

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Efektivitas

Efektivitas memiliki arti berhasil atau tepat guna. Efektif merupakan kata dasar, sementara kata sifat dari efektif adalah efektivitas. Menurut Effendy (1989) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut: "Komunikasi yang prosesnya mencapai tujuan yang direncanakan sesuai dengan biaya yang dianggarkan, waktu yang ditetapkan dan jumlah personil yang ditentukan" (Effendy, 1989:14). Efektivitas menurut pengertian di atas mengartikan bahwa indikator efektivitas dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah ditentukan sebelumnya merupakan sebuah pengukuran dimana suatu target telah tercapai sesuai dengan apa yang telah direncanakan.

Pengertian lain menurut Susanto, Efektivitas merupakan daya pesan untuk mempengaruhi atau tingkat kemampuan pesan-pesan untuk mempengaruhi (Susanto, 1975:156). Menurut pengertian Susanto diatas, efektivitas bisa diartikan sebagai suatu pengukuran akan tercapainya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya secara matang. Menurut pendapat Mahmudi dalam bukunya *Manajemen Kinerja Sektor Publik* mendefinisikan efektivitas, sebagai berikut:

"Efektivitas merupakan hubungan antara *output* dengan tujuan, semakin besar kontribusi (sumbangan) *output* terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan"(Mahmudi, 2005:92).

Efektivitas berfokus pada *outcome* (hasil), program, atau kegiatan yang dinilai efektif apabila *output* yang dihasilkan dapat memenuhi tujuan yang diharapkan atau dikatakan *spending wisely*. Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka efektivitas adalah menggambarkan seluruh siklus input, proses dan output yang mengacu pada hasil guna daripada suatu organisasi, program atau kegiatan yang menyatakan sejauhmana tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai, serta ukuran berhasil tidaknya suatu organisasi mencapai tujuannya dan mencapai target-targetnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa efektivitas lebih memfokuskan pada akibat atau pengaruh sedangkan efisiensi menekankan pada ketepatan mengenai sumber daya, yaitu mencakup anggaran, waktu, tenaga, alat dan cara supaya dalam pelaksanaannya tepat waktu.

Eggen dan Kauchak mengatakan bahwa, keefektivan suatu pembelajaran dapat dilihat dari yang tidak hanya secara pasif menerima informasi yang diberikan guru, tetapi siswa ikut terlibat dalam mengorganisasikan hubungan-hubungan dari informasi yang diberikan. Slavin menyatakan bahwa, keefektivan pembelajaran ditentukan oleh beberapa indikator antara lain:

a. Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran adalah banyaknya informasi bantuan media pembelajaran dapat diserap oleh siswa, yang nantinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa.

b. Kesesuaian Tingkat Pembelajaran

Kesesuaian tingkat pembelajaran adalah sejauh mana guru dapat memastikan tingkat kesiapan siswa untuk mempelajari materi baru.

c. Intesnsif

Intensif adalah seberapa besar peran media dapat memotivasi siswa dalam mempelajari materi yang diberikan.

d. Waktu

Waktu, yaitu lamanya waktu yang disediakan cukup dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dengan penggunaan media.

Arif mengemukakan bahwa dasar penting untuk memilih suatu media yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan Kemp mengemukakan bahwa cara mengukur efektivitas pembelajaran pembelajaran diawali dengan mengajukan pertanyaan “apa yang telah dicapai siswa?” media adalah bagian dalam pembelajaran maka untuk menjawab pertanyaan ini berupa jumlah siswa yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran, peneliti dapat menyebutnya sebagai hasil belajar.

Berdasarkan uraian pendapat diatas, keefektivan media dalam penelitian ini berdasarkan indikator, sebagai berikut:

- a. Proses Pembelajaran
- b. Motivasi Belajar Ssiswa
- c. Hasil Belajar Siswa

Keefektivan media tersebut tercapai apabila memenuhi paling sedikit dua (2) dari tiga (3) indikator diatas, dengan syarat indikator hasil belajar harus

tercapai(sumber:<http://id.shvoong.com/socialscience/education/efektivitas/media>
, diakses pada Kamis, 18 oktober 2012 pukul.17.46).

2. Tinjauan tentang Media Pembelajaran Berbasis Presentasi *Adobe Flash*

a. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005: 6). Sedangkan menurut Martinis Yamin (2008: 176), media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi.

a. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Arief Sadiman (2003: 28) menyatakan ada beberapa jenis media yang lazim digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu :

1) Media Grafis

Media grafis adalah media visual yang berfungsi menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Arief Sadiman, 2003: 28). Beberapa jenis media grafis yaitu : Gambar/Foto, Sketsa, Diagram, Bagan/Chart, Power point, Grafik, Kartun, Poster, Peta dan Globe, Papan Flanel, Papan Buletin.

2) Media Audio

Berbeda dengan media grafis, media audio adalah media yang berkaitan dengan pendengaran. Ada beberapa jenis media audio yaitu : Radio, Alat Perekam Pita Magnetik, Laboratorium Bahasa.

