

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari medium, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Association for Education and Communication Technology (AECT), mengartikan kata media sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses informasi. National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Gerlach & Ely mengatakan (dalam Arsyad, 2010:3) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Kamus besar bahasa Indonesia mengartikan media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk.

Danim (dalam Isran, 2018:93) mengemukakan media pendidikan merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Ahmad Rohani (dalam Isran, 2018:93) mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat di indra yang berfungsi sebagai perantara/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Kegiatan pembelajaran adalah suatu proses komunikasi, kegiatan belajar yang dilakukan dengan menggunakan media terjadi bila ada komunikasi antar penerima pesan dengan sumber lewat media tersebut. Proses komunikasi itu sendiri baru terjadi setelah ada reaksi balik (*feedback*).

Berdasarkan uraian tersebut maka secara singkat dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar.

Bentuk informasi dapat dibedakan berdasarkan kegunaannya, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu:

- 1) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
- 2) Media proyeksi diam,
- 3) Media audio,
- 4) Media audio visual diam,
- 5) Media Audio visual hidup/film,
- 6) Media televisi, dan
- 7) Multimedia.

Berikut merupakan tujuan dan manfaat media pembelajaran yang dikutip dari Sanaky (2013: 5).

- 1) Tujuan media pembelajaran
 - a) Mempermudah proses pembelajaran di kelas.
 - b) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran.
 - c) Menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar.
 - d) Membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran.
- 2) Manfaat media pembelajaran
 - a) Meningkatkan motivasi belajar mengajar
 - b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajaran
 - c) Memudahkan pembelajar untuk belajar.
 - d) Merangsang pembelajar untuk belajar.
 - e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.

- f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan

Kemp dan Dayton (dalam Isran, 2018) mengemukakan pendapat mengenai manfaat media pembelajaran secara khusus, yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan beberapa paparan tersebut, disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai berbagai tujuan dan manfaat. Secara umum media adalah untuk memudahkan proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan manfaat media secara umum adalah memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ada beberapa pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian yang sangat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Rowntree (dalam Miftah, 2013: 100) mengemukakan enam fungsi media, yaitu:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar,
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari,
- 3) Menyediakan stimulus belajar, Mengaktifkan respon siswa,
- 4) Memberikan umpan balik dengan segera, dan
- 5) Menggalakkan latihan yang serasi

Sedangkan menurut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2014: 20-21) fungsi media pembelajaran dibedakan menjadi empat, yaitu:

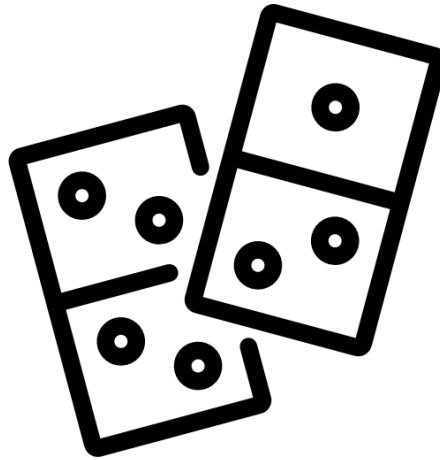
- 1) Fungsi atensi
Yaitu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada pelajaran yang ditampilkan.
- 2) Fungsi afektif
Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) teks yang bergambar.
- 3) Fungsi kognitif
Gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris
Media visual membantu siswa yang lemah dalam memahami informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan paparan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi media secara umum adalah untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran.

2.1.2 Kartu Domino Modifikasi

Kartu domino adalah kartu permainan dimana bentuk setiap kartunya berbentuk persegi panjang dan dibagian dua sisi yaitu sisi atas dengan pertanyaan dengan sisi bawah adalah jawaban yang ditulis secara random. Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008: 339) kartu domino adalah kartu yang bertanda bulat-bulatan yang menunjukkan nilai angka. Tiap kartu dibagi menjadi dua bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik. Permainan domino umumnya dimainkan oleh 4 orang atau lebih.

