

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan, kehadiran media sebagai salah satu aspek penunjang pembelajaran terbukti memiliki peran yang amat penting. Secara sederhana, media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi dan meminimalisir ketidakjelasan informasi. Media pembelajaran telah berhasil menjadi penengah antara guru sebagai sumber informasi dengan siswa sebagai penerima informasi.

2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yang dalam bentuk tunggal disebut *medium*, yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Criticos (1996, dalam Daryanto, 2011) media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam hal ini, pengertian media dibatasi dalam lingkup dunia pendidikan saja, yaitu media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan definisi media di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ialah sarana perantara dalam proses pembelajaran (Daryanto, 2011).

Miarso (1989, dalam Susilana & Riyana, 2009) mengatakan bahwa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar dapat disebut media pembelajaran. Sedangkan menurut Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto (2011) media pembelajaran adalah alat yang dapat

membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik dan sempurna.

Gerlach dan Ely (1971, dalam Arsyad, 2004) mengatakan bahwa secara garis besar media pembelajaran adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media pembelajaran. Pengertian media secara lebih khusus dapat diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Dalam mendefinisikan pengertian media pembelajaran, Djamarah & Zain (2002, hal. 137) mengatakan, “Akhirnya, dapat dipahami bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.” Tidak hanya itu, Djamarah & Zain (2002) juga mendefinisikan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang ikut membantu guru dalam memperkaya wawasan anak didiknya. Akan tetapi, manakala penggunaan media tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran, keberadaan media justru akan menjadi penghambat dalam proses pembelajaran.

Dari berbagai pendapat para ahli mengenai pengertian media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai sumber pembelajaran itu sendiri. Media

pembelajaran menjadi perantara atau penengah antara sumber informasi dengan penerima informasi. Akan tetapi, untuk dapat berguna sesuai dengan hakikatnya, media pembelajaran harus mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tidak pernah terlepas dari tujuan pembelajaran.

2.1.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (1971, dalam Kustandi & Sutjipto, 2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki 3 (tiga) ciri berdasarkan alasan penggunaannya, dan hal-hal yang dapat dilakukan oleh media pembelajaran, yang mungkin tidak dapat dilakukan oleh guru.

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, serta merekonstruksi suatu objek atau peristiwa. Suatu objek atau peristiwa dapat disusun dan diurutkan kembali dengan menggunakan media, seperti: fotografi, *video tape*, *audio tape*, *compact disk*, dan film. Ketika sebuah objek atau peristiwa telah direkam dengan menggunakan kamera video, objek atau peristiwa tersebut dapat dengan mudah direproduksi kapanpun itu diperlukan. Dengan demikian, media memungkinkan suatu objek atau peristiwa yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal batasan waktu.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa untuk ditransformasi. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan hanya dalam hitungan menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, proses ulat menjadi kupu-kupu yang berlangsung cukup lama dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Selain dapat dipercepat, suatu kejadian juga dapat diperlambat ketika menayangkan kembali rekaman video. Misalnya, proses terjadinya tsunami dan reaksi kimia yang dapat diamati secara perlahan melalui kemampuan manipulatif media.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan suatu objek atau peristiwa ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan dapat disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai objek atau peristiwa tersebut. Di era globalisasi seperti ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu atau beberapa kelas di sekolah-sekolah dalam wilayah tertentu saja. Media pembelajaran seperti rekaman video dapat disebar ke seluruh tempat yang diinginkan. Sekali saja suatu informasi direkam, maka ia dapat direproduksi sejumlah yang diinginkan dan dapat digunakan secara bersamaan di berbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang di suatu tempat. Konsistensi informasi yang terdapat dalam rekaman tersebut juga terjamin sama atau hampir sama dengan yang asli.

2.1.3 Fungsi-Fungsi Media Pembelajaran

Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut (Daryanto, 2011, hal. 9-11).

1. Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda atau peristiwa sejarah.
2. Mengamati benda atau peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, maupun terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya.
3. Memperoleh gambaran yang jelas tentang benda atau hal-hal yang sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan. Misalnya, dengan perantaraan paket, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik; dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.
4. Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya.
5. Mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, slide, film atau video, siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar dan sebagainya.

6. Mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.
7. Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak atau sukar diawetkan. Dengan menggunakan model atau benda tiruan, siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dan sebagainya.
8. Dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model, ataupun foto, siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dan sebagainya.
9. Dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik.
10. Dapat melihat secara lambat gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.
11. Mengamati gerakan-gerakan mesin atau alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dan sebagainya.

12. Melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung.
 13. Melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang atau lama. Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu di pabrik gula, mereka juga dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan).
 14. Dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu obyek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi, ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama.
 15. Dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.
- Menurut Kemp dan Dayton (1985, dalam Kustandi & Sutjipto, 2011), media pembelajaran dapat memenuhi 3 (tiga) fungsi utama guru, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi. Dalam hal memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat diterapkan dengan teknik yang menghibur. Sedangkan untuk memenuhi fungsi informasi, media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat penyajian informasi di hadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau

pengetahuan latar belakang. Penyajian informasi juga dapat berbentuk hiburan atau teknik memotivasi. Dalam hal memberi instruksi, informasi yang terkandung dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Dayton (1985), meskipun manfaat dan keuntungan dari penggunaan media pembelajaran telah lama disadari, namun penerimaan serta pengintegrasian ke dalam kegiatan pembelajaran berjalan amat lambat. Sudjana dan Rivai (1992, dalam Arsyad, 2004) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan terasa lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Makna dari bahan pembelajaran akan lebih jelas, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai materi, serta mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak terpaku pada komunikasi verbal, sehingga siswa tidak cepat bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan siswa dapat lebih banyak, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru.

Menurut Kemp dan Dayton (1985, dalam Daryanto, 2011, hal. 5) media pembelajaran memiliki beberapa kontribusi dan manfaat, diantaranya:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.
2. Pembelajaran dapat lebih menarik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru mengalami perubahan ke arah yang positif.

2.1.5 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Berdasarkan taksonomi Leshin, dan kawan-kawan (1992, dalam Arsyad, 2004), media pembelajaran dibagi menjadi 5 (lima) jenis, yaitu:

1. Media berbasis manusia, yang terdiri dari: guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, dan lain-lain.
2. Media berbasis cetakan, yang terdiri dari: buku, penuntun, buku kerja atau latihan, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual, yang terdiri dari: buku, *charts*, grafik, peta, figur atau gambar, transparansi, dan film bingkai atau *slide*.
4. Media berbasis audio visual, yang terdiri dari: video, film, slide bersama tape, dan televisi.
5. Media berbasis komputer, yang terdiri dari bahan-bahan pembelajaran dengan bantuan computer dan video interaktif.

