

BAB II

KAJIAN TEORITIK

A. Deskripsi Konseptual

1. Hasil Belajar IPS

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar sesuatu adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Menurut James O. Wittaker dalam Wasti Soemanto belajar dapat didefinisikan sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. *“Learning may be defined as the process by which behavior originates or is altered through training or experience”*.¹ Dengan demikian perubahan tingkah laku akibat pertumbuhan fisik atau kematangan, kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan adalah tidak termasuk sebagai belajar.

¹ Wasty, Soemanto. *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. (Jakarta: PT Rineka Cipta. 2010) h. 104.

Menurut Gagne dalam Evelin Siregar "*Learning is relatively permanent change in behavior that result from past experience or purposeful instruction*".² Belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif menetap yang dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan/direncanakan. Pengalaman diperoleh individu dalam interaksinya dengan lingkungan, baik yang tidak direncanakan maupun yang direncanakan, sehingga menghasilkan perubahan yang bersifat relatif menetap.

Selanjutnya Hilgard dalam Wina Sanjaya mengungkapkan "*Learning is the process by which an activity originates or changed through training procedures (wether in the laboratory or in the natural environment) as distinguished from changes by factors not atributable to training*".³ Bagi Hilgard, belajar itu adalah proses perubahan melalui kegiatan atau prosedur latihan baik latihan di dalam laboratorium maupun dalam lingkungan alamiah. Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan. Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental itu terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.

² Siregar, Evelin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2010. h. 4.

³ Wina, Sanjaya. *Kurikulum dan Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 2011) h. 228.

Suparno dalam Jihad Asep membagi empat pilar kategori belajar mutahir yang dibuat oleh komisi delors dari Unesco yaitu : (1) belajar bagaimana belajar (*learning to know*), (2) belajar berbuat (*learning to do*), (3) belajar hidup bersama (*learning to live together*), (4) belajar mengaktualisasikan diri (*learning to be*).⁴

Dari berbagai perspektif pengertian belajar sebagaimana dijelaskan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan belajar apabila terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut terjadi sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya, tidak karena pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan.

Berdasarkan pengertian diatas, belajar adalah usaha yang diberikan oleh guru agar siswa dapat dan mampu menguasai apa yang telah diterimanya, seseorang yang belajar akan mengalami perubahan tingkah laku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja yaitu mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotoriknya, dari tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

⁴ Asep, Jihad. Abdul Haris. *Evaluasi Pembelajaran*. (Yogyakarta: Multi Pressindo. 2010) h. 3.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Tiga ranah (*domain*) hasil belajar, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi. *Ranah psikomotorik* berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotorik yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar,

kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.⁵

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil produksi adalah perolehan yang didapatkan karena adanya kegiatan mengubah bahan (*raw materials*) menjadi barang jadi (*finished goods*). Dalam siklus input-proses-hasil, hasil dapat jelas dibedakan dengan input akibat perubahan oleh proses. Begitu pula dalam kegiatan belajar mengajar, setelah mengalami belajar siswa berubah perilakunya dibanding sebelumnya.⁶

Belajar dilakukan untuk mengusahakan adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. perubahan perilaku itu merupakan perolehan menjadi hasil belajar.

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang disebabkan siswa belajar. perubahan perilaku disebabkan karena dia mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam

⁵ Nana, Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2008) h. 22.

⁶ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011) h. 44.

proses belajar mengajar. Pencapaian itu didasarkan atas tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Hasil itu dapat berupa perubahan dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Definisi *Sosial Studies* dalam Rudy Gunawan dari *National Council for Social Studies*:

“Social studies is the integrated study of the social science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provide coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archeology, economics, geography, history, law philosophy, political science, psychology, religion and sociology, as all as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reason decision for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic, society in an interdependent world.”⁷

“Studi sosial merupakan terintegrasi ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil. Dalam program sekolah, studi sosial menyediakan terkoordinasi, menggambar studi sistematis atas disiplin ilmu seperti antropologi, arkeologi, dan sosiologi, karena semua konten yang sesuai dari humaniora, matematika dan ilmu alam. Tujuan utama penelitian sosial adalah untuk membantu kaum muda mengembangkan kemampuan untuk membuat informasi dan keputusan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga

⁷ Rudy, Gunawan. *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. (Bandung: Alfabeta. 2013) h. 46.

beragam secara budaya, demokrasi masyarakat dunia yang saling tergantung ”

Selanjutnya Ilmu Pengetahuan Sosial digunakan untuk mempelajari dan menafsirkan aspek-aspek tertentu yang berkaitan dengan tingkah laku manusia, baik tingkah laku individual maupun tingkah laku kelompok, dan kehidupan bermasyarakat.⁸

Ilmu Sosial adalah ilmu yang di ambil dari ilmu-ilmu seperti ekonomi, geografi, sejarah, sosiologi, dan agama.⁹ Ilmu sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

IPS adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar (SD) yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai.¹⁰

⁸ Sudjana. *Pendidikan Nonformal (Nonformal Education) Wawasan Sejarah Perkembangan Filsafat Teori Pendukung Asas*. (Bandung: Falah Production, 2004) h. 163.

⁹ John Santrock. *Psikologi Pendidikan*.(Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010) h. 450.

¹⁰ Khoiru lif, Ahmadi. *Mengembangkan Pembelajaran IPS Terpadu*. (Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya, 2011) h. 10.

Ada 10 konsep *social studies* dalam Trianto dari NCSS, yaitu :

*(1) culture (2) time continuity dan change (3) people, places and environments (4) individual development and identity (5) individuals, group, and institutions (6) power, authority and governance (7) production, distribution and consumption (8) science, technology and society (9) global connections (10) civic ideals and practices.*¹¹

Konsep IPS, yaitu : (1) interaksi (2) saling ketergantungan (3) kesinambungan dan perubahan (4) keragaman/ kesamaan/ perbedaan (5) konflik dan konsesus (6) pola (patron) (7) tempat (8) kekuasaan (power) (9) nilai kepercayaan (10) keadilan dan pemerataan.

Mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (b) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional dan global.

