

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 atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Arif Sadiman, 2008 : 6).

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Azhar Arsyad, 2010 : 3).

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran (Hujair Sanaky, 2013 : 3). Sedangkan menurut Gagne mengatakan bahwa media pembelajaran dinyatakan sebagai komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa-siswi untuk belajar. (Hujair Sanaki, 2013 : 138).

Sementara itu menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dengan peranan seorang guru “biasa”. Dengan kata lain, pengertian media belajar menurut Anderson merupakan sarana penghubung antara guru sebagai pengembang mata pelajaran dengan siswa.

Adapun ayat Al-Qur'an yang berkaitan dengan Media Belajar terdapat pada QS. Al-Alaq (96) : 3-4.

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran qalam.”

Ayat keempat dari Q.S. Al-‘Alaq terdapat kata (القلم). Menurut Al-Asfahani berarti potongan dari suatu yang agak keras seperti kuku dan kayu, serta secara khusus digunakan untuk menulis (pena). Sedangkan menurut tafsir Al-Maraghi ayat tersebut menjelaskan bahwa Dia-lah Allah yang menjadikan kalam sebagai media yang digunakan manusia untuk memahami sesuatu, sebagaimana mereka memahaminya melalui ucapan.

Lebih jelas, beliau menjelaskan bahwa al-qalam itu adalah alat yang keras dan tidak mengandung unsur kehidupan alias benda mati, dan tidak pula mengandung unsur pemahaman. Namun digunakannya al-qalam untuk memahami sesuatu bagi Allah bukanlah masalah yang sulit. Dan dengan bantuan al-qalam ini pula manusia dapat memahami masalah yang sulit. Allah memiliki kekuasaan untuk menjadikan seseorang sebagai pembaca yang baik. Penghubung yang memiliki pengetahuan sehingga ia menjadi manusia yang sempurna. Pada perkembangan selanjutnya, pengertian al-qalam ini tidak terbatas hanya pada alat tulis yang hanya bisa digunakan oleh masyarakat tradisional di pesantren-pesantren. Namun secara substansial al-qalam ini dapat menampung seluruh pengertian yang berkaitan dengan segala sesuatu sebagai alat perekam, syuting, film dan berbagai peralatan ini, selanjutnya terkait dengan bidang teknologi pendidikan.

Ayat selanjutnya mengenai media pembelajaran yaitu QS. Al Maidah(5) : 16

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ
وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

“Dengan kitab Itulah Allah menunjuki orang-orang yang mengikuti keredhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang-orang itu dari gelap gulita kepada cahaya yang terang benderang dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”

Dengan demikian, media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian, peran komunikasi dan peran ingatan/penyimpanan (Umi Rosyidah, dkk :2008).

Pada ayat diatas, Allah Swt menyebutkan tiga macam kegunaan dari Al Qur'an. Hal ini jika kita kaitkan dengan media dalam pendidikan maka kita akan mengetahui bahwa minimal ada tiga syarat yang harus dimiliki suatu media sehingga alat ataupun benda yang dimaksud dapat benar-benar digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Tiga aspek itu adalah :

- Bahwa media harus mampu memberikan petunjuk (pemahaman) kepada siapapun siswa yang memperhatikan penjelasan guru dan memahami medianya. Ringkasnya, media harus mampu mewakili setiap pikiran sang guru sehingga dapat lebih mudah memahami materi.
- Dalam Tafsir Al Maraghi disebutkan bahwa Al Qur'an sebagai media yang digunakan oleh Allah akan mengeluarkan penganutnya dari kegelapan Aqidah berhala. Keterangan ini memiliki makna bahwa setiap media yang digunakan oleh seorang guru seharusnya dapat memudahkan siswa dalam memahami sesuatu.
- Sebuah media harus mampu mengantarkan para siswanya menuju tujuan belajar mengajar serta tujuan pendidikan dalam

arti lebih luas. Media yang digunakan minimal harus mencerminkan (menggambarkan) materi yang sedang diajarkan. Semisal dalam mengajarkan nama-nama benda bagi anak-anak, maka media yang digunakan harus mampu mewakili benda-benda yang dimaksud. Tidak mungkin dan tidak diperbolehkan mengajarkan kata “*Meja*” tetapi media yang digunakan adalah motor.

Oleh karena itu, para pendidik harus mengetahui dan memahami betapa pentingnya penggunaan media dalam pandangan Islam. Karena dengan menggunakan media yang tepat, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran juga membantu guru untuk menjelaskan materi yang sedang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang berfungsi untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran dan kemauan audiens sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya.

Pengertian media pembelajaran seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi tersebut terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu. Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan. Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan (Husniyatus Salamah, 2017 : 63)

2. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levied dan Lents (Arsyad, 2005 :16-17), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Sering kali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui *overhead projector* (OHP) dapat menerangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima.

Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran akan semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali, untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Menurut Kemp & Dayton (Husniyatus, 2017 :68), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu

digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang peserta didik atau pendengar untuk bertindak (untuk memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela atau memberikan sumbangan materiil). Pencapaian tujuan ini akan memengaruhi sikap, nilai dan emosi.