Menurut Djamarah & Zain (2002) media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis, daya liput, dan bahan pembuatannya.

1. Berdasarkan jenisnya, media dibagi menjadi:
 - a. Media Auditif (misalnya: radio, *cassette recorder*, dan piringan hitam)
 - b. Media Visual (misalnya: film strip, foto, gambar, lukisan, dan cetakan)
 - c. Media Audiovisual
 - 1) Audiovisual Diam (misalnya: *sound slides* dan film rangkai suara)
 - 2) Audiovisual Gerak (misalnya: film suara dan *video cassette*)
2. Berdasarkan daya liputnya, media dibagi menjadi:
 - a. Media dengan daya liput luas dan serentak
Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat dan ruang, serta dapat menjangkau banyak siswa dalam waktu bersamaan. Misalnya: radio dan televisi.

- b. Media dengan daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Dalam penggunaannya, media ini membutuhkan ruang dan tempat yang khusus. Misalnya: film, *sound slides*, dan film rangkai, yang membutuhkan tempat tertutup dan gelap.

- c. Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya diperuntukkan bagi satu orang.

Misalnya: program pembelajaran melalui komputer.

- 3. Berdasarkan bahan pembuatnya, media dibagi menjadi:

- a. Media sederhana

Media jenis ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah. Cara pembuatannya juga relatif mudah dan penggunaannya tidak terlalu sulit.

- b. Media kompleks

Media jenis ini bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh dan harganya mahal. Proses pembuatan media ini juga sulit, dan memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya.

2.2 Media Pembelajaran Visual

Dari sekian banyak jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, penelitian tindakan kelas ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis visual atau yang disebut dengan media visual.

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran Visual

Dalam buku *Strategi Belajar Mengajar*, Djamarah & Zain (2002, hal. 141) mengatakan, “Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.” Definisi senada mengenai media visual diutarakan oleh Anitah (2010) yang mengatakan bahwa media visual dapat juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut dengan penglihatannya. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran diidentifikasi dan diklasifikasi berdasarkan indera yang terlibat di dalam penggunaannya.

Dari beberapa definisi yang dipaparkan oleh para ahli mengenai media pembelajaran visual, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran visual adalah salah satu jenis media pembelajaran, yang hanya melibatkan indera penglihatan dalam hal penerimaan informasi. Selama informasi yang disampaikan oleh suatu media dapat diterima hanya dengan indera penglihatan, maka media tersebut masih berada dalam lingkup media visual. Seperti halnya media pembelajaran pada umumnya, media visual digunakan dalam penyampaian informasi dari guru sebagai sumber informasi, kepada siswa sebagai penerima informasi.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran Visual

Levie dan Lentz (1982, dalam Kustandi & Sutjipto, 2011) mengemukakan 4 (empat) fungsi media pembelajaran visual.

1. Fungsi Atensi

Fungsi atensi media visual merupakan daya tarik media visual yang mampu mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau teks materi pelajaran. Meskipun awalnya siswa tidak tertarik dengan materi yang dipelajari sehingga enggan untuk memperhatikan, namun pemakaian media visual dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa tersebut.

2. Fungsi Afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa dalam mempelajari atau membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa, misalnya informasi mengenai masalah sosial atau ras.

3. Fungsi Kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari hasil-hasil penelitian yang menyatakan bahwa lambang visual atau gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran. Penggunaan media visual dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terdapat dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang menyatakan bahwa media visual memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media visual mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat dalam menerima serta memahami isi pelajaran yang disajikan dalam bentuk teks.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Visual

Dalam penggunaannya, media pembelajaran visual memiliki beberapa kelebihan yang amat berguna untuk menunjang proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa kelebihan dari penggunaan media visual (Sadiman, dkk., 2009).

1. Media visual bersifat konkret dan lebih realistis dalam menunjukkan pokok masalah, dibanding dengan media verbal.
2. Media visual dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Di satu sisi, tidak semua benda, objek, atau peristiwa dapat dibawa ke dalam kelas. Sedangkan di sisi lain, para siswa tidak selalu bisa dibawa kepada objek atau peristiwa tertentu. Melalui media visual, guru dapat menghadirkan Air terjun Niagara dan Danau Toba ke dalam kelas. Selain itu, media visual dapat menampilkan peristiwa di masa lampau seperti apa adanya.

3. Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengamatan manusia. Sel atau penampang daun yang tak mungkin dilihat dengan mata telanjang, dapat disajikan dengan jelas dalam bentuk media visual.
4. Media visual dapat memperjelas masalah, dalam bidang apapun dan untuk tingkat usia berapapun. Sehingga, media visual dapat mencegah dan memperbaiki kesalahpahaman.
5. Media visual harganya relatif murah dan mudah didapatkan. Media ini juga mudah digunakan, tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan di atas, media visual juga memiliki beberapa kekurangan. Beberapa kekurangan media visual tersebut adalah sebagai berikut (Sadiman, dkk., 2009)

1. Media visual hanya menekankan persepsi indera penglihatan.
2. Media visual yang terlalu kompleks, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
3. Dari segi ukuran, media visual sangat terbatas bila digunakan untuk kelompok besar.

2.2.4 Media Pembelajaran Visual dalam Kacamata Iman Kristen

Tidak semua hal yang dipandang baik dalam dunia pendidikan sekuler dapat diadopsi mentah-mentah oleh para pendidik Kristen. Para pendidik Kristen harus terlebih dahulu mengkaji secara alkitabiah, segala sesuatu yang akan mereka terapkan dan gunakan bagi anak didiknya. Begitu juga halnya dengan media visual. Bila dikaji dari sudut pandang Alkitab, prinsip kerja media visual tidak bertentangan dengan prinsip kerja Allah. Beberapa kali Allah

menggunakan hal-hal yang kasat mata untuk menyatakan suatu konsep ilahi yang abstrak. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui beberapa peristiwa yang dicatat dalam Alkitab.

