

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Definisi Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin “medium” yang secara Harfiah berarti perantara atau pengantar (Rudi Sisilana dan Cipi Riyana dalam Wiarto, 2016). Menurut Hanafiah dan Suhana (2009), media pembelajaran adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, dan tidak terjadi verbalisme. Mahmud (2012) berpendapat bahwa media adalah berkaitan dengan perantara yang berfungsi menyalurkan pesan dan informasi dari sumber yang akan diterima oleh si penerima pesan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Arsyad (2005) mengungkapkan bahwa pengertian media dalam proses mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Kesimpulan yang dapat diambil dari berbagai definisi diatas adalah bahwa media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang digunakan guru untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sudjana (2009) mengungkapkan bahwa penggunaan media dalam suatu pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi yang dapat membantu proses komunikasi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran tidak hanya itu menurut Suprihatiningrum (2012) media pembelajaran memiliki 6 fungsi yang diuraikan sebagai berikut:

- a. Fungsi etensi menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut

- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran untuk lebih giat dalam belajar
- c. Fungsi efeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pembelajaran dan orang lain
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pembelajaran yang disajikan secara teks atau verbal
- e. Fungsi psikomotorik mengakomodasi siswa untuk melakukan sesuatu kegiatan secara motorik
- f. Fungsi evaluasi mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Fungsi dari media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran siswa dapat fokus, memahami pelajaran, meningkatkan kemampuan motorik, meningkatkan semangat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Falahudin(2014) mengidentifikasi beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan tenaga
- c. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar
- d. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
- e. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar
- f. Mengubah peran pembelajar ke arah yang lebih positif dan produktif
- g. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
- h. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- i. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia

3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Jenis media pendidikan menurut Rudi Bretz dalam Hardianto (2005) mengidentifikasi ciri utama dari media pendidikan menjadi tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak. Sedangkan menurut Wibowo dalam Warsiyah (2012) mengungkapkan jenis-jenis media berdasarkan kesamaan karakteristik dan kekhususannya yaitu:

- a. media audio seperti: radio, tape recorder dan pita radio.
- b. media visual seperti: foto, ilustrasi, flashcard, gambar, film, taransparan proyektor, diagram, bagan, grafik, gambar kartun, peta globe.
- c. media audio visual seperti: televisi, flm dan video.
- d. media serba neka seperti: papan tulis, (papan flannel, papan bulletin, papan mengetik, papan listrik), media tiga dimensi (model, realia, karya wisata).

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Sells dan Glasgow dalam Pasaribu (2011) dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pemilihan media tradisional dan pemilihan media teknologi mutakhir

- a. Pemilihan media tradisional antara lain: (a) Visual diam yang diproyeksikan: Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang), proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*. (b) Visual yang tidak diproyeksikan: Gambar , poster, foto, *chart*, grafik, diagram, pameran, papan info. (c) Audio: piringan dan pita kaset, *reel*, *catridge*. (d) Cetak: Buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembar lepas (*hand-out*). (e) Permainan: Teka teki, simulasi, permainan papan. (f) Realia: Model, *specimen* (contoh) manipulatif (peta, boneka)
- b. Pemilihan media teknologi mutakhir antara lain: (a) Media berbasis, telekomunikasi, *teleconference* dan Pembelajaran jarak jauh (*distance learning*). (b) Media berbasis *mikroprosesor*: *Computer – assisted instruction*, Permainan komputer, Sistem tutor intelijen, *hypermedia*, *Interactive video*, *Compac vidio disc*

B. Hasil Belajar

1. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil dari proses pembelajaran yang dilakukan siswa untuk menambah ilmu pengetahuan lama kebaru. Sedangkan menurut Thorbroni (2016) hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Sujana (2005) mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Hasil belajar siswa merupakan hasil dari pencapaian pembelajaran baik dari segi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai dengan taksonomi tujuan pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2012) hasil belajar dibedakan dari tiga aspek yaitu:

- a. Aspek kognitif adalah kemampuan yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui, memecahkan masalah, seperti pengetahuan komperhensif, aplikatif, sintesis, analisis dan pengetahuan evaluatif.
- b. Aspek afektif adalah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat dan apresiasi
- c. Aspek psikomotorik adalah kawasan psikomotorik mencakup tujuan yang berkaitan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Yanti (2009) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga faktor yaitu:

- a. Faktor dari dalam.
 - 1) Fisiologi, meliputi kondisi jasmaniyah secara umum dan kondisi panca indra. Anak yang sehat jasmaninya akan lebih mudah proses belajarnya, anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak

kekurangan gizi, kondisi panca indra yang baik akan memudahkan anak dalam proses belajarnya.

