasan dan ketepatan; 8) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca; 9) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus disampaikan; 10) *Caption* atau keterangan gambar harus disiapkan; 11) Warna harus digunakan secara realistik; 12) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan perhatian dan membedakan komponen-komponen (2011: 92-93).

Gambar menurut Hamzah B. Uno (2018: 119) adalah representatif visual dari orang, tempat, ataupun benda yang diwujudkan diatas kanvas, kertas atau bahan lain baik dengan cara lukisan, gambar atau foto. Adapun kelebihan dari gambar antara lain: 1) Menarik perhatian; 2) Menyediakan gambar nyata suatu obyek yang karena suatu hal tidak mudah untuk diamati; 3) Unik; 4) Memperjelas hal-hal yang bersifat abstrak; 5) Mampu mengilustrasikan suatu proses. Tetapi media gambar juga memiliki kekuarangan-kekurangan antara lain: 1) Menekankan pada persepsi indra mata; 2) Terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran; 3) Ukurannya sangat terbatas (Hamzah B. Uno, 2011: 119).

Azhar Arsyad (2011: 106) berpendapat bahwa keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual, yang dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasi gagasan, merencanakannya dan menggunakan teknik dasar visualisasi objek, konsep, dan informasi. Lebih lanjut dijelaskan, beberapa prinsip penataan media visual antara lain meliputi kesederhanaan (mengacu pada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual), keterpaduan, penekanan, dan kesimbangan. Unsur-unsur visual lain yang perlu dipertimbangkan adalah bentuk, garis, ruang, tekstur dan warna. Jadi, media kartu konsep bergambar adalah media visual yang tidak diproyeksikan yang terdiri atas unsur gambar yang menunjukkan tampaknya suatu benda dan terdapat konsep penjelas sehingga lebih realisitis dan dapat meningkatkan pemahaman siswa.

4. Pembelajaran IPS

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang kehidupan sosial yang terdiri dari bahan kajian geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, antropologi, ilmu politik dan sebagainya dengan menampilkan permasalahan atau gejala sosial yang timbul di masyarakat. Batasan mengenai Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Numan Somantri (2001: 74) dijelaskan:

> Pendidikan IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideologi negara dan disiplin ilmu lainnya serta

> masalah-masalah sosial terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Lebih lanjut Numan Somantri mengemukakan bahwa Pendidikan IPS untuk tingkat sekolah bisa diartikan sebagai: 1) Pendidikan IPS yang menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara dan agama; 2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuan sosial; 3) Pendidikan IPS yang menekankan pada *reflective inquiry*; dan 4) Pendidikan IPS yang mengambil kebaikan-kebaikan dari butir 1,2,3 diatas (2001: 44).

Batasan lain mengenai IPS oleh NCSS (Numan Somantri, 2001: 73) bahwa istilah *social studies* (IPS) sebagai berikut:

> *The term social studies is used to include history, economics, antropology, sociology, civics, geography and all modifications of subjects whose content as well as aim is social. In all content definitions, the social studies is conceived as the subject matter of the academic disciplines somehow simplified, modified, or selected for school instruction.*

Yang artinya bahwa istilah Ilmu Pengetahuan Sosial mengandung disiplin ilmu sejarah, ekonomi, antropologi, sosiologi, ilmu hukum, geografi dan semua modifikasi dari mata pelajaran yang isinya bertujuan sosial. Dalam semua definisi yang ada, pendidikan IPS merupakan subyek dari disiplin akademis yang disederhanakan, dimodifikasi, atau dipilih untuk pengajaran di sekolah.

The Thesaurus of ERIC Descriptors (Numan Somantri: 73) menjelaskan bahwa:

> *...the social studies consist of adaptations of knowledge from the social sciences for teaching purposes at the elementary and secondary level of education.*

Artinya adalah IPS terdiri dari adaptasi pengetahuan dari ilmu-ilmu sosial untuk tujuan mengajar di pendidikan tingkat dasar dan menengah.

IPS menurut Martorella (1994: 7) adalah:

> *The social studies are: selected information and models of investigation from the social sciences, selected information from any area that relates directly to an understanding of individuals, groups, and societies, and applications of the selected information to citizenship education.*

Artinya studi sosial adalah informasi yang terpilih atau terseleksi dan bentuk-bentuk investigasi dari ilmu sosial, informasi yang terseleksi dari berbagai bidang yang berhubungan secara langsung dengan pemahaman individu, kelompok dan masyarakat serta aplikasi informasi yang terseleksi pada pendidikan kewarganegaraan.