Bukti pertama, Allah memvisualisasikan kehadiran-Nya melalui keberadaan Kemah Suci (Keluaran 40:34-38). Kehadiran Allah di tengah-tengah dunia merupakan suatu konsep yang amat sulit dinyatakan kepada manusia. Sebab, Allah yang sejati adalah Allah yang tidak terikat oleh dimensi ruang dan waktu. Kehadiran Allah tidak terbatas pada tempat-tempat tertentu, sehingga wujud-Nya tidak dapat disaksikan secara nyata oleh mata manusia. Namun, demi menyatakan kehadiran-Nya kepada bangsa Israel, Allah memerintahkan Musa untuk mendirikan Kemah Suci di tengah-tengah perkemahan umat-Nya itu.

Bukti kedua, Allah memvisualisasikan penyertaan-Nya melalui kehadiran tiang awan dan tiang api (Keluaran 13:21-22). Konsep penyertaan Allah terbilang cukup abstrak untuk dapat dimengerti oleh pikiran manusia. Penyertaan seringkali diidentikkan dengan kehadiran. Apabila Allah menyertai umat-Nya, maka Ia hadir dan berada di tengah-tengah umat-Nya, dan jikalau Allah hadir di tengah-tengah umat-Nya, maka umat-Nya dapat menyaksikan kehadiran-Nya. Maka untuk menyatakan penyertaan-Nya terhadap bangsa Israel, Allah menyertai umat-Nya dalam wujud tiang awan dan tiang api.

Bukti ketiga, Allah memvisualisasikan diri-Nya kepada manusia melalui inkarnasi Kristus. Kristus adalah Firman, dan Firman itu adalah Allah. Dalam Yohanes 1:1 dikatakan, “Pada mulanya adalah Firman; Firman itu

bersama-sama dengan Allah dan Firman itu adalah Allah.” Namun di dalam rencana-Nya yang kekal, Kristus yang adalah Firman dan Allah tersebut telah berinkarnasi menjadi manusia. Firman menjadi daging adalah puncak kehadiran Allah secara visual di tengah-tengah dunia. Ia tidak lagi menampakkan dirinya dalam wujud ciptaan yang lain, melainkan dalam wujud manusia yang adalah ciptaan tertinggi.

Tentu masih banyak peristiwa di dalam Alkitab yang menyatakan bahwa Allah turut memakai hal-hal visual dalam pekerjaan dan kisah agung-Nya. Peristiwa pertemuan Abraham dengan Allah di Mamre, pergulatan Yakub dengan Allah semalam suntuk, serta penampakan Allah kepada Musa dalam wujud semak yang menyala, tentu menjadi bukti pernyataan diri Allah secara visual. Allah tidak mengabaikan penggunaan panca indera manusia, khususnya indera penglihatan dalam proses mencari dan menemukan kebenaran. Sebab manusia dicipta dengan keterbatasan ruang, sehingga hal-hal visual membangun konsep berpikirnya.

Salah satu dampak penggunaan media visual yang sangat terasa manfaatnya adalah bangkitnya rasa ingin tahu siswa. Aspek ini menjadi teramat penting, sebab dalam pengajaran-Nya, Yesus Kristus selalu menciptakan curiositas atau rasa ingin tahu (Setiawani & Tong, 2005). Guru yang baik adalah guru yang menggali dan menciptakan kehausan di dalam diri anak didiknya. Sedangkan guru yang tidak baik adalah guru yang membuat siswanya merasa bosan. Melalui penggunaan media visual, guru dapat memunculkan kehausan dalam diri siswa untuk mempelajari suatu materi tertentu.

Sungguhpun demikian, sebaik apapun dampak yang dihasilkannya, penggunaan media visual dalam dunia pendidikan harus tetap bijak dan bertanggung jawab. Sejarah mencatat bahwa kebergantungan kepada indera penglihatan telah membuat manusia berada pada posisi mempertanyakan keberadaan Allah, yang pada hakikatnya tidak terlihat. Para pendidik Kristen harus sadar dan menyadarkan anak-anak didiknya bahwa media visual hanyalah salah satu sarana yang Tuhan sediakan untuk manusia dapat mengerti kebenaran-Nya. Sehingga, fokus dari kegiatan pembelajaran adalah kebenaran itu sendiri.

Hal-hal yang bersifat visual bukanlah inti dari kebenaran yang sejati. Kebenaran yang sejati hanya dapat ditemukan di dalam iman kepada Kristus. Sebab dalam Ibrani 11 ayat 1 ada tertulis, “Iman adalah dasar dari segala sesuatu yang kita harapkan dan bukti dari segala sesuatu yang tidak kita lihat.” Dengan demikian, media pembelajaran visual bukanlah satu-satunya cara membawa para siswa kepada kebenaran, dan bukan inti kebenaran. Media pembelajarn visual harus digunakan di dalam anugerah Allah, sehingga mereka yang melihatnya semakin kagum dan memahami keindahan karya Allah di tengah dunia ini.

2.3 Motivasi Belajar

Motivasi merupakan salah satu aspek penting yang mutlak diperlukan dalam proses pembelajaran. Tanpa adanya motivasi dalam diri peserta didik, pembelajaran akan menjadi kering, mati, dan terasa begitu menyiksa.

2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Kartono (1985, dalam Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2007) kata motivasi berasal dari bahasa Latin *motivus*, yang berarti dorongan seseorang untuk berbuat. Dalam buku *Belajar Secara Efektif*, Thursan Hakim (2005) mengartikan motivasi sebagai suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. Melalui definisi yang diutarakan oleh kedua ahli di atas, kata kunci dari motivasi adalah dorongan.

Dalam buku *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Syaiful Sagala memaparkan pengertian motivasi secara lebih mendalam (Sagala, 2013, hal. 100).

Motivasi tidak sama dengan motif, meskipun akar katanya sama yaitu "*motivum*". Motivasi dapat dipahami sebagai suatu variabel penyalang yang digunakan untuk menimbulkan faktor-faktor tertentu di dalam organisme, yang membangkitkan, mengelola, mempertahankan, dan menyalurkan tingkah laku menuju suatu sasaran. Sedangkan motif dipahami sebagai suatu keadaan ketegangan di dalam individu, yang membangkitkan, memelihara, dan mengarahkan tingkah laku menuju suatu tujuan atau sasaran.

Mc. Donald dalam (Oemar Hamalik, 1992, dalam Djamarah, 2002, hal. 114) mengatakan, “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.*” Dalam bahasa Indonesia dapat diartikan, motivasi adalah suatu perubahan energy di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif atau perasaan, dan reaksi untuk mencapai tujuan. Seseorang dikatakan memiliki motivasi, karena ia memiliki tujuan tertentu dari aktivitasnya.