3) Media Proyeksi Diam

Media Proyeksi Diam adalah media yang dalam penyampaian pesan atau informasinya dengan catra diproyeksikan dengan proyektor. Beberapa jenis media proyeksi diam yaitu : Film Bingkai, Film Rangkai, Media Transparansi, Proyektor Tak Tembus Pandang, Televisi, Video.

b. Kriteria dalam Pemilihan Media Pembelajaran

Faktor yang mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dipakai sebagai dasar dalam kegiatan pemilihan adalah: (1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, (2) karakteristik siswa atau sasaran, (3) jenis rangsangan belajar yang diinginkan, (4) keadaan latar atau lingkungan, (5) kondisi setempat, dan (6) luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan untuk : 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu, 2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu, 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

d. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu media visual , audio dan audio visual.

e. Media Pembelajaran Berbasis Presentasi *Adobe Flash*

Media pembelajaran presentasi *Adobe Flash* adalah media pembelajaran yang bertujuan memberikan informasi tentang kompetensi dasar Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan sehingga dapat mempengaruhi *audiens* (pendengar) dengan menggunakan platform multimedia yang awalnya dikembangkan oleh *Macromedia*, dan sekarang dikembangkan dan didistribusikan oleh *Adobe System*.

1) Kelebihan Penggunaan *Adobe Flash*, antara lain :

- a) Memiliki kemampuan untuk membuat presentasi yang atraktif baik presentasi otomatis atau presentasi interaktif.
- b) Kemudahan dalam melakukan penyisipan unsur multimedia seperti sound, gambar ataupun video.
- c) Program mudah untuk dijalankan (Heni A. Puspitosari, 2010: 6).

2) Istilah-istilah dalam *Adobe Flash*

Ada beberapa istilah yang terdapat dalam *Adobe Flash*, antara lain :

a) *Frame*

Frame merupakan kotak-kotak kecil yang digunakan untuk meletakkan objek-objek presentasi.

b) *Frame per second*

Frame per second atau biasa disebut *fps*, merupakan penentu kecepatan *movie* saat dijalankan. Cepat atau lambat jalannya slide yang ditampilkan dalam presentasi, dipengaruhi dengan jumlah frame yang digunakan dalam

tiap detiknya. Jumlah standar fram yang digunakan dalam *Adobe Flash* adalah 24 fps.

c) *Keyframe*

Keyframe merupakan lingkaran kecil di dalam frame yang berisikan objek. Jika *keyframe* berwarna hitam, maka *keyframe* telah berisi objek. Namun jika sebaliknya, maka *keyframe* masih kosong atau tidak ada objek.

d) *Symbol*

Symbol memiliki 3 tipe symbol dalam flash, yaitu *graphic* (untuk menyimpan gambar), *Button* (untuk membuat tombol), dan *Movie Clip* (untuk membuat movie).

e) *ActionScript*

ActionScript merupakan bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk menganimasikan objek, mengontrol navigasi dan menginteraksikan objek dalam movie.

f) *Library*

Library merupakan wadah atau tempat untuk menyimpan objek hasil import dan objek *symbol*.

g) Animasi

Animasi merupakan pergerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu alur atau aturan-aturan tertentu. Terdapat dua teknik dalam pembuatan animasi, yaitu animasi frame per frame dan animasi tween.

Animasi frame per frame digunakan untuk pembuatan animasi berdasarkan rangkaian gambar yang diletakkan pada urutan frame. Animasi

tween digunakan untuk membuat objek yang didasarkan dari bentuk objek, simbol atau *interface* objek. Selain kedua cara tersebut, animasi juga dapat dibuat dengan menggunakan *ActionScript* (Heni A. Puspitosari, 2010: 6-7).

3) Komponen dalam Presentasi *Adobe Flash*

Presentasi *Adobe Flash* memiliki beberapa komponen yaitu sebagai berikut :

a) *Grapichs*

Komponen *grapichs* merupakan unsur yang mendominasi sebuah presentasi multimedia, bahkan dapat diistilahkan “*a picture is worth a thousand word*”. Kegunaan *grapichs* dalam presentasi multimedia antara lain sebagai ilustrasi untuk menjelaskan konsep-konsep. *Chart* juga dapat dimanfaatkan sebagai ilustrasi dan meringkas data-data numerik (Heni A. Puspitosari, 2010: 3).

b) *Text*

Text merupakan alat komunikasi yang utama, yang telah dikenal oleh nenek moyang kita, bahkan pada awal sejarah peradaban, manusia telah mengenal dan menggunakan gambar dan teks untuk mengapreasikan perasaan mereka(Heni A. Puspitosari, 2010: 3).

c) *Sound and Video*

Suara dan video memegang peranan yang sangat penting dalam presentasi multimedia. *Sound* merupakan dimensi yang menentukan *mood* dan tercapainya tujuan presentasi. Sedangkan video telah diperkenalkan sejak dahulu, kira-kira 50 tahun yang lalu. Namun, hubungan antara video (televisi)

dan komputer merupakan hal yang relatif masih baru. *Digital video* merupakan teknologi yang lebih baru. Audien akan lebih tertarik dengan presentasi yang menampilkan tayangan dalam bentuk video (Heni A. Puspitosari, 2010: 4).

d) Animasi

Animasi merupakan pergerakan gambar-gambar yang mengikuti suatu lur atau aturan-aturan tertentu. Pemberian animasi bertujuan untuk memberikan ketertarikan audien agar tidak membosankan yang hanya tertuju pada teks dan gambar (Heni A. Puspitosari, 2010:3)

f. Pengembangan Media Pembelajaran

Kemajuan bidang komunikasi dan teknologi serta tingginya dinamika dalam dunia pendidikan semakin meluas pula tuntutan dan peluang penggunaan media yang lebih maju dan bervariasi di dalam proses pembelajaran. Terutama, dengan semakin berkembangnya teknologi komputer, berbagai kemungkinan dan kemudahan ditawarkan di dalam upaya memberi solusi terhadap berbagai masalah pembelajaran, terlebih untuk pengembangan media. Teknologi komputer menawarkan berbagai kemungkinan dan kemudahan menghasilkan dan mengolah audio-visual sehingga pembuatan media pembelajaran yang lebih maju dan variatif dapat dilakukan. Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu ;

- 1) Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk.

