

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium" yang secara harfiah berarti "perantara" yaitu perantara sumber pesan (*asource*) dengan penerima pesan (*receiver*). Media merupakan jenis komponen dalam lingkungan anak didik yang dapat memotivasi anak untuk belajar.

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti : buku, film, video, gambar dan sebagainya.¹

Kemudian menurut National Education Associaton(1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi

¹ Jamil suprihatiningrum, *strategi pembelajaran*, (yogyakarta:ar-ruzz media, 2016), cet III, hlm 319

dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Posisi media pembelajaran. Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.²

2. Ciri-ciri media pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai dua ciri-ciri utama, yaitu sebagai berikut:

- a. Ciri fiksatif yaitu media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian.
- b. Ciri manipulatif yaitu media harus memiliki kemampuan memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan kejadian sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi.

Selain dapat dipercepat dan diperlambat.³

² Sudjana, Nana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Sinar Baru Algensido Offset, 1989).

³ Jamil suprihatiningrum, *strategi pembelajaran*, ... hlm 320

3. Klasifikasi media pembelajaran

Secara umum media pembelajaran dibagi atas tiga macam kategori, sebagai berikut:

- a. Media audio merupakan media yang mengandalkan kemampuan suara.
- b. Media visual merupakan media yang menampilkan gambar diam.
- c. Media audio visual merupakan media yang menampilkan suara dan gambar.

Media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan kedalam katagori diantaranya:

1. Audio: kaset audio, siaran radio, radio, CD, telepon, MP3.
2. Cetak: buku pelajaran, brosur, modul, brosur, dan lain sebagainya.
3. Audio-cetak: kaset audio yang dilengkapi dengan bahan tertulis.
4. Proyeksi visual diam: over head transparent (OHT), slide.
5. Proyeksi audio visual diam: slide bersuara.
6. Visual gerak: film bisu
7. Audio visual gerak: video/vcd/televisi.
8. Objek fisik: benda nyata, model.
9. Manusia dan lingkungan: guru, teman, dan lain sebagainya.
10. Komputer.⁴

4. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi yaitu menarik perhatian siswa dengan menampilkan

⁴ Jamil suprihatiningrum, *strategi pembelajaran*,... 323

sesuatu yang menarik dari media tersebut.

- b. Fungsi motivasi yaitu menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- c. Fungsi afeksi yaitu menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran serta orang lain.
- d. Fungsi kompensatori yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik yaitu mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi yaitu mampu merespon siswa dalam merespons pembelajaran.⁵

Dengan menciptakan kegiatan dan menggunakan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris. itu menunjukkan bahwa seringnya melakukan berbagai kegiatan kreatif sebagai teknik pengajaran dapat membuat siswa lebih senang belajar bahasa Inggris, terutama mengurangi beban mereka untuk bergabung dalam kegiatan.⁶ Dengan pemanfaatan media akan menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Pemilihan media pada saat kegiatan pembelajaran juga sangat penting, karena media dengan materi yang disampaikan harus sesuai. Dengan mempertimbangkan hal-hal utama dan menggunakan ketiga fase itu guru

⁵ Jamil suprihatiningrum, *strategi pembelajaran*,... 320

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Effectiveness of summarizing in teaching reading comprehension for EFL students, *Jurnal IJOLTL VOL 3 NO 1 2018 HAL 39*

dapat mendesain ulang media pembelajaran, menemukan teknik yang sesuai berdasarkan preferensi siswa, menggunakan topik di sini dan sekarang, meminta siswa untuk menebak kosa kata, berlatih dan mengebor pengucapan mereka.⁷

B. Gambar Dan Video Pembelajaran

1. Pengertian Gambar Dan Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Video merupakan bahan pembelajaran tampak dengar (audio visual) yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar (audio) dan unsur visual atau video (tampak) dapat disajikan serentak. Video yaitu bahan pembelajaran yang dikemas melalui pita video dan dapat dilihat melalui video/VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi. Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media audio visual aids (AVA) atau media yang dapat dilihat dan didengar. Biasanya media ini disimpan dalam bentuk piringan atau pita. Media VCD adalah media dengan sistem penyimpanan dan perekam video dimana signal audio visual direkam pada disk plastic bukan pada pita magnetic.