- 2) Kondisi psikologis, yaitu beberapa faktor psikologis utama yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar adalah kecerdasan, bakat, minat, motivasi, emosi dan kemampuan kognitif. (1) Faktor kecerdasan yang dibawa individu mempengaruhi belajar siswa semakin individu itu mempunyai tingkat kecerdasan tinggi, maka belajar yang dilakukan akan semakin mudah dan cepat. Sebaliknya jika individu itu memiliki tingkat kecerdasan rendah, maka belajarnya lambat dan mengalami kesulitan belajar. (2) Bakat individu satu dengan lain tidak sama, sehingga belajarnya pun berbeda. Bakat merupakan kemampuan awal anak yang dibawa sejak lahir. (3) Minat individu merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu. Minat belajar siswa yang tinggi menyebabkan belajar siswa lebih mudah dan cepat. (4) Motivasi belajar siswa antara satu dengan yang lain tidaklah sama. Adapun pengertian motivasi belajar adalah sesuatu yang menyebabkan kegiatan belajar terwujud. Motivasi belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain cita-cita siswa, kemampuan belajar siswa, kondisi siswa, kondisi lingkungan, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan upaya guru membelajarkan siswa. (5) Emosi merupakan kondisi psikologis (ilmu jiwa) individu untuk melakukan kegiatan hal ini adalah untuk belajar. Kondisi psikologis siswa yang mempengaruhi belajar antara lain perasaan, senang, kemarahan, kejengkelan, kecemasan dan lain-lain. (6) Kemampuan kognitif siswa mempengaruhi belajar mulai dari aspek pengamatan, perhatian, ingatan, dan daya pikir siswa.

b. Faktor dari luar

- 1) Lingkungan alami yaitu faktor yang mempengaruhi dalam proses belajar misalnya keadaan udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai untuk belajar seperti alat-alat pelajaran.

- Berikut uraian yang mendukung faktor-faktor diatas: (1) Keadaan udara mempengaruhi belajar siswa. Apabila keadaan udara terlalu lembab atau kering kurang membantu siswa dalam belajar. Keadaan udara yang cukup nyaman dilingkungan belajar siswa akan membantu siswa untuk belajar dengan baik. (2) Waktu belajar mempengaruhi proses belajar siswa misalnya pembagian waktu siswa untuk belajar dalam satu hari. (3) Cuaca yang terang dan cuaca yang mendung akan berbeda bagi siswa untuk belajar. Cuaca yang nyaman bagi siswa membantu siswa untuk lebih nyaman dalam belajar. (4) Tempat atau gedung sekolah mempengaruhi belajar siswa. Gedung sekolah yang efektif untuk belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut: letaknya jauh dari keramaian (pasar, gedung bioskop, bar, pabrik dan lain-lain), tidak menghadap kejalan raya, tidak dekat dengan sungai dan sebagainya yang membahayakan keselamatan siswa. (5) Alat-alat pelajaran yang digunakan baik itu perangkat lunak (misalnya, program presentasi) ataupun perangkat keras (laptop, LCD)
- 2) Lingkungan sosial disini ialah manusia, baik manusia itu ada kehadirannya ataupun yang tidak langsung. Kehadiran oranglain pada waktu sedang belajar, sering kali mengganggu aktivitas belajar. Dalam lingkungan sosial yang mempengaruhi belajar siswa ini dapat dibedakan menjadi tiga bagian yaitu: 1) lingkungan sosial siswa dirumah yang meliputi seluruh anggota keluarga yang terdiri atas ibu, ayah, kakak, adik, serta anggota keluarga lainnya, 2) lingkungan sosial siswa disekolah yaitu: teman sebaya, teman lain kelas, guru, kepala sekolah serta karyawan dan 3) lingkungan sosial dalam masyarakat yang terdiri atas seluruh anggota masyarakat.

- 3) Faktor instrumen merupakan faktor yang adanya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil yang diharapkan. Faktor instrumen ini antara lain: kurikulum, struktur program, sarana dan prasarana serta guru

C. Kulit Jagung

1. Definisi Kulit Jagung

Kulit jagung merupakan pelindung dari biji jagung yang berwarna hijau saat masih muda dan berwarna kuning kecoklatan saat sudah tua. Tanaman jagung *Zea mays* L dimasukkan dalam klasifikasi menurut Warsino (2004) sebagai berikut:

Kingdom	:Plantae (tumbuh-tumbuhan)
Divisio	:Spermatophyta (tumbuhan berbiji)
Sub divisio	:Angiospermae (berbiji tertutup)
Classis	:Momocotyledon (berkeping satu)
Ordo	:Graminaceae
Genus	: <i>Zea</i>
Species	: <i>Zea mays</i> L.

