

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

Hafied Cangara (2007:1) Sebagai makhluk sosial manusia senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya. Ia ingin mengetahui lingkungan sekitarnya, bahkan ingin mengetahui apa yang terjadi dalam dirinya. Rasa ingin tahu ini memaksa manusia perlu berkomunikasi. Proses komunikasi pada hakikatnya adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan oleh seseorang (komunikator) kepada orang lain (komunikan). Pikiran bisa merupakan gagasan, informasi, opini dan lainlain yang muncul dari benaknya. Perasaan bisa berupa keyakinan, kepastian, keragu-raguan, kekhawatiran, kemarahan, keberanian, kegairahan, dan sebagainya yang muncul dari lubuk hati. Komunikasi sebagai suatu proses dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu proses primer dan proses sekunder. Proses Primer adalah proses penyampaian pikiran atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (*symbol*) sebagai media.

Lambang sebagai media primer dalam proses komunikasi adalah bahasa, isyarat, gambar, warna, dan lainnya yang secara langsung mampu menerjemahkan pikiran atau perasaan komunikator kepada komunikan. Sedangkan komunikasi dalam proses sekunder, yaitu proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama. Seorang komunikator menggunakan media kedua dalam melancarkan komunikasinya karena komunikan sebagai sasarannya berada di tempat yang relatif jauh atau jumlahnya yang banyak, media itu bisa melalui surat, telepon, teleks, surat kabar, majalah, radio, televisi, film, bahkan satelit dan masih banyak lagi media kedua yang sering digunakan dalam komunikasi. Kapan manusia mulai mampu berkomunikasi dengan manusia lainnya, tidak ada data otentik yang dapat menerangkan tentang hal itu. Hanya saja diperkirakan bahwa kemampuan manusia untuk berkomunikasi dengan orang lain secara lisan adalah suatu peristiwa yang berlangsung secara mendadak. Everett M. Roger (1986) “menilai peristiwa ini sebagai generasi pertama

kecakapan manusia berkomunikasi sebelum mampu mengutarakan pikirannya secara tulisan”.

1. Media

a. Pengertian Media

Azhar Azhar,(2011:2) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran, yang meliputi: a. Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, b. Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, c. Seluk-beluk proses belajar, d. Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, e. Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran, f. Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, g. Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, h. Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, i. Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’ ,’perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Gerlach dan Ely (1971) 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”. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Disamping sebagai sistem penyampaian atau pengantar, arti media yang sering diganti dengan kata mediator adalah penyebab atau alat turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

b. Landasan teoritis penggunaan media pendidikan

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1966:10-11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman

piktorial/gambar (*iconic*) dan pengalaman abstrak (*symbolic*). pengalaman langsung adalah mengerjakan, misalnya arti kata ‘simpul’ dipahami dengan langsung membuat ‘simpul’. Pada tingkatan kedua yang diberi label *iconic* (artinya gambar atau *image*), akata ‘simpul’ dipelajari dari gambar, lukisan, foto atau film.

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely (1971) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

1). *Ciri fiksatif (Fixative Property)*

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2). *Ciri manipulatif (Manipulative Property)*

Ciri ini memiliki makna bahwa transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar.

3). *Ciri Distributif (Distributive Property)*

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang secara bersama kejadian tersebut disajikan kepada jumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

d. Fungsi media pendidikan

Azhar Azhar,(2011:10) Ada empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris.

a. *Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang menampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik pada materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

b. *Fungsi Afektif*

Fungsi Afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.

c. *Fungsi Kognitif*

Fungsi Kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi *Kompensatoris*

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingat kembali. Dengan kata lain media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

e. Manfaat media pendidikan

Menurut Encyclopedia of Educational Reseach yang dikutip Azhar Arsyad (2002:25) Rincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

a. meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme, b. memperbesar perhatian siswa, c. meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap, d. memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa, e. menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup, f. membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa, g. memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang banyak dalam belajar.