⁷Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Redesigning instructional media in teaching English of elementary schools students developing minimum curriculum, Jurnal TEFLIN International Conference, UNS Solo 2014 hal 930

Gambar termasuk media pembelajaran berbasis visual. Telah diketahui bahwa media berbasis visual seperti gambar dapat memudahkan pemahaman terhadap suatu materi pelajaran yang rumit atau kompleks. Media gambar dapat menyuguhkan pembelajaran yang menarik tentang struktur atau organisasi suatu hal, sehingga juga memperkuat ingatan. Media gambar dapat menumbuhkan minat siswa dan memperjelas hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata. Untuk memperoleh kemanfaatan yang sebesar-besarnya dalam penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini, maka ia haruslah dirancang dengan sebaik-baiknya.

Menurut Sadiman, Dkk Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien.⁸

2. Karakteristik Media Gambar Dan Video

Menurut Cheppy Riyana (2007:8-11) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas penggunaannya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya. Karakteristik video pembelajaran yaitu:

⁸ Ta'dibia, jurnal ilmiah pendidikan agam islam, vol 7 nomor 1, mei 2017.

a. Clarity of Message (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.

b. Stand Alone (berdiri sendiri).

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

c. User Friendly (bersahabat/akrab dengan pemakainya).

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

d. Representasi isi

Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki

tingkat keakurasian tinggi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap spech system komputer.

g. Dapat digunakan secara klasikal atau individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam lingkup sekolah, tetapi juga dirumah.⁹

3. Syarat Media Gambar dan video

- a. Harus autentik: gambar dan video harus sesuai dalam menyampaikan suatu kenyataan yang sebenarnya.
- b. Sederhana: jelas dalam menunjukkan poin-poin pokok agar siswa tidak kesulitan dalam memahami gambar dan video.
- c. Gambar dan video harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d. Gambar dan video harus menunjukkan objek dalam keadaan memperlihatkan aktivitas tertentu sesuai dengan tema pembelajaran atau materi yang disampaikan.
- e. Gambar dan video dapat digunakan dengan sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁰

⁹ Ta'dibia, jurnal ilmiah pendidikan agam islam, vol 7 nomor 1, mei 2017.

¹⁰ Cecep Kusnandi, Bambang Sujtipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. (Bogor: Ghalia Indonesia. 2013). hlm. 41-42.

4. Tujuan Penggunaan Gambar Dan Video

Ronal Anderson, (1987) mengemukakan tentang beberapa tujuandari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga tujuan ini dijelaskan sebagai berikut :

a. Tujuan Kognitif

- Dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- Dapat mempertunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara sebagaimana media foto dan film bingkai meskipun kurang ekonomis.
- Video dapat digunakan untuk menunjukkan contoh cara bersikap atau berbuat dalam suatu penampilan, khususnya menyangkut interaksi manusiawi.

b. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan tehnik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

c. tujuan psikomotorik

- Video merupakan media yang tepat untuk memperlihatkan contoh keterampilan yang menyangkut gerak. Dengan alat ini diperjelas baik dengan cara memperlambat ataupun mempercepat gerakan yang ditampilkan.

- Melalui video siswa langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka sehingga mampu mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

Melihat beberapa tujuan yang dipaparkan di atas, sangatlah jelas peran video dalam pembelajaran. Video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, model - model pembelajaran, dan setiap ranah: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Selain itu dengan melihat video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar. Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik/gerak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengamati dan mengevaluasi kembali kegiatan tersebut.

Sebagaimana ditekankan oleh banyak asumsi, guru-guru master mendorong interaksi dengan mendorong siswa untuk berbicara dan merangsang mereka dengan pertanyaan yang mendorong pembelajaran. Sejalan dengan gagasan itu, penelitian oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa dalam konteks Indonesia, para siswa relatif pasif karena pengaruh budaya.¹¹

¹¹Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Leners Percption On Indonesia Morpology-Syntatic Interfrence Done By English Lecturers-A Case Study In Higher Education, *International Journal of Social Sciences Volume 3*

Sebagai bahan ajar non cetak, video kaya akan informasi untuk diinformasikan dalam proses pembelajaran karena pembelajaran dapat sampai ke peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari program audio, tetapi di dalam video, peserta didik bisa memperoleh keduanya, yaitu gambar bergerak beserta suara yang menyertainya.

