

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (*wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim menuju penerima pesan.¹ Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang bermakna perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima.²

Media pembelajaran adalah manusia, materi atau alat penunjang yang berperan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan, baik berupa alat-alat grafis, *photografis*, atau alat elektronik yang dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi secara visual atau verbal.³ Menurut Nana Syaodih media merupakan berbagai macam bentuk perangsang dan alat yang disiapkan guru guna memotivasi siswa terus belajar, semisal alat-alat elektronika seperti mesin pengajaran, flim, televisi, dan lain sebagainya.⁴

Menurut Abdul Wahab media merupakan alat pendukung yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran diantaranya berbentuk buku, *tape recorder*, kaset, video camera dsb. Dengan demikian,

¹ Azhar Arsyad. Op.cit. hal 3-4.

² Daryanto, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Gava Media, 2013, hal 4.

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2015) hal 3.

⁴ Nana Syaodi Sukmadinata, *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktik*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2017), hal 108.

media pembelajaran adalah komponen peralatan fisik atau sumber belajar yang isinya terdapat materi pembelajaran dan dapat merangsang siswa untuk belajar.⁵

Association for Education Association Technology (AECT), mengemukakan bahwa kata media diartikan sebagai segala bentuk dan perantara yang digunakan untuk proses informasi. Agak berbeda dengan istilah itu semua adalah pengertian yang diberikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) menyatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik literal maupun audiovisual serta peralatannya, medianya hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca.⁶ Media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran⁷

Media dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, yang dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar.⁸ Dalam studi komunikasi, istilah media sering dikaitkan pada kata massa yang bentuknya dapat dilihat dalam bentuk surat kabar, majalah, radio, televisi, komputer, internet, dan lain sebagainya. Seiring dengan kemajuan teknologi dan informasi, media menjadi suatu kajian menarik dan banyak diminati pada seluruh disiplin

⁵ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN-MALIKI Press, 2017) hal 26.

⁶ Laela Vitrocin Maulida, "Pengembangan Media *Flash Card* dalam Pembelajaran Bahasa Arab untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas V di MI Bahrul Ulum Kota Batu", UIN Malik Ibrahim Malang, 2018.

⁷ Fathul Mujib dan Nailu Rahmawati, *Metode Permainan-permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Jogyakarta: Diva Press, 2011), hal 64-65.

⁸ Giri Wanto, *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*, (Jogyakarta: Laksitas, 2016) hal 2

ilmu walaupun dengan penamaan yang sedikit berbeda. Istilah media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi. Istilah media juga sering dipakai secara sama dengan teknologi pembelajaran. Hal ini dapat dimaklumi karena dalam perkembangan awal teknologi pembelajaran memberikan penekanan pada tiga unsur utama; guru, kapur dan buku teks.⁹ Jadi, media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar siswa dapat menerima pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, agar menciptakan suasana lingkungan belajar dapat terbangun dengan baik.

Dari definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian media pembelajaran merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan informasi atau pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan penerima (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada siswa. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

2. Urgensi Penggunaan Media

Kegiatan belajar mengajar merupakan sebuah proses komunikasi yang dilakukan guru dengan siswa yang saling bertukar pikiran untuk mengembangkan ide pikiran. Dalam komunikasi sering timbul dan

⁹ Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Prenadamedia Grup, 2018) hal 5

terjadinya penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa, kurangnya minat dan kegairahan, dan sebagainya.

Dengan demikian salah satu usaha untuk mengatasi keadaan tersebut ialah menggunakan media secara integritas dalam proses belajar mengajar, karena media berfungsi sebagai penyaji stimulus informasi, sikap, dan lain-lain, dan juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi. Dalam hal tertentu media juga berfungsi untuk mengatur langkah-langkah maju serta untuk memberikan umpan balik.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar mempunyai nilai-nilai praktis yang mampu membantu panyampaian informasi pada saat proses belajar mengajar sebagai berikut:¹⁰

- a. Menggunakan media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa atau mahasiswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dua orang anak yang hidup didua lingkungan yang berbeda akan mempunyai pengalaman yang berbeda pula. Dalam hal tersebut media dapat mengatasi perbedaan-perbedaan tersebut.