Dari beberapa pengertian motivasi belajar yang telah dipaparkan oleh para ahli, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi adalah suatu dorongan yang menggerakkan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan atau aktivitas tertentu, demi mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan demikian, motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang menggerakkan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, demi mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

2.3.2 Fungsi Motivasi Belajar

Dalam mengerjakan berbagai pekerjaan, motivasi memiliki peran yang amat penting sebagai mesin penggerak. Motivasi juga erat kaitannya dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, motivasi menjadi awal dari suatu kegiatan. Sehubungan dengan hal tersebut, Sardiman (2004) mengutarakan 3 (tiga) fungsi motivasi, yaitu:

1. Motivasi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Dalam hal ini, motivasi merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.

2. Motivasi sebagai penentu arah dan tujuan yang ingin dicapai. Dalam hal ini, motivasi menentukan arah dan kegiatan yang harus dilakukan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Motivasi sebagai penyeleksi tindakan. Dalam hal ini, motivasi menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dikerjakan guna mencapai suatu tujuan, dan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi pencapaian tujuan tersebut.

Sukmadinata (2005) mengatakan bahwa motivasi belajar memiliki 2 (dua) fungsi, yaitu: (1) mengarahkan (*directional function*) dan (2) mengaktifkan dan meningkatkan (*activating and energizing function*). Dalam hal mengarahkan, motivasi berperan mendekatkan dan menjauhkan individu dari sasaran yang akan dicapai. Apabila sasaran atau tujuan pembelajaran merupakan sesuatu yang diinginkan oleh siswa, maka motivasi berperan mendekatkan atau disebut dengan *approach motivation*. Namun, bila sasaran atau tujuan pembelajaran tidak diinginkan oleh siswa, maka motivasi berperan menjauhkan atau disebut dengan *avoidance motivation*.

2.3.3 Jenis Motivasi Belajar

Secara umum, motivasi belajar dapat dibagi menjadi 2 (dua) jenis. Kedua jenis motivasi belajar tersebut antara lain (Djamarah, 2002):

1. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah kumpulan motif yang menjadi aktif dan berfungsi tanpa perlu dirangsang oleh faktor-faktor dari luar diri seseorang. Pada dasarnya, dalam diri setiap individu sudah ada

dorongan untuk melakukan sesuatu. Motivasi belajar dikatakan intrinsik apabila tujuan belajar siswa inheren dengan situasi belajar dan bertemu dengan kebutuhan untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam materi yang dipelajari.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah kumpulan motif yang aktif dan berfungsi karena adanya rangsangan dari faktor-faktor di luar diri seseorang. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik apabila siswa menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar.

Kedua jenis motivasi yang telah dipaparkan di atas, terdapat pada penelitian tindakan kelas ini. Awalnya guru sebagai peneliti menstimulus siswa dengan memberikan motivasi ekstrinsik. Namun, pada akhirnya para siswa harus memiliki motivasi intrinsik yang didasarkan pada kebutuhan mereka untuk menguasai nilai-nilai yang terkandung dalam materi pembelajaran.

2.3.4 Komponen dan Indikator Motivasi Belajar

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti memilih 4 (empat) komponen motivasi belajar yang kemudian akan diturunkan menjadi 4 (empat) indikator motivasi belajar. Keempat komponen dan indikator motivasi belajar tersebut yaitu (Uno, 2007; Sardiman, 1986):

1. Rasa ingin tahu

Komponen motivasi belajar yang pertama adalah rasa ingin tahu. Menurut Hamzah Uno (2007) salah satu indikator motivasi belajar yaitu adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Lebih jauh lagi,

Maslow, (1993) mengungkapkan bahwa salah satu kebutuhan paling tinggi dalam diri manusia adalah kebutuhan untuk mengetahui dan mengerti. Dengan demikian, tingkat motivasi belajar siswa dapat dilihat dari ada tidaknya rasa ingin tahu dalam diri siswa. Komponen pertama ini kemudian diturunkan menjadi satu indikator motivasi belajar, yaitu siswa mengajukan pertanyaan terhadap materi atau media visual yang guru sajikan.

2. Kepercayaan Diri

Komponen motivasi belajar yang kedua adalah kepercayaan diri. Dipilihnya kepercayaan diri sebagai salah satu komponen penyusun indikator motivasi belajar, tak lepas dari pernyataan Sardiman (1986) bahwa siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi dapat mempertahankan pendapatnya apabila sudah meyakini sesuatu. Komponen kedua ini kemudian diturunkan menjadi satu indikator motivasi belajar, yaitu siswa mengutarakan dan mempertahankan pendapatnya dengan penuh keyakinan.

3. Kemandirian

Komponen motivasi belajar yang ketiga adalah kemandirian. Kemandirian menjadi salah satu komponen yang digunakan dalam penyusunan indikator motivasi belajar karena menurut Sardiman (1986), salah satu ciri siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi yaitu senang untuk bekerja secara mandiri. Komponen ketiga ini kemudian diturunkan menjadi satu indikator motivasi belajar, yaitu siswa

menjalankan kegiatan kelas baik dalam kelompok maupun secara individu tanpa paksaan pihak luar.

4. Konsentrasi

Komponen motivasi belajar yang keempat adalah konsentrasi. Konsentrasi merupakan komponen yang relevan dalam penyusunan indikator motivasi belajar. Hal ini didukung oleh pendapat Hamzah Uno (2007) bahwa salah satu indikator motivasi belajar yaitu adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan baik. Komponen keempat ini kemudian diturunkan menjadi satu indikator motivasi belajar, yaitu siswa menjaga suasana kelas tetap kondusif selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Keempat indikator inilah yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa dalam penelitian tindakan kelas ini.

2.3.5 Motivasi Belajar dalam Kacamata Iman Kristen

Motivasi merupakan suatu aspek yang teramat penting dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan peranannya sebagai mesin penggerak siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Tanpa adanya motivasi dalam diri siswa, proses belajar akan menjadi kering dan tidak bermakna. Peranan motivasi yang begitu penting tidak hanya diutarakan oleh para ahli psikologi pendidikan, melainkan juga oleh Allah di dalam Alkitab. Di dalam konteks pendidikan Kristen, Alkitab justru merupakan referensi paling sahih ketika para pendidik berbicara tentang motivasi belajar siswa.