Kartu domino yang terdapat 28 kartu, 27 kartu dibagikan secara merata kepada pemain dan 1 kartu dijadikan kartu pembuka permainan dimana siswa yang pertama harus menjawab pertanyaan yang ada pada kartu pembuka tersebut. Berikut gambar bentuk kartu domino pada umumnya sebagai berikut:



Gambar 2.1
Kartu Domino (sumber: Medium.com)

Peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran pada penelitian ini yaitu kartu domino yang sudah di modifikasi. Kamus Besar Bahasa Indonesia, modifikasi mempunyai arti mengalami perubahan, sehingga kartu domino dapat diartikan sebagai media pembelajaran berupa kartu domino yang telah mengalami perubahan baik dalam segi fisik maupun isi. Permainan kartu domino sangat bagus untuk membatu merangsang aktivitas otak, karena dalam Permainan kartu domino pemain harus benar-benar berkonsentrasi.

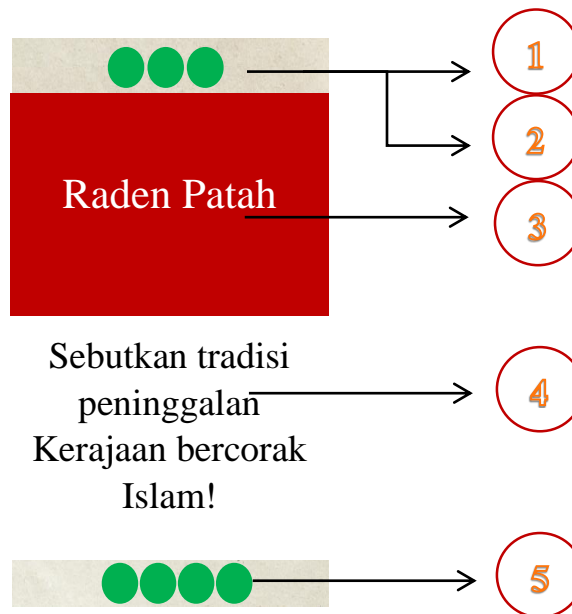
Domino sejenis seperti permainan kartu generik dengan bulatan yang menjadi ciri pada kartu. cara memainkan kartu domino pun mengasah siswa untuk mengingat akan jawaban yang tertera pada kartu tersebut, karna pertanyaan dan jawaban pada kartu yang telah di desain sedemikian rupa saling berhubungan satu sama lain sehingga siswa harus mencari jawaban dengan tepat untuk menyelesaikan permainan. Ginnis (dalam Fauzan, 2018: 2) menyebutkan kartu domino memiliki karakteristik yang sangat aplikatif, diantaranya:

1. Ideal untuk materi yang hendak disampaikan.

2. Dapat mengetahui sejauh mana peserta didik mampu memahami materi pembelajaran
3. Penggunaan media ini juga menuntut peserta didik untuk berfikir dan bekerjasama secara kelompok
4. Membantu siswa yang pemalu menjadi lebih berani
5. Kedua sisi pada kartu Domino dapat digunakan pertanyaan dan jawaban yang lebih kompleks, dengan memperkuat kebutuhan membaca dengan seksama untuk menjawab pertanyaan dengan tepat

Kartu domino mempunyai kelebihan yaitu permainan yang menyenangkan untuk dilakukan, sehingga peserta didik memungkinkan lebih aktif dalam pembelajaran sejarah, karena permainan ini menuntut siswa untuk berfikir dan mengingat, juga berinteraksi dengan lawan mainnya sehingga ruangan akan terasa hidup dan menjadikan siswa yang pemalu ikut serta secara terbuka dalam pembelajaran ini.