2. Komunikasi

a. Pengertian Komunikasi

komunikasi adalah proses kegiatan pengoperan/penyampaian warta/berita/informasi yang mengandung arti dari satu pihak (seseorang atau tempat) kepada pihak (seseorang atau tempat) lain dalam usaha mendapatkan saling pengertian. Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan bahwa komunikasi adalah pengiriman atau penerimaan pesan atau berita antara dua orang atau lebih dengan cara yang tepat sehingga pesan yang dimaksud dapat dipahami; hubungan; kontak. Dapat juga di maksud komunikasi sebagai suasana yang penuh keberhasilan jika dan hanya jika penerima pesan memiliki makna terhadap pesan

tersebut dimana makna yang diperolehnya tersebut sama dengan apa yang dimaksudkan oleh sumber. Maka pengertian media komunikasi adalah suatu alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari komunikator kepada khalayak.

b. Proses Komunikasi

Laswell (dalam Wina Sanjaya, 2012:83), menyatakan, bahwa dalam proses komunikasi harus dapat menjawab pertanyaan "*who saywhat, in wich channel to whom and with what effect*". Yaitu : a. *Who* (siapa), berarti siapa yang menjadi komunikator, b. *Say what* (apa yang dikatakan), berarti isi pesan yang disampaikan harus diikuti atau dilaksanakan, c. *In wich channel* (saluran yang dipakai), saluran media yang dipakai dalam proses komunikasi adalah langsung atau tatap muka, d. *To whom* (kepada siapa), ini berarti sasaran atau komunikan, e. *With what effect* (efek yang timbul), akibat yang timbul setelah pesan itu disampaikan yaitu timbulnya suatu tindakan.

c. Unsur-unsur Komunikasi

Perkembangan terakhir adalah munculnya pandangan dari Joseph de Vito, K. Sereno dan Erika Vora yang menilai "faktor lingkungan merupakan unsur yang tidak kalah pentingnya dalam mendukung terjadinya proses komunikasi".

a. Sumber (*Source*)

Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok misalnya partai, organisasi atau lembaga. Sumber sering juga disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *source*, *sender* atau *encode*.

b. Pesan (*Message*)

Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi. Isinya bisa berupa ilmu pengetahuan,

hiburan, informasi, nasihat atau propaganda. Dalam bahasa Inggris pesan biasanya diterjemahkan dengan kata *message*, *content* atau *information*.

c. Media (*Channel*)

Media yang dimaksud di sini adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Terdapat beberapa pendapat mengenai saluran atau media. Ada yang menilai bahwa media bisa bermacam-macam bentuknya, misalnya dalam komunikasi antarpribadi pancaindera dianggap sebagai media komunikasi. Dalam komunikasi massa, media adalah alat yang dapat menghubungkan antara sumber dan penerima yang sifatnya terbuka, dimana setiap orang dapat melihat, membaca dan mendengarnya. Media dalam komunikasi massa dapat dibedakan kedalam dua kategori, yakni media cetak dan media elektronik. Media cetak seperti halnya surat kabar, majalah, buku, leaflet, brosur, stiker, buletin, hand out, poster, spanduk, dan sebagainya. Sedangkan media elektronik antara lain: radio, film, televisi, video recording, komputer, electronic board, audio cassette dan sebagainya.

d. Penerima (*Receiver*)

Penerima adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa saja satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara. Penerima biasa disebut dengan berbagai macam istilah, seperti khalayak, sasaran, komunikan, atau dalam bahasa Inggrisnya disebut *audience* atau *receiver*. Dalam proses komunikasi telah dipahami bahwa keberadaan penerima adalah akibat karena adanya sumber. Tidak ada penerima jika tidak ada sumber. Penerima adalah elemen penting dalam proses komunikasi, karena dialah yang menjadi sasaran dari komunikasi. Jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang seringkali menuntut perubahan, apakah pada sumber, pesan atau saluran

e. Efek

Pengaruh atau efek adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan, dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan. Pengaruh ini bisa terjadi pada pengetahuan, sikap dan tingkah laku seseorang,

karena pengaruh juga bisa diartikan perubahan atau penguatan keyakinan pada pengetahuan, sikap dan tindakan seseorang sebagai akibat penerimaan pesan.