Di dalam Alkitab, motivasi digambarkan sebagai suatu hal yang amat mendasar. Ketika seluruh sistem kepercayaan yang ada menjadikan perbuatan baik sebagai fokus utama pengajarannya, kekristenan terlebih dahulu mempertanyakan motivasi dari setiap tindakan manusia. Hal ini tertulis dalam Roma 14:23b yang berbunyi, “Dan segala sesuatu yang tidak berdasarkan iman, adalah dosa.” Alkitab mengajarkan bahwa iman kepada Kristus sebagai motivasi dari seluruh tindakan manusia, menjadi faktor penentu layak tidaknya suatu tindakan diperkenan oleh Tuhan Allah.

Dalil Alkitab mengenai motivasi tindakan orang percaya juga berlaku dalam dunia pendidikan. Iman kepada Kristus harus tetap menjadi fokus utama ketika para pendidik Kristen berbicara tentang motivasi belajar. Dengan demikian, satu-satunya motivasi yang tepat dan layak menjadi dasar seorang siswa dalam belajar adalah imannya kepada Kristus dan pencariannya akan kebenaran yang sejati. Dalam buku *Segala Kebenaran adalah Kebenaran Allah*, Holmes (2005, hal. 208) mengatakan:

Kristus, sang kebenaran adalah motivasi utama dalam kegiatan intelektual orang percaya. Dikotomi pekerjaan sakral dan sekuler telah disingkirkan dari kehidupan kita, karena itu tidak ada satu pun bidang kehidupan yang luput dari perhatian orang Kristen. Karena itu setiap pelajar menyambut kebenaran dan tunduk kepadanya dimana pun itu ditemukan, dalam suatu sikap ketaatan kepada Kristus. Pekerjaan akademis menjadi suatu kesempatan untuk memperluas ketuhanan Kristus dalam pemikiran

manusia. Dengan demikian, pemikiran dan ilmu pengetahuan menjadi bagian dari ibadah.

Konsep Kristus sebagai pusat ilmu pengetahuan, disempurnakan oleh prinsip kerja yang terdapat dalam Kolose 3 ayat 23, yang berbunyi, “Apa pun juga yang kamu perbuat, perbuatlah dengan segenap hatimu seperti untuk Tuhan dan bukan untuk manusia.” Dengan demikian, para pendidik Kristen memiliki kewajiban untuk menyadarkan anak-anak didiknya bahwa proses pembelajaran dan ilmu pengetahuan bukanlah tentang subjektivitas diri mereka, melainkan tentang Allah dan kebenaran-Nya yang harus diterima secara objektif.

Pada penelitian tindakan kelas ini, salah satu hal yang ingin ditekankan bagi para peserta didik adalah nilai dan hakikat ilmu. Alasan utama manusia mencari ilmu adalah karena pada hakikatnya, ilmu merupakan sesuatu yang bernilai. Ilmu dikatakan bernilai bukan karena manusia dapat menggunakannya untuk mendapatkan sesuatu. Sebaliknya, manusia harus menggunakan segala sesuatu yang dimilikinya untuk mendapatkan ilmu. Nilai suatu ilmu adalah kebenaran yang terkandung di dalamnya, yang melaluinya manusia dapat menyaksikan kebesaran karya Allah.

Melalui penelitian ini, siswa diarahkan untuk memiliki motivasi yang benar dalam belajar. Bila ilmu dikatakan bernilai karena kebenaran yang terkandung di dalamnya, yang melaluinya manusia dapat menyaksikan kebesaran Allah, maka ilmu harus dikejar berdasarkan alasan yang terdapat pada dirinya sendiri. Dengan demikian, motivasi belajar yang baik adalah

motivasi yang muncul dari kesadaran bahwa ilmu merupakan sesuatu yang berharga. Motivasi yang sehat dalam menggerakkan jalannya proses pembelajaran adalah motivasi untuk mengerti dan mengenal kebenaran yang sejati.

2.4 Mata Pelajaran Sejarah

2.4.1 Pengertian dan Hakikat Ilmu Sejarah

Kata sejarah berasal dari bahasa Arab *syajarah* yang berarti pohon, dan *syajarah an-nasab* yang berarti pohon silsilah (Kuntowijoyo, 2005). Sedangkan kata sejarah memiliki makna yang sama dengan istilah *history* dalam bahasa Inggris. Istilah *history* diambil dari kata *historia* dalam bahasa Yunani yang berarti informasi atau penelitian yang ditujukan untuk memperoleh kebenaran (Kochhar, 2008). Selain istilah *history* dalam bahasa Inggris, R. Moh. Ali (2005) mengatakan bahwa kata sejarah juga memiliki makna yang sama dengan istilah *geschichte* dalam bahasa Jerman dan *geschiedenis* dalam bahasa Belanda.

Dalam bukunya *Teaching of History*, S.K. Kochhar (2008, hal. 2) menggambarkan keragaman definisi para ahli mengenai sejarah:

Sampai sekarang tidak ada satu pun definisi sejarah yang dapat diterima secara universal. Ada banyak pengertian yang dimunculkan oleh para sejarawan. Burckhardt mengatakan bahwa, “Sejarah merupakan catatan tentang suatu masa yang ditemukan dan dipandang bermanfaat oleh generasi dari zaman yang lain.” Miller memandang bahwa, “Catatan perjalanan hidup manusia bagaikan samudra; orang datang dan pergi,

mengisahkan perkembangan dan kejatuhan, dan *itulah* yang disebut sejarah.” Marc Bloch memandang bahwa sejarah merupakan *Ilmu tentang manusia dalam lingkup waktu*. H.G. Wells berpendapat bahwa, “Sejarah manusia sebetulnya merupakan sejarah tentang gagasan.” E.H. Carr menyatakan bahwa sejarah “merupakan dialog tanpa akhir antara masa sekarang dan masa lampau.” Gurudev Tagore memberikan definisi yang sederhana tetapi sangat indah tentang sejarah. Dia mengatakan, “Hanya ada satu sejarah—Sejarah tentang Manusia.” Pt. Nehru melangkah lebih jauh lagi. Ia menyatakan bahwa, “Sejarah merupakan kisah tentang perjuangan manusia sepanjang masa dalam menghadapi alam dan unsur-unsurnya; melawan binatang buas dan hutan belantara dan sebagian manusia lainnya yang dengan berbagai cara berusaha menguasai alam dan mengeksploitasinya demi kepentingannya sendiri.” Johnson memberikan definisi sejarah yang sangat luas. Dia menulis, “Sejarah, dalam pengertiannya yang sangat luas, adalah segala sesuatu yang pernah terjadi ... sejarah, dalam arti yang diterima secara umum adalah sejarah tentang manusia. Materi yang dipelajari adalah jejak-jejak yang ditinggalkan oleh keberadaan manusia di dunia, gagasan, tradisi dan lembaga sosial, bahasa, kitab-kitab, barang produksi manusia, fisik manusia itu sendiri, sisa-sisa fisik manusia, pemikirannya, perasaannya, dan tindakannya.”