- 2) Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen.
- 3) Model teoritik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Telah menjadi pengetahuan umum bahwa penggunaan media merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dipandang penting oleh karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penyiapan media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab guru. (Molenda, dkk,1996: 309- 319)

Beberapa langkah-langkah yang perlu diperhatikan dalam mengembangkan media pembelajaran yaitu:

- 1) Langkah pertama membuat design, mencakup: a) Identifikasi masalah atau kebutuhan: permasalahan atau kebutuhan apa saja yang ingin dijawab dalam proses pembelajaran dan memerlukan media apa saja; b) Analisis setting: keadaan tempat di mana akan digunakannya media; c) Pengelolaan: siapa team pengembangnya.
- 2) Langkah kedua adalah membuat develop, yang mencakup: a) merumuskan secara jelas tujuan atau fungsi media; b) menentukan strategi yang akan dipilih; c) pembuatan proto tipe (*draf*) media;
- 3) Langkah ketiga adalah evaluate , yaitu langkah: a) menguji prototipe media yang telah dibuat dengan mengkonsultasikannya pada konsultan ahli, baru diadakan uji coba di lapangan; b) setelah prototip diuji coba, lalu hasilnya

dianalisis; c) dan terakhir: diimplementasikan di lapangan.

3. Tinjauan tentang Media Pembelajaran *Hand Out*

Handout merupakan salah satu bentuk media cetak yang mudah dikembangkan dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Jika dibandingkan dengan modul, *handout* lebih sederhana. Hal ini sesuai dengan fungsi *handout* sebagai pelengkap materi ajar. Meskipun pelengkap, tidak berarti *handout* dapat dikembangkan begitu saja. Ada rambu-rambu yang harus diikuti jika kita ingin mendapatkan *handout* yang baik.

Manfaat utama *handout* adalah melengkapi kekurangan materi, baik materi yang diberikan dalam buku teks maupun materi yang diberikan secara lisan. *Handout* dapat berisi penjelasan singkat dan atau elaborasi tentang suatu materi bahasan, menjelaskan kaitan antartopik, memberi pertanyaan dan kegiatan pada para pembacanya, dan juga dapat memberikan umpan balik dan langkah tindak lanjut.

a. Tahap-Tahap Pengembangan *Handout*

Tahapan pengembangan *handout* tidak jauh berbeda dengan tahapan pengembangan modul. Yang membedakan keduanya, bahwa *handout* tidak selengkap modul. Jika modul dikembangkan untuk mencapai target pembelajaran tertentu maka *handout* dikembangkan untuk menutup kelemahan atau sebagai komplemen dari modul/buku/sumber belajar lain yang digunakan.

Jika dilihat dari macamnya, *handout* dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu *handout* yang terlepas sama sekali dari buku utamanya dan bagian yang tak terpisahkan dari buku/modul yang digunakan untuk materi tertentu.

Handout akan berisi materi baru jika dalam perkembangan pembelajaran ditemukan konsep/pemikiran atau masalah baru yang belum dibahas dalam modul/buku sumber yang digunakan. Sementara itu, *handout* akan berisi penjelasan yang lebih lengkap dari materi yang sudah di bahas dalam modul/buku atau diberikan dalam pembelajaran lisan.

Aspek yang harus diperhatikan pada saat mengembangkan *handout* adalah kedalaman dan banyaknya materi. Jika informasi yang diberikan terlalu sedikit, pembaca tidak akan memperoleh manfaat apa-apa dari *handout*. Sebaliknya, jika informasi dalam *handout* terlalu banyak, pembaca akan malas untuk membacanya. Tahapan pengembangan *handout* adalah sebagai berikut:

- 1) Mengevaluasi bahan ajar yang digunakan dengan menggunakan kompetensi dasar.
- 2) Berdasarkan evaluasi, putuskan materi yang harus dikembangkan dengan menggunakan *handout*, baru atau pengayaan.
- 3) Memutuskan isi *handout* : *overview* atau ringkasan.
- 4) Memutuskan cara penyajian: narasi, tabel, gambar, diagram, atau kombinasi semua ini.

Handout dapat dikembangkan dengan beragam isi, misalnya:

- 1) Peta atau diagram konsep yang menghubungkan antar topik atau bagian dalam topik;
- 2) *Anotated bibliografi*. Kumpulan abstrak dari sumber yang relevan dengan materi yang sedang dipelajari akan sangat bermanfaat bagi peserta didik.