¹¹ Trianto. *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010) h 173

IPS menjadi bagian dari kurikulum pendidikan nasional yang memiliki tanggung jawab utama dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.¹²

Berdasarkan teori di atas, yang dimaksud dengan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam pembelajaran IPS sebagai akibat adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang ataupun kematangan yang terjadi dalam dirinya dalam belajar IPS melalui keterampilan proses dengan Indikator mengamati, mengkasifikasi, menginterpretasi, memprediksi, menerapkan, merencanakan dan mengkomunikasikan.

2. Media Pembelajaran

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya.

¹² Hamka. *Modul Pendidikan dan Pelatihan Profesi Guru Sekolah Dasar*. (Jakarta: Universitas Muhammadiyah Prof Uhamka. 2011) h. 49.

Heinich dalam A Pribadi mengemukakan media sebagai “...sesuatu yang membawa pesan dan informasi antara pengirim dan penerima”. Media dapat juga dikatakan sebagai sarana yang digunakan dalam proses komunikasi.¹³

Selanjutnya pengertian menurut Schramm dalam Susilana, media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.¹⁴ Selanjutnya Gagne dalam Dina Indriani menyatakan bahwa media merupakan wujud dari adanya berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.¹⁵ Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemauan siswa untuk belajar. Media dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Dilihat dari segi sifatnya, menurut NEA, media adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual, termasuk teknologi perangkat kerasnya. Hal itu sama dengan pengertian media yang diberikan oleh AECT, yang menyatakan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk proses penyaluran pesan.

¹³ Benny, A Pribadi. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. (Jakarta : Dian Rakyat. 2011) h. 86.

¹⁴ Rudy, Susilana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. (Bandung: FIP UPI Jurusan Kurtekn. 2008) h 6.

¹⁵ Dina, Indirani. *Ragam Alat bantu Media Pengajaran*. (Jakarta: Diva Press. 2011) h. 14.

Dari berbagai pengertian diatas, kita bisa memahami bahwa media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Selanjutnya Schramm dalam Martinis Yamin membagi media menurut jumlah siswa (*audiens*) yang dilayaninya: massal (banyak yang tersebar di area luas), klasikal (cukup kecil dan terpusat di satu tempat), atau individual.¹⁶ Pembagian tersebut tampak pada tabel berikut :

Tabel 2.1 Penggolongan Media Menurut Ukuran Audiens

Media untuk Audiens Besar	Media untuk Audiens Kecil	Media untuk Individual
Televisi Radio Facsimile	Film Suara Film Bisu Videotape Filstrip Suara Slide Radio Audiotape Audiodisc Foto Poster Papan Tulis	Media Cetak Telepon CAI (<i>Computer Assisted Instruction</i>)

¹⁶ Martiniz, Yamin. *Desain Pembelajaran berbasis Tingkat Satian Pendidikan*. (Jakarta: Gaung Persada Press jakarta. 2007) h. 183.

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan alat untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Dapat ditarik kesimpulan dari pendapat para ahli di atas bahwa (a) media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, (b) materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, (c) tujuan yang ingin disampaikan adalah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajarinya lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.

Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk memadukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotor, yang sangat penting dalam proses pembelajaran siswa.¹⁷ Tiga aspek ini menjadi indikator keberhasilan siswa untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pada *ranah kognitif*, kemampuan yang diharapkan bisa didapat melalui media pengajaran adalah kemampuan yang bersifat intelektual atau kognitif. Kemampuan yang bersifat intelektual ini terdiri

¹⁷ Indriana., *op. cit.*, h. 22.

atas pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian/analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluating*).

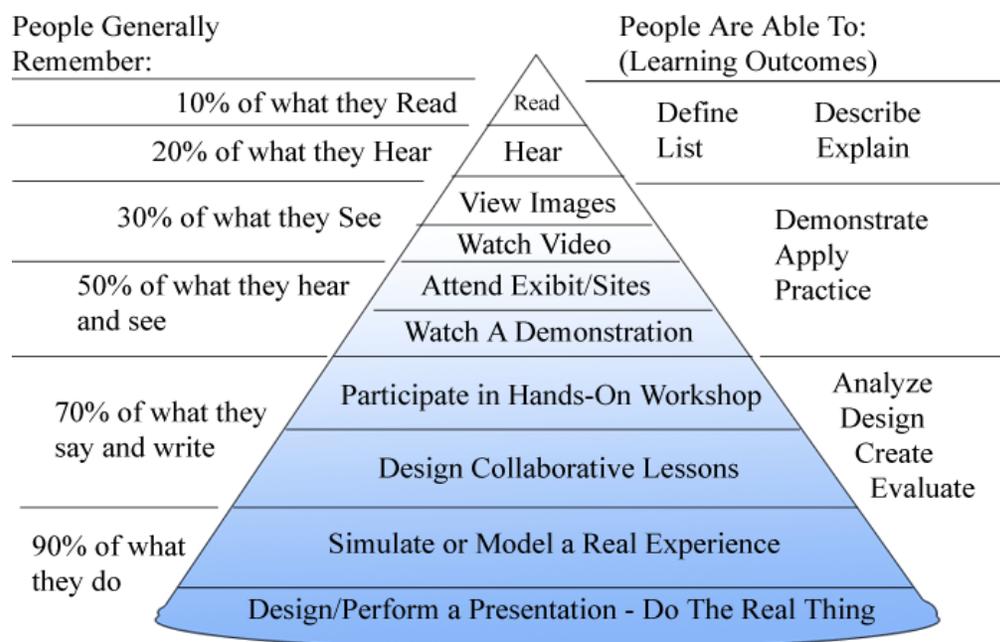
Sedangkan pada *ranah afektif*, kemampuan yang dituju dari penggunaan media adalah berkaitan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Ranah afektif ini terdiri atas penerimaan (*receiving*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengaturan (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).

Pada *ranah psikomotorik*, kemampuan yang ditekankan melalui media pengajaran adalah kemampuan bersifat jasmaniah atau fisik. Ranah psikomotorik ini terdiri atas persepsi (*perception*), kesiapan untuk menyesuaikan (*set*), respons bimbingan (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), respons terbuka yang bersifat kompleks (*complex over response*), dan orijinasi (*origination*).