Analisa terhadap berbagai pendapat para sejarawan mengenai definisi sejarah, akan membuka peluang untuk memahami hakikat sejarah yang

sesungguhnya (Kochhar, 2008). Beberapa hakikat ilmu sejarah tersebut, antara lain:

1. Sejarah adalah ilmu tentang manusia
2. Sejarah mengkaji manusia dalam lingkup waktu
3. Sejarah mengkaji manusia dalam lingkup ruang
4. Sejarah menjelaskan masa kini
5. Sejarah merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan ke masa depan
6. Sejarah merupakan cerita tentang perkembangan kesadaran manusia, baik dalam aspek individual maupun kolektif
7. Kontinuitas dan keterkaitan adalah hal yang sangat penting dalam sejarah

2.4.2 Ruang Lingkup Ilmu Sejarah

Lebih jauh lagi, cabang ilmu sejarah dibagi ke dalam beberapa ruang lingkup. Berikut ini adalah ruang lingkup ilmu sejarah menurut pendapat para ahli (Ali R. M., 2005; Kochhar, 2008; Kuntowijoyo, 2005).

1. Sejarah sebagai peristiwa

Peristiwa merupakan hal yang sangat penting dalam pembahasan ilmu sejarah, karena perkembangan peristiwa inilah yang dipelajari di dalam sejarah. Peristiwa juga menjadi amat penting, karena tanpa peristiwa yang sungguh pernah terjadi, sebuah cerita tidak dapat dikatakan sebagai sejarah. Akan tetapi, tidak semua peristiwa dapat dikatakan sebagai sejarah. Peristiwa yang dicatat dalam sejarah adalah peristiwa

yang memiliki relasi dengan kehidupan manusia dan perkembangan sosialnya.

2. Sejarah sebagai kisah

Sejarah dikatakan sebagai kisah apabila sejarah berperan dalam perkembangan sosial, yang kemudian dipercaya oleh masyarakat sebagai cerita yang sungguh pernah terjadi. Sebagai sebuah kisah, sejarah seringkali ditafsirkan secara subjektif oleh mereka yang menceritakannya. Dalam bukunya, *Pengantar Ilmu Sejarah Indonesia (2005)*, R. Moh Ali. mengatakan bahwa pendirian sang penyusun sejarah, menentukan bentuk dan isi cerita sejarah.

3. Sejarah sebagai ilmu

Sebagai salah satu disiplin ilmu, sejarah memiliki beberapa karakteristik, yaitu: empiris, mempunyai objek, memiliki teori, generalisasi, dan mempunyai metode. Seorang sejarawan muslim, Ibnu Khaldun dalam bukunya *al-Muqaddimah*, yang dikutip oleh Syafii Maarif (1996, hal. 24) mengatakan bahwa sejarah pada sisi dalam adalah suatu penyelidikan kritis dan usaha cermat untuk menemukan kebenaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa sejarah memiliki fungsi epistemologis, yaitu pencarian akan kebenaran.

4. Sejarah sebagai seni

Dalam bukunya, *Pengantar Ilmu Sejarah (2005)*, Kuntowijoyo mengatakan bahwa sejarah diakui sebagai seni karena sejarah membutuhkan intuisi, imajinasi, emosi, dan gaya bahasa dalam

menyampaikan cerita masa lampau. Akan tetapi, keempat aspek yang dipakai dalam menyampaikan cerita sejarah tersebut tetaplah hanya bumbu-bumbu retorika. Sehebat apapun retorika yang dibangun oleh keempatnya, substansi dari cerita sejarah harus tetap terjaga validitasnya.

2.4.3 Ilmu Sejarah Dalam Kacamata Iman Kristen

Konsep pendidikan di sekolah Kristen sesungguhnya memiliki perbedaan yang amat mendasar dengan konsep pendidikan di sekolah non-Kristen. Perbedaan tersebut jauh lebih substantif daripada sekedar kutipan ayat Alkitab di dinding sekolah dan lembar RPP. Perbedaan yang dimaksud juga bukan tentang guru yang selalu menghubungkan materi pembelajaran dengan nilai-nilai Kristiani. Perbedaan sekolah Kristen dengan sekolah lain terletak pada keunikan iman Kristen yang menjadikan Kristus sebagai pusat alam semesta.

Keunikan iman Kristen tersebut harus terimplementasi secara nyata sepanjang proses pembelajaran berlangsung. Salah satu bentuk implementasi iman Kristen dalam proses pembelajaran adalah perombakan nilai-nilai dasar dari mata pelajaran yang siswa pelajari. Sekolah Kristen memiliki tanggung jawab untuk merekonstruksi ulang cabang-cabang ilmu pengetahuan yang selama ini dibangun di atas fondasi sekularisme dan humanisme. Iman Kristen yang dihidupi oleh sekolah, harus mampu menegakkan kembali tahta Kristus di atas segala ciptaan, sehingga merubah fokus dan inti dari seluruh cabang ilmu pengetahuan.

Dalam konteks mata pelajaran sejarah, perombakan juga perlu dilakukan di berbagai titik. Titik yang paling penting dan paling awal harus dirombak adalah presuposisi ilmu sejarah yang memandang manusia sebagai subjek penggerak dan penentu arah sejarah. Hampir seluruh ahli sejarah yang konsepnya menjadi dasar bangunan ilmu sejarah hingga hari ini, menyatakan bahwa manusia adalah pemilik dari sejarah. Keberpusatan ilmu sejarah pada eksistensi manusia, digambarkan oleh pernyataan Gurudev Tagore yang dikutip oleh Kochhar (2008) yang mengatakan bahwa hanya ada satu sejarah, sejarah tentang manusia.

Dalam rangka merekonstruksi bangunan ilmu sejarah dan mengembalikan tahta Kristus di atas pembelajaran sejarah, para pendidik Kristen harus berani mendefinisikan ulang arti dan makna ilmu sejarah. Sejarah adalah kisah mengenai karya agung Allah Tritunggal, yang tidak terpisah dari *The Grand Narrative*. Tidak seperti manusia yang bergantung sepenuhnya pada pemeliharaan Allah, Allah adalah satu-satunya keberadaan yang tidak terikat oleh eksistensi apapun di luar diri-Nya. Hal ini secara mutlak membuktikan bahwa Allah adalah satu-satunya subjek yang mampu menopang dan menentukan jalannya sejarah.