Jadi pendidikan IPS adalah suatu disiplin ilmu yang mengkaji tentang fenomena sosial yang terjadi dalam kehidupan masyarakat yang mengandung tujuan agar dapat menciptakan suatu warga negara yang baik.

Hal senada dijelaskan oleh Sapriya (2011: 49-51), pengetahuan IPS hendaknya mencakup fakta, konsep, dan generalisasi. Fakta yang digunakan adalah data yang spesifik tentang peristiwa, objek, orang, dan hal-hal yang sifatnya konkret terjadi dalam kehidupan siswa, sesuai usia siswa, dan tahapan berpikir siswa. Untuk konsep dasar IPS terutama diambil dari disiplin ilmu-ilmu sosial, yang terkait dengan isu-isu sosial dan tema-tema yang diambil secara multidisiplin.

b. Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan penyederhanaan dari berbagai cabang ilmu seperti ekonomi, geografi, sosiologi, sejarah, hukum dan lainya. Oleh karena itu IPS mempunyai karakteristik yang berbeda dengan ilmu-ilmu lainya. Menurut Trianto (2010: 174-175) IPS memiliki beberapa karakteristik antara lain :

1) Ilmu pengetahuan sosial merupakan gabungan dari unsur-unsur geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga bidang humaniora, pendidikan, dan agama.
2) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur keilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau topik tertentu.
3) Standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS juga menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar dapat menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan,

struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive* seperti pemenuhan kebutuhan, kekuasaan, keadilan dan jaminan keamanan.

c. Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai mata pelajaran dalam dunia pendidikan dasar dan menengah di negara kita IPS memiliki kekhasan dibandingkan dengan mata pelajaran lain sebagai pendidikan disiplin ilmu, yakni kajian yang bersifat terpadu (*integrated*), interdisipliner, dan multidimensional. Karakteristik ini terlihat dari perkembangan IPS sebagai mata pelajaran di sekolah yang cakupan materinya semakin meluas. Dinamika cakupan semacam itu dapat dipahami mengingat semakin kompleks dan rumitnya permasalahan sosial yang memerlukan kajian secara terintegrasi dari berbagai disiplin ilmu sosial, ilmu pengetahuan alam, teknologi, humaniora, lingkungan, bahkan sistem kepercayaan. Dengan cara demikian pula diharapkan pendidikan IPS terhindar dari sifat ketinggalan zaman, di samping keberadaannya yang diharapkan tetap koheren dengan perkembangan sosial yang terjadi.

Barth (1990: 28) mengemukakan bahwa "*Social studies is the interdisciplinary integration of social science and humanities concepts for the purpose of practicing citizenship skills on critical social issues.*" Pernyataan tersebut mengandung makna bahwa pencapaian tujuan pembelajaran IPS harus mengedepankan

keterpaduan. Telah dijelaskan bahwa IPS merupakan penggabungan dari berbagai disiplin ilmu sosial, maka IPS juga harus diajarkan secara terpadu. Setiap masalah yang menjadi tema pelajaran haruslah dibahas lewat disiplin ilmu sosial yang membentuknya sehingga mampu mempraktekkan keterampilan kewarganegaraan. Selanjutnya Barth (1990: 30) menjelaskan bahwa keterampilan yang diharapkan setelah belajar IPS adalah :

1) *The skill to gain knowledge about the human conditionwhich include past, present, and future.*
2) *Acquire skills necessary to process information.*
3) *Develop skills to examine values and beliefs.*
4) *Apply knowledge through active participation in society.*

Maknanya bahwa tujuan belajar IPS di kelas adalah supaya siswa memperoleh keterampilan untuk mendapatkan pengetahuan tentang kondisi manusia yang meliputi masa lalu, sekarang, dan masa depan. Kemudian memperoleh keterampilan yang diperlukan siswa untuk memproses informasi. Selanjutnya mengembangkan keterampilan untuk memeriksa nilai-nilai dan keyakinan. Setelah itu baru siswa menerapkan pengetahuan melalui partisipasi aktif dalam masyarakat.

Numan Somantri (2001: 260-261) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan IPS pada tingkat sekolah adalah:

1) Menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, negara dan agama,
2) Menekankan pada isi dan metode berfikir ilmuan
3) Menekankan *reflective inquiry*

Hal senada juga diungkapkan oleh Martorella (1997: 9) bahwa, *the enduring goal of the social studies curriculum: reflective, competent, and concerned citizens*. Maksudnya adalah tujuan yang paling dasar dari kurikulum IPS adalah kemampuan berpikir, kompeten, dan kewarganegaraan.