f. Umpan balik

Ada yang beranggapan bahwa umpan balik sebenarnya adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima. Akan tetapi, sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima. Misalnya, sebuah konsep surat yang memerlukan perubahan sebelum dikirim, atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan itu mengalami gangguan sebelum ke tujuan. Hal-hal seperti ini menjadi tanggapan balik yang diterima oleh sumber.

g. Lingkungan

Lingkungan atau situasi adalah faktor-faktor tertentu yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi. Faktor ini dapat digolongkan atas empat macam, yakni lingkungan fisik, lingkungan sosial budaya, lingkungan psikologis, dan dimensi waktu.

d. Fungsi Komunikasi

Widjaja (2000:64) Komunikasi memiliki beberapa fungsi, seperti yang diungkapkan oleh Widjaja sebagai berikut :

1. Informasi : pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penyebaran berita, data, gambar, fakta dan pesan opini dan komentar yang dibutuhkan agar dapat dimengerti,
2. Sosialisai (pemasarakatan) : penyediaan sumber ilmu pengetahuan yang memungkinkan orang bersikap dan bertindak sebagai anggota masyarakat yang efektif,
3. Motivasi : mendorong orang menentukan pilihannya dan keinginannya, mendorong kegiatan individu dan kelompok berdasarakan tujuan bersama yang akan dikejar,
4. Perdebatan dan diskusi : menyediakan dan saling menukar fakta yang diperlukan untuk memungkinka persetujuan atau menyelesaikan perbedaan pendapat mengenai masalah publik,
5. Pendidikan : pengalihan ilmu pengetahuan sehingga mendorong pengembangan intelektual,
6. Memajukan kebudayaan : penyebaran hasil kebudayaan dan seni dengan maksud melestarikan warisan masa lalu,
7. Hiburan : penyebarluasan sinyal, simbol, suara

dan image dari drama, tari, kesenian dan lain-lain untuk rekreasi, kesenangan kelompok dan individu, 8. Integrasi : menyediakan bagi bangsa, kelompok dan individu kesempatan untuk memperoleh berbagai pesan yang mereka perlukan agar mereka dapat saling kenal dan mengerti dan menghargai kondisi, pandangan dan keinginan orang lain.

e. Jenis-jenis media komunikasi

Belajar akan berhasil jika hasil belajar itu memberikan rasa senang pada diri anak. Oleh karena itu setiap jawaban dari stimulus harus di ikuti dengan *reinforcements* tertentu, sehingga anak merasakan sukses berangkai. Sidney L. Pressey memperkenalkan mesin mengajar (teaching machine) sebagai perangkat keras yang harus diisi dengan perangkat lunak. Pressey menggunakan objektif yang dapat dinilai sendiri oleh anak. Ivan Pavlov terkenal dengan “*teori condisioning*” dan B.F. Skinner terkenal dengan “*pengajaran berprograma linear*”. Skinner adalah orang pertama memperkenalkan *programmed instruction* itu, itu selanjutnya diikuti oleh krauder dengan *pengajaran perprogama bercabang*.

Kemajuan yang diciptakan oleh manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teckhnologi membuat ilmu pengetahuan dan teknologi itu berkembang semakin pesat. Pola hidup manusia dengan kemajuan ilmu dan teknologi mempunyai hubungan erat, Pendidikan mungkin wadah paling menonjol dalam rangka kemajuan itu. Dalam ranga kegiatan Pendidikan, ada beberapa media yang dapat digunakan, mulai dari yang paling sederhana sampai kepada yang canggih. Beberapa media teckhnologi Pendidikan dimaksud anantara kain seperti yang di bawah ini :

1. Handphone

Telepon genggam sering disebut *handphone* (HP) atau telepon selular (ponsel) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, namun dapat dibawa kemana-mana (portabel, mobile) dan tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel. Handphone tersebut, merupakan pengembangan teknologi telepon yang dari masa ke masa mengalami

perkembangan, yang di mana perangkat *handphone* tersebut dapat digunakan sebagai perangkat *mobile* atau. Alat teknologi Pendidikan lainnya adalah mesin belajar dan belajar berprograma, laboratorium bahasa, computer, model, pameran, musem sekolah, dramatisasi dan demonstrasi, manusia sumber, surve masarakat, pelayanan, terhadap masarakat, kemah, kerja lapangan dan lain sebagainya juga merupakan media Pendidikan yang mengandung nilai – nilai Pendidikan.