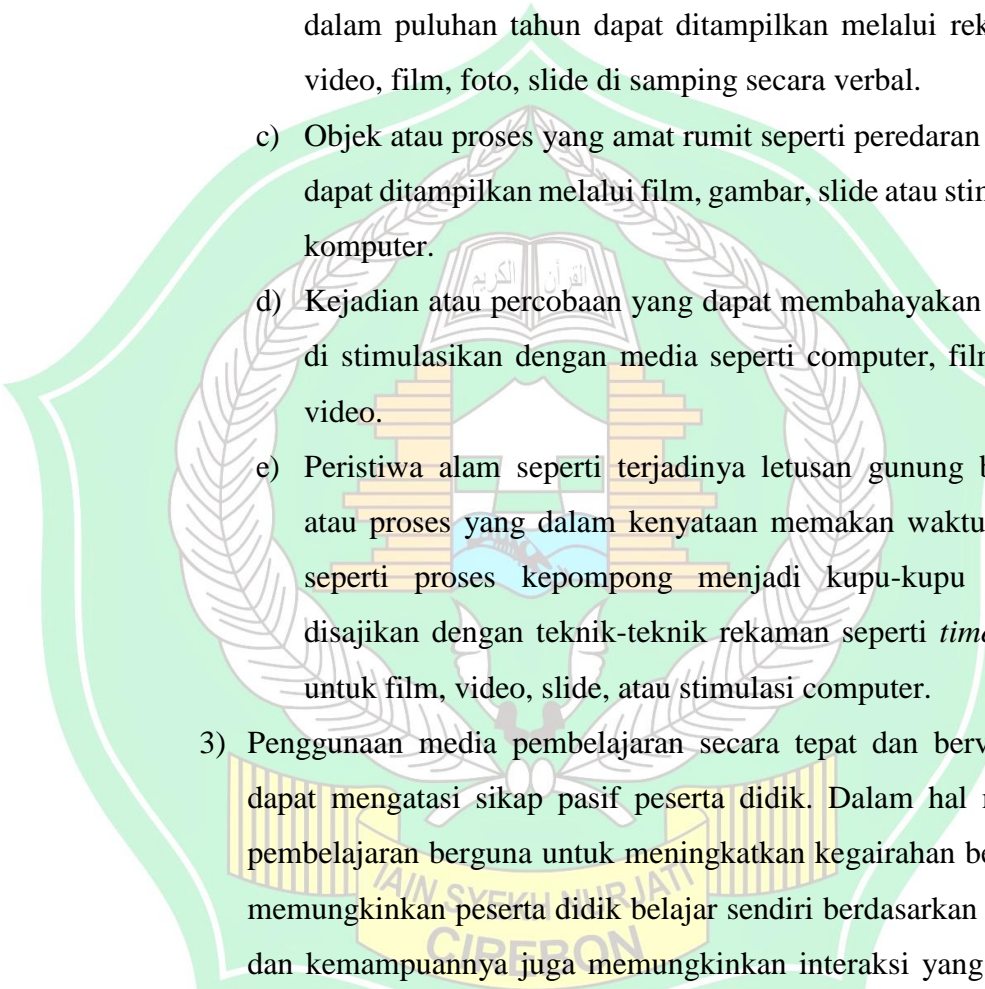
Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para peserta didik bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari peserta didik hanya terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik, baik dalam benak atau mental maupun dalam aktivitas yang nyata sehingga dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan peserta didik.

b. Kegunaan Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman, dkk (2005 : 17-18) menyampaikan secara umum kegunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra seperti :