Dalam pembelajaran IPS, menurut Supardi (2011: 186-187) terdapat beberapa tujuan yang dirumuskan sebagai berikut:

1) Memberikan pengetahuan untuk menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik, sadar sebagai makhluk ciptaan Tuhan, sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga bangsa, bersifat demokratis dan bertanggung jawab, memiliki identitas dan kebanggaan nasional,
2) Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inkuiri untuk dapat memahami, mengidentifikasi, menganalisis, dan kemudian memiliki keterampilan sosial untuk ikut berpartisipasi dalam memecahkan masalah-masalah sosial.
3) Melatih belajar mandiri,
4) Mengembangkan kecerdasan, kebiasaan, dan keterampilan sosial,
5) Pembelajaran IPS juga diharapkan dapat melatih siswa untuk menghayati nilai-nilai hidup yang baik dan terpuji termasuk moral, kejujuran, keadilan, sehingga memiliki akhlah mulia,
6) Mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran IPS pada umumnya adalah mencerdaskan kehidupan masyarakat dengan dasar nilai-nilai moral, etika yang tinggi dan menjunjung tinggi nilai budaya bangsa serta membentuk siswa yang memiliki ilmu pengetahuan, keterampilan, wawasan kebangsaan, dan etika sosial, berakhlak sosial yang tinggi. Setiap guru IPS mestinya memahami hakikat keterpaduan dalam mata pelajaran IPS. Namun ternyata

masih banyak guru yang memahami IPS sebagai mata pelajaran yang terpisah sebagai ilmu sosial seperti Ekonomi, Geografi, sosiologi dan Sejarah. Bahkan sangat mungkin di antara guru IPS yang ada, juga kurang memahami tujuan pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS dikatakan telah berhasil atau tidak secara jangka pendek dapat terlihat dalam tingkat pencapaian hasil belajar siswa dalam pelajaran IPS. Hasil belajar IPS adalah suatu penilaian untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa setelah siswa menempuh pengalaman belajarnya dalam pelajaran IPS.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan permasalahan yang diteliti yaitu:

1. Hasil penelitian oleh Agus Riswanto (2010), dengan judul Keefektifan Media Audiovisual dan Media Kartu Konsep Bergambar dalam Pembelajaran IPS di SMP Negeri Selong Lombok Timur (Tesis) berkesimpulan bahwa hasil penelitian menunjukkan bahwa: a) terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media audiovisual dan media kartu konsep bergambar dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Media audiovisual lebih efektif bila dibandingkan dengan media kartu konsep dengan perbedaan signifikansi F_{hitung} 38, 761 > F_{Tabel} 4,027; b) Terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media

audiovisual dan media kartu konsep bergambar pada kelompok minat tinggi dengan perbedaan signifikansi F_{hitung} 16,29 > F_{Tabel} 4,027; c) terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan mdia audiovisual dan media kartu konsep bergambar pada kelompok minat rendah dengan perbedaan signifikansi F_{hitung} 22, 01 > F_{Tabel} 4,027; dan d) tidak terdapat interaksi antara media pembelajaran dan minat baca dalam mempengaruhi hasil belajar IPS. Secara umum media audiovisual lebih efektif dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar.

Persamaan dengan penelitian ini adalah variabel bebas yang terdiri atas dua kategori yaitu media audiovisual dan media kartu konsep bergambar, kemudian variabel terikat yaitu hasil belajar IPS. Perbedaan pada variabel kontrol, pada penelitian yang dilakukan oleh Agus Riswanto variabel kontrol berupa minat baca yang terdiri atas dua kategori yaitu minat baca tinggi dan minat baca rendah. Sedangkan penelitian ini menggunakan variabel kontrol gaya belajar.

2. Hasil Penelitian Heri Maria Zulfiati (2011), dengan judul *Keefektifan Pembelajaran IPS Berbantuan Multimedia Komputer Untuk Meningkatkan Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa SMP* (Tesis) berkesimpulan bahwa minat belajar siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia berbantuan komputer lebih tinggi dari pada minat belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media cetak. Dan hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia

berbantuan komputer lebih tinggi dari pada hasil belajar siswa yang belajar dengan menggunakan media cetak. Media yang digunakan adalah multimedia berbantuan komputer dalam hal ini lebih efektif dibandingkan dengan media cetak.

Persamaan dengan penelitian ini adalah membandingkan dua hasil belajar yang diperoleh siswa setelah dikenakan perlakuan dengan media yang berbeda. Perbedaan adalah pada media yang digunakan.