5. Manfaat Menggunakan Gambar Dan Video Pembelajaran

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal sangatlah perlu menggunakan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Adapun manfaat penggunaan media video pada proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek.
- b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat.
- c. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri
- d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya.
- e. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi.
- f. Daya nalar Peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten.
- g. Peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekan latihan-latihan.

h. Hal-hal yang bersifat abstrak dapat dikonkretkan.

Dalam jurnal penelitian yang ditulis Dwi Astuti Wahyu Nurhayati juga menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran. Dalam rangka memotivasi siswa untuk belajar yang menyenangkan di kelas membaca, peneliti menawarkan satu media untuk digunakan dalam penelitian ini adalah seri gambar dengan menggunakan strategi ini seperti menceritakan kembali dan meringkas.¹²

6. Kelebihan Dan Kekurangan Gambar Dan Video Pembelajaran

Kelebihan Media Video Pembelajaran

- a. Mengatasi jarak dan waktu
- b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- e. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
- f. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- g. Mengembangkan imajinasi
- h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic

¹² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Using Picture series to inspire reading comprehension for the second semester students of English department of iain tulungagung, Jurnal Dinamika Ilmu vol. 14 no 2 2014 hal. 181

- i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah di dalam kelas
- j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.¹³
- k. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- l. Gambar dapat memperjelas suatu masalah dalam bidang apa saja dan untuk usia berapa saja.¹⁴

Kelemahan Media Video Pembelajaran

- a. Sebagaimana media audio-visual yang lain, video terlalu menekankan pentingnya materi ketimbang proses pengembangan materi tersebut.
- b. Pemanfaatan media ini juga terkesan memakan biaya yang tidak murah.
- c. Penayangannya juga terkait peralatan lainnya seperti video player, layar bagi kelas besar beserta LCDnya, dan lain-lain.¹⁵

Setiap media yang digunakan pasti terdapat sebuah kelemahan dan kelebihan. Pemilihan terhadap kesesuaian media dengan materi dalam proses pembelajaran sangat penting. Kesesuaian tersebut akan menjadikan proses dalam pembelajaran menjadi optimal. Kesesuaian isi yang akan ditampilkan pada gambar dan video harus sesuai dengan tema pada materi yang disampaikan pada pembelajaran tersebut.

¹³ Cheppy Riyana, *pedoman pengembangan media video*, (jakarta: P3AI UPI, 2007).

¹⁴ Arief S, sadiman. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.(Jakarta: Rajawali Pers. 2009). hlm.33

¹⁵ Muhammad Fadlillah, *Desain Pembelajaran Paud*, (Jogjakarta : A-RUZZ MEDIA, 2012) h.213

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar (Abdurrahman dalam Asep jihad dan Abdul haris, 2009). Sedangkan belajar itu sendiri adalah upaya memperoleh perubahan perilaku yang relatif permanen atau menetap. biasanya dalam kegiatan pembelajaran guru menentukan tujuan belajar, siswa dikatakan mampu jika mereka dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut A.J. Romizowski hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja. Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadikan milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukan.

Menurut Hamalik (2003) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian dan sikap-sikap, serta apersepsi dan abilitas. (Sudjana 2004) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Asep jihad dan Abdul haris, 2009). Setelah melalui proses belajar siswa diharapkan mampu menunjukkan mereka dapat mencapai tujuan belajar yaitu hasil belajar.¹⁶

Hasil belajar menurut gagne dan briggs (1979) adalah

¹⁶ Sudjana, Nana, penilaian hasil proses belajar mengajar, (bandung: PT. ramaja rosdakarya, 2010).

kemampuan yang dimiliki siswa kibat dari perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa. Reigeluth (1983) berpendapat bahwa hasil belajar dapat juga dipakai sebagai pengaruh yang memberikan ukuran nilai dari metode (strategi) alternatif dalam kondisi yang berbeda. Ia juga mengatakan secara spesifik bahwa hasil belajar adalah suatu kerja yang diindikasikan sebagai suatu kapabilitas (kemampuan) yang telah diperoleh. Hasil belajar selalu dinyatakan dalam bentuk tujuan (khusus) perilaku (unjuk kerja).