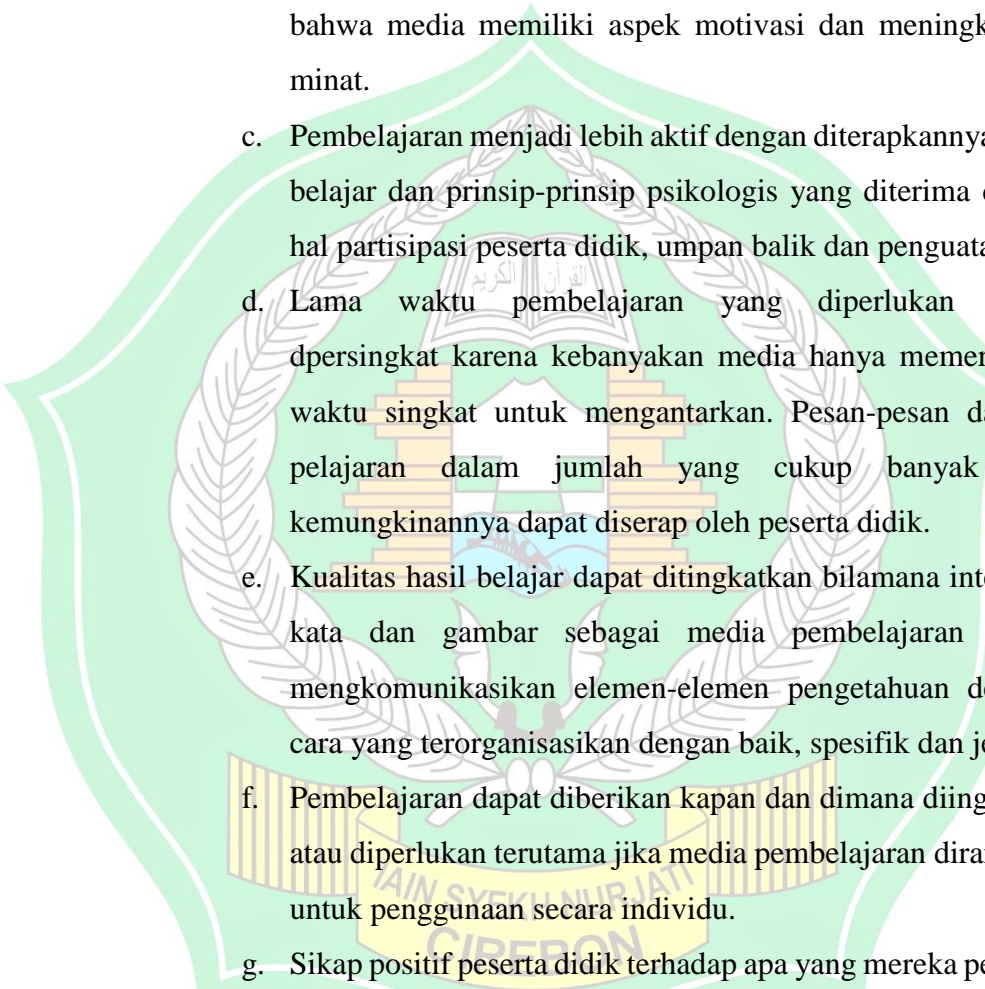
- 
- a) Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, fptp, slide, realita, film, radio atau model. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide atau gambar.
 - b) Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal.
 - c) Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan melalui film, gambar, slide atau simulasi komputer.
 - d) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat di stimulasikan dengan media seperti computer, film dan video.
 - e) Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti *time laps* untuk film, video, slide, atau simulasi computer.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif peserta didik. Dalam hal media pembelajaran berguna untuk meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan peserta didik belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya juga memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
 - 4) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
 - 5) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya misalnya melalui

karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Menurut Hamalik dalam Husniyatus (2017:69), pemanfaatan media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan menyampaikan informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Dengan demikian, fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad: 21-22) meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimanya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut :

- a. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada peserta didik sebagai landasan untuk pengkajian, latihan dan aplikasi lebih lanjut.

- 
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik *image* yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan peserta didik tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- c. Pembelajaran menjadi lebih aktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan. Pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh peserta didik.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Sudjana & Rifai (Husniyatus, 2017: 71) mengemukakan kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penurutan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian peran dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan kemungkinan peserta didik untuk belajar individu sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang dan waktu.

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan computer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan computer (Husniyatus, 2017: 72).

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafis, foto atau representasi fotografik dan reproduksi. Materi cetak dan visual merupakan dasar pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Salah satu ciri dari teknologi cetak yaitu pengembangannya sangat tergantung kepada prinsip-prinsip kebahasaan dan persepsi visual.

Teknologi *audiovisual* cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui *audiovisual* jelas bercirikan pemakaian perangkat keras seperti *handphone*, mesin proyektor film, tape recorder dan sebagainya. Jadi, pengajaran melalui *audiovisual* adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Ciri-ciri utama teknologi *audiovisual* adalah digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya.

Kelebihan media *audiovisual* yaitu dalam media ini mencakup segala aspek indra pendengar, penglihat dan peraba. Sehingga kemampuan semua indra dapat terasah dengan baik karena digunakan dengan seimbang dan bersama. Adapun kelemahan media *audiovisual* yaitu keterbatasan

biaya dan penerapannya yang harus mampu mencakup segala aspek pendengaran, penglihatan dan peraba.

Teknologi berbasis computer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi atau materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

Adapun teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh computer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh computer yang memiliki kemampuan yang hebat seperti jumlah *random acces memory* yang besar, *hard disk* yang besar dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan peripheral (alat-alat tambahan seperti *videodisc player* perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio).

Menurut Syaiful Bahri (2010:24), salah satu ciri media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan macam-macam media pembelajaran.

a. Media Auditif

Media Auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja seperti radio, *tape recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

b. Media Visual

Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam dan ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak.

c. Media Audio-Visual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual sehingga media ini dibagi menjadi dua bagian :

1) Audiovisual diam

Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara dan film rangkai suara.

2) Audiovisual gerak

Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassete*.

Berdasarkan jenis media pembelajaran di atas dapat penulis golongan bahwa media yang akan penulis teliti pada penggunaan Whatsapp sebagai media pembelajaran yang telah digunakan di MTs Al Washliyah Talun Kabupaten Cirebon adalah media dengan teknologi *audiovisual* berupa Whatsapp Group dan penggunaan *Voice Note* di dalamnya.

4. Peran Media dalam Pembelajaran

a. Pemanfaatan Media Pembelajaran

1) Pemanfaatan Media dalam Situasi Kelas

Dalam tatanan ini, media pembelajaran dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu. Pemanfaatannya pun dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media itu guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan itu, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan itu. Media pembelajaran yang dipilih haruslah sesuai dengan ketiga hal itu, yang meliputi tujuan, materi dan strategi pembelajarannya.