2.5 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar Behavioristik merupakan kumpulan dari beberapa teori belajar yang menitikberatkan pada perubahan perilaku seseorang sebagai pembelajar. Dengan demikian, teori belajar Behavioristik bukan merupakan teori belajar

tunggal yang berdiri sendiri, melainkan suatu rumpun teori belajar yang di dalamnya terdapat berbagai macam teori belajar. Sukmadinata (2005) mengatakan bahwa rumpun teori Behavioristik memiliki beberapa ciri, yaitu: (1) mengutamakan unsur-unsur dan bagian-bagian kecil, (2) bersifat mekanistik, (3) menekankan peranan lingkungan, (4) mementingkan pembentukan reaksi atau respon, dan (5) menekankan pentingnya latihan.

Menurut teori Behavioristik, belajar adalah suatu perubahan tingkah laku sebagai akibat terjadinya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang siswa alami dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru, sesuai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia menunjukkan perubahan dalam hal tingkah laku. Dua hal terpenting menurut teori ini adalah masukan atau *input* yang disebut dengan stimulus dan keluaran atau *output* yang disebut dengan respon (Budiningsih, 2005).

Cara pandang Behavioristik terhadap pembelajaran tidak lepas kaitannya dengan teori-teori belajar yang membangun rumpun teori Behavioristik ini. Teori belajar pertama dari rumpun Behavioristik adalah teori belajar Koneksionisme. Menurut teori ini, tingkah laku manusia tidak lain adalah suatu hubungan antara perangsang-jawaban atau stimulus-respon. Belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respon sebanyak-banyaknya. Pembelajar yang berhasil menguasai hubungan stimulus-respon sebanyak-banyaknya ialah orang pandai yang berhasil dalam belajar (Sukmadinata, 2005).

Dalam bukunya *Landasan Kependidikan (1997)*, Made Pidarta mengatakan bahwa setidaknya ada 4 (empat) teori belajar modern yang termasuk dalam rumpun teori belajar Behavioristik. Keempat teori belajar modern tersebut antara lain:

1. Teori S-R Bond atau Asosiasi
2. Teori Pengkondisian Instrumental
3. Teori Pengkondisian Operan
4. Teori Penguatan

Melalui paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa teori belajar Behavioristik merupakan rumpun teori belajar yang menitikberatkan proses pembelajaran pada perubahan tingkah laku siswa. Dua kata kunci utama dalam teori belajar ini adalah stimulus dan respon. Dalam penelitian kali ini, stimulus yang guru berikan adalah penggunaan media visual, sedangkan respon yang diharapkan dari siswa adalah peningkatan motivasi belajar. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini relevan dan sejalan dengan teori belajar Behavioristik.

2.6 Tahap Perkembangan Masa Remaja

Berdasarkan pembagian tahap perkembangan kognitif yang dipaparkan oleh Jean Piaget (dalam Bybee & Sund, 1982, dalam Ali & Asrori, 2004), remaja kelas XI SMA yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas ini berada pada tahap operasional formal. Tahap ini dialami oleh anak usia 11 (sebelas) tahun ke atas. Pada tahap ini anak sudah mampu mewujudkan keutuhan dalam pekerjaannya, yang merupakan hasil dari berpikir secara logis. Aspek perasaan dan moral anak

pada tahap ini juga telah berkembang, sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya.

Pada tahap operasional formal ini, anak telah mampu mencapai tingkat logika dan rasio, serta mulai dapat menggunakan abstraksi. Kondisi ini dikarenakan, pada tahap perkembangan kognitif operasional formal, anak sudah mulai mampu mengembangkan pikiran formalnya. Mereka dapat mengerti arti simbolik dan kiasan. Melibatkan mereka dalam suatu kegiatan akan memberikan dampak yang positif bagi perkembangan kognitifnya. Beberapa kegiatan yang baik untuk dilakukan pada tahap ini, misalnya: menulis puisi, lomba karya ilmiah, lomba menulis cerpen, dan kegiatan-kegiatan lain yang sejenis.

Setiap tahap perkembangan kognitif memiliki karakteristik tertentu. Tahap operasional formal ditandai dengan karakteristik menonjol sebagai berikut (Ali & Asrori, 2004, hal. 32-33).

1. Individu dapat mencapai logika dan rasio serta dapat menggunakan abstraksi.
2. Individu mulai mampu berpikir logis dengan objek-objek yang abstrak.
3. Individu mulai mampu memecahkan persoalan-persoalan yang bersifat hipotesis.
4. Individu bahkan mulai mampu membuat perkiraan (*forecasting*) di masa depan.
5. Individu mulai mampu untuk mengintrospeksi diri sendiri sehingga kesadaran diri sendiri tercapai.

6. Individu mulai mampu membayangkan peranan-peranan yang akan diperankan sebagai orang dewasa.
7. Individu mulai mampu untuk menyadari diri mempertahankan kepentingan masyarakat di lingkungannya dan seseorang dalam masyarakat tersebut.

Selain ditinjau dari segi kognitif, perkembangan remaja juga dapat ditinjau dari segi emosional. Masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Pada masa ini, remaja telah mencapai kematangan fisik, mental, sosial, dan emosional. Masa-masa ini umumnya berlangsung sekitar usia 13 (tiga belas) tahun hingga usia 18 (delapan belas) tahun, yaitu masa-masa ketika seorang anak duduk di bangku sekolah menengah. Masa ini biasanya terasa begitu sulit, baik bagi keluarga, lingkungan, maupun bagi remaja itu sendiri (Ali & Asrori, 2004).

Karena berada pada masa peralihan antara masa anak-anak dan masa dewasa, status remaja agak kabur, baik bagi dirinya maupun bagi lingkungannya. Conny Semiawan (1989, dalam Ali & Asrori, 2004) menganalogikan masa remaja layaknya kain yang terlalu besar untuk serbet, namun terlalu kecil untuk taplak meja. Hal ini disebabkan karena para remaja sudah bukan anak-anak lagi, namun juga belum bisa dikatakan dewasa. Para remaja biasanya memiliki energi yang besar, emosi yang berkobar-kobar, namun pengendalian diri yang masih belum sempurna. Remaja juga seringkali merasa tidak aman, tidak tenang, dan khawatir kesepian.

