

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Hasil Belajar

2.1.1.1 Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni kata “Hasil” dan kata “Belajar”. Hasil belajar adalah bagian terpenting dari proses pembelajaran. Hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diadakan dibuat, dijadikan, dan sebagainya oleh suatu usaha (Kamus Besar Bahasa Indonesia *Online*: 2016). Hasil juga berarti efek dari sesuatu yang kita kerjakan. Hasil didapatkan dari suatu proses yang dikerjakan. Hasil disini dibatasi pada kegiatan belajar, yakni hasil setelah siswa mengalami kegiatan belajar. Sedangkan definisi belajar yakni belajar berarti membentuk makna yang berasal dari hasil bentukan siswa sendiri yang bersumber dari apa yang siswa lihat dan rasakan secara alami (Aunurrahman , 2011:19).

Menurut Hakim (2005: 1) belajar adalah suatu proses perubahan didalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku. Pendapat tersebut juga didukung oleh pendapat Surya, menurut Surya (1985: 23) diacu dalam Tim Pengembang Pendidikan (2011: 328) belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Aspek perubahan dalam pengertian tersebut mengacu pada kepada tujuan belajar yang telah ditentukan oleh pengajar, dengan taksonomi yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson, dan Harrow yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik (Winkel, 1996:24, dalam Purwanto, 2011:45). Dalam pembelajaran hal yang dapat mengukur kemampuan belajar seseorang adalah dengan cara melihat hasil belajar seseorang tersebut. Hasil belajar tidak bisa dilepaskan dalam proses belajar mengajar. Menurut Sudjana (1992:34) yang diacu dalam jurnal media dan teknologi oleh Mapease (2009) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Hasil belajar menurut Sudjiono (2012:32) yang diacu dalam Sutrisno (2016) adalah sebuah tindakan evaluasi yang dapat mengungkap aspek proses berpikir, aspek nilai atau sikap dan aspek keterampilan (motorik). Pendapat lain mengenai hasil belajar juga dikemukakan oleh Djamarah (1994). Menurutnya, hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas belajar. Perubahan didalam diri tersebut dapat berupa kemampuan berpikir, sikap dan keterampilan siswa.

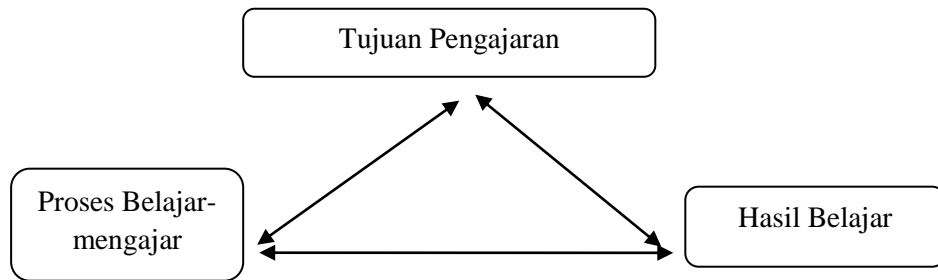
Berdasarkan definisi hasil belajar dari para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tindakan evaluasi siswa setelah ia mengalami proses pembelajaran berupa kesan – kesan yang mengakibatkan perubahan didalam diri siswa tersebut yang perubahan tersebut dapat berupa kemampuan sikap, berpikir dan keterampilan.

2.1.1.2 Tujuan Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan. Hasil belajar hadir dalam kegiatan belajar siswa dengan memiliki tujuan tertentu. Tujuan hasil belajar adalah untuk mengetahui ketercapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar, oleh karenanya hasil belajar harus disesuaikan dengan tujuan pendidikan itu sendiri (Purwanto, 2011:47). Menurut Arikunto, (2012:14) hasil belajar memiliki tujuan untuk siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru.