2. Penilaian Hasil Belajar

Penilaian adalah suatu prosedur sistematis dan mencakup kegiatan mengumpulkan, menganalisis, serta menginterpretasikan informasi yang dapat digunakan untuk membuat kesimpulan tentang karakteristik seseorang atau objek.¹⁷ Penilaian adalah suatu proses untuk mengambil keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrument tes atau non tes.

Sedangkan penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (performance) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.¹⁸

Dalam penilaian kita memproses angka-angka hasil kuantifikasi prestasi itu dalam hubungannya dengan kedudukan personal siswa dan

¹⁷ Kusaeri, dan Suprananta, *Pengukuran dan Penilaian Pendidikan*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012), hlm. 8.

¹⁸ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010), hlm. 144.

mahasiswa yang memperoleh angka-angka tersebut di dalam skala tertentu, misalnya tentang baik buruk, lulus atau tidak dan lain sebagainya.¹⁹

Jadi dapat di ambil sebuah kesimpulan bahwa penilaian hasil belajar merupakan suatu keseluruhan dari kegiatan pengukuran (pengumpulan data dan informasi, pengolahan, penafsiran) dan pertimbangan untuk membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.²⁰

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membagi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

a. Ranah Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual, yang dibagi atas dua aspek, yaitu : Aspek kognitif tingkat rendah, yang terdiri dari :

- Pengetahuan atau ingatan, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, definisi, pasal dalam undang-

¹⁹ Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2002), hlm. 73.

²⁰ Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), hlm. 159.

undang.

- Pemahaman, maknanya menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri sesuatu yang dibaca atau didengarnya.

Aspek kognitif tingkat tinggi, yang terdiri dari :

- Aplikasi, penggunaan *abstraksi* pada situasi konkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis.
- Analisis, usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya.
- Sintesis, pernyataan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh.
- Evaluasi, pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode dan materi.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap, yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c. Ranah Psikomotoris

Berkenan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek dalam ranah psikomotoris, yaitu :

- Gerakan refleks (keterampilan pada gerak yang tidak sadar),
Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar Kemampuan

perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain

- Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks
- Kemampuan yang berkenan dengan komunikasi non decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran. Namun tidak berarti bahwa ranah-ranah yang lainnya tidak dipakai dalam menilai hasil belajar siswa, maka untuk bisa menyatukan ranah-ranah tersebut ada prinsip-prinsip penilaian yang harus diperhatikan, yaitu : Dalam menilai hasil belajar hendaknya dirancang sedemikian rupa sehingga jelas abilitas yang harus dinilai, materi penilaian, alat penilaian, dan interpretasi hasil penelitian. Sebagai patokan atau rambu-rambu dalam merancang penilaian hasil balajar adalah kurikulum yang berlaku dan buku pelajaran yang digunakan.²¹

²¹ Cheppy Riyana, *Pedoman Pengembangan Media Video ...* 15

3. Alat Penilaian Hasil Belajar

1. Tes Subjektif

Webster's Collage mengemukakan serentetan pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur ketrampilan, pengetahuan, intelegensi, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.²² Evaluasi yang dilakukan di sekolah khususnya di suatu kelas yaitu untuk mengukur keberhasilan program pengajaran. Bentuk-bentuk tes adalah sebagai berikut:

a) Tes tertulis

Tes tertulis merupakan tes dalam bentuk bahan tulisan (baik soal maupun jawabannya).²³ Tes tertulis dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dalam jumlah yang besar, tempat terpisah dan waktu yang bersamaan.²⁴ Karena sifatnya yang tertulis prosedurnya hanya membagikan lembar soal tertulis kepada siswa, siswa mengerjakan soal hingga selesai lalu lembar tes dikembalikan atau dikumpulkan kepada panitia atau pengawas. Tes tertulis ada dua macam, yaitu:

(1) Tes essay

Tes essay secara umum merupakan tes yang mengharuskan siswa menjawab dalam bentuk menguraikan, menjelaskan, memberikan alasan, membandingkan, dan bentuk lain sesuai dengan tuntutan pertanyaan dengan menggunakan bahasa

²² Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010). hlm. 32.