Handout yang berisi *anotated bibliografi* ini akan membantu pembaca yang membutuhkan informasi lebih lanjut tentang materi ajar tertentu;

- 3) Informasi tambahan untuk meluruskan kesalahan dan bias yang ada dalam bahan ajar;
- 4) Memberikan contoh baru dan contoh tambahan untuk konsep yang sulit dipahami peserta didik. Contoh-contoh ini dapat disesuaikan dengan kondisi dan latar belakang peserta didik agar pemahaman dapat ditingkatkan; dan
- 5) Memberikan kasus untuk dipelajari dan diselesaikan, baik secara individu maupun kelompok.

Handout dapat diisi dengan informasi dalam bentuk naratif deskriptif, tabel, diagram, gambar, dan foto. Pilihan penggunaan kata-kata, tabel, atau gambar ini tergantung dari materi yang akan disajikan. Sama seperti dalam pengembangan modul, diagram, grafis, gambar, foto dan yang sejenis lainnya digunakan jika penjelasan dengan kata-kata tidak atau kurang dapat mencerminkan konsep yang diinginkan. Ada beberapa alasan yang menyebabkan gambar banyak digunakan pada saat kita mencoba menyampaikan sesuatu, termasuk pada saat kita mengembangkan *handout*. Berikut ini sepuluh manfaat yang melatarbelakangi penggunaan gambar.

- 1) *Hiasan*. Gambar yang berfungsi sebagai hiasan atau dekorasi dalam *handout* dapat dimanfaatkan untuk mengurangi kebosanan.
- 2) *Alat motivasi*. Gambar, jika dipilih dengan tepat, dapat dimanfaatkan untuk memotivasi peserta didik untuk terus menekuni materi yang ada dalam *handout*.

- 3) *Menyampaikan perasaan.* Melalui gambar dapat dikirimkan pesan yang mencerminkan perasaan, misalnya gambar ini yang mencerminkan niat untuk mencapai target.
- 4) *Mempengaruhi.* Gambar dapat mempengaruhi orang yang melihatnya.
- 5) *Ilustrasi.* Gambar dapat membantu kita untuk membayangkan pesan yang ingin disampaikan.
- 6) *Deskripsi.* Narasi saja kadang tidak mencukupi, dengan gambar informasi yang ingin disampaikan dapat lebih jelas dipahami.
- 7) *Menjelaskan.* Satu gambar dapat menjelaskan bahwa cuaca berawan.
- 8) *Penyederhanaan.* Melalui gambar dapat dilakukan penyederhanaan cara menyampaikan konsep tanpa mengurangi arti.
- 9) *Kuantifikasi.* Ada orang yang kesulitan jika harus berhubungan dengan angka. Dengan bantuan gambar (*pictogram, bar chart, pie chart, atau line graph*) pesan akan lebih mudah diterima.
- 10) *Problem posing.* Gambar juga dapat digunakan untuk memunculkan masalah. Gambar kebakaran hutan, misalnya, dapat menimbulkan polemik tentang perlunya menjaga kelestarian hutan. Perlu diperhatikan pada saat menggunakan gambar adalah bahwa manfaat yang kita inginkan dari satu gambar tertentu tidak dikalahkan oleh manfaat lain yang mungkin bertolak belakang dengan manfaat yang kita inginkan tersebut.

Untuk menghindari hal tersebut, ada enam faktor yang harus diperhatikan pada saat menggunakan gambar, yaitu:

- 1) *Jelaskan fungsinya.* Gambar yang dimaksudkan untuk menjelaskan atau memunculkan masalah sebaiknya diinformasikan secara eksplisit sehingga peserta didik memperhatikan gambar tersebut.
- 2) *Seimbangkan fungsi.* Jangan sampai fungsi gambar yang lebih minor berakibat negatif pada fungsi mayor yang sebenarnya kita tuju.
- 3) *Tentukan aktivitas.* Jika menggunakan gambar, pastikan bahwa peserta didik membaca gambar tersebut. Informasi yang diberikan gambar jangan diulang dalam narasi sehingga peserta didik harus melihat gambar untuk dapat memahami materi.
- 4) *Konvensi.* Pastikan bahwa peserta didik memahami konvensi yang digunakan dalam gambar. Jika perlu, jelaskan dalam teks sehingga pesan yang ingin disampaikan dalam gambar dapat diterima dengan benar.
- 5) *Batasi informasi.* Jangan memunculkan terlalu banyak informasi pada satu gambar. Meskipun secara teori satu gambar dapat memberikan banyak informasi, coba untuk membatasi informasi yang ingin disampaikan.
- 6) *Hindari SARA.* Jangan gunakan gambar yang dapat memicu SARA.

b. Pemanfaatan Medium *Handout* Dalam Proses Pembelajaran

Handout dapat dikembangkan untuk beragam alasan, tetapi alasan yang paling utama adalah melengkapi kekurangan yang ditemukan dalam bahan ajar (baik dalam bentuk tercetak maupun non cetak). Melalui *handout* diharapkan pembelajaran dapat berjalan dengan lancar. Dalam proses pembelajaran, *handout* dapat digunakan untuk tujuan, antara lain :