1. Hasil penelitian Denianto Yoga Sativa (2012), dengan judul *Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Geografi Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Kolombo Sleman Yogyakarta* (Skripsi) berkesimpulan bahwa dengan media Kartu dalam pembelajaran Geografi di SMA Kolombo Sleman Yogyakarta tahun 2012. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas *(classroom action research).* Hasil penelitian menunjukkan bahwa ternyata media Kartu berupa gambar yang berkonsep dapat meningkatkan hasil belajar geografi pada standar kompetensi memahami sumber daya alam, tanggapan siswa terhadap media kartu yang digunakan dinailai sangat baik pada masing-masing indikator. Terbukti dengan indikator keberhasilan Siswa secara klasikal 85% tes hasil belajar siswa mencapai skor 73 sesuai dengan nilai Ketuntasan Minimal (KKM) Yang berlaku di SMA Kolombo Sleman.

   Persamaan dengan penelitian ini adalah variabel bebas yaitu media kartu konsep bergambar. Perbedaan pada jenis penelitian yaitu penelitian

yag dilakukan oleh Denianto Yoga Sativa merupakan penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini merupakan quasi eksperimen.

A. Kerangka Pikir

Guru berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru sebagai pemegang peranan utama dalam pembelajaran diharapkan dapat memilih baik metode maupun media pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal. Perlu juga disadari bagi guru bahwa perbedaan individu yang terdapat pada masing-masing siswa sangat berpengaruh pada hasil belajar yang diperoleh siswa. Setiap siswa berbeda karakterisitik satu sama lain. Sebagai konsekuensi logis, guru harus mampu melayani setiap siswa sesuai karakteristik mereka orang per orang.

Implikasi prinsip perbedaan individual bagi guru berwujud perilaku-perilaku salah satunya adalah mengenali karakteristk siswa sehingga dapat menentukan perlakuan pembelajaran yang tepat bagi siswa yang bersangkutan. Ada beberapa tipe gaya belajar yang dimiliki oleh siswa, yaitu gaya visual, gaya auditorial, dan gaya kinestetik. Gaya belajar merupakan hal yang perlu dipahami oleh guru dalam pembelajaran IPS. Selain guru sebagai sumber belajar, media pembelajaran memberikan sumbangan yang signifikan terhadap kesuksesan pembelajaran. Antara guru dengan media pembelajaran sama-sama menunjang pembelajaran sehingga dapat terlaksana pembelajaran secara efektif dan efisien.

Melalui proses pembelajaran di sekolah, peran seorang guru sangat utama karena guru merupakan pengelola komponen-komponen yang