Dari tujuan media pembelajaran tersebut, dipahami bahwa media merupakan wadah dari pesan (materi pembelajaran) yang ingin disampaikan oleh guru kepada murid, yang bertujuan mencapai proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Salah satu gambaran yang paling banyak dijadikan acuan sebagai landasan teoritis pemanfaatan media dalam proses pembelajaran

adalah *Dale's Cone of Experience*.¹⁸ Dalam usaha memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, Edgar dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak sebagai berikut:



Dale's Cone of Experience

Gambar 2.1 : Dale's Cone of Experience

Sumber: Raymon S. Pastore, *Principle of Teaching*, Blommsburg University, dalam <http://teacherworld.com/potdale.html> tanggal 7 Nopember 2013.

¹⁸ Raymon S. Pastore, "Principle of Teaching". *Blommsburg University Online*. <http://teacherworld.com/potdale.html> (diakses 7 Nopember 2013).

Pengalaman belajar kongkrit yang secara langsung dialami siswa terletak pada bawah kerucut pengalaman Dale. Disinilah pengalaman belajar yang paling besar dan banyak memperoleh manfaat karena dengan cara mengalaminya sendiri. Seperti yang dikatakan oleh James L. Mursell bahwa belajar yang sukses (*successful learning*) adalah belajar dengan mengalami sendiri.¹⁹ Kerucut ini menggambarkan bahwa seseorang dapat dikatakan memiliki cara belajar yang berkualitas apabila ia telah mampu memaknai simbol-simbol abstrak, karena cara belajar demikian itu memiliki pengertian atau wawasan yang tertinggi (*hight insight*). Untuk menuju kepada *hight insight*, tentu melalui fase dan tahapan-tahapan perantara terlebih dahulu seperti tergambar dalam kerucut diatas.

Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut pengalaman tersebut akan dielaskan berikut ini²⁰:

- a) Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktifitas sendiri.

¹⁹ Yudhi, Munadi. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. (Jakarta: GP Press Group.2013) h. 19.

²⁰ Wina, Sanjaya. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. (Jakarta: Kencana Prenada Media. 2011) h. 165.

- b) Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya.
- c) Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- d) Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan.
- e) Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari.
- f) Pengalaman melalui pameran. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti benda-benda bersejarah, hasil teknologi modern, seni pahat dan sebagainya.
- g) Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara.
- h) Pengalaman melalui gambar hidup dan film. Dengan mengamati film siswa belajar sendiri, walaupun bahan belajarnya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.
- i) Pengalaman melalui radio, tape recorder, dan gambar. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman melalui gambar hidup.

- j) Pengalaman melalui lambang-lambang seperti grafik, gambar, dan bagan.
- k) Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak.

Berdasarkan pada kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh *Edgar Dale*, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Semakin langsung objek yang dipelajari, maka semakin kongkrit pengetahuan yang diperoleh, semakin tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa. Kedudukan komponen media pengajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting. Sebab, tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung. Dalam keadaan ini media dapat digunakan agar lebih memberikan pengetahuan yang kongkrit dan tepat serta mudah dipahami.

2.1 Multimedia Interaktif Berbasis Komputer

2.1.1 CD Multimedia Interaktif

Multimedia sebagai sarana pendidikan memiliki pengertian yakni gabungan dari berbagai media (teks, audio, video, radio, dan sebagainya).

Menurut Hackbarth dalam Winarno yaitu:

*Multimedia is suggested as meaning the use of multiple media formats for the presentation of information, including texts, still or animated graphics, movie segments, video, and audio information. Computer-based interactive multimedia includes hypermedia and hypertext. Hypermedia is a computer-based system that allows interactive linking of multimedia format information including text, still or animated graphic, movie segments, video and audio. Hypertext is a non-linear organized and accessed screens of text and static diagram, pictures and tables.*²¹

Multimedia diartikan sebagai suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis atau animasi grafis, movie, video, dan audio. Multimedia interaktif yang berbasis komputer meliputi *hypermedia* dan *hypertext*. *Hypermedia* yaitu suatu penggunaan format presentasi multimedia meliputi teks, grafis diam atau animasi, bentuk movie, video dan audio. *Hypertext* yaitu bentuk teks, diagram statis, gambar dan tabel yang ditayangkan dan disusun secara tidak *linier* (urut atau segaris).

“Multimedia refers to a combination of several types of media such as text, graphic, sound, animation, and motion video-into a single computer application.” Multimedia merupakan gabungan dari teks (tertulis), audio dialog, cerita, efek suara), animasi dan video yang bergerak ke dalam sebuah aplikasi komputer. Melalui

²¹ Winarno dkk. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*.(Genius Prima media. 2009) h. 6.

gabungan media-media ini pengalaman belajar menjadi sesuatu yang interaktif.

Istilah multimedia dimaknai sebagai pengajaran/pembelajaran berbantuan komputer (CAI) atau penyajian pembelajaran yang menggabungkan teks, grafis, video, audio, dan interaktif. Interaktif adalah kemampuan user untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan user). Sebagai sarana pembelajaran, hal ini sangat berguna dalam memandang multimedia sebagai salah satu pilihan yang digunakan dalam teknologi pembelajaran.

Multimedia memiliki pengaruh penting bagi pengajaran, karena menawarkan banyak kemungkinan untuk menyisipkan teknologi pada pengajaran. Dengan multimedia dapat memberi kesempatan kepada siswa untuk melakukan kontrol pada kisaran pergerakan pengajaran.²²

Dari beberapa pengertian multimedia yang diberikan oleh para ahli diatas, multimedia merupakan suatu gabungan antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya.

²² Dale H Schunk. *Learning Theories An Educational Perspective Teori-teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. (Yogyakarta: Pustaka Timur. 2012) h. 452.

Multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung. Komputer adalah alat elektronik yang termasuk pada kategori multimedia. Karena komputer mampu melibatkan berbagai indera dan organ tubuh, seperti telinga (*audio*), mata (*visual*) dan tangan (*kinetik*), yang dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti. Komputer bisa dikatakan sebagai sumber belajar yang menyediakan berbagai macam bentuk media yang mungkin yang memungkinkan peserta didik membuat design dan merekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan, tidak hanya sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata.