- 1) *Bahan rujukan. Handout* berisi materi (baik baru maupun pedalaman) yang penting untuk diketahui dan dikuasai peserta didik. Keuntungan lain adalah materi *handout* relatif baru sehingga peserta didik dapat diekspose dengan isu mutakhir. Di samping itu, komunikasi antara peserta didik dan fasilitator dapat dikembangkan melalui *handout*.
- 2) *Pemberi motivasi*. Melalui *handout*, fasilitator dapat menyelipkan pesan-pesan sebagai motivator.
- 3) *Pengingat*. Materi dalam *handout* dapat digunakan sebagai pengingat yang dapat dimanfaatkan peserta didik untuk mempelajari materi sesuai urutan yang dianjurkan dan juga membantu peserta didik untuk melakukan kegiatan yang diminta.
- 4) *Memberi umpan balik*. Umpan balik dapat diberikan dalam bentuk *handout* dan tidak berhenti hanya pemberian umpan balik tetapi dapat pula diikuti dengan langkah-langkah berikutnya.
- 5) *Menilai hasil belajar*. Tes yang diberikan dalam *handout* dapat dijadikan alat mekanisme untuk mengukur pencapaian hasil belajar.

Penggunaan *handout* dalam proses pembelajaran ini akan lebih bermanfaat jika dibarengi dengan penggunaan cara dan media lain yang saling mendukung. Untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal diperlukan pemilihan pemanfaatan media belajar yang terintegrasi.

4. Tinjauan Hasil Belajar

Hasil dari proses belajar mengajar diperlukan untuk mengukur seberapa besar tingkat pemahaman siswa. Hasil belajar dapat diperoleh dengan

melakukan evaluasi dari proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa yang ditulis oleh Muslihati (2005) dalam forum.upi.edu. Menurut Woordworth (dalam Ismiyhani, 2000), hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari proses belajar. Woordworth juga mengatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Hasil pengukuran belajar inilah akhirnya akan mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan dan pengajaran yang telah dicapai. Bloom merumuskan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang meliputi domain (ranah) kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik (Winkel dalam Ismiyahni, 2000).

Dalam ranah kognitif, hasil belajar tersusun dalam enam tingkatan. Enam tingkatan tersebut ialah, (1) Pengetahuan atau ingatan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Sintesis, (5) Analisis dan, (6) Evaluasi.

Adapun ranah psikomotorik terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Peniruan (menirukan gerak), 2) Penggunaan (menggunakan konsep untuk melakukan gerak), 3) Ketepatan (melakukan gerak dengan benar), 4) Perangkaian (melakukan beberapa gerakan sekaligus dengan benar), 5) Naturalisasi (melakukan gerak secara wajar). Sedangkan ranah afektif terdiri dari lima tingkatan yaitu, 1) Pengenalan (ingin menerima, sadar akan adanya sesuatu), 2) Merespon (aktif berpartisipasi), 3) Penghargaan (menerima nilai-nilai, setia pada nilai-nilai tertentu), 4) Pengorganisasian (menghubung-hubungkan nilai-nilai

yang dipercaya), dan 5) Pengamalan (menjadikan nilai-nilai sebagian bagian dari pola hidup).

a. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Sudarwan (1995) ada lima faktor yang mempengaruhi hasil belajar, antara lain :

- 1) Waktu yang tersedia untuk menyelesaikan suatu bahan atau skope yang telah ditentukan.
- 2) Usaha yang dilakukan oleh individu untuk menguasai bahan tersebut.
- 3) Bahan seseorang yang sifatnya individual.
- 4) Kualitas pembelajaran atau tingkat kejelasan pembelajaran, misalnya strategi pembelajaran yang diterimanya dan pengaturan untuk pembelajaran tersebut.
- 5) Kemampuan siswa untuk mendapatkan manfaat yang optimal dari keseluruhan proses belajar mengajar yang sedang dihadapinya.

Dari uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yang paling utama yaitu, kualitas pembelajaran atau tingkat kejelasan pembelajaran. Karena hal ini cukup berpengaruh dalam proses penyampaian materi dan proses pembahasan siswa pada materi. Selain itu, hasil belajar siswa juga dipengaruhi oleh beberapa aspek, yaitu aspek kognitif (aspek kognitif digunakan untuk mengukur kemampuan dan keterampilan intelektual.), psikomotorik (menitikberatkan pada ketrampilan seseorang dalam melakukan suatu gerakan atau tindakan dalam proses pembelajaran), dan afektif (aspek afektif digunakan sebagai dasar pengukuran sikap dan keaktifan siswa). Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah

peserta didik sudah menguasai suatu kompetensi atau belum. Fungsi hasil belajar tidak hanya sebagai indikator keberhasilan dalam program tertentu, tetapi juga sebagai indikator kualitas institusi pendidikan, disamping itu hasil belajar juga berguna sebagai umpan balik bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan bimbingan atau diagnosis terhadap anak didik.

5. Tinjauan Evaluasi Hasil Belajar

Evaluasi atau tes, ujian, ulangan, menggambarkan sejauh mana hasil belajar yang dicapai siswa dan terhadap mutu dan tidaknya proses belajar mengajar yang dilakukan.(Winkle, 1999).

Usmah, dkk (1993: 135) berpendapat bahwa dengan adanya evaluasi dalam pembelajaran maka dapat diketahui :

- a. Prestasi hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar selesai.
- b. Ketepatan metode mengajar.
- c. Tercapainya atau tidaknya tujuan instruksional yang dirumuskan.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Syah (1991: 141) bahwa “Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program”.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi hasil belajar mata pelajaran PKK tentang pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan merupakan penilaian untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu siswa dapat memahami materi pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan.