Kekurangan pada media pembelajaran kartu domino ini yaitu membutuhkan waktu yang cukup lama serta tidak semua topik pembahasan dapat disajikan melalui kartu domino serta mengganggu ketenangan kelas lain. Setelah mengetahui kekurangan dari media ini, maka dapat diantisipasi dengan cara menyakinkan siswa agar tertib dalam belajar, dan menjelaskan terlebih dahulu tahap-tahap dalam prosesnya, sebelum metode ini dilaksanakan, alangkah baiknya siswa telah dikelompokkan secara heterogen. Media kartu domino modifikasi digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2
Kartu domino modifikasi

Keterangan:

- 1) Bulatan diatas menunjukan bilangan pada kartu yang berurutan dari bilangan terkecil sampai terbesar
- 2) Warna bulatan yang berfungsi sebagai pembeda sekaligus menunjukkan urutan warna.
- 3) Berisi jawaban dari pertanyaan yang tertera pada kartu yang sebelumnya
- 4) Berisi pertanyaan yang dibacakan oleh pemilik kartu, dan harus dijawab oleh pasangannya
- 5) Bulatan bawah yang berfungsi untuk mencari pasangan kartu pasangannya (kartu selanjutnya).

Aturan yang digunakan dalam kartu domino modifikasi ini tidak jauh berbeda dengan aturan main kartu domino pada umumnya, hanya saja pada permainan kartu domino modifikasi dimainkan oleh delapan sampai sembilan orang pemain dan setiap kelompok diberi 28 kartu, 27 kartu

domino dibagi secara merata kepada pemain dan 1 kartu digunakan sebagai kartu pembuka permainan. Siswa yang menunggu giliran menggunakan media mengisi Lembar Kerja Siswa (LKS), siswa menentukan orang pertama yang memainkan permainan terlebih dahulu, setelah kartu pertama dikeluarkan, pemain pertama harus mencari jawaban dengan cara mencari pasangan kartu, begitu seterusnya sampai kartu tersusun habis antara pertanyaan dan jawabannya.

Disimpulkan bahwa kartu domino modifikasi merupakan salah satu permainan yang mampu merangsang berfikir, mengingat, berinteraksi dengan teman lain, dan kerja sama dalam memainkannya, sehingga permainan kartu domino modifikasi dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

2.1.3 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hal-hal yang dicapai seseorang setelah melalui proses belajar. Sehubungan dengan hasil belajar tersebut, Nasution (dalam Daud 2012) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan indikator kualitas dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Hamalik (2007: 30) mendefinisikan hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu.

Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian tersebut bahwa hasil belajar dapat menjadi tujuan utamanya untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu proses pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol (Dimiyati dan Mudjiono, 2009: 200).

Suprijono (2012: 5) mengatakan, hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Supratiknya (2012: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar yang menjadi objek penilaian kelas berupa kemampuan-kemampuan baru yang diperoleh siswa setelah mereka mengikuti proses belajar mengajar tentang mata pelajaran tertentu. Sistem pendidikan nasional memiliki tujuan pendidikan yang mengacu pada klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor.

Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Penilaian menurut sudjana (2011: 3) merupakan “Proses memberikan atau menentukan nilai kepada objek tertentu berdasarkan suatu kriteria tertentu. Proses pemberian nilai tersebut berlangsung dalam bentuk interpretasi yang diakhiri dengan *judgment*, sedangkan penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap proses pembelajaran, berupa hasil belajar yang dicapai siswa berdasarkan kriteria tertentu”.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan pula bahwa hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa sebagai indikator kualitas dari pengetahuan yang dikuasai oleh anak setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasilnya tidak selalu dalam bentuk angka atau huruf akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif. Hasil belajar adalah gambaran apa yang telah dicapai peserta didik pada saat proses pembelajaran baik di sekolah maupun diluar sekolah. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilakukan tes hasil belajar, tes tersebut digunakan

untuk mengukur sejauh mana siswa dapat berhasil setelah melakukan pembelajaran di kelas.