2) Pemanfaatan Media di Luar Situasi Kelas

Pemanfaatan media secara pembelajaran di luar situasi dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama, yaitu :

a) Pemanfaatan secara bebas

Pemanfaatan secara bebas adalah bahwa media itu digunakan tanpa control atau diawasi. Pembuatan program media mendistribusikan program media di masyarakat pengguna media, baik dengan cara diperjualbelikan maupun didistribusikan secara bebas. Hal itu dilakukan dengan harapan media itu akan digunakan orang dan cukup efektif untuk mencapai tujuan tertentu.

b) Pemanfaatan media secara terkontrol

Media yang digunakan dalam suatu rangkaian kegiatan yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu. Apabila media tersebut berupa media pembelajaran, sasaran didik diorganisasikan dengan baik.

c) Pemanfaatan media secara perorangan, kelompok atau massal

Penggunaan secara perorangan berarti bahwa media itu digunakan oleh seorang saja. Banyak media yang memang dirancang untuk digunakan secara perorangan. Media seperti ini biasanya dilengkapi dengan petunjuk pemanfaatan yang jelas sehingga orang dapat menggunakannya dengan mandiri.

Media dapat digunakan secara berkelompok. Kelompok itu dapat berupa kelompok kecil dengan anggota 2 s/d 8 orang. Atau berupa kelompok besar yang beranggotakan 9 s/d 40 orang. Keuntungan belajar menggunakan media secara berkelompok adalah bahwa kelompok itu dapat melakukan diskusi tentang bahan yang sedang dipelajari.

Adapun media juga dapat dilakukan secara massal. Orang yang jumlahnya puluhan, ratusan bahkan ribuan dapat menggunakan media itu secara bersama-sama. Media yang dirancang seperti ini biasanya disiarkan melalui pemancar seperti radio, televisi dan sebagainya (Husniyatus, 2007: 101)

5. Perkembangan Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar itu sendiri. Konsep lama mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari guru/pengajar pada sekelompok siswa/peserta didik. Pada konsep ini, media berfungsi untuk memudahkan guru menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, orientasi penggunaan media adalah guru itu sendiri. Pandangan baru menganggap bahwa mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar, maka media pembelajaran diorientasikan pada kemudahan siswa merubah perilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan konsep mengajar ini yang dapat mempengaruhi perkembangan pemanfaatan media pembelajaran.

a. Bahasa sebagai Media Pembelajaran

Pada awalnya, mengajar dianggap sebagai proses penyampaian materi pelajaran dari seorang guru pada sekelompok siswa. Dengan demikian dalam proses pembelajaran bahasa verbal merupakan media utama yang digunakan guru. Biasanya bahasa verbal itu dilakukan dengan menggunakan metode ceramah. Oleh sebab itu, dapat dipastikan mengajar itu identic dengan ceramahnya guru. Artinya, guru dikatakan sudah mengajar apabila ia sudah berceramah dan guru dianggap tidak mengajar manakala tidak berceramah. Asumsi ini muncul disebabkan oleh belum ditemukannya alat-alat komunikasi yang dapat membantu menyampaikan pesan dan materi atau informasi yang menjadi bahan pelajaran yang harus disampaikan masih sangat terbatas.

b. Media sebagai Alat Bantu Mengajar

Menyampaikan materi pelajaran dengan hanya mengandalkan bahasa verbal tidak akan selamanya berjalan dengan efektif. Dengan hanya mengandalkan bahasa sebagai media utama, dapat terjadi kesalah fahaman siswa dalam menyerap materi yang disampaikan oleh gurunya dengan kata lain siswa tidak dapat menjalankan otaknya secara optimal dalam memahami informasi yang disampaikan oleh gurunya. Maka perkembangan selanjutnya, telah ditemukan mesin cetak yang memungkinkan materi atau informasi dapat disampaikan melalui tulsian. Namun demikian, orientasi penggunaan media masih tetap pada guru, artinya walaupun sudah ada media cetak berupa buku dan atau Lembar Kerja Siswa (LKS) tetap saja seorang guru akan menjadi media utama dalam kegiatan pembelajaran tersebut, karena guru dituntut untuk menjelaskan isi atau pesan materi dalam buku tersebut menggunakan bahasa verbalnya.

c. Media sebagai Alat Peraga

Kemajuan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang komunikasi mempengaruhi pula terhadap pemahaman proses penyampaian informasi sebagai proses komunikasi. Artinya, mengajar bukan hanya menyampaikan materi saja melainkan bagaimana materi tersebut dapat sampai dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Pada tahap ini mengajar sebagai proses komunikasi tidak semata dipandang dari sudut guru sebagai penyampai pesan, akan tetapi juga melihat sudut siswa. Dengan demikian media bukan lagi hanya sebagai alat bantu mengajar untuk mempermudah menyampaikan pesan kepada siswa tetapi juga difungsikan untuk membantu siswa dalam memahami dan menerima pesan yang sudah disampaikan.