¹⁰Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pres, 2002) hal 13-15

- b. Media dapat mengatasi keterbatasan ruang kelas. Banyak hal yang sulit dialami secara langsung oleh siswa di dalam kelas, seperti; objek yang terlalu besar atau terlalu kecil, gerakan benda yang diamati terlalu cepat atau terlalu lambat. Maka dengan menggunakan media akan dapat mengatasi kesulitan tersebut.
- c. Menggunakan media dapat menciptakan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan kepada hal-hal yang dianggap penting sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis. Penggunaan media, seperti; gambar film, model, grafik, dan lainnya dapat memberikan konsep dasar yang benar.
- f. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru. Dengan menggunakan media, horizon pengalaman anak semakin luas, persepsi semakin tajam, dan konsep-konsep dengan sendirinya semakin lengkap, sehingga keinginan dan minat yang baru untuk belajar selalu timbul.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Pemasangan gambar di papan buletin, pemutaran film dan mendengarkan audio dapat menimbulkan rangsangan tertentu ke arah keinginan untuk belajar.

- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari suatu yang konkrit sampai kepada yang abstrak. Sebuah film tentang suatu benda atau kejadian yang tidak dapat dilihat secara langsung oleh siswa, akan dapat memberikan gambaran yang konkrit tentang wujud, ukuran, dan lokasi. Di samping itu dapat pula mengarahkan kepada generalisasi tentang arti kepercayaan suatu kebudayaan dan sebagainya.

3. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas, sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan tersebut.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra.
- c. Menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar.
- d. Menimbulkan semangat belajar pada siswa.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih dipahami oleh siswa.

- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, siswa tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.¹¹
- e. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, Setiap siswa mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam.
- f. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajaran, penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh.
- g. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

¹¹ Muhammad Yaumi, hal 120-121

- h. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media.¹²

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran dapat memperjelas pesan guru kepada siswa, pembelajaran lebih bervariasi dan dapat menarik perhatian siswa dan membuat siswa lebih semangat dalam kegiatan pembelajaran.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai klasifikasi media pembelajaran yang digunakan saat ini. Menurut Rudy Bretzyang dimuat dalam Kemdiknas mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tujuh kelompok sebagai berikut:¹³

- a. Audiovisual gerak, seperti film bersuara, pita video, film pada televisi, dan animasi.
- b. Audiovisual diam, seperti film rangkai suara, laman suara, dan *sound slide*.
- c. Audio semi gerak, seperti tulisan bersuara.
- d. Media visual gerak, seperti film bisu.
- e. Media visual diam, seperti halaman cetak, foto, *microphone*, slide bisu.

¹² Iwan Falahudin, "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran", *Jurnal Lingkar Widya Swara*, Edisi 1 No 4, 2014

¹³ Ratumanan dan Imas Rosmiati, *Perencanaan Pembelajaran*, (Depok: Rajawali Press, 2019) hal 275-277.

- f. Media audio, seperti radio, dan telepon.
- g. Media cetak, seperti buku, koran, majalah, modul, dan bahan ajar mandiri.

Klasifikasi media pembelajaran sebagaimana yang terdapat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. 1 Klasifikasi Media Pembelajaran

No	Kelompok Media	Media Instruksional
1	Audio	Pita audio (rol atau kaset), piringan audio, radio (rekaman siaran)
2	Cetak	Buku teks terprogram, buku pegangan/ manual, buku tugas
3	Audio-cetak	Buku latihan dilengkapi kaset, gambar/poster (dilengkapi audio)
4	Proyek visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>), film rangkai (berisi pesan verbal)
5	Proyek visual diam dengan audio	Film bingkai (<i>slide</i>) suara, film rangkai suara
6	Visual gerak	Film bisu dengan judul (<i>caption</i>)
7	Visual gerak dengan audio	Film suara, video/VCD/DVD
8	Benda	Benda nyata, model tiruan (<i>mock up</i>)
9	Komputer	Media berbasis computer, <i>computer assisted instructional</i> (CAI), <i>computer managed instruksional</i> (CMI)

Klasifikasi jenis media pembelajaran dari beberapa aspek berbeda sebagai berikut:

- a. Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi jenis berikut.
 - 1) Media auditif, yaitu media yang mengeluarkan bunyi/suara yang dapat didengar oleh telinga, seperti radio dan rekaman suara.
 - 2) Media visual, yaitu media yang dapat dilihat oleh mata namun tidak memiliki suara, contoh *filmslide*, foto, transparansi, lukisan,

gambar dan berbagai bentuk bahanyang dicetak seperti media grafis.