2. Film

Film Pendidikan dianggap efektif untuk di gunakan sebagai alat bantu pengajaran. Film yang di putar di depan siswa harus merupakan bagian intergral dari kegiatan pengajaran.

Film mempunyai nilai tertentu, seperti dapat melengkapi pengalaman – pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, penyajian lebih baik karena mengadung nilai – nilai rekreasi, dapat memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya, sebagai pelengkap cacatan , menjelaskan hal – hal abstrak, rmengatasi rintangan Bahasa dan lain – lain.

3. Radio Pendidikan

Radio adalah alat elektronik yang muncul dari hasil teknolgi komunikasi. Melalui alat ini orang dapat mendengarkan siaran dari berbagai penjuru dan peristiwa. Radio pendidikan biasanya tidak di pergunakan penuh langsung untuk tujuan Pendidikan. Di radio pendidikan, biasanya siaran khusus untuk Pendidikan diatur dengan jadwal. Radio pendidikan mempunyai nilai tertentu, seperti memberikan berita yang up to dete, menarik minat, jangkawan luas, berdasaran kenyataan, mendorong kreatif, mempunyai nilai rekreatif.

4. Televisi pendidik

Televisi adalah alat elektronik yang berfungsi menyebarkan gambar dan diikuti oleh suara tertentu. Pada dasarnya sama dengan gambar hidup bersuara. Televisi Pendidikan deanggap barang mewah, karena sulit dijangkau. penggunaan televisi, dapat dilakukan dengan beberapa alternatif.

- a. Televisi siaran, yaitu pemancaran melalui saluran televisi umum dengan berkas pancaran meluas atau tidak bertuju ke arah tertentu. Pemancaran ini merupakan rangkaian terbuka (open circuit) dan umumnya dapat di terima oleh pesawat penerima biasa
- b. Televisi rangkaian tertutup (closed circuit television) yang pancarannya tidak dapat melalui kabel koaxial atau gelombang mikro (untuk ini diperlukan peralatan penerimaan khusus).
- c. Televisi pengajaran dengan pelayanan tertentu (instructional television fixed service), yaitu sistem pemancaran dan penerimaan televisi pada frekuensi istimewa yang khusus dialokasikan.
- d. Televisi slow scan yaitu sistem pemancaran gambar mati secara bertahap dengan melalui saluran telepon atau radio biasa. Sistem ini mirip dengan faksimile, hanya dalam slow scan gambar dibentuk dalam waktu yang singkat dan gambar disajikan dalam CRT (cathode ray tube) sedangkan faksimile memproduksi kopi cetak (copy printout) dalam waktu yang lebih lama.
- e. Televisi time shared, suatu rangkaian sistem yang satu saluran televisi memancarkan, misalnya 300 gambar mati kepada 300 penonton yang berlainan, masing- masing untuk 30 detik. Biasanya kita mengamati 300 frame yang berurutan dari satu gambar yang hidup.
- f. Teleblackboard yaitu suatu Teknik yang di kembangkan oleh ITB dengan berkerjasama T.H Delf yang mampu memancarkan secara serentak suara dengan tulisan dan garis yang di buat di sebidang papan khusus.