CD interaktif dapat digunakan dalam pembelajaran disekolah karena cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur media secara lengkap yaitu meliputi sound, animasi, video, teks, dan grafis. Beberapa model multimedia interaktif diantaranya:

- *Model Drills* : Model drills dalam pembelajaran berbasis komputer pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar

yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya.

- *Model Tutorial* : Pembelajaran berbasis komputer model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak komputer yang mengikuti pembelajaran berprogram tipe branching di mana konten kurikulum/materi pelajaran disajikan dalam unit-unit kecil, lalu disusul dengan pertanyaan. Respons siswa dianalisis oleh komputer (diperbandingkan dengan jawaban yang diintergrasikan oleh penulis program) dan umpan baliknya yang benar diberikan. Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.
- *Model Simulasi* : Model simulasi dalam CBI pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- *Model Games Instruction* : Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “Pembelajaran menyenangkan”, dimana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan

aturan permainan. Dalam konteks pembelajaran sering disebut dengan *Instructional Games*.

Tipe penyajian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tutorial. Tutorial membimbing siswa secara tuntas menguasai materi dengan cepat dan menarik. Setiap siswa cenderung memiliki perbedaan penguasaan materi tergantung dari kemampuan yang dimilikinya. Kelebihan lain dari CD interaktif adalah siswa dapat belajar secara mandiri, tidak harus tergantung kepada guru. Siswa dapat memulai belajar kapan saja dan dapat mengakhiri sesuai dengan keinginannya. Selain itu, materi-materi yang diajarkan dalam CD tersebut dapat langsung dipraktikan oleh siswa. Terdapat juga fungsi repeat, bermanfaat untuk mengulangi materi secara berulang-ulang untuk penguasaan secara menyeluruh.

Karakteristik dari CD interaktif ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media saja atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sehingga multimedia interaktif dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran sebab cukup efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.²³

²³ Rudi, Susilana. *Media Pembelajaran Hakikat Pengembangan Pemanfaatan dan Penilaian*. (Bandung:FIP UPI.2008) h. 22.

CD Multimedia Interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan CD ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respons balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan.

Kelebihan CD interaktif sebagai media pembelajaran, diantaranya²⁴:

- Interaktif. Sesuai dengan namanya, program multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri). Saat siswa mengaplikasikan program ini, ia diajak untuk terlibat secara auditif, visual, dan kinestetik, sehingga dengan pelibatan ini dimungkinkan informasi atau pesannya mudah dimengerti.
- Memberikan iklim afeksi secara individual. Karena dirancang khusus untuk pembelajaran mandiri, kebutuhan siswa secara individual terasa terakomodasi, termasuk bagi mereka yang lambat dalam menerima pelajaran.
- Meningkatkan motivasi belajar. Dengan terakomodasinya kebutuhan siswa, siswa pun akan termotivasi untuk terus belajar.

²⁴ Munadi, *op. cit.*, h. 152.

- Memberikan umpan balik. Multimedia interaktif dapat menyediakan umpan balik (respon) yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik.
- Karena multimedia interaktif diprogram untuk pembelajaran mandiri, maka kontrol pemanfaatannya sepenuhnya berada pada penggunanya.

Disamping keunggulan-keunggulan diatas, multimedia interaktif ini juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah :

- Pengembangannya memerlukan adanya tim yang profesional
- Pengembangannya memerlukan waktu yang cukup lama.

Dari beberapa pengertian CD multimedia interaktif yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa CD multimedia interaktif adalah suatu gabungan antara teks , gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian yang interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata disekitarnya dengan karakteristik CD multimedia interaktif bahwa siswa dituntut tidak hanya memperhatikan media saja melainkan dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran.

2.1.2 Multimedia Presentasi

Media presentasi adalah multimedia dengan menggunakan teks, audio dan visual sekaligus. Menurut Hofsteter dalam Rusman multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar gerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.²⁵

Media presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak diatas 50 orang. Media ini cukup efektif sebab menggunakan media projector (LCD/Viewer) yang memiliki jangkauan pancar cukup besar.²⁶

Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Hal ini didukung oleh teknologi perangkat keras yang berkembang cukup lama, telah memberikan kontribusi yang sangat besar dalam kegiatan

²⁵ Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo. 2011 h. 296.

²⁶ Munadi., *op, cit*, h 150

presentasi. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi pada seperti *Microsoft Power Point* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc*” *Corel presentation* yang dikembangkan oleh *Coral Inc*’ hingga perkembangan terbaru perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Macromedia inc*, yang mengembangkan banyak sekali perangkat lunak untuk mendukung kepentingan presentasi.

Media presentasi adalah: *“media presentation, design involves choosing a medium that is appropriate for presentation of a message. Careful selection of the medium for presentation assures that it will obtain the effects necessary to achieving the objective of the learning experience.”*²⁷

Bahwa desain melibatkan memilih media bahwa dalam mendesain dan memilih media harus sesuai dengan pesan yang akan disampaikan. Dalam memilih media presentasi harus memperhatikan efek yang diperlukan untuk mencapai tujuan dari pengalaman belajar.

Microsoft power point , apple keynote, and similar applications enable a computer or interactive whiteboard to display a series of screens called slides. These can contain text,

²⁷ Phillip J. Sleeman, C Cobun & Rockwell. *Instructional Media and Technology A guide to Accountable Learning Systems*. (New York: The Maple Press. 1979) p 142

images, graphics, sound and video clips, or any combination of these. ²⁸ Bahwa microsoft powerpoint, apple keynote dan aplikasi yang serupa lainnya memungkinkan komputer dan papan interaktif untuk menampilkan beberapa seri layar yang disebut slide. Dapat berisi teks, gambar, grafik, suara dan klip video atau kombinasi dari semua.

Aplikasi yang paling banyak digunakan dari media berbasis komputer dalam proses belajar dan mengajar adalah presentasi.²⁹ Pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor yakni PowerPoint yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* Selain itu juga ada *Corel Presentation* yang dikembangkan oleh *Corel Inc* dan yang paling mutakhir lainnya adalah media presentasi yang dikembangkan oleh *Macromedia Inc.* Semuanya melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya yang menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik.