d. Audio Visual Aid (AVA) sebagai Media

Perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin kompleks menuntut semakin luas pula informasi yang harus disampaikan pada peserta didik. Demikian juga perkembangan teknologi audio visual pada pertengahan abad 20 yang mempengaruhi penggunaan media sebagai alat bantu mengajar yang digunakan guru. Dalam proses pengajaran guru tidak lagi mengandalkan benda-benda yang hanya dapat dilihat saja akan tetapi dilengkapi dengan Audio Visual Aid (AVA). Berbagai macam alat yang dapat memvisualisasikan sesuatu sekaligus memberikan informasi atau pesan audio digunakan guru untuk meningkatkan retensi dan motivasi belajar siswa seperti *slide suara*, film dan lain sebagainya. Namun, walaupun teknologi audio-visual berkembang dengan pesat, dalam penggunaannya terbatas sebagai alat bantu mengajar guru. Artinya, kendali pembelajaran masih tetap ditangan guru sebagai proses penyampaian materi pelajaran. Terdapat beberapa keuntungan penggunaan AVA dalam proses pembelajaran (Wina Sanjaya, 2012 : 109-110) diantaranya :

- 1) AVA dapat memberikan pengalaman belajar yang tidak mungkin dapat dipelajari secara langsung.
- 2) AVA memungkinkan belajar lebih bervariasi sehingga dapat menambah motivasi dan minat belajar.
- 3) Dalam batas tertentu AVA dapat berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat dimanfaatkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa sepenuhnya tergantung pada kehadiran guru.

e. Media sebagai Penyalur Pesan

Mengajar dianggap sebagai proses komunikasi antara guru sebagai sumber pesan dan siswa sebagai penerima pesan. Dalam proses komunikasi semacam ini, mengajar tidak hanya berfikir tentang guru sebagai sumber pesan akan tetapi juga berfikir tentang siswa sebagai penerima pesan. Bahkan lebih jauh dari itu, suatu proses komunikasi dapat dikatakan efektif apabila pesan yang disampaikan dapat difahami oleh siswa sebagai penerima pesan.

Dengan demikian, keberhasilan mengajar diukur bukan dari sudut guru saja melainkan dari sudut siswa. Dengan demikian media pembelajaran digunakan untuk mengemas pesan untuk disalurkan kepada peserta didik. Artinya baik alat audio, visual maupun audio-visual didesain sedemikian rupa sehingga memungkinkan dapat digunakan oleh siswa.

B. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Internet

1. Internet Sebagai Media Pembelajaran

Menurut Sanjaya dalam Husniyatus (2017 : 152) internet merupakan jaringan global yang menghubungkan beribu bahkan berjuta jaringan computer dan computer pribadi yang memungkinkan setiap computer yang terhubung kepadanya bisa melakukan komunikasi satu sama lain.

Awalnya internet lahir untuk keperluan militer Amerika Serikat. Pada awalnya tahun 1969 *Advanced Research Project Agency* (ARPA) dari Departemen Pertahanan Amerika Serikat, membuat suatu eksperimen jaringan yang diberi nama ARPAnet untuk mendukung keperluan penelitian kalangan militer. Tetapi dalam perkembangan selanjutnya jaringan ini digunakan untuk keperluan riset perguruan tinggi, yang dimulai dengan University of California, Stanford Research Institute dan University of Utah (Cronin, 1996)

2. Manfaat Internet Dalam Pembelajaran

Proses belajar adalah proses untuk mengubah dari yang tidak tahu menjadi tahu. Maka di dalam belajar terdapat informasi atau pengetahuan yang harus diberikan kepada peserta didik. Informasi tersebut dapat diperoleh dari berbagai sumber informasi, salah satu sumber informasi adalah internet. Internet adalah pusat informasi yang multi bidang. Semua aspek kehidupan baik yang berdampak positif maupun negatif dapat diakses dan diperoleh dari internet. Oleh karena itu, dalam pemanfaatan internet kita harus memiliki filter keimanan

serta moralitas yang baik untuk menyeleksi informasi yang akan kita peroleh.

Beberapa manfaat internet untuk kepentingan pembelajaran adalah :

a. Pengembangan professional

- Meningkatkan pengetahuan
- Berbagai sumber informasi diantara rekan sejawat
- Berkomunikasi ke seluruh belahan dunia
- Kesempatan untuk menerbitkan/mengumumkan secara langsung
- Mengatur komunikasi secara teratur
- Berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat

b. Sumber belajar/pusat informasi

- Informasi media dan metodologi pembelajaran
- Bahan baku dan bahan ajar untuk segala bidang pelajaran
- Akses informasi IPTEK
- Bahan pustaka/referensi

c. Belajar sendiri secara tepat

- Meningkatkan pengetahuan
- Belajar pembelajaran aktif
- Mengembangkan kemampuan di bidang penelitian

d. Menambah wawasan, pergaulan, pengetahuan dan pengembangan karier

- Meningkatkan komunikasi dengan seluruh masyarakat lain
- Meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di seluruh dunia
- Informasi beasiswa, lowongan pekerjaan dan pelatihan
- Sebagai hiburan dan lain sebagainya.