Televisi Pendidikan mempunyai nilai tertentu, yaitu bersifat langsung dan nyata, jangkauan luas, memungkinkan penyajian aneka ragam peristiwa dan menarik minat

5. Buku pelajaran

Buku pelajaran merupakan alat pelajaran yang paling populer dan banyak digunakan di tengah – tengah penggunaan alat pelajaran lainnya, lebih – lebih akhir – akhir ini, di mana alat cetak telah memasuki abad super modern. Buku pelajaran mempunyai nilai tertentu, seperti membantu guru dalam menyelesaikan kurikulum, memudahkan kontinuitas pelajaran, dapat di jadikan pegangan,

memancing aspirasi, dapat menyajikan materi yang seragam, mudah diulang dan sebagainya

3. Hasil Belajar

A. Pengertian Hasil Belajar

Purwanto (2009:44) Hasil belajar seringkali dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (product) menunjukkan pada suatu perolehan akibat dilakukannya sesuatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan pada individu yang belajar. Perubahan itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar. Dari pengertian tersebut dapat diartikan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar yang diperoleh melalui usaha dalam menyelesaikan tugas belajar. Bukti keberhasilan usaha yang telah dicapai setelah seseorang mengikuti kegiatan pembelajaran melalui pengukuran serta penilaian usaha belajar. Seseorang bisa dikatakan berprestasi jika dia telah memperoleh sesuatu kemajuan atas usaha yang telah dilakukannya. Pencapaian prestasi seringkali disertai dengan adanya usaha yang keras.

B. Indikator Hasil Belajar.

Hasil belajar pada dasarnya adalah hasil akhir yang diharapkan dapat dicapai setelah seseorang belajar. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu merupakan suatu target atau tujuan pembelajaran. Indikator hasil belajar menurut Benjamin S. Bloom, memaparkan bahwa hasil belajar diklarifikasikan kedalam 3 ranah yaitu :

a. Ranah Kognitif

Berkean dengan hasil belajar intelektual ranah kognitif terdiri dari 6 aspek, yaitu :

- 1) Pengetahuan hafalan (*knowledge*) ialah tingkat kemampuan untuk mengenal atau mengetahui adanya respon, fakta, atau istilah- istilah
Tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya
- 2) Pemahaman adalah kemampuan memahami arti konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Pemahaman dibedakan menjadi 3 kategori :
 - (a) Pemahaman terjemahan,
 - (b) Pemahaman penafsiran,
 - (c) Pemahaman eksplorasi.
- 3) Aplikasi atau penerapan adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkret yang dapat berupa ide, teori atau petunjuk teknis.
- 4) Analisis adalah kemampuan menguraikan suatu integrasi atau situasi tertentu kedalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.
- 5) Sintesis yaitu penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk menyeluruh.
- 6) Evaluasi adalah membuat suatu penilaian tentang suatu pernyataan, konsep, situasi, dan lain sebagainya.

b. Ranah Afektif

Berkenaan dengan sikap dan nilai sebagai hasil belajar, ranah afektif terdiri dari :

- 1.) Menerima, merupakan tingkat terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulus secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
- 2) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulus dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- 3) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencapai jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas yang terjadi.
- 4) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- 5) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan- pertimbangan.

c. Ranah Psikomotor

Ranah psikomotor berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan antara lain: 1. Gerakan tubuh, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang mencolok, 2. Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga dan badan, 3. Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata, 4. Kemampuan berbicara, merupakan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan.

Untuk mempermudah mengetahui hasil belajar, maka indikator hasil belajar yang digunakan pada penelitian ini adalah indikator hasil belajar Benjamin S. Bloom. Hal ini didasarkan pada alasan bahwa ke 3 ranah yang diajukan lebih terukur dalam artian bahwa untuk mengetahui hasil belajar yang dimaksudkan mudah dan dapat dilaksanakan, khususnya pada pembelajaran yang bersifat formal.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Bobbi dePorter (2000:57) mengutip pendapat Dr. Vernon A. Magnesen, bahwa orang belajar 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat dan 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan dan 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan. Dengan demikian, keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh sejauh mana keterlibatan anak didik untuk berpikir cerdas, berbicara, mengutarakan pendapatnya dan melaksanakan atau mempraktekkan apa yang diucapkan. Selanjutnya Bobbi dePorter menjelaskan bahwa keberhasilan belajar ditentukan juga dengan suasana menyenangkan dan menggembirakan. Pasti akan sulit menikmati belajar jika seorang anak didik merasa tidak nyaman dan tertekan dalam proses belajar mengajarnya. Dalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah faktor instrumental yang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang

tercapainya keluaran yang dikehendaki. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yakni:

a. Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda ini selalu terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik. Keduanya mempunyai pengaruh cukup signifikan terhadap belajar anak didik disekolah. Oleh karena itu kedua lingkungan ini akan dibahas satu demi satu dalam uraian berikut:

b. Lingkungan Alami

Pencemaran lingkungan hidup merupakan malapetaka bagi peserta didik yang hidup didalamnya salah satunya udara yang tercemar, oleh karena itu keadaan suhu dan kelembaban udara berpengaruh terhadap belajar peserta didik disekolah. Belajar dengan keadaan udara yang segar akan lebih baik hasilnya daripada belajar dalam keadaan udara yang pengap.

c. Lingkungan Sosial Budaya

Sebagai anggota masyarakat, anak didik tidak bisa melepaskan diri dari ikatan sosial. Sistem sosial yang terbentuk mengikat perilaku anak didik untuk tunduk pada norma-norma sosial, susila, dan hukum yang berlaku dalam masyarakat. Demikian juga halnya disekolah, ketika anak didik berada disekolah, maka dia berada dalam sistem sosial disekolah. Peraturan dan tata tertib sekolah harus anak didik taati. Pelanggaran yang dilakukan oleh anak didik akan dikenakan sanksi sesuai dengan jenis berat ringannya pelanggaran. Lahirnya peraturan sekolah bertujuan untuk mengatur dan membentuk perilaku anak didik yang menunjang keberhasilan belajardisekolah.

d. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan belajar anak didik disekolah. Adapun yang terdapat dalam faktor instrumental yakni:

1. Kurikulum: tanpa kurikulum kegiatan belajar mengajar tidak dapat berlangsung, sebab materi apa yang harus guru sampaikan dalam suatu pertemuan kelas, sebelum guru programkan sebelumnya. Setiap guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rincikan jelas sasarannya.
2. Program: Setiap sekolah mempunyai program pendidikan. Program pendidikan disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan yang dirancang. Program pendidikan disusun berdasarkan potensi sekolah yang tersedia, baik tenaga, sarana dan prasarana.
3. Sarana dan fasilitas: Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. Salah satu persyaratan untuk membuat suatu sekolah adalah pemilikan gedung sekolah, yang didalamnya ada ruang kelas, ruang kepala sekolah, ruang dewan guru, ruang perpustakaan, ruang BP, ruang tata usaha, auditorium, dan halaman sekolah yang memadai. Semua bertujuan untuk memberikan kemudahan pelayanan anak didik.
4. Guru: guru merupakan unsure manusiawi dalam pendidikan kehadiran guru mutlak diperlukan didalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tetapi guru tidak ada, maka tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah. Jangankan ketiadaan guru, kekurangan guru saja sudah merupakan masalah. mata pelajaran tertentu pasti kekosongan guru yang dapat memegangnya. Itu berarti mata pelajaran itu tidak dapat diterima anak didik, karena tidak ada guru yang memberikan pelajaran untuk mata pelajaran itu.

e. Kondisi Fisiologis

Pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlaianan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran. Demikian pendapat Noehi Nasution, dkk

f. Kondisi Psikologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tertentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, maka dari itu minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan-kemampuan kognitif adalah faktor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik. Demi jelasnya, kelima faktor ini akan diuraikan satu demi satu. Yakni :

- a) Minat: suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pertanyaan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya. Dapat pula dipartisipasikan dalam suatu aktivitas.
- b) Kecerdasan: seorang ahli seperti Raden Cahaya Prabu berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi sangat pesat pada masa umur balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja. Taraf intelegensi tidak mengalami penurunan, yang menurun hanya penerapannya saja, terutama setelah berumur 65 tahun ke atas bagi mereka alat indranya mengalami kerusakan.
- c) Bakat: disamping *intelegensi* (kecerdasan), bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap proses dan hasil belajar seseorang. Hampir tidak ada orang yang membantah bahwa belajar pada bidang yang sesuai dengan bakat memperbesar kemungkinan berhasilnya usaha itu. Akan tetapi banyak sekali hal-hal yang menghalangi untuk terciptanya kondisi yang sangat diinginkan oleh setiap orang.
- d) Motivasi: mengingat motivasi merupakan motor penggerak dalam perbuatan, maka bila anak didik yang kurang memiliki motivasi intrinsik, diperlukan dorongan dari luar, yaitu motivasi ekstrinsik agar anak didik termotivasi untuk belajar. Disini diperlukan pemanfaatan bentuk-bentuk motivasi secara kurat dan bijaksana. Penjabaran dan pembahasan lebih mendalam tentang bentuk-bentuk motivasi dalam belajar.