Microsoft Powerpoint dapat digunakan untuk menciptakan bahan presentasi yang komunikatif dan kreatif. Dengan kata

²⁸ Geoff, Petty. *Teaching Today A Pratical Guide*. United Kingdom:GraphyCems. 2009 p 379

²⁹ Indriana., *op. cit*, h 114

lain, melalui perangkat lunak ini kita dapat merancang, membuat, menyunting, dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan efektif dan efisien dan menarik.³⁰

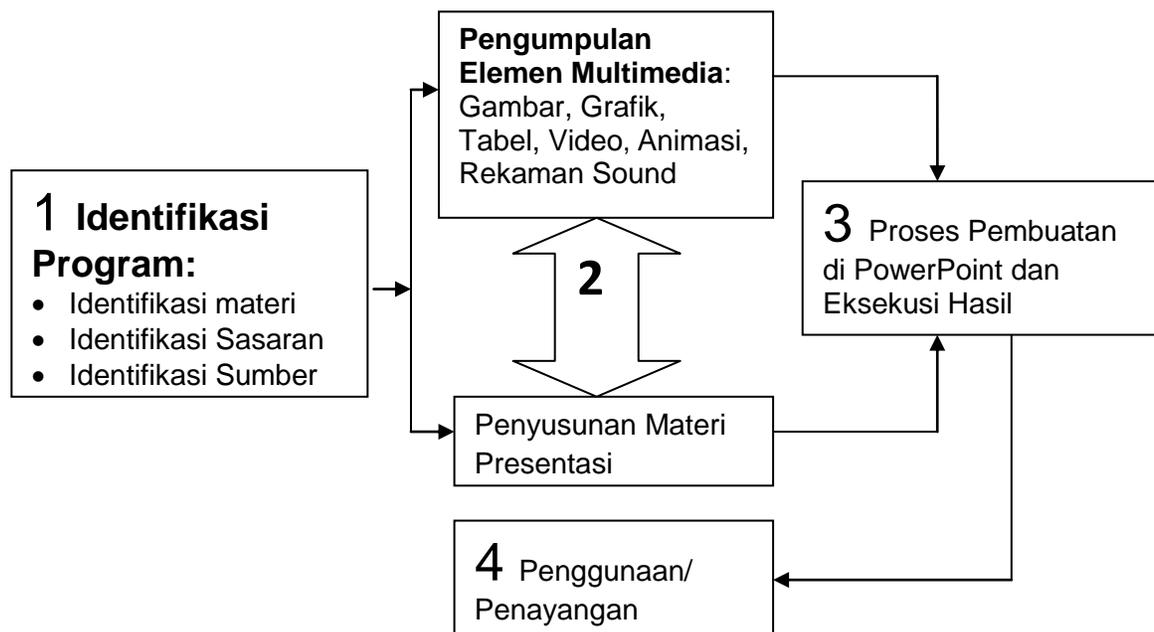
Program Powerpoint salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan relatif murah. Powerpoint dapat digunakan melalui beberapa tipe penggunaan:

1. *Personal Presentation*: Pada umumnya Powerpoint digunakan untuk presentasi dalam kelas klasikal learning. Seperti kuliah, training, seminar, workshop, dan lain-lain. Pada penyajian ini Powerpoint sebagai alat bantu bagi instruktur/guru untuk presentasi menyampaikan materi dengan bantuan media powerpoint. Dalam hal ini kontrol pembelajaran terletak pada guru atau instruktur.
2. *Web Based*: Pada pola ini Powerpoint dapat diformat menjadi file web (html) sehingga program yang muncul berupa browser yang dapat menampilkan internet. Sehingga dengan ekstensi tersebut program-program presentasi

³⁰ Benny, A Pribadi. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses.*(Jakarta: Dian Rakyat. 2011) h. 87.

menjadi aman dari penjiplakan dan manipulasi karena tidak dapat dimodifikasi dan ukuran file yang lebih kecil.

Membuat program presentasi multimedia dengan Powerpoint dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut:



Gambar 2.2

Prosedur Pengembangan Multimedia Presentasi PowerPoint

Sumber: Rusman. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo. 2011

Berdasarkan gambar tersebut, prosedur pembuatan presentasi diawali dengan:

1. Identifikasi program, hal ini dimaksudkan untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi, sasaran (siswa) terutama latar belakang kemampuan, usia, juga jenjang

pendidikan. Perlu juga mengidentifikasi ketersediaan sumber pendukung seperti gambar, animasi, video, dan lain-lain.

2. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi, suara. Pengumpulan bahan tersebut dapat dilakukan dengan cara mencari melalui internet (*browsing*), menggunakan yang sudah ada di direktori, jika diperlukan memproduksi sendiri bahan-bahan yang diperlukan misalnya untuk kebutuhan video dengan shooting, rekaman audio dan untuk kebutuhan gambar melalui scanning image. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, modul, makalah lengkap. Materi untuk powerpoint sebaiknya dikemas menjadi uraian pendek, pokok-pokok bahasan atau pointer-pointer.
3. Setelah bahan terkumpul dan materi sudah dirangkum, selanjutnya proses pengerjaan di Powerpoint hingga selesai. Selanjutnya mengubah hasil akhir presentasi apakah dalam bentuk *Slide Show*, *Web Pages*, atau *Executable File (exe)*.
4. Setelah program selesai dibuat, tidak langsung digunakan sebaiknya dilakukan review program dari sisi bahasa, teks, tata letak, dan kebenaran konsep, selanjutnya di revisi dan siap digunakan.

Ada beberapa kelebihan dari multimedia presentasi ini yakni:

- Mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan *imagery*. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental *imagery* akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran.
- Memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi.
- Memiliki kemampuan dalam mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik atau yang lainnya.
- Mampu mengembangkan materi pelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah.