- 3) Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsure gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide audio*, dan lain sebagainya. Media audiovisual ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dibagi menjadi 2 jenis berikut ini.
- 1) Media yang meliputi daya liput luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Menggunakan media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang actual secara serentak tanpa harus menggunakan ruang khusus.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti *film slide*, film, video, dan lain sebagainya.
- c. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dibagi menjadi jenis berikut.
- 1) Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, *film strip*, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus, seperti film projector untuk memproyeksikan film, *slide projector*, untuk memproyeksikan film slide. *Over Head Projector* (OHP) untuk memproyeksikan

transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.

- 2) Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Istilah sumber pembelajaran dan pengelompokan sumber pembelajaran sebagai berikut.

- a. Benda riil, terdiri atas pembicaraan tamu, objek dan alat, model dan model tiruan (*mock ups*)
- b. Material dua dimensi, terdiri atas kertas cetakan; *chalkboard* dan *flipcard*; diagram, *chart*, dan grafik; foto; dan lain sebagainya.
- c. Rekaman audio, terdiri atas rekaman kaset audio, dan rekaman CD audio.
- d. Proyeksi gambar, terdiri atas transparansi *overhead*, computer pembangkit gambar, *slide*, dan rentetan foto di film (*filmstrips*).
- e. Proyeksi gambar bergerak, terdiri atas film, dan siaran ulang TV (*vidiotapes*)
- f. Kombinasi media, terdiri atas kertas cetakan-*audiotape*, *slide-audiotape*, *filmstripe-audiotape*, dan multigambar-*audiotape*.
- g. Teknologi interaktif, terdiri atas pembelajaran berbasis computer (*computer based instruction*) dan computer interaktif/disket video atau aplikasi multimedia.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran sangat penting untuk membantu proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan mampu membantu siswa dalam belajar berikut ini adalah bagaimana cara untuk memilih media pembelajaran.

- a. Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari diri siswa sebelum meminta perhatiannya untuk mengerjakan tugas dan latihan. Pengalaman yang akan dialami siswa harus relevan dan bermakna bagi diri siswa. Oleh sebab itu, perlu menciptakan minat dengan pemberian motivasi dari informasi yang terdapat dari media pembelajaran tersebut.
- b. Perbedaan individual. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor yang mempengaruhi hal tersebut seperti kemampuan intelegensi, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar. Media digunakan harus menyesuaikan berdasarkan tingkat pemahaman siswa dalam menyampaikan informasi.
- c. Tujuan pembelajaran. Sebelum memulai pembelajaran siswa diberitahukan apa yang diharapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar.
- d. Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan dipelajari diatur dan diorganisasikan kedalam urutan-urutan yang bermakna. Siswa akan memahami dan

mengingat lebih lama materi pelajaran yang secara logis disusun dan diurut-urutkan secara teratur. Disamping itu, tingkatan materi yang akan disajikan berdasarkan kompleksitas dan tingkat kesulitan isi materi. Dengan cara seperti ini dalam pengembangan dan penggunaan media, siswa dapat dibantu untuk secara lebih baik mensintesis dan memadukan pengetahuan yang akan dipelajari.

- e. **Persiapan sebelum belajar.** Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang diperlukan secara memadai yang mungkin merupakan prasyarat untuk menggunakan media dengan baik dan lancar.
- f. **Emosi.** Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. Media pembelajaran adalah cara yang sangat baik untuk menghasilkan respons emosional seperti takut, cemas, empati, cinta kasih, dan kesenangan. Oleh karena itu, perhatian khusus harus ditunjukkan kepada elemen-elemen rancangan media jika hasil yang diinginkan berkaitan dengan pengetahuan dan sikap.
- g. **Partisipasi.** Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasi informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. Oleh sebab itu, belajar memerlukan kegiatan. Partisipasi aktif siswa lebih baik daripada mendengarkan dan menonton secara pasif. Partisipasi artinya kegiatan mental atau fisik yang terjadi di sela-sela penyajian materi pelajaran. Dengan partisipasi kesempatan lebih

besar terbuka bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi pelajaran.