4. Ilmu Pengetahuan Sosial

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Sardjiyo,dkk (2014:27) IPS, seperti halnya IPA, Matematika, dan Bahasa Indonesia merupakan bidang studi. Dengan demikian, IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan. Dari gejala dan masalah sosial tadi ditelaah, dianalisis faktor-faktornya sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya. Memperhatikan kerangka kerja IPS, seperti yang dikemukakan di atas dapat ditarik pengertian IPS sebagai berikut.

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. Jika diartikan, seperti di atas maka apakah bedanya dengan studi sosial? Jawabnya adalah tidak ada bedanya atau apa yang diistilahkan sebagai studi sosial di negara-negara yang berbahasa Inggris itu sama dengan IPS di negeri kita. Oleh karena itu, sifat IPS sama dengan studi sosial, yaitu praktis interdisipliner dan diajarkan mulai dari pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. IPS yang diajarkan pada pendidikan dasar dan menengah, menjadi dasar pengantar bagi mempelajari IPS/Studi Sosial ataupun ilmu Sosial di Perguruan Tinggi. Bahkan dalam kerangka kerjanya dapat saling melengkapi. Hasil penelaahan IPS dapat dimanfaatkan oleh ilmu sosial, dan sebaliknya hasil kajian ilmu sosial, dapat dimanfaatkan oleh IPS.

b. Tujuan dan manfaat pendidikan IPS di sekolah dasar

Sardjiyo,dkk (2014:28) Setiap bidang studi yang tercantum dalam kurikulum sekolah, telah dijiwai oleh tujuan yang harus dicapai oleh pelaksanaan Proses Belajar Mengajar (PBM) bidang studi tersebut secara keseluruhan. Tujuan ini disebut *tujuan kurikuler* yang merupakan penjabaran lebih lanjut dari Tujuan Institusional dan tujuan Pendidikan Nasional. Tujuan kurikuler yang dimaksud

adalah tujuan pendidikan IPS. Secara keseluruhan tujuan pendidikan IPS di SD adalah sebagai berikut,

1. Membekali anak didik dengan pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya kelak di masyarakat.
2. Membekali anak didik dengan kemampuan mengidentifikasi, menganalisis dan menyusun alternatif pemecahan masalah sosial yang terjadi dalam kehidupan di masyarakat.
3. Membekali anak didik dengan kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian.
4. Membekali anak didik dengan kesadaran, sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut.
5. Membekali anak didik dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi

Dan kurikulum IPS tahun 2006 bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dalam kegiatan pembelajaran ilmu Pengetahuan Sosial, siswa dapat dibawa langsung ke dalam lingkungan alam dan masyarakat. Dengan lingkungan alam sekitar, siswa akan akrab dengan kondisi setempat sehingga mengetahui makna serta manfaat mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial secara nyata.

Di samping itu, dengan mempelajari sosial/masyarakat, siswa secara langsung dapat mengamati dan mempelajari norma-norma/peraturan serta kebiasaan-kebiasaan baik yang berlaku dalam masyarakat tersebut sehingga siswa mendapat pengalaman langsung adanya hubungan timbal balik yang saling mempengaruhi antara kehidupan pribadi dan masyarakat. Dengan kata lain manfaat yang diperoleh setelah mempelajari ilmu pengetahuan sosial di samping mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula mengembangkannya serta bermanfaat pula dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Pada ruang lingkup mata pelajaran IPS SD meliputi aspek-aspek sebagai berikut.