3. Pembelajaran Online dan *E-Learning*

Online learning dan *E-learning* merupakan istilah yang saat ini sering terdengar, tercampur baur begitu saja. Semua istilah ini sering dipersingkat masyarakat menjadi *e-learning* saja. Istilah *e-learning* juga sering dianggap belajar melalui internet. Seseorang belajar dan mengakses informasi berhubungan dengan materi ajar sudah disebut sebagai *e-learning*. Davidson-Shivers dan Rasmussen selanjutnya menjelaskan bahwa istilah *e-learning* banyak ditemukan pada bacaan yang berhubungan dengan pendidikan di dunia bisnis dan industry, yaitu sebagai alternatif pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa dunia pendidikan dan pelatihan terkena dampak industry dan teknologi digital dan internet. Dampak ini dapat dinilai positif karena mendorong beberapa pihak, pendidik, pengajar, pengelola organisasi pendidikan dan peserta didik itu sendiri untuk beradaptasi dengan inovasi dan era global. Tentu saja kewaspadaan terhadap imbas negatif tetap harus dijaga dan dicegah.

a. Pembelajaran Online

Makna tersirat dari *online learning* berkenaan dengan proses belajar dan kesempatan belajar. Proses belajar sebagai bagian dari kehidupan masyarakat maju memberikan kesempatan kepada setiap individu untuk berkembang. Untuk itu, batas fisik seperti gedung, lokasi belajar, kehadiran guru bukanlah hal mutlak untuk proses belajar. Kemajuan dan kemapanan teknologi digital yang diterapkan dalam dunia pendidikan memudahkan dan mempercepat akses belajar termasuk di dalamnya sistem penyampaian materi ajar menjadi lebih cepat, lebih mudah dan lebih terjangkau.

b. E-Learning

Smaldino dalam Husniyatus (2017 : 161) menyamakan *online learning* dengan *e-learning* sambil menegaskan bahwa pembelajaran yang disampaikan lewat media berbasis computer dan internet. Padahal, penayangan program video yang termasuk kelompok digital sudah termasuk dalam lingkup *e-learning*. Begitu pula dengan penyajian pengajar yang menyampaikan sebagian materi dalam *slide presentation* termasuk pula sebagai *e-learning*.

Hakikatnya, *e-learning* ialah proses belajar yang menggunakan media elektronik, digital seperti multimedia. Dua definisi *e-learning* berikut menitikberatkan pada pengalaman belajar dan sumber belajar. Namun dalam perkembangannya masih dijumpai kendala dan hambatan untuk mengaplikasikan sistem *e-learning* ini, antara lain : (a) Masih kurangnya kemampuan menggunakan internet sebagai sumber pembelajaran; (b) Biaya yang diperlukan masih relatif mahal untuk tahap-tahap awal; (c) Belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui internet; dan (d) Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu. Selain kendala dan hambatan ini, kelemahan lain yang dimiliki oleh sistem *e-learning* ini yaitu hilangnya nuansa pendidikan yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik karena yang menjadi unsur utama dalam *e-learning* adalah pembelajaran.

Menurut Smaldino, penyediaan sumber belajar dan menciptakan pengalaman belajar menjadi aspek terpenting dalam penyelenggaraan *e-learning*. Fokus kedua definisi tetap, yaitu proses belajar. Pengalaman belajar seperti berlatih dalam suatu laboratorium maya, memecahkan masalah bersama-sama tim, dalam dunia maya sebaiknya dikembangkan dengan mengacu kepada teori belajar dan pembelajaran. Holmes dan Gardner menyebutkan bahwa prinsip belajar konstruktivistik penting dalam menciptakan sumber

belajar maya. Asumsi seseorang yang mengikuti *e-learning*, maka ia sedang melalui proses belajar mandiri. Untuk itu, agar ia terbantu mengembangkan dan menyusun pengetahuan sendiri, tanpa langsung bimbingan guru maka situasi belajar yang disediakan baginya haruslah konstruktivistik.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan kendala hambatan dan kelemahan sistem *e-learning* dikemukakan suatu pokok pikiran untuk mengkolaborasikan *e-learning* dengan sistem pembelajaran tradisional menggunakan ruangan kelas (*class-learning*), dalam hal ini jaringan internet dimanfaatkan sebagai sumber informasi yang akan disampaikan kepada peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Berkaitan dengan sistem pembelajaran klasikal (*class-learning*), maka pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran dapat diimplementasikan sebagai (a) *Browsing*; (b) *Resourcing*; (c) *Searching*; (d) *Consulting* dan *communicating*.

C. Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran

1. Pengertian Whatsapp

Whatsapp adalah aplikasi pesan untuk *smartphone* dengan *basic* mirip *BlackBerry Messenger*. *Whatsapp Messenger* merupakan bagian dari sosial media. Sosial media adalah aplikasi berbasis internet yang memungkinkan setiap penggunanya dapat saling berbagi berbagai macam konten sesuai dengan fitur pendukungnya. *Whatsapp Messenger* merupakan teknologi populer yang sangat berpotensi untuk dimanfaatkan sebagai alat pembelajaran, dan di dalam *Whatsapp Messenger* terdapat *Whatsapp Group* yang mampu membangun sebuah pembelajaran sebagai alternative untuk melakukan Pembelajaran Jarak Jauh di masa pandemic Covid-19 ini guna memutus mata rantai penyebaran virus Covid-19. Dengan adanya *Whatsapp Group*, guru dan siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran di dalamnya.