Secara garis besar, masa remaja dapat dibagi ke dalam 4 (empat) periode, lengkap dengan karakteristiknya masing-masing. Berikut adalah keempat periode pada masa perkembangan remaja (Ali & Asrori, 2004).

1. Periode Praremaja

Selama periode ini berlangsung, terjadi gejala-gejala yang hampir sama antara remaja pria dan wanita. Perubahan fisik belum terlalu jelas terlihat, kecuali penambahan berat badan yang cepat pada remaja putri. Gerakan mereka juga mulai menjadi kaku. Perubahan ini disertai dengan sifat kepekaan dan respon yang berlebihan terhadap rangsangan dari luar. Hal tersebut membuat emosi mereka amat fluktuatif. Mereka mudah tersinggung dan cengeng, namun juga cepat merasa senang atau bahkan meledak-ledak.

2. Periode Remaja Awal

Selama periode ini, perkembangan fisik yang semakin tampak adalah perubahan pada fungsi alat kelamin. Perubahan ini seringkali mengakibatkan kesulitan tersendiri bagi para remaja dalam menyesuaikan diri. Akibatnya, tidak jarang para remaja cenderung menyendiri karena merasa terasing, kurang diperhatikan, dan tidak dipedulikan. Kontrol terhadap dirinya semakin sulit dan mereka menjadi cepat marah, dengan cara-cara yang kurang wajar untuk meyakinkan dunia sekitarnya. Perilaku ini sesungguhnya muncul akibat kecemasan yang ada dalam diri remaja tersebut.

3. Periode Remaja Tengah

Pada periode ini, beban tanggung jawab yang harus dipikul oleh remaja semakin meningkat. Hal ini dikarenakan tuntutan peningkatan tanggung jawab tidak

hanya datang dari orangtua, namun juga dari masyarakat sekitar. Seringkali masyarakat juga menjadi masalah bagi remaja. Remaja melihat fenomena di masyarakat yang menunjukkan adanya kontradiksi antara nilai yang berlaku secara umum dengan nilai-nilai yang mereka ketahui. Alhasil remaja mulai meragukan tentang standar baik dan buruk. Remaja kemudian membentuk nilai-nilai baru yang mereka anggap benar, baik, dan pantas untuk dikembangkan di kalangan mereka sendiri. Mereka juga tak segan menolak nilai-nilai yang orang lain paksakan untuk dipatuhi, tanpa alasan yang masuk akal bagi mereka.

4. Periode Remaja Akhir

Selama periode ini berlangsung, remaja mulai memandang dirinya sebagai orang dewasa. Mereka mulai menunjukkan pemikiran, sikap, dan perilaku yang semakin dewasa. Hal ini membuat orangtua dan masyarakat mulai memberikan kepercayaan yang selayaknya kepada mereka. Emosi yang sudah mulai stabil dan kebebasan penuh yang mereka miliki, membuat remaja pada tahap ini memiliki interaksi yang jauh lebih baik dengan orangtua. Pilihan dan arah hidup mereka pun semakin jelas. Mereka mampu mengambil pilihan dan keputusan tentang arah hidup mereka dengan lebih bijaksana. Pada tahap ini, remaja mulai memilih cara-cara hidup yang dapat dipertanggungjawabkan terhadap orangtua, masyarakat, dan diri mereka sendiri.

2.7 Hubungan Media Pembelajaran Visual dengan Motivasi Belajar

Media pembelajaran visual dan motivasi belajar adalah 2 (dua) variabel yang terdapat pada penelitian ini. Kedua variabel ini memiliki hubungan dan keterkaitan yang sangat erat. Bukanlah suatu hal yang teramat sulit untuk melihat hubungan antara media pembelajaran visual dan motivasi belajar siswa. Tidak sedikit penelitian dan buku-buku pendidikan yang menyatakan hubungan antara kedua variabel tersebut. Penelitian mengenai hubungan antara kedua variabel ini memiliki dasar teori yang secara kuantitas dan kualitas amat mencukupi.

Dalam bukunya *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar (2004)*, Sardiman memaparkan perlunya aktivitas dalam belajar, khususnya untuk meningkatkan interaksi dan motivasi belajar mengajar. Menurutnya, sekolah adalah salah satu pusat kegiatan belajar, sehingga sekolah juga merupakan arena untuk mengembangkan aktivitas. Begitu banyak dan beragam jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa. Aktivitas siswa tidak sebatas mendengarkan dan mencatat seperti yang biasa ditemukan di sekolah-sekolah tradisional.

Masih dalam kerangka meningkatkan interaksi dan motivasi belajar mengajar, Sardiman (2004) mengutip Paul B. Diedrich yang membuat suatu daftar berisi 177 (seratus tujuh puluh tujuh) macam kegiatan siswa. Seluruh kegiatan siswa dalam daftar tersebut dapat digolongkan menjadi 8 (delapan) jenis aktivitas, dan dari kedelapan jenis aktivitas yang ada, Paul B. Diedrich menempatkan *visual activities* atau aktivitas visual, seperti membaca dan memperhatikan gambar di urutan pertama. Hal ini menegaskan pentingnya peranan aktivitas visual dalam meningkatkan interaksi dan motivasi belajar.

Hubungan media pembelajaran visual dan motivasi belajar siswa juga dapat dilihat dari adanya kesamaan komponen antara kedua variabel tersebut. Pada penelitian tindakan ini, rasa ingin tahu dan konsentrasi adalah 2 (dua) dari 4 (empat) komponen yang digunakan untuk menyusun indikator motivasi belajar. Kedua komponen ini pula yang terdapat dalam media pembelajaran visual. Levie dan Lentz (1982, dalam Kustandi & Sutjipto, 2011) mengatakan bahwa media visual memiliki fungsi atensi yang berperan dalam membangkitkan rasa ingin tahu dan konsentrasi siswa dalam belajar.

Pendapat ahli yang terdapat dalam buku-buku pendidikan serta kesamaan komponen kedua variabel, menunjukkan hubungan yang nyata antara media pembelajaran visual dengan motivasi belajar siswa. Hubungan antara kedua variabel inilah yang menjadi dasar kuat bagi penelitian tindakan kelas ini. Penelitian tindakan kelas ini memiliki dasar literatur yang kuat mengenai hubungan media pembelajaran visual sebagai variabel bebas dan motivasi belajar siswa sebagai variabel terikat.