Tiga komponen yang dapat ditinjau dari hasil belajar menurut Sudjana (2001: 8) belajar adalah Perubahan tingkah laku yang diperoleh dari kegiatan belajar yang mencakup ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Pembagian hasil belajar Benyamin Bloom secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah (Sudjana, 2011: 22-23), yaitu:

- a. Ranah kognitif meliputi hasil belajar intelektual peserta didik bagaimana mereka berfikir untuk memecahkan permasalahan pada pembelajaran. Terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b. Ranah afektif yang berkenaan dengan sikap dan perilaku peserta didik.
- c. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan keterampilan dan kemampuan peserta didik.

Uraian tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa setelah proses belajar mengajar haruslah mengetahui garis-garis besar indikator hasil belajar, agar siswa tidak hanya menguasai dalam aspek kognitif saja, juga dapat mengembangkan sendiri keterampilannya dalam ranah afektif dan psikomotor.

Penilaian hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi data tentang capaian pembelajaran peserta didik dalam aspek sikap, aspek pengetahuan, dan aspek keterampilan yang dilakukan secara terencana dan sistematis yang dilakukan untuk memantau proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar melalui penugasan dan evaluasi hasil belajar. Kegiatan penilaian bisa dilakukan dengan cara tes sebagai pengukur hasil belajar, tes hasil belajar bertujuan untuk mengukur prestasi atau hasil yang telah dicapai siswa setelah mendapatkan pembelajaran di kelas.

Penilaian hasil belajar jika dilihat dari segi alatnya, dibedakan menjadi dua macam yaitu tes dan non tes. Tes juga bisa dilakukan secara lisan

maupun tulisan dan dilakukan kepada peserta didik, tes lisan dilakukan secara lisan dan dan dilakukan baik kepada individu maupun kepada kelompok, sedangkan tes tulisan, tes ini sudah melakukan tahap objektif dan diuraikan secara sistematis. Menurut sudjana (2010: 49) mengemukakan bahwa non tes dilakukan sebagai alat penilaian yang mencakup observasi, kuesioner, wawancara, skala sosiometri, studi kasus.

Keberhasilan peserta didik juga bisa dilihat dari hasil belajarnya yang diperoleh peserta didik pada kegiatan pembelajaran didalam kelas. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan pada proses belajar mengajar yang saling berkaitan. Muhibbin (2012: 144) mengemukakan pendapatnya mengenai hasil belajar siswa dipengaruhi oleh setidaknya tiga faktor, yaitu:

- a. Faktor internal (dari dalam individu), yakni meliputi faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (tingkat inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan) serta faktor kelelahan.
- b. Faktor eksternal (dari luar diri individu), yakni meliputi faktor keluarga, faktor kondisi lingkungan sekolah, serta faktor masyarakat.
- c. Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*), yakni jelas upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Keefektifan guru didalam kelas menjadi hal paling penting untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik, guru harus lebih pintar untuk menerapkan metode dan media apa yang sesuai dengan peserta didik di dalam kelas. Guru yang ideal adalah yang mereka tidak terpusat pada satu metode pembelajaran saja, mereka harus mengetahui situasi dan kondisi yang tepat untuk menggunakan metode didalam kelas untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Hakikatnya guru membutuhkan bantuan dari alat bantu mengajar seperti media pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan

pembelajaran. Menurut Sutrisno (2016:114) mengemukakan bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Penggunaan media dalam pembelajaran tidak terbatas pada penggunaannya dalam proses belajar namun juga memiliki tujuan spesifik yaitu tercapainya belajar yang efektif”.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu merupakan rujukan dari penelitian-penelitian sebelumnya yang mempunyai tema yang sama. Penelitian terdahulu yang relevan dengan skripsi, yaitu:

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh Susi dengan judul “Pengembangan Strategi Domino dalam Pembelajaran Menulis cerpen Siswa Kelas X SMA Islam Malang tahun pelajaran 2008/2009”. Hasil dari penelitian pengembangan model strategi domino dalam pembelajaran menulis cerpen peserta didik SMA kelas X menunjukkan bahwa (1) strategi penggunaan kartu domino pada pembelajaran sangat efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen, terbukti peserta didik mampu menulis cerpen dengan baik. Dalam hal ini, peserta didik mampu menulis cerpen dengan memilih dan mengembangkan tema berdasarkan ruang lingkung persoalan dalam kehidupan yang berbeda, sehingga hasil cerpen peserta didik sangat bervariasi (2) membantu peserta didik untuk memilih dan pengembangan tema, tokoh, alur, latar, dan sudut pandang, (3) dilihat dari pelaksanaannya, strategi domino ini sangat praktis, dan (4) strategi domino ini mampu menciptakan suasana yang menyenangkan bagi peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar menulis cerpen.
- 2) Penelitian yang dilakukan oleh Argi dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Permainan Domino Untuk Meningkatkan

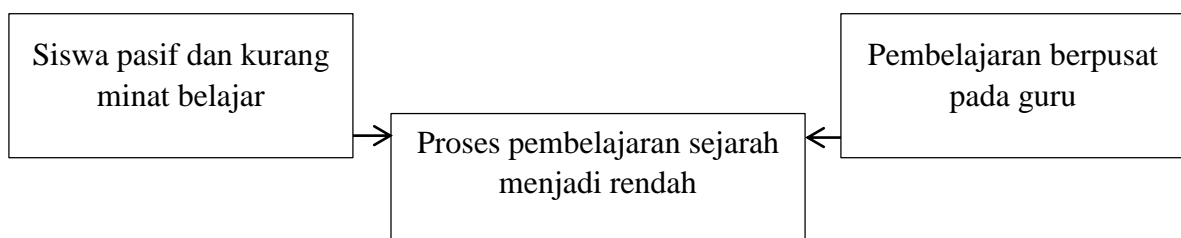
Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIIA SMP Pangudi Luhur 1 Yogyakarta Pada Materi Keanekaragaman Makhluk Hidup”. Menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian dengan menggunakan media permainan domino adalah sebagai berikut hasil belajar ranah kognitif pada siklus I rata-rata diperoleh 47.92% dan pada siklus II diperoleh 79.67% sedangkan hasil belajar ranah afektif pada siklus I diperoleh rata-rata 77.49% dan pada siklus II diperoleh 78.12% serta hasil belajar pada ranah psikomotor pada siklus I diperoleh rata-rata 73% dan pada siklus II diperoleh 75%.