Dijelaskan lebih lanjut oleh Arsyad (2003: 175) evaluasi dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti diskusi kelas dan kelompok individu perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang telah tersedia. Kegagalan mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan tentu saja merupakan indikasi ada ketidakberesan dalam proses belajar mengajar khususnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

Dari penjelasan tersebut diketahui bahwa media berperan penting dalam proses pembelajaran karena dengan menggunakan media pembelajaran yang baik dan menarik akan mempengaruhi penguasaan materi pada siswa. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam menguasai materi diperlukan alat penilaian/tes. Tes adalah seperangkat rangsangan (stimuli) atau latihan yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, sikap intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Zuriah, 2001: 152). Seorang guru sebagai pengajar harus dapat menyusun alat penilaian dengan benar. Alat penilaian yang baik menurut Zuriah (2001: 152) adalah sebagai berikut :

a. *Objektive*

Dalam memberikan nilai kuantitatif terhadap jawaban, unsur subyektivitas penilai tidak ikut mempengaruhi.

b. *Valid*

Artinya tes tersebut benar-benar dapat mengungkap aspek yang diselidiki secara tepat dengan kata lain memiliki ketetapan yang tinggi dalam mengungkap aspek-aspek yang diukur.

c. *Reliable*

Tes tersebut mampu memberikan hasil yang relatif tetap apabila dilakukan secara berulang pada kelompok individu yang sama, dengan kata lain memiliki tingkat ketepatan tinggi dalam mengungkap aspek yang akan diukur.

d. *Diagnostik*

Tes memiliki daya pembeda dalam arti mampu memilah-milah individu yang memiliki kemampuan yang tinggi sampai dengan angka yang terendah dalam aspek yang akan diungkapkan.

Sebuah tes yang telah memenuhi persyaratan dalam membuat tes yang baik akan mempermudah dalam mengukur kemampuan siswa.

6. Tinjauan Pembelajaran Ketrampilan PKK

a. Kompetensi Pembelajaran Ketrampilan PKK

Menurut Sutari Imam Barnadib (1991: 1) Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) adalah suatu pendidikan yang memusatkan perhatiannya pada kesejahteraan keluarga pada umumnya dengan segala aspek-aspek yang penting. Ketrampilan PKK adalah mata pelajaran yang berisi kemampuan konseptual, apresiasif, dan kreatif, produktif dengan menghasilkan benda produk kerajinan atau produk teknologi yang memberi penekanan pada penciptaan benda-benda fungsional dari karya kerajinan teknologi sederhana yang tertumpu pada ketrampilan tangan (Depdiknas, 2004: 6).

Pada dasarnya ketrampilan PKK merupakan salah satu materi pelajaran ketrampilan sekolah dasar termasuk SMP yang materinya terdiri dari tata boga dan tata busana dimana ketrampilan PKK merupakan mata pelajaran mulok.

Pembelajaran ketrampilan PKK di SMP Negeri 1 Kalibawang wajib diikuti oleh kelas VII, VIII dan IX dan merupakan mata pelajaran produktif. Pembelajaran ketrampilan PKK ini merupakan mata pelajaran pilihan dan dilaksanakan selama sekali dalam satu minggu. Pembelajaran ketrampilan PKK ini terdiri dari beberapa standar kompetensi dan kompetensi dasar.

Tabel 1. Kompetensi Pembelajaran Keterampilan PKK

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Ajar
15. Mengapreasikan Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan	15.1 Mengetahui Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang diasinkan	1. Mendiskripsikan pengertian, tujuan, prinsip, jenis-jenis pengawetan makanan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian pengawetan makanan ➤ Tujuan pengawetan makanan ➤ Prinsip pengawetan makanan ➤ Jenis-jenis pengawetan makanan
		2. Mendiskripsikan pengertian, fungsi, tujuan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian pengawetan makanan dengan teknik diasinkan ➤ Fungsi pengawetan makanan dengan teknik diasinkan ➤ Tujuan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan
		3. Mendiskripsikan jenis alat dan bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jenis alat pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan ➤ Bahan pengawetan makanan hewani dengan teknik diasinkan
		4. Mendiskripsikan Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Contoh-contoh produk makanan pengawetan dengan teknik diasinkan
		5. Mendiskripsikan pengemasan, fungsi, syarat-syarat, dan bahan-bahan kemasan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Pengertian pengemasan ➤ Fungsi kemasan ➤ Syarat-syarat kemasan ➤ Bahan-bahan kemasan

Sumber: Silabus SMP Negeri 1 Kalibawang

1) Tinjauan Tentang Mengidentifikasi Karya Teknologi Pengolahan Pengawetan Bahan Makanan

1) Pengertian Pengawetan Makanan

Pengawetan Makanan adalah cara yang digunakan untuk membuat makanan memiliki daya simpan yang lama dan mempertahankan sifat-sifat fisik dan kimia makanan (Fitri Rahmawati, 2010).

2) Tujuan Pengawetan Makanan

- a) Bahan makanan tersebut tahan lama dan tidak mudah busuk.
- b) Dapat membuat bahan-bahan yang tidak dikehendaki seperti racun alami dan sebagainya dinetralkan atau disingkirkan dari bahan makanan (Fitri Rahmawati, 2010).