- h. Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkat apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya . pengetahuan tentang hasil belajar, pekerjaan yang baik, atau kebutuhan untuk perbaikan pada sisi-sisi tertentu akan memberikan sumbangan terhadap motivasi belajar yang berkelanjutan.
- i. Penguatan (*reinforcement*). Apabila siswa berhasil belajar, ia didorong untuk terus belajar. Pembelajaran yang didorong oleh keberhasilan amat bermanfaat, dapat membangun kepercayaan diri, dan secara positif mempengaruhi perilaku dimasa-masa yang akan datang.
- j. Latihan dan pengulangan. Sesuatu hal baru jarang sekali dapat dipelajari secara efektif hanya dengan sekali jalan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, haruslah pengetahuan atau keterampilan itu sering diulangi dan dilatih dalam berbagai konteks. Dengan demikian dapat tersimpan di dalam ingatan jangka panjang siswa.
- k. Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau mentrasfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru. Tanpa dapat melakukan ini, pemahaman sempurna belum dapat dikatakan dikuasai. Siswa sudah pernah dikenalkan atau menemukan generalisasi (konsep, prinsip, atau

kaidah) yang berkaitan dengan tugas. Kemudian siswa diberi kesempatan untuk menalar dan memutuskan dengan menerapkan generalisasi atau prosedur terhadap berbagai masalah atau tugas baru.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar berasal dari bahasa belanda “*prestatie*” atau dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Prestasi selalu dikaitkan dengan kegiatan tertentu, seperti yang dikemukakan oleh Abdullah bahwa dalam setiap proses akan selalu terdapat hasil nyata yang dapat diukur dan dinyatakan sebagai hasil belajar seseorang. Sedangkan menurut Oemar Hamalik bahwa hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak tahu menjadi tahu.¹⁴

Dari definisi hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan, antara lain adalah pengertian hasil belajar menurut Ahmad Susantoyakni, “perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap”.¹⁵

Pengertian hasil belajar menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain adalah, “Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan

¹⁴ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hal 30

¹⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013) hal 5

pengajaran dinyatakan hasil apabila tujuan intruksional khususnya dapat tercapai. Dan untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan intruksional, guru perlu mengadakan tes formatif setiap selesai menyajikan satu bahasan kepada siswa”¹⁶

Dari uraian definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar atau setelah mengalai interaksi dengan lingkungannya guna untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang akan menimbulkan tingkah laku sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Ruang Lingkup Hasil Belajar

Ruang lingkup hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu diklasifikasi dalam tiga domain yaitu:

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terkait dengan kemampuan mengetahui, memahami, megaplikasikan, menganalisis, melakukan sintesis, dan mengevaluasi. Kemampuan mengetahui artinya kemapuan mengetahui fakta, konsep, prinsip dan skill. Kemampuan memahami, artinya kemapuan mengerti tentang hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan. Kemampuan mengaplikasikan sesuatu, artinya menggunakan pengetahuan untuk memecahkan

¹⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006) hal 119

masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari.

Kemampuan menganalisis, artinya menentukan bagian-bagian dari suatu masalah, dan penyelesaian atau gagasan serta menunjukkan hubungan antara bagian itu. Kemampuan sintesis, artinya menggabungkan berbagai informasi menjadi satu kesimpulan dan konsep, merangkai berbagai gagasan menjadi sesuatu hal yang baru. Kemampuan evaluasi, artinya mempertimbangkan dan menilai benar salah, baik buruk, bermanfaat tak bermanfaat.

b. Ranah Afektif

Ranah afektif (*affective domain*) menurut tasonomi Kratwohl, Bloom dan kawan-kawan.

- 1) Penerimaan (*receiving*)
- 2) Partisipasi (*responding*)
- 3) Penilaian/penentuan sikap (*valuing*)
- 4) Organisasi (*organization*)
- 5) Pembentukan pola hidup (*characterization by a value or value complex*).¹⁷

Ranah afektif terkait dengan kemampuan menerima, merespons, menilai, mengorganisasi, dan memiliki karakter. Kemampuan menerima, artinya kemampuan menerima fenomena dan stimulus

¹⁷ Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1991) hal 150

(rangsangan) atau kemampuan menunjukkan perhatian yang terkontrol dan terseleksi. Kemampuan merespons, artinya kemampuan menunjukkan perhatian yang aktif, kemampuan melakukan sesuatu, dan kemampuan menanggapi.