2. Manfaat *Whatsapp*

Group *WhatsApp* memiliki manfaat pedagogis, sosial dan teknologi. Aplikasi ini memberikan dukungan dalam pelaksanaan pembelajaran secara online. Group *WhatsApp* memungkinkan para penggunanya untuk menyampaikan pengumuman tertentu, berbagi ide dan sumber pembelajaran, serta mendukung terjadinya diskusi secara online. Aplikasi *Whatsapp Messenger* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, mempercepat terjadinya kelompok belajar dalam membangun dan mengembangkan ilmu pengetahuan serta pembelajaran dengan bantuan aplikasi online seperti *Whatsapp Messenger* dapat meningkatkan kolaborasi dalam pembelajaran, berbagi pengetahuan dan informasi yang berguna dalam proses pembelajaran dan mempertahankan kesenangan pembelajaran sepanjang masa. Manfaat *Whatsapp Group* dalam pembelajaran yaitu :

- a. *Whatsapp Group* memberikan fasilitas pembelajaran secara kolaboratif secara online antara guru dengan siswa ataupun semua siswa baik di sekolah maupun di rumah.
- b. *Whatsapp Group* merupakan aplikasi gratis yang mudah digunakan.
- c. *Whatsapp Group* dapat digunakan untuk berbagai komentar, tulisan, gambar, video, suara dan dokumen.
- d. *Whatsapp Group* memberikan kemudahan untuk menyebarluaskan pengumuman maupun mempublikasikan karyanya dalam Group.
- e. Informasi dan pengetahuan dapat dengan mudah dibuat dan disebarluaskan melalui berbagai fitur yang terdapat di dalam *Whatsapp Messenger* Menurut Eka dan Dwi (2018 : 26)

3. Dampak Positif dan Negatif *WhatsApp*

Menurut Nisa Khairuni (2016 : 99-100) Dampak positif yang timbul dari penggunaan situs jejaring sosial adalah sebagai berikut :

- a. Memudahkan kegiatan belajar, karena dapat digunakan sebagai sarana untuk berdiskusi dengan teman sekolah untuk mencari informasi/tugas.
- b. Mencari, menambah teman atau bertemu kembali dengan teman lama. Baik teman di sekolah, di lingkungan bermain atau teman yang bertemu melalui jejaring sosial.
- c. Menghilangkan kepenatan pelajar sebagai obat stress setelah seharian bergelut dengan pelajaran di sekolah. Misalnya : mengomentari status orang lain yang terkadang lucu dan menggelitik, bermain game dan lain sebagainya.

Adapun dampak negatif nya adalah sebagai berikut :

- a. Kurangnya interaksi dengan dunia luar. Kemunculan situs jejaring sosial menyebabkan interaksi personal secara tatap muka cenderung menurun. Masyarakat lebih memilih untuk menggunakan situs jejaring sosial karena lebih praktis.
 - b. Membuat kecanduan. Pengguna jejaring sosial dapat menghabiskan waktunya seharian di depan komputer karena kecanduan. Sehingga membuat produktivitas waktu mereka menjadi menurun karena sebagian besar hanya digunakan untuk bermain di jejaring sosial.
 - c. Pornografi. Tentu ada saja yang menyalahgunakan pemanfaatan dari situs tersebut untuk kegiatan yang berbau pornografi.
4. Langkah Penggunaan Aplikasi *WhatsApp* dalam Pembelajaran Online
- a. Tahap Persiapan

1) Membuat Grup *WhatsApp*

Membuat grup *WhatsApp* menjadi langkah awal yang harus dilakukan. Saat KBM Online, grup *WhatsApp* diibaratkan sebagai ruang kelas untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tempat dimana guru

mengajar. Jadi, ruang kelasnya tentu harus dipersiapkan terlebih dahulu.

2) Menggunakan *WhatsApp* Desktop

Ada baiknya seorang guru ketika hendak melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan *WhatsApp* desktop. Karena penggunaan *WhatsApp* desktop akan lebih memudahkan guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar online.

3) Materi

Siapkan materi pembelajaran. Ada baiknya membuat materi dengan beragam format yang menarik. Dapat menggunakan *Power Point*, dokumen atau video pembelajaran yang menarik.

4) Aturan Pembelajaran

Sebagaimana mengajar di kelas, saat mengajar lewat *WhatsApp* juga perlu memiliki aturan pembelajaran. Buat aturan pembelajaran terlebih dahulu. Misalnya tentang kesepakatan jam online atau larangan posting hal-hal diluar pelajaran di dalam grup *WhatsApp*.

5) Daftar Absensi

Guru juga perlu membuat daftar absensi sebelum KBM Online dimulai. Dapat menggunakan *Google Form* atau membuat *list* daftar hadir siswa.