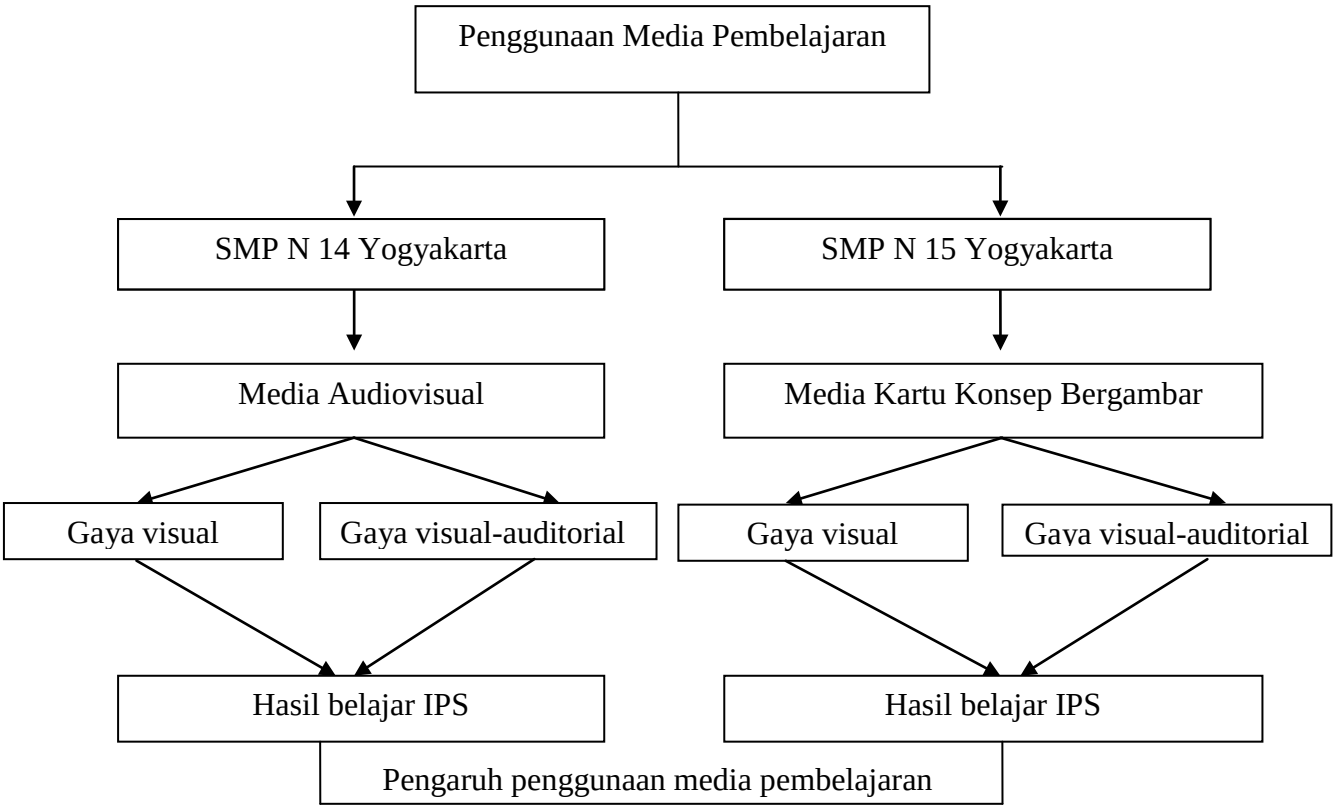
berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Dari hasil pengamatan di SMP Negeri 14 Yogyakarta dan SMP Negeri 15 Yogyakarta, seorang guru IPS dalam menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah yang abstrak tanpa adanya suatu variasi dan tanpa memahami gaya belajar yang dimiliki siswa sehingga siswa merasa jenuh dan pelajaran IPS terkesan membosankan dengan banyaknya materi hafalan. Oleh karena itu diperlukan media yang menarik sehingga sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki siswa dalam pembelajaran IPS.

Penelitian ini melakukan uji coba dengan mengambil sampel dua kelas dari dua SMP Negeri di Yogyakarta, yaitu SMP Negeri 14 Yogyakarta dan SMP Negeri 15 Yogyakarta. Kelas eksperimen satu yang proses pembelajarannya menggunakan media audiovisual yaitu SMP Negeri 14 Yogyakarta. Kelas eksperimen dua yang proses pembelajarannya menggunakan media kartu konsep bergambar yaitu SMP Negeri 15 Yogyakarta.

Masing-masing kelas terdapat dua kelompok siswa dengan gaya belajar yang berbeda, yaitu tipe visual dan tipe visual-auditorial. Untuk mengetahui kemampuan awal diadakan *pre-test* pada kedua kelas tersebut, kemudian setelah itu memberikan perlakuan yang berbeda pada kedua kelas tersebut. Setelah melakukan perlakuan yang berbeda kemudian memberikan *post-test*. Dari hasil *post-test* tersebut akan diketahui dari kelas manakah hasil belajar IPS yang lebih baik. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media audiovisual dan media

kartu konsep bergambar baik pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual maupun pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial.

Kerangka pikir yang telah dikemukakan di depan dapat digambarkan secara garis besar sebagai berikut:



Gambar 2. Skema Kerangka Pikir Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar IPS Menurut Gaya Belajar Siswa di SMP Negeri 14 Yogyakarta dan SMP Negeri 15 Yogyakarta

B. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori, dapat dirumuskan hipotesis penelitian yaitu:

1. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar. Hasil belajar siswa dengan

menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar.

H_0 : $\mu\ AV = \mu\ KKB$

Ha : $\mu\ AV > \mu\ KKB$

2. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih rendah dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual.

   H_0 : $\mu\ AVGV = \mu\ KKBGV$

   Ha : $\mu\ AVGV < \mu\ KKBGV$

3. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media audiovisual dan kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial. Hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual lebih tinggi dibandingkan dengan media kartu konsep bergambar pada kelompok siswa dengan gaya belajar visual-auditorial.

   H_0 : $\mu\ AVGVA = \mu\ KKBGVA$

   Ha : $\mu\ AVGVA > \mu\ KKBGVA$

4. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan gaya belajar dalam mempengaruhi hasil belajar IPS.

   H_0 : Interaksi A X B = 0

   Ha : Interaksi A X B > 0