3) Prinsip Pengawetan Makanan

- a) Mencegah atau memperlambat kerusakan mikrobial;
- b) Mencegah atau memperlambat laju proses dekomposisi (autolisis) bahan pangan;
- c) Mencegah kerusakan yang disebabkan oleh faktor lingkungan termasuk serangan hama (Fitri Rahmawati, 2010).

4) Jenis Pengawetan Makanan

Jenis pengawetan makanan terdiri dari 2 macam, antara lain :

Tabel 2. Jenis Pengawetan Makanan

Secara Fisik	Secara Biologi dan Kimia
Pemanasan	Penambahan Enzim, seperti Enzim Papain dan Bromelin Penambahan Bahan Kimia, seperti Asam Sitrat, Garam dan Gula
Pendinginan	
Pengasapan	
Pengalaengan	
Pengeringan	

Sumber: (<http://wikipedia.com/pengawetan-makanan>, diakses pada Minggu, 11 Maret 2012 pukul 07.30).

5) Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan

Pengawetan Makanan Hewani dengan Teknik Diasinkan adalah upaya manusia untuk mengawetkan makan berbahan hewan dengan cara diasinkan. Tujuannya supaya bahan makanan tersebut tahan lama dan tidak mudah busuk (Soemardji, 1993).

6) Bahan dalam Pengawetan dengan Teknik Diasinkan

Bahan hewani yang dapat digunakan dalam pembuatan pengawetan makanan dengan teknik diasinkan, antara lain :

a) Ikan

Ikan merupakan sumber protein hewani yang potensial dengan kandungan protein 15-24% tergantung jenis ikannya dan daya serap 95%.

b) Udang

Udang merupakan bahan pangan yang mempunyai nilai gizi tinggi dengan kandungan protein 18-22%, lemak 0,7-2,3% dan kadar airnya 71,5-79,6%. Selain itu, mengandung vitamin B12, niasin, asam pantotenat, piridoksin, dan riblflavin.

Daging udang juga merupakan sumber mineral karena mengandung garam-garam kalsium, fosfor, tembaga, mangan, zat besi, iodin, dan zink.

c) Telur

Telur merupakan salah satu bahan makanan yang paling praktis digunakan, tidak memerlukan pengolahan yang sulit. Kegunaanya paling banyak untuk lauk pauk namun seringkali digunakan untuk obat-obatan tradisional.

Telur mengandung protein, lemak, karbohidrat. Telur biasanya juga mengandung semua vitamin yang sangat dibutuhkan kecuali vitamin C. Vitamin yang larut lemak (A, D, E, K) dan vitamin yang larut air (thiamin, ribloflavin, asam pantotenat, niasin, asam folat, dan Vitamin B12).

7) Fungsi Pengawetan Makanan dari Bahan Hewani dengan Teknik Diasinkan

Fungsi pengawetan makanan dari bahan hewani dengan teknik diasinkan, antara lain :

- a) Membuat bahan makanan menjadi tahan lama
- b) Semakin bervariasi jenis bahan makanan.
- c) Dapat membuka peluang usaha bagi para pencari kerja(Soemardji, 1993).

8) Contoh Pengawetan Makanan dari Bahan Hewani dengan Teknik Diasinkan

Contoh Pengawetan Makanan dari Bahan Hewani dengan Teknik Diasinkan, antara lain :

a) Ikan Asin

Ikan asin merupakan jenis lauk pauk hewani yang dibuat melalui proses penggaraman sehingga ikan akan lebih awet dan berasa asin. Ikan asin banyak dijumpai di pasar-pasar tradisional, bahkan di pasar-pasar modern, seperti swalayan dan supermarket. Ikan asin banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia karena mudah didapat dan harganya relatif murah.

b) Terasi

Terasi adalah bumbu masak yang dibuat dari ikan dan atau udang yang di fermentasikan, berbentuk seperti pasta dan berwarna hitam-coklat, kadang ditambahi bahan pewarna sehingga menjadi kemerahan. Terasi memiliki bau

yang tajam dan biasanya digunakan untuk membuat sambal terasi, tapi juga ditemukan dalam berbagai resep tradisional Indonesia.

Ada beberapa jenis terasi. Bila dilihat dari bahan dasar yang digunakan, terdapat tiga macam terasi. Ada terasi udang, ikan, dan terasi campuran antara ikan dan udang.

c) Petis

Petis merupakan produk yang mirip kecap, tetapi umumnya lebih kental, dibuat dari pemekatan air rebusan ikan dalam pembuatan pindang atau pembuatan ebi. Petis merupakan bahan makanan yang umumnya digunakan sebagai perangsang makanan (bumbu masak) yang sedap, berhizi dan mempunyai nilai yang lebih tinggi.

d) Telur Asin

Telur asin adalah telur utuh yang diawetkan dengan adonan yang dibubuhi garam

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang pernah dilakukan mengenai media pembelajaran dengan *Adobe Flash*, antara lain :