Kemampuan menilai, artinya menunjukkan konsistensi perilaku yang mengandung nilai, mempunyai motivasi untuk berperilaku sesuai dengan nilai-nilai. Kemampuan mengorganisasi, artinya nilai-nilai yang relevan ke dalam suatu sistem, menentukan hubungan antar nilai, menetapkan nilai yang dominan dan diterima. Dan kemampuan memiliki karakter, artinya suatu nilai telah menjadi karakternya atau nilai-nilai tertentu telah mendapat tempat dalam dirinya dan mewarnai kehidupannya.

c. Psikomotorik

Kompetensi siswa dalam ranah psikomotorik menyangkut kemampuan melakukan gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan berkemampuan fisik, gerakan terampil, gerakan indah, dan kreatif. Kemampuan gerakan refleks, artinya respons terhadap stimulus tanpa sadar. Kemampuan melakukan gerakan dasar, artinya gerakan yang muncul tanpa latihan, tetapi dapat diperluas melalui praktik. Ranah psikomotorik (*psychomotoric domain*) menurut klasifikasi Simpson:

- 1) Persepsi (*perception*)
- 2) Kesiapan (*set*)

- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*)
- 4) Gerakan yang terbiasa (*mechanical response*)
- 5) Gerakan yang kompleks (*complex response*)
- 6) Penyesuaian pola gerakan (*adjustment*)
- 7) Kreativitas (*creativity*)

Kemampuan melakukan gerakan persepsi, artinya gerakan lebih halus dibanding gerakan refleks dan dasar karena sudah dibantu kemampuan perseptual. Kemampuan melakukan gerakan kemampuan fisik, artinya gerakan yang lebih efisien dan berkembang melalui kematangan dan belajar. Kemampuan melakukan gerakan terampil, artinya gerakan yang dapat mengontrol berbagai tingkatan gerakan, gerakan yang sulit, rumit, kompleks dengan tangkas dan cekatan. Kemampuan gerakan indah dan kreatif, artinya gerakan untuk mengomunikasikan perasaan, gerakan terampil yang efisien dan indah.¹⁸

3. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Cholil dan Sugeng Kurniawan Faktor yang mempengaruhi hasil belajar dikelompokkan menjadi 2 yaitu:¹⁹

- a. Faktor *Intern* (faktor dalam diri anak) yang meliputi: *pertama*, Biologis, yakni hambatan yang bersifat kejasmanian, seperti kesehatan, cacat badan, kurang makan dan lain sebagainya; *kedua*,

¹⁸ Ibid, hal 150

¹⁹ Chalil dan Sugeng Kurniawan, *Psikologi Pendidikan Telaah Teori dan Praktik*, (Surabaya: SA Press, 2011) hal 204

psikologis, yakni hambatan yang bersifat psikis seperti perhatian, minat, bakat, IQ dan gangguan psikis.

- b. Faktor *ekstern* (faktor dari luar anak) yang meliputi: *Pertama*, faktor lingkungan keluarga yaitu (a) orang tua. Dalam kegiatan belajar, seorang anak perlu diberi dorongan dan pengertian dari orang tua, serta semaksimal mungkin membantu dalam memecahkan masalah yang dihadapi anak di sekolah. (b) suasana rumah. Suasana keluarga yang akrab, menyenangkan dan penuh dengan rasa kasih sayang akan memberikan motivasi yang mendalam pada anak. (c) Keadaan sosial ekonomi keluarga. Dalam kegiatan belajar, seorang anak kadang-kadang memerlukan sarana-sarana yang cukup mahal, yang kadang-kadang tidak dapat terjangkau oleh keluarga. Jika keadaannya demikian, maka masalah sedemikian merupakan faktor penghambat dan memengaruhi hasil belajar siswa. *Kedua*, faktor lingkungan sekolah yaitu (a) interaksi guru dan murid. Guru yang kurang berinteraksi dengan murid secara terbuka menyebabkan proses belajar kurang lancar dan juga menyebabkan anak merasa ada jarak dengan guru. (b) hubungan antar murid. Guru harus mampu membina jiwa kelas supaya dapat hidup bergotong royong dalam belajar bersama. (c) media pendidikan. Melihat kondisi banyaknya jumlah anak yang masuk sekolah, maka memerlukan alat-alat yang membantu lancarnya proses belajar dalam jumlah yang besar pula, seperti: buku-buku perpustakaan, laboratorium, dan lain-lain. *Ketiga*, faktor lingkungan