²³ Abdul Majid. *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009). Hlm. 195.

²⁴ Dirman dan Cicih Juarsih. *Penilaian dan Evaluasi*. (Jakarta: PT Rhinika Cipta. 2014). Hlm 15.

sendiri²⁵. Tes essay di bedakan menjadi dua jenis, yakni:

(a) Uraian bebas

Uraian bebas memberikan kesempatan pada siswa untuk menjawab secara bebas. Jawaban siswa tidak dibatasi, tergantung pada pandangan siswa itu sendiri. Pertanyaan dalam soal uraian bebas yang bersifat umum.²⁶

(b) Uraian terbatas

Tes uraian terbatas pertanyaan telah diarahkan kepada hal-hal tertentu atau di tentukan batasan-batasan tertentu. Pembatasan bisa dari segi ruang lingkup, sudut pandang dan indikator-indikatornya.²⁷

2. Tes Objektif

Bentuk tes obyektif banyak digunakan dalam menilai hasil belajar. Hal ini dikarenakan luasnya bahan pelajaran yang dapat dicakup dalam tes, juga lebih mudah dalam melakukan penskoran. Tes obyektif dikenal dalam beberapa bentuk seperti, soal jawaban singkat, benar salah, menjodohkan, dan pilihan ganda.²⁸

3. Tes Lisan (*oral test*)

Tes lisan adalah tes dengan menggunakan bahasa lisan. Pendekatan lisan bertujuan untuk mengungkapkan sebanyak mungkin pengetahuan dan pemahaman siswa tentang materi yang diuji. Tes lisan memberikan kesempatan kepada siswa dan guru

²⁵ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosda Karya. 2014). hlm. 35

²⁶ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...* hlm. 37.

²⁷ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar...* hlm. 38.

²⁸ Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. ...* hlm. 44.

untuk menentukan seberapa baik orang dapat mengatur dan menyimpulkan dan mengekspresikan dirinya.²⁹ Tapi tidak jarang para siswa merasa malu ketika mereka harus berbicara di depan kelas, mereka juga takut membuat kesalahan ketika mereka menyampaikan ide-ide mereka dalam melakukan interaksi dengan orang lain. karena kurang mempraktekkan atau mengutarakan ide, berinteraksi.³⁰

4. Tes Tindakan (*performance test*)

Tes tindakan atau *Performance assessment* merupakan penilaian dengan berbagai macam tugas. Tes tindakan memungkinkan situasi dimana siswa diminta untuk mendemonstrasikan dan mengaplikasikan pengetahuan yang telah didapatkannya. Pengetahuan yang telah didapatkannya kemudian dituangkan kedalam berbagai macam konteks sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh penguji.³¹

Tes tindakan adalah tes dimana jawaban dari peserta didik berupa tindakan atau tingkah laku yang kongkrit. Tes tindakan ini cocok untuk mengukur aspek psikomotor. Pendidik dapat mengetahui aplikasi dari teori yang disampaikan.³²

5. Teknik non-tes

Teknik evaluasi non-tes berarti melaksanakan penilaian

²⁹ Farida Yusuf Tayibnapis. *Evaluasi Program dan Instrument Evaluasi untuk Program Pendidikan Dan Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2008). hlm. 219-221

³⁰ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, Using local drama in writing and speaking : EFL Learners' Creative Expression, *Journal of English Language Teaching and Linguistics* vol. 1 2016 hal 52

³¹ Farida Yusuf Tayibnapis. *Evaluasi Program dan Instrument Evaluasi Untuk Program Pendidikan dan Penelitian....*hlm. 200.