1. Manusia, tempat dan Lingkungan.
2. Waktu, Keberlanjutan dan Perubahan.
3. Sistem Sosial dan Budaya.
4. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan

B. Kerangka Berpikir

Seiring perkembangan zaman dan semakin deras arus globalisasi, semua bidang dalam kehidupan merasakan perubahannya, tak terkecuali dengan bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan, dampak yang sangat terasa adalah sarana dan prasarana serta berbagai fasilitas di sekolah menjadi lebih baik, sehingga proses belajar yang tadinya membosankan dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. Siswa dan guru menjadi lebih nyaman berada di sekolah.

Namun, dampak globalisasi belum dirasakan di semua sekolah. Masih banyak sekolah yang minim sarana dan prasarana serta fasilitasnya. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswanya. Di sini ditemui permasalahan yaitu banyak guru-guru khususnya guru pada jenjang sekolah dasar sudah berusia lanjut sehingga dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode atau cara mengajar yang konvensional yaitu dengan metode ceramah saja. Akibatnya siswa menjadi malas-malasan saat

belajar, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar. Siswa juga menjadi kurang memahami akan materi yang disampaikan guru. Khususnya pada mata pelajaran IPS, kebanyakan guru hanya mengajarkan melalui metode ceramah saja. Pelajaran IPS yang harusnya menyenangkan malah membuat sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS membosankan. Hal itu tidak lain karena penyampaian materi yang dilakukan oleh gurunya.

Dalam bidang pendidikan, dampak yang sangat terasa adalah sarana dan prasarana serta berbagai fasilitas di sekolah menjadi lebih baik, sehingga proses belajar yang tadinya membosankan dapat dilaksanakan dengan lebih menyenangkan. Siswa dan guru menjadi lebih nyaman berada di sekolah.

Namun, dampak globalisasi belum dirasakan di semua sekolah. Masih banyak sekolah yang minim sarana dan prasarana serta fasilitasnya. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa-siswanya. Di sini ditemui permasalahan yaitu banyak guru-guru khususnya guru pada jenjang sekolah dasar sudah berusia lanjut sehingga dalam menyampaikan materi pelajaran hanya menggunakan metode atau cara mengajar yang konvensional yaitu dengan metode ceramah saja. Akibatnya siswa menjadi malas-malasan saat belajar, cepat bosan, dan kurang termotivasi dalam belajar. Siswa juga menjadi kurang memahami akan materi yang disampaikan guru. Khususnya pada mata pelajaran IPS, kebanyakan guru hanya mengajarkan melalui metode ceramah saja. Pelajaran IPS yang harusnya menyenangkan malah membuat sebagian besar siswa beranggapan bahwa pelajaran IPS membosankan. Hal itu tidak lain karena penyampaian materi yang dilakukan oleh gurunya.

Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan sosial bermasyarakat yang dinamis. Jika guru menyampaikan pembelajaran dengan metode dan media yang lebih menyenangkan, siswa akan tertarik mempelajari mata pelajaran IPS. Karena di dalam mata pelajaran IPS banyak terdapat cerita-cerita perjuangan yang menarik, berbagai macam keragaman budaya, dan lainnya. Agar siswa dapat mengetahui materi pelajaran IPS secara luas dan nyata, salah satu cara yang dapat dilakukan

adalah dengan menggunakan media elektronik sebagai media pembelajaran. Melalui media elektronik, siswa dapat melihat teks, gambar, audio, video, dan ilustrasi mengenai materi pelajaran IPS yang tidak dapat mereka lihat di buku ataupun melalui mendengarkan penjelasan dari guru. Siswa harus terlibat langsung dalam proses pembelajaran agar mereka lebih memahami dan tidak mudah melupakan materi yang telah disampaikan. Dengan memahami materi yang telah disampaikan, siswa akan mampu mendapatkan nilai yang memuaskan pada saat ujian.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data (Sugiyono,2011:96). Dari kerangka pikiran di atas dapat dirumuskan hipotesisnya sebagai berikut :

1. Ha, ada Pengaruh Media Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 040452 Kabanjahe Tahun Pelajaran 2020/2021