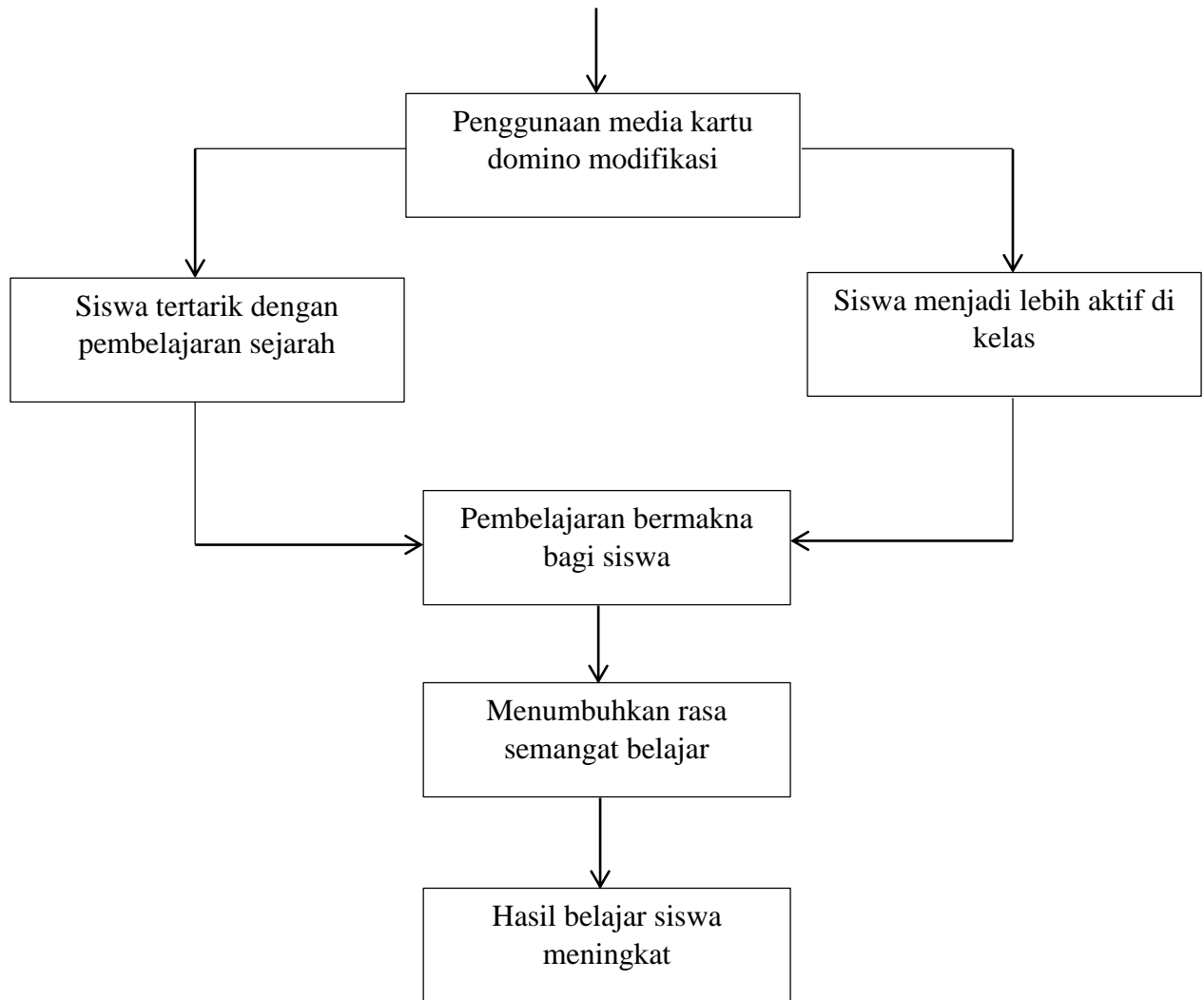
Relevansi dari kedua Penelitian tersebut dengan peneliti yaitu sama-sama melakukan Penelitian tentang media pembelajaran kartu domino. Sedangkan perbedaannya, peneliti ingin mengembangkan dan memodifikasi kartu domino pada pembelajaran sejarah untuk materi kerajaan Islam di Nusantara.

2.3 Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru harus mempunyai strategi dalam mengelola kelasnya, agar tercipta suasana pembelajaran yang aktif, efektif dan menyenangkan. Menciptakan suasana yang aktif, efektif dan menyenangkan didalam kelas, guru tentunya membutuhkan media yang sesuai dengan kondisi didalam kelas, sedangkan dalam kenyataannya, penggunaan media pembelajaran masih sangat minim digunakan oleh para tenaga pengajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan peserta didik, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran. Media kartu domino modifikasi ini diharapkan dapat menjadikan acuan meningkatnya hasil belajar siswa di sekolah. Media kartu domino modifikasi dikembangkan sesuai dengan langkah-langkahnya. Kerangka konseptual tidak menyimpang dari pokok permasalahan, berikut bagan kerangka konseptual dapat dilihat pada gambar.





Gambar 2.3
Bagan Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang masih berupa praduga karena kebenarannya belum terbukti. Jawaban yang masih menjadi dugaan tersebut merupakan hasil yang sifatnya sementara, yang kemudian akan diuji kebenarannya dengan data yang dikumpulkan melalui penelitian, dikatakan

sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Hipotesis yang berupa perlakuan yang masih diduga dapat memecahkan masalah yang ingin diatasi dengan melakukan penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini terdapat pengaruh pada penggunaan media kartu domino modifikasi terhadap hasil belajar materi sejarah pokok bahasan Kerajaan Islam di Indonesia kelas X IPS 2 SMA Negeri 10 Tasikmalaya tahun ajaran 2019/2020.