6) Akses Internet

Ketika akan memulai KBM Online, pastikan guru dan murid sudah memiliki koneksi internet yang stabil. Untuk memudahkan dan melancarkan KBM Online.

b. Tahap Pelaksanaan

1) Gunakan Stiker dan Emoji

Memanfaatkan fitur stiker dan emoji yang terdapat pada *WhatsApp* misalnya dengan mengajak murid menggunakan

stiker dan emoji untuk mengungkapkan perasaannya saat pembelajaran online berlangsung. Penggunaan fitur stiker dan emoji dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan lebih rileks sehingga siswa memiliki minat untuk belajar.

2) Pesan Suara (*Voice Note*)

Dalam KBM Online, adakalanya seorang Guru menyampaikan dan menjelaskan materi melalui pesan suara atau *Voice Note*. Ini akan membuat hubungan antara Guru dan murid menjadi lebih dekat meski tidak bertatap muka. Selain itu, guru yang menjelaskan materi dengan menggunakan pesan suara akan membuat materi pembelajaran semakin mudah dimengerti oleh murid.

3) Diskusi *WhatsApp*

Dalam KBM Online, sesekali melibatkan murid untuk membentuk kelompok. Dimana nantinya mereka secara berkelompok akan berdiskusi dengan membagi materi belajar kepada setiap kelompok murid.

Diskusi *WhatsApp* membuat KBM Online lebih bervariasi. Guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar. Sehingga guru dan murid dapat berkolaborasi dalam menyampaikan materi pembelajaran.

c. Tahap Akhir

1) Kunci Grup

Mengunci grup *WhatsApp* sesuai KBM Online dapat mencegah adanya postingan diluar materi pembelajaran, dan menjaga agar tetap fokus pada materi atau mencegah menumpuknya pesan. Buatlah agar hanya admin yang dapat mengirimkan pesan.

2) Back Up Data

Setelah KBM Online berakhir, gunakan fitur pesan berbintang pada *WhatsApp* untuk menyimpan pesan penting seperti materi belajar yang sudah disampaikan oleh guru.

3) Refleksi Diri

Refleksi diri di akhir kegiatan dapat berupa mengevaluasi selama pembelajaran dilaksanakan. Apa saja yang perlu diperbaiki untuk KBM Online berikutnya. Dapat juga memberikan video motivasi sebagai hiburan di akhir kegiatan belajar (Carona, 2017 : 7).

D. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Menurut pengertian secara Psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi hidupnya (Slameto, 2003 : 2)

Belajar adalah aktifitas mental atau psikhis yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relative tetap dalam aspek-aspek : kognitif, psikomotor dan afektif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya. (Dimiyati, Mudjiono, 2013 : 200)

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai suatu keberhasilan belajar. Apabila terdapat peningkatan pada tingkah laku, kecakapan, pemahaman dan pengetahuan siswa, maka evaluasi hasil belajar akan meningkat. Hasil belajar menunjuk pada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar itu merupakan indikator adanya dan derajat perubahan tingkah laku siswa. (Oemar, 2003 : 155)

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan. Dengan demikian, tugas utama guru dalam kegiatan ini adalah merancang

instrumen yang dapat mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang dapat merubah pola pikir dan tingkah laku seseorang yang membutuhkan proses secara terus menerus selama hidupnya.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Jenis-jenis hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga macam ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris (Nanasudjana, 2011 : 22)

a. Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu : (Ainurrahman, 2012 : 49)

- 1) Pengetahuan atau ingatan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan di dalam ingatan.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
- 3) Aplikasi, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga dapat dipahami dengan baik.
- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

b. Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yaitu :

- 1) Penerimaan, mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- 2) Partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- 3) Penilaian, mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, menentukan sikap.
- 4) Organisasi, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- 5) Pembentukan pola hidup, mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi (Ainurrahman, 2012 : 51)

c. Ranah Psikomotor, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris yaitu :

- 1) Gerakan refleks
- 2) Keterampilan gerakan dasar
- 3) Kemampuan perseptual
- 4) Keharmonisan atau ketepatan
- 5) Gerakan keterampilan kompleks, dan
- 6) Gerakan ekspresif dan intepretatif.

Ketiga ranah ini harus diberikan kepada siswa secara maksimal dan seimbang, karena ketiganya merupakan satu kesatuan yang utuh. Maksudnya, apabila salah satu dari ketiga aspek tersebut tidak dilaksanakan dan diabaikan maka tujuan pendidikan tidak akan tercapai.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai macam hal dan berbagai macam cara, melalui pembelajaran siswa dituntut untuk berhasil dan mencapai tujuan yang mana telah ditetapkan dalam

pembelajaran tersebut, namun dalam hal ini ternyata terdapat beberapa faktor memengaruhi hasil belajar siswa.

a. Faktor Internal

Dalam faktor internal ini, akan dibagi menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan (Slameto, 2003 : 54)

1) Faktor Jasmani

- a) Faktor Kesehatan
- b) Cacat Tubuh

2) Faktor Psikologis

- a) Intelegensi
- b) Perhatian
- c) Minat
- d) Bakat
- e) Motif
- f) Kematangan
- g) Kesiapan

3) Faktor Kelelahan