Adapun beberapa kekurangan dari media presentasi adalah :

- Penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi
- Media pendukungnya harganya relatif mahal karena harus ada komputer dan LCD
- Bagi siswa yang kurang mampu berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran ini akan berpotensi membosankan bagi beberapa siswa.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media presentasi merupakan media yang menggunakan perangkat lunak yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah powerpoint. Media ini dapat berisi teks, gambar, grafik, suara dan klip video atau kombinasi dari semua, melalui perangkat lunak ini kita dapat merancang, membuat, menyunting, dan menayangkan pesan dan informasi yang akan kita presentasikan dengan efektif dan efisien dan menarik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3. Kemandirian Belajar

Kemandirian adalah perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Robert Havighurt dalam Enung Fatimah kemandirian terdiri dari beberapa aspek yaitu (a) emosi, aspek ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak bergantung kepada orang lain (b) intelektual, aspek ini ditunjukkan dengan kemampuan mengatasi masalah (c) sosial, aspek ini ditunjukkan dengan kemampuan untuk mengadakan interaksi dengan orang lain dan tidak bergantung atau menunggu aksi dari orang lain.³¹

³¹ Enung, Fatimah. *Psikologi Perkembangan (Perkembangan Peserta Didik)*. (Bandung: CV Pustaka Setia. 2010) h. 143.

Dale H Schunk membagi tiga subproses teori perilaku seseorang, yaitu (1) Pemantauan diri (*Self Monitoring*) mengacu pada penekanan perhatian pada beberapa aspek perilaku seseorang dan sering dipadukan dengan pencatatan frekuensi atau intensitasnya. (Mace et al.,2001;Mace & Kratochwill, 1988). Contohnya yaitu ketika menulis makalah, siswa secara berkala menilai pekerjaan mereka untuk menentukan apakah makalah tersebut menyatakan ide yang penting, apakah mereka dapat menyelesaikannya tepat waktu, dan lain sebagainya. Pemantauan diri menempatkan tanggung jawab pada pengukuran perilaku pada siswa dan berprestasi (2) Pengajaran diri (*Self Instruction*) mengacu pada pembuatan stimulus pembeda yang mengatur kemunculan respons pengaturan diri yang membawa pada pelaksanaan (Mace et al.,1989). Pengajaran diri melibatkan penyusunan lingkungan untuk menghasilkan stimulus yang berbeda. Pengajaran merupakan cara yang efektif untuk memperkuat pemahaman dan keyakinan dalam diri siswa (3) Pendesak diri (*Self Reinforcement*) mengacu pada proses dimana seseorang memaksa dirinya tergantung pada kinerja respons yang diinginkan, yang meningkatkan kecenderungan pada respons dimasa mendatang.³²

³² Dale H Schunk. *Learning Theoris An Educationaal Perpective Teori-teori Pembelajaran Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.2012 h. 547.

Penguatan diri (*self reinforcement*) adalah pemberian penghargaan diri untuk pekerjaan yang dilakukan dengan baik mengarahkan tercapainya prestasi yang lebih tinggi daripada penetapan tujuan secara sederhana dan pencatatan kemajuan.

Penguatan diri (*self reinforcement*) dapat berupa positif dan dapat juga berupa negatif. Penguatan positif misalnya, membeli baju baru karena sudah mampu menyelesaikan semua tugas dalam satu semester dengan baik. Penguatan negatif misalnya tidak mau menonton film apabila tugas yang dibebankan untuk minggu itu belum selesai.

Selanjutnya Hamzah menjelaskan bahwa tugas yang harus dikerjakan tanpa pengawasan guru, seperti pekerjaan rumah dan belajar mandiri, juga merupakan contoh yang baik untuk memonitor diri (*self monitoring*). Penetapan tujuan dan monitoring diri akan memberikan pengaruh positif terhadap kemandirian siswa dan terlepas dari *reinforcement*.

Hamzah menjelaskan bahwa Evaluasi diri (*Self Evaluation*) adalah pemberian keputusan tentang kualitas³³. *Self Evaluation* juga berpartisipasi dalam fase pencatatan dan evaluasi dari program perubahan perilaku. Beberapa perilaku yang tepat untuk dicatat sendiri

³³ Hamzah. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. 2008 h. 214.

antara lain banyaknya tugas yang diselesaikan, waktu yang dihabiskan untuk mempraktikkan keterampilan, banyaknya buku yang dibaca, dan frekuensi meninggalkan kelas tanpa permisi.

Menurut Mustofa Kamil “mandiri atau sering juga disebut berdiri diatas kaki sendiri merupakan kemampuan seseorang untuk tidak bergantung pada orang lain serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya.”³⁴ Kemandirian sebagai sikap mental yang harus dimiliki oleh setiap orang yang didalamnya terkandung unsur-unsur dengan watak-watak yang ada didalamnya perlu dikembangkan agar tumbuh menyatu dalam setiap gerak kehidupan manusia. Kemandirian merupakan suatu sikap otonomi bahwa seseorang secara relatif bebas dari pengaruh penilai, pendapat, dan keyakinan orang lain. Dengan otonomi tersebut, seorang diharapkan akan lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Kemandirian mengandung pengertian (a) Keadaan seseorang yang memiliki hasrat bersaing untuk maju demi kebaikan dirinya, (b) Mampu mengambil keputusan dan inisiatif untuk mengatasi masalah yang dihadapi, (c) Memiliki kepercayaan diri dalam mengerjakan tugas-tugasnya, (d) Bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukannya.

³⁴ Mustofa, Kamil. *Model Pendidikan dan Pelatihan (Konsep dan Aplikasi)*. (Bandung: Alfabeta. 2010) h136

Implementasi dari kemandirian belajar ditunjukkan dalam proses pembelajaran, siswa hanya mengandalkan modul sebagai satu-satunya sumber belajar utama, sehingga terjadi proses saling membelajarkan. Dalam arti timbulnya inisiatif dari anggota dan kelompok untuk mengembangkan kegiatan belajar, mengembangkan wawasan, dalam kondisi ini dianjurkan para siswa untuk menjadi agen perubahan bagi dirinya sendiri (*self renewal*).³⁵

Terdapat beberapa fakta yang memperlihatkan bahwa seseorang yang mempunyai kemandirian, akan belajar lebih keras, lebih banyak, dan mampu lebih lama mengingat hal yang dipelajarinya. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa dorongan aktualisasi diri berasal dari dalam individu yang aktivitasnya ditentukan oleh diri sendiri. Aktualisasi diri akan mendorong individu untuk menjadi seseorang yang berfungsi sepenuhnya. Sehubungan dengan hal tersebut, Drost menjelaskan bahwa kemandirian diartikan sebagai kepercayaan pada diri sendiri.