³² Dirman dan Cicih Juarsih. *Penilaian dan Evaluasi,...* hlm. 69-63

dengan tidak menggunakan tes. Yang tergolong teknik non-tes adalah

a. Skala bertingkat (*rating scale*)

Skala menggambarkan suatu nilai yang berbentuk angka terhadap suatu hasil pertimbangan.

b. Kuesioner (*questioner*)

Kuesioner juga disebut dengan angket. Pada dasarnya kuesioner adalah sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh orang yang akan diukur (responden).

c. Daftar cocok (*check list*)

Daftar cocok (*check list*) adalah deretan pertanyaan (yang biasanya singkat-singkat), dimana responden yang dievaluasi tinggal membubuhkan tanda cocok (\surd) ditempat yang sudah disediakan.

d. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah suatu metode atau cara yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden dengan cara tanya jawab sepihak. Dikatakan sepihak karena responden tidak diberi kesempatan sama sekali untuk mengajukan pertanyaan. Wawancara dapat dilakukan dengan dua cara yaitu wawancara bebas (responden diberi kebebasan untuk mengutarakan pendapatnya) dan terpimpin (responden tinggal memilih jawaban yang sudah dipersiapkan oleh penanya).

e) Pengamatan (observation)

Pengamatan atau observasi adalah suatu teknik yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis. Ada dua jenis observasi yaitu observasi partisipan (pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang diamati) dan observasi non-partisipan (pengamat tidak terlibat langsung dengan obyek yang diamati).

f) Riwayat hidup

Riwayat hidup adalah gambaran tentang keadaan seseorang selama dalam masa kehidupannya. Dengan mempelajari riwayat hidup, maka peneliti dapat menarik suatu kesimpulan tentang kepribadian, kebiasaan, dan sikap dari objek yang diteliti.³³

Teknik tes maupun teknik non-tes merupakan alat evaluasi yang dapat digunakan untuk mengukur suatu prestasi belajar ataupun prestasi dalam pekerjaan. Akan tetapi masing-masing alat evaluasi memiliki karakteristik dan kesesuaian terhadap obyek dan konteks yang ingin di evaluasi.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel-variabel yang ada dalam penelitian. Menurut Sugiyono kerangka berpikir adalah sintesa tentang hubungan

³³ Suharsimi Arikunto. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara. 2009), hlm. 31.

antar variabel yang disusun dari berbagai teori yang telah dideskripsikan.³⁴ Seperti yang telah diungkapkan dalam landasan teori penelitian ini berkeyakinan bahwa variabel bebas (media gambar dan video) memiliki pengaruh yang positif terhadap variabel terikat (hasil belajar).

Siswa belajar di sekolah untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Tetapi, ada kalanya siswa mengalami kendala dalam belajar sehingga tidak dapat mencapai hasil belajar yang diharapkan. Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa adalah media gambar dan video dalam mengajar. Pembelajaran yang bermakna akan membawa para siswa pada pengalaman yang mengesankan. Tetapi, jika penggunaan media gambar dan video dalam pembelajaran kurang tepat atau kurang divariasikan oleh guru sebagai pengajar, maka proses belajar tidak akan berlangsung dengan optimal.

Penggunaan media gambar dan video dianggap sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa. Mengingat pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pelajaran yang padat akan materi namun membosankan karena seringkali disampaikan dengan ceramah (konvensional). Salah satu media pembelajaran yang tepat, menyenangkan, dan sesuai dengan taraf berpikir anak usia operasional konkrit adalah dengan penayangan melalui media gambar dan video yang berbasis pendidikan.

Penggunaan media gambar dan video juga mudah dipahami, karena media gambar dan video merupakan penyampai pesan yang dapat dilihat dan didengar sehingga mudah untuk dipahami.

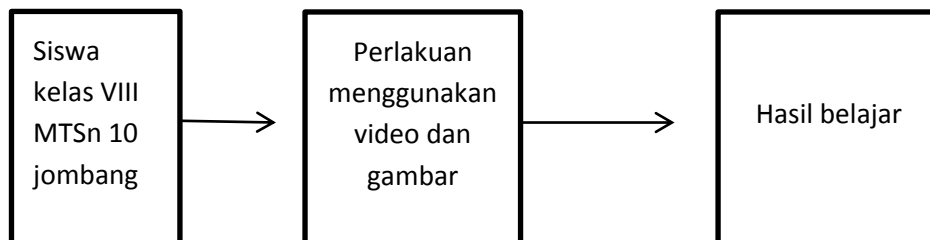
³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 60.

Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian siswa dalam kegiatan pembelajaran. Media gambar dan video menuangkan esensi pesan yang disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambaran sederhana, dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti dengan cepat beserta suara yang lebih mudah dipahami.

Kalau gambar dan suara dapat diterima dengan baik, pesan yang besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat sehingga hal tersebut akan membuat siswa menjadi senang belajar serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa

Berikut kerangka berfikir yang diadaptasi dari buku sugiyono dengan judul metodologi penelitian kuantitatif dapat digambarkan pada gambar dibawah ini:

Gambar 2.1 Bagan Krangka Berfikir



E. Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah penelitian terdahulu sejenis dari skripsi dan jurnal pendidikan yang diambil dalam kurun waktu lima tahun terakhir yang disajikan dalam bentuk tabel dibawah ini:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil	Perbedaan
1	Irvan	Pengaruh penggunaan media gambar terhadap kemampuan bercerita dalam bahasa bugis siswa kelas VIII SMP negri 4 sinjai timur, 2017	Kemampuan bercerita sesudah menggunakan media gambar pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Sinjai Timur menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh klasifikasi nilai sangat tinggi memiliki rentan nilai 90-100.	Dalam penelitian ini akan dilakukan penggabungan media yaitu media yang berupa gambar dan video. Dengan penggabungan tersebut diharapkan dapat tercapai hasil belajar yang tinggi. Penelitian ini juga dilakukan pada sekolah madrasah yang jarang dilakukan. Penelitian ini berlangsung pada kelas VIII.
2	Thomas Tri Adi Nugroho	pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap proses IPA dan hasil belajar IPA pada kelas V sd negri rejo winangun 1 jogjakarta tahun ajaran 2014/2015	Terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan proses IPA pada siswa kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015. Hal ini ditunjukkan pada perbedaan nilai rata-rata <i>post-test</i> keterampilan proses IPA siswa pada kelas eksperimen yaitu 62,14 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 53,86.	
3	Chairul Rizka Hidayat	pengaruh media video materi banjir dan kebencanaan terhadap hasil belajar kelas VII di SMPN 03 colomadu kabupaten karanganyar, 2016	Penggunaan media pembelajaran menggunakan media video materi banjir dan kebencanaan menunjukkan peningkatan hasil nilai rata-rata belajar sebesar 20,06 yaitu nilai hasil rata-rata pre-test 60,31 meningkat menjadi 80,37 pada hasil nilai rata-rata post-test.	
4	Putri Rika Novita	pengaruh pemanfaatan media video terhadap hasil belajar siswa pada materi koloid di kelas XI SMAN 10 aceh barat daya, 2017	Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan menggunakan media video dengan hasil belajar siswa yang diajarkan tidak menggunakan media video pada materi Koloid di kelas XI SMAN 10 Aceh Barat Daya, hal ini dapat dilihat dari hasil pengujian hipotesis menggunakan uji-t	

			diperoleh bahwa nilai thitung \geq ttabel yaitu $29,22 \geq 2,0085$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima	
5	Erni fatmawati	pengaruh media berbasis video terhadap hasil belajar siswa, jurnal pendidikan volume 12 no 1 2018 IKIP PGRI pontianak	Terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan pada kompetensi dasar membuat dokumen pengolah kata sederhana kelas VIII di SMP Negeri 1 Jagoi Babang Kabupaten Bengkayang. Berdasarkan hasil <i>posttest</i> dan hasil perhitungan menggunakan uji statistik t-test yaitu Separated Varians diperoleh Thitung = 5.932. Sedangkan untuk Ttabel = 2,064 dengan taraf signifikan 0,05 dan menghitung derajat kebebasan = $25-1 = 24$, diperoleh Thitung > Ttabel ($5,932 > 2,064$) dengan demikian maka H_0 ditolak dan H_a diterima.	