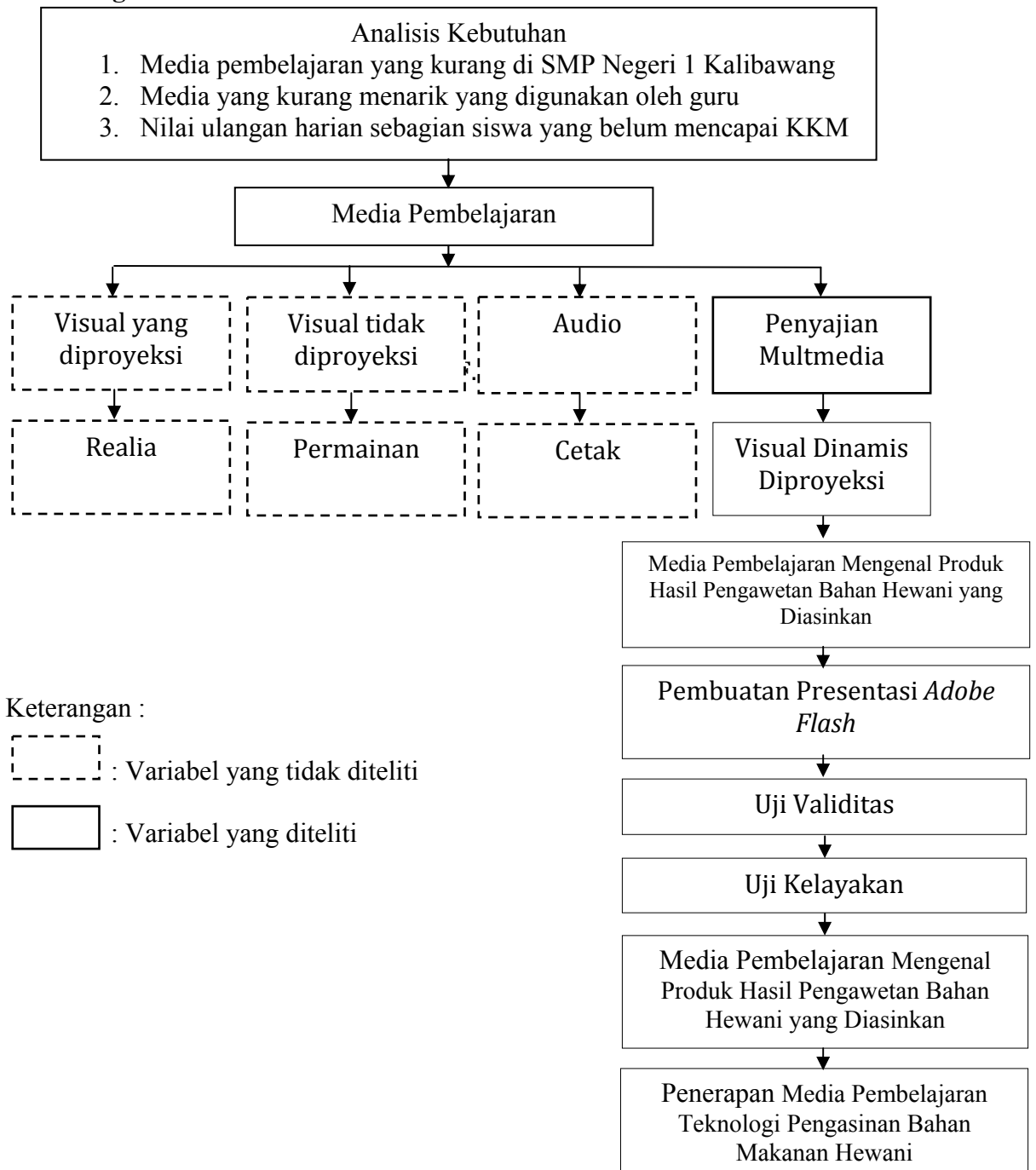
1. Penelitian yang dilakukan oleh Andy Wibowo pada tahun 2010 dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Teknik Pengukuran dengan *Adobe Flash* di SMK Muhammadiyah 1 Bantul" menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* terhadap peningkatan pengetahuan siswa meningkat sebesar 8,21, sehingga

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Adobe Flash* memberikan kontribusi yang positif dan lebih efektif daripada yang tidak menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash*.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Adi Priadi pada tahun 2012 dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Adobe Flash CS3 Professional* dalam Pembelajaran IPS pada Materi Pokok Gejala Diastropisme dan Vulkanisme Kelas VII SMP Negeri 1 Wiradesa”, menunjukkan bahwa persentasi tanggapan siswa mengenai pembelajaran dengan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional* adalah sebesar 77% dan termasuk dalam kriteria tinggi. Nilai rata-rata kelompok pre test sebesar 51,77 dan nilai rata-rata kelompok post test sebesar 73,43. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Adobe Flash CS3 Professional* dapat meningkatkan hasil belajar IPS pada materi pokok gejala diastropisme dan vulkanisme kelas VII SMP N 1 Wiradesa.

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Ketrampilan PKK.

C. Kerangka Berfikir



Gambar 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan penjabaran perumusan masalah dan kajian pustaka tersebut maka hipotesis alternatif dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar antara siswa kelas VIII yang menggunakan dan tidak menggunakan Media Pembelajaran Mengenal Produk Hasil Pengawetan Bahan Hewani yang Diasinkan pada Mata Pelajaran PKK SMP Negeri 1 Kalibawang.