Fagbemigun, (2014) menyatakan komposisi kimia kulit jagung meliputi 15% lignin ; 5,09% abu ; 4,57% alkohol sikloheksana ; dan 44,08% selulosa. Kulit jagung memiliki kandungan serat selulosa yang tinggi, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku pembuatan seni kerajinan tangan karena kulit jagung lebih elastis dan mudah dibentuk. Kulit jagung kerap kali tidak diperhatikan bahkan dianggap sampah sehingga dibuang dan tidak dimanfaatkan lagi oleh masyarakat sekitar terutama di masyarakat madura, kulit jagung hanya dimanfaatkan sebagai pakan ternak dan dibakar untuk dijadikan pupuk.

2. Pemanfaatan Kulit Jagung

Yeti (2012) berpendapat bahwa Kulit jagung berpotensi untuk dijadikan produk kerajinan dengan materi kelobot jagung untuk menambah ragam khazanah kerajinan indonesia, seperti bunga sebagai dekorasi, sovenir, accessories dan perlengkapan pernikahan dan masih banyak lagi karena kulit jagung memiliki tekstur yang sedikit elastis, mudah dibentuk dan mudah menyerap warna. Kenyataannya, sampah kulit jagung bisa disulap menjadi sangat bernilai jika diaplikasikan dalam dunia pendidikan dan bisa menjadi solusi bagi keterbatasan pendidikan dalam memenuhi sarana (media pembelajaran). Menurut Hamalik Oemar (1976) Pembuatan media pembelajaran sendiri harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut; a. Rasional, b. Ilmiah, c. Ekonomis, d. Praktis, dan e. Fungsional.

D. Kajian Penelitian Yang Relevan

Prayogo (2016) mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran menunjukan bahwa penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan memiliki kategori layak. Hasil penilaian terhadap alat peraga Matematika tangga konversi materi satuan pengukuran untuk siswa MI/SD sebagai berikut: 1). Berdasarkan penilaian ahli materi adalah baik dengan skor 31 dan rata-rata 31, 2). Berdasarkan penilaian ahli media adalah baik dengan skor 38 dan rata-rata 38, 3). Berdasarkan penilaian *peer reviewer* adalah sangat baik dengan skor 153 dan rata-rata 76,5, 4). Berdasarkan penilaian dua guru Matematika adalah baik dengan skor 146 dan rata-rata 73, dan 5). Berdasarkan respon 10 siswa kelas V MIN Yogyakarta I adalah positif dengan skor rata-rata 8.

Pratiwi (2012) mengungkapkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Menggambar Busana Dengan Menggunakan *Macromedia Flash* Untuk Siswa Kelas X SMK Hasil penelitian yang telah dilakukan mengungkap bahwa 1) prosedur pengembangan media pembelajaran menggambar busana menggunakan 5 tahap pengembangan; 2) media pembelajaran ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran menggambar

busana dengan kriteria sangat baik ditinjau dari aspek pembelajaran, kebenaran isi, tampilan pemerograman, penyajian materi dan karakter. Hasil peninjauan dan penilaian dari ahli media (skor 4,201), ahli materi (skor 4,6), guru (skor 4,360); 3). Respon peserta didik tentang media pembelajaran menggambar busana menunjukkan bahwa pada kriteria baik dengan rerata skor 4,07.

Abdullah (2011) mengungkapkan bahwa Penggunaan Alat Peraga Dari Bahan Bekas Dalam Menjelaskan Sistem Respirasi Manusia Di Man Sawang Kabupaten Aceh Selatan, berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut: 1). Berdasarkan perbandingan ketuntasan belajar siswa pada hasil pre-test ketuntasan individual hanya diraih oleh empat orang siswa dan ketuntasan klasikal sebesar 19,08%, hal ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum dikategorikan tuntas. Sedangkan nilai hasil post-test menunjukkan ketuntasan belajar siswa secara individual mencapai 17 siswa dan secara klasikal dengan persentase sebesar 80,95%, yang menandakan baik secara individual dan klasikal siswa telah tuntas belajar. Hal ini menunjukkan bahwa terjadinya peningkatan prestasi siswa pada penggunaan alat peraga bahan bekas pada pembelajaran materi sistem respirasi manusia. 2). Sedangkan hasil analisis data pre-test dan post-test dengan menggunakan analisis uji t juga memperlihatkan adanya peningkatan prestasi belajar siswa kelas XI MAN Sawang pada materi sistem respirasi manusia dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $17,362 > 1,72$. 3). Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru dan siswa dalam proses belajar mengajar materi sistem respirasi manusia dengan penggunaan alat peraga bahan bekas secara keseluruhan dikategorikan sudah baik dengan menggunakan metode demonstrasi, diskusi dan ceramah sebagai pendukung. 4). Siswa memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan alat peraga bahan bekas dalam pembelajaran sistem respirasi manusia di MAN Sawang Aceh Selatan.