Hugo Gaudig dalam Herman Holsten menjelaskan bahwa kemandirian selalu membantu proses belajar dengan mengaktifkan pengetahuan/pengertian pemantapan dan pengamanan yang telah

³⁵ Anwar. Manajemen Pemberdayaan Perempuan. Bandung: Alfabeta. 2007 h. 219.

dipelajari, maupun memberikan motivasi sehubungan dengan kesediaan belajar.³⁶

Seseorang yang mempunyai kemandirian, dia lebih senang bekerja sendiri, menentukan dan memilih cara kerja yang sesuai dengan kata hatinya. Dia mementingkan otonomi dalam bertindak, pengambilan keputusan, dan pemilihan berbagai kegiatan dalam mencapai tujuan.³⁷

Kemandirian belajar, sesungguhnya merupakan upaya strategis merajut masa depan diri dan bangsanya. Dari sikap ini diharapkan tumbuh kemandirian dalam bersikap, berwirausaha, berdemokrasi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Kemandirian belajar diartikan sebagai suatu keadaan atau kondisi aktifitas belajar dengan kemampuan sendiri, tanpa bergantung kepada orang lain. Ia selalu konsisten dan bersemangat belajar dimanapun dan kapanpun. Dalam dirinya sudah melembaga kesadaran kebutuhan belajar melampaui tugas, kewajiban dan target jangka pendek serta nilai dan prestasi. Kondisi ini akan menyadarkan anak pada belajar sepanjang hayat.³⁸

Belajar mandiri prinsipnya sangat erat hubungannya dengan belajar menyelidik, yaitu berupa pengarahan dan pengontrolan diri

³⁶ Herman Holstein. *Murid Belajar Mandiri Situasi Belajar Mandiri dalam Pelajaran Sekolah*. (Bandung: Remadja Karya CV Bandung. 1986) h. 26.

³⁷ Benedicta P Dwi Riyanti. *Kewirausahaan bagi Mahasiswa*. (Jakarta: Fakultas Psikologi Atmajaya. 2009) h. 19.

³⁸ Karnita. *Kemandirian Belajar*. (Jakarta: Pikiran Rakyat. 2005). h. 56.

dalam memperoleh dan menggunakan pengetahuan.³⁹ Pendapat ini berarti kemampuan ini penting karena keberhasilan dalam kehidupan akan diukur dari kesanggupan bertindak dan berfikir sendiri tidak tergantung kepada orang lain. Paling sedikit ada dua kemungkinan untuk melaksanakan kemungkinan prinsip ini, yaitu: (1) digunakan program belajar yang mengandung petunjuk untuk belajar sendiri oleh peserta didik dengan bantuan guru yang minimal dan (2) melibatkan siswa dalam merencanakan kegiatan.

Adapun yang dimaksud dengan kemandirian belajar siswa SD dalam hal ini adalah aktivitas individu siswa dalam melakukan kegiatan belajar menggunakan cd interaktif dengan bantuan komputer dalam mata pelajaran IPS dengan percaya diri, inisiatif sendiri atau tidak mengharap bantuan orang lain, bertanggung jawab, ingin berprestasi tinggi dengan menggunakan pertimbangan rasional di dalam memberikan rasa bebas, dan selalu mempunyai gagasan baru.

Dengan kata lain siswa yang mandiri ditunjukkan dengan belajar sendiri dan mempunyai sikap positif terhadap kegiatan belajarnya, berpegang teguh pada tanggungjawab, merencanakan kegiatan belajarnya untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Mempunyai kebebasan dalam menentukan dan mengolah sendiri

³⁹ Yusufhadi, Miarso. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media. 2004) h. 267.

bahan ajar, waktu, tempat dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan.

Berdasarkan teori diatas, yang dimaksud dengan kemandirian belajar siswa adalah aktivitas belajar yang dilakukan oleh individu melalui (1) Pemantauan diri (*self monitoring*) dengan indikator tanggung jawab, prestasi, dan selalu mempunyai gagasan baru (2) Pengajaran diri (*self instruction*) dengan indikator percaya diri dan semangat belajar (3) Penguatan diri (*self reinforcement*) dengan indikator Pemberian penghargaan diri, menggunakan pertimbangan rasional dalam, mengambil keputusan serta mengingkan rasa bebas (4) Evaluasi diri (*self evaluation*) dengan indikator memberikan keputusan tentang kualitas.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien. Penelitian Dian Rosalina Sihotang (2010) terhadap siswa SMA di Bekasi, menyimpulkan bahwa dengan menggunakan media

pembelajaran multimedia interaktif, maka terjadi peningkatan dalam hasil belajar biologi dibandingkan dengan menggunakan media poster.⁴⁰

Selain itu Kemandirian Belajar siswa juga sangat mempengaruhi Hasil Belajar. seperti yang dikemukakan dalam penelitian Yustia Suntari mengenai Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar IPS . Menyimpulkan bahwa hasil belajar IPS siswa berhubungan dengan tingkat kemandirian belajar siswa. Terdapat pengaruh antara kemandirian belajar dengan hasil belajar siswa.⁴¹

C. Kerangka Teoritik

1. Perbedaan hasil belajar IPS siswa SD antara siswa yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media CD interaktif dengan siswa yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media presentasi

Media CD interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Karakteristik dari CD multimedia interaktif ini

⁴⁰ Dian Rosalina Sihotang. *Pengaruh Media Pembelajaran dan Tingkat Kecerdasan Visual Siswa SMA terhadap Hasil Belajar Biologi*. (Bekasi: Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, 2010) p i

⁴¹ Yustia, Suntari. *Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kemandirian Belajar terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar*. (Jakarta: Program Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta, 2011) p i

adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media saja atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif mampu memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara belajar yang mandiri sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, memotivasi belajar, tidak pernah bosan dalam menggunakannya.