masyarakat yaitu (a) teman bergaul. Dalam kehidupan anak, pergaulan dan teman sepermainan sangat dibutuhkan dalam membuat dan memebentuk kepribadian anak dan sosialisasi anak. (b) kegiatan dalam masyarakat. Disamping belajar, seorang anak juga mempunyai kegiatan-kegiatan lain diluar sekolah. Misalnya menari, karang taruna, olahraga, dan lain-lain.

C. Media *Flash Card* untuk Meningkatkan Hasil Belajar

1. Pengertian Media *Flash Card*

Media kartu bergambar adalah media visual berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi dan sejenisnya. Jenis smedia ini berupa foto, lukisan dan lain sebagainya. Gambar dapat diartikan sebagai tiruan barang (binatang, benda-benda, tumbuhan, dan sebagainya) yang bisa di dapat di internet, dibuat dengan tinta, cat potret dan lainnya.

Flash card adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flash card* biasanya berukuran 8x12cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.²⁰

Flash card adalah salah satu bentuk media edukatif berupa kartu yang memuat gambar dan kata yang ukurannya bisa disesuaikan dengan siswa yang dihadapi dan untuk mendapatkannya bisa membuat sendiri ataumenggunakan yang sudah jadi. Media ini merupakan media pembelajaranyang dapat membantu dalam meningkatkan berbagai aspek

²⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,. hal 119-120

seperti mengembangkan daya ingat, melatih kemandirian dan meningkatkan jumlah kosakata. *Flash Card* merupakan media edukatif berbentuk kartu yang memuat gambar dan kata, *flash card* dapat membantu mengembangkan daya ingat dan meningkatkan kosakata.²¹

Demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa terhadap materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

2. Penggunaan Media *Flash Card*

Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media flash card sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.

²¹ Empit Hotimah, Penggunaan Media *Flash Card* dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Kelas II MI Ar-Rochman Semarang Garut, *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 4 Hal 12.

- b. Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- c. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada peserta didik lain hingga semua peserta didik mengamati.
- d. Jika sajian menggunakan cara permainan: pertama, letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa. Kedua, siapkan siswa yang akan berlomba. Ketiga, guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah. Keempat, setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start. Kelima, siswa menjelaskan isi kartu tersebut.²²

3. Kelebihan Media *Flash Card*

Media pembelajaran *flash card* ini memiliki beberapa kelebihan guna menunjang berlangsungnya pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa, sebagai berikut:²³

- a. Mudah dibawa kemana-mana

Dengan ukurannya yang kecil *flash card* dapat disimpan dan dibawa di dalam tas ataupun saku , sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas dan dapat digunakan dimana saja di dalam kelas maupun di luar kelas.

²² Dina Andriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Salatiga: Diva Press, 2011), hal 138.

²³ Eka Fitriyani & Putri Zulmi Nulanda, “Media *Flash Card* dalam meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris”, *Psymphatic, Jurnal Ilmiah Psikologi*, Vol. 4 No. 2 Tahun 2017. Hal 172

b. Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan penggunaan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.

c. Mudah diingat

Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenali nama-nama binatang, tata cara berwudhu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat isi dari pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda, dapat dibantu dengan gambarnya, Begitupun sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.

d. Menyenangkan

Penggunaan media *flash card* ini bisa disajikan dalam bentuk permainan sehingga peserta didik dapat lebih tertarik

dan tertantang untuk berlomba-belomba mencari satu benda atau nama-nama teretentu dari *flash card* yang disimpan secara acak. Selain mengasah kemampuan kognitif dengan metode seperti ini juga dapat melatih ketangkasan fisik siswa.