Media presentasi adalah media yang memiliki jangkauan pancar cukup besar. Media presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak diatas 50 orang dan penggunaan media ini sangat tergantung pada penyaji materi. Kedua media ini merupakan multimedia berbasis komputer, akan tetapi memiliki perbedaan dalam penggunaannya. Pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif mampu memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara belajar yang mandiri sehingga dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa, memotivasi belajar, tidak pernah bosan dalam menggunakannya.

Dari uraian di atas diduga bahwa pengaruh media pembelajaran CD interaktif lebih tinggi daripada media presentasi terhadap hasil belajar IPS.

2. Pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa SD

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar mengajar. Media merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, sehingga media menjadi perluasan dari guru. Dengan adanya media pengajaran, peran guru menjadi semakin luas. Sedangkan anak didik akan terbantu untuk belajar dengan lebih baik, serta terangsang untuk memahami subjek yang tengah diajarkan dalam bentuk komunikasi penyampaian pesan yang lebih efektif dan efisien.

Kemandirian adalah perilaku mampu berinisiatif, mampu mengatasi hambatan/masalah, mempunyai rasa percaya diri dan dapat melakukan sesuatu sendiri tanpa bantuan orang lain.

Kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang dilakukan oleh individu dengan kebebasannya dalam menentukan dan mengolah sendiri bahan ajar, waktu, tempat dan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang diperlukan. Dengan kebebasan tersebut, individu memiliki kemampuan dalam mengelola cara belajar, memiliki rasa tanggung jawab yang tinggi dan terampil memanfaatkan sumber-sumber belajar.

Sementara itu, hasil belajar IPS siswa dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal. Faktor eksternal berasal dari guru, antara lain dengan pemilihan guru terhadap media pembelajarannya. Sedangkan faktor internal berasal dari diri siswa itu sendiri, antara lain kemandirian belajar. Bagi siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi dengan media pembelajaran CD interaktif diduga hasil belajarnya lebih tinggi daripada siswa yang belajar dengan media presentasi dan sebaliknya.

Bertitik tolak dari kerangka berfikir diatas, maka diduga terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dan kemandirian belajar terhadap hasil belajar dalam mata pelajaran IPS.

3. Perbedaan antara hasil belajar IPS siswa SD bagi siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi antara siswa yang diberi perlakuan media pembelajaran CD interaktif dan yang diberi perlakuan media presentasi

Seseorang yang mempunyai kemandirian, dia lebih senang bekerja sendiri, menentukan dan memilih cara kerja yang sesuai dengan kata hatinya. Dia mementingkan otonomi dalam bertindak, pengambilan keputusan, dan pemilihan berbagai kegiatan dalam mencapai tujuan. Siswa memiliki ciri ini akan lebih mudah menguasai materi pelajaran yang dipelajari dibandingkan siswa yang tidak memiliki ciri tersebut.

Kemandirian belajar dihubungkan dengan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar, maka sesuai dengan ciri utama CD multimedia Interaktif yang sesuai dengan namanya yaitu interaktif, multimedia ini diprogram atau dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual (belajar mandiri) yang bertujuan membantu siswa menemukan makna dari apa yang telah dipelajari.

Karakteristik yang dimiliki oleh siswa yang kecenderungan memiliki kemandirian belajar memberi petunjuk bahwa media pembelajaran yang interaktif seperti CD multimedia interaktif akan lebih menguntungkan. Di lain pihak, media pembelajaran yang digunakan yaitu media presentasi, media presentasi digunakan dalam pembelajaran secara klasikal berbeda dengan media CD interaktif yang secara mandiri atau kelompok kecil. Penggunaan media presentasi ini lebih banyak “guru” dan media ini lebih banyak digunakan untuk memperjelas materi yang ingin disampaikan guru kepada para “murid” .

Dapat diduga hasil belajar IPS siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi lebih baik jika menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif daripada yang diajar dengan menggunakan media presentasi.

4. Perbedaan hasil belajar IPS siswa SD bagi siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah yang diberi perlakuan media pembelajaran CD interaktif dengan yang yang diberi perlakuan media presentasi

Kemandirian adalah suatu sikap otonomi bahwa seseorang secara relatif bebas dari pengaruh penilai, pendapat, dan keyakinan orang lain. Dengan otonomi tersebut, seorang diharapkan akan lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Jadi kemandirian belajar ini pada prinsipnya hanya akan sampai pada pemerolehan hasil belajar, mulai dari keterampilan, pengembangan, penalaran, pembentukan sikap sampai kepada penemuan diri sendiri, apabila ia mengalami sendiri dalam proses pemerolehan hasil belajar tersebut. Dimana siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah mempunyai karakteristik harus selalu di dorong oleh orang lain untuk belajar .

Siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah mengikuti proses pembelajaran apa adanya, sehingga diperlukan tujuan pembelajaran yang tersusun dengan baik. Struktur materi pembelajaran juga cenderung diikuti sesuai dengan yang disajikan, sehingga diperlukan materi pembelajaran yang terstruktur dengan baik dan sistematis. Proses pembelajaran dengan media presentasi lebih menguntungkan bagi siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah.

Siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah cenderung untuk menerima struktur yang sudah ada, cenderung mengikuti tujuan yang sudah ada. Untuk pembelajaran dengan media cd interaktif bagi siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah cenderung akan membuat pembelajaran tidak bermakna karena kurang menantang sehingga dapat menurunkan motivasi yang berakibat dapat menurunkan hasil belajar siswa. Keadaan ini tentunya dapat memberikan dampak terhadap pencapaian hasil belajar IPS.

Dapat diduga hasil belajar IPS siswa yang memiliki tingkat kemandirian belajar rendah lebih rendah dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif daripada menggunakan media presentasi

D. Hipotesis Penelitian

1. Hasil belajar IPS siswa yang diajar dengan media pembelajaran CD interaktif lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran presentasi.
2. Terdapat interaksi antara media pembelajaran dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa SD
3. Hasil belajar IPS siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi diajar dengan menggunakan media pembelajaran CD multimedia

interaktif lebih tinggi daripada siswa yang di ajar dengan menggunakan media presentasi.

4. Hasil belajar IPS siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah yang di ajar dengan menggunakan media pembelajaran CD multimedia interaktif lebih rendah daripada dengan menggunakan media presentasi.