Pendapat diatas didukung juga oleh Sudjana (2009:4) menurutnya hasil belajar memiliki empat tujuan yakni: (a) mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi yang ditempuhnya., (b) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni, seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa., (c) menentukan tindak lanjut dari hasil penilaian dengan cara melakukan perbaikan dan penyempurnaan program pendidikan dan pengajaran, (d) memberikan pertanggung jawaban dari pihak-pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

Tujuan pengajaran, proses belajar mengajar dan hasil belajar merupakan satu kesatuan dan memiliki kaitan antara satu unsur dengan unsur yang lain. Hubungan antara ketiga komponen tersebut dapat dijelaskan pada diagram dibawah ini.



**Gambar 2.1 Diagram hubungan tujuan pengajaran, proses belajar dan hasil belajar
(Sudjana, 2009:4)**

Pada dasarnya, istilah hasil belajar sama dengan penilaian, karena lingkungannya lebih kecil dibandingkan dengan evaluasi belajar. Selain bertujuan untuk mengukur kemampuan peserta didik, hasil belajar juga bertujuan sebagai alat untuk memberi informasi kepada pihak-pihak lain yang memiliki kepentingan, seperti misalnya orang tua, guru dan juga sekolah.

Berdasarkan penjabaran diatas maka dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar memiliki tujuan yakni, untuk melihat kemampuan siswa, untuk mengetahui ketercapaian dari tujuan belajar yang telah ditentukan, dan sebagai alat tindak lanjut terhadap pihak-pihak terkait.

2.1.1.3 Alat Ukur Hasil Belajar

Seorang guru ketika disekolah membutuhkan sebuah alat untuk membantu proses penilaian hasil belajar peserta didiknya. Tes sebagai alat ukur hasil belajar siswa adalah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh seorang pengajar kepada peserta didiknya dalam rangka untuk menilai dan mengukur kemampuan seorang siswa yang berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran. Menurut Ratwulan,dkk. (2015: 121) dari segi alatnya penilaian hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua yaitu teknik tes dan

teknik bukan tes (nontes). Teknik tes terdiri dari tes uraian dan tes objektif, sedangkan teknik bukan tes (nontes) meliputi wawancara dan kuesioner.

Menurut Sudjana (2009:35) alat penilaian hasil belajar terdiri dari dua teknik tes, yakni tes uraian atau tes esai dan tes objektif. Tes uraian terdiri dari uraian bebas, uraian berstruktur dan uraian terbatas. Sedangkan tes objektif meliputi dari beberapa macam yakni bentuk pilihan benar-salah, pilihan berganda, menjodohkan dan isian pendek. Pendapat ini juga didukung oleh Purwanto, menurut Purwanto (2010:35) tes terbagi menjadi dua golongan, yakni tes lisan dan tes tertulis, tes tertulis dapat dibagi lagi menjadi dua yakni tes esai dan tes objektif.

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa berdasarkan alatnya tes hasil belajar terbagi menjadi dua macam tes, yakni teknik tes yang meliputi tes uraian dan tes objektif dan teknik nontes yang meliputi tes wawancara dan kuesioner.

2.1.1.4 Domain Hasil Belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Menurut Purwanto, (2011:48), perilaku kejiwaan tersebut dibagi menjadi tiga domain yakni kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dibuat untuk mewujudkan kemampuan seseorang, dan hasil belajar adalah wujud dari kemampuan tersebut akibat perubahan perilaku seseorang yang dilakukan oleh usaha pendidikan

Menurut Benjamin S. Bloom, dkk (1956) yang diacu dalam Arifin, (2011: 21) hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain, yaitu

kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain yang dibuat diurutkan berdasarkan jenjang dari tahapan yang mudah hingga tahapan yang sukar dan mulai dari tahapan yang konkrit sampai dengan tahapan yang bersifat abstrak.

Benjamin S. Bloom (dalam buku Aunurrahman: 2011) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan. Pengetahuan tersebut dapat berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna tentang hal-hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Perilaku ini misalnya, tampak dalam kemampuan menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya tampak didalam kemampuan menyusun suatu program kerja.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. Misalnya, kemampuan menilai hasil karangan.

Menurut Arifin (2011: 22), domain afektif adalah internalisasi sikap kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima kemudian mengambil sikap dan menjadi bagian dari dalam dirinya. Ranah afektif terdiri dari lima prilaku, yakni: (Krathwohl dan Blomm dkk dalam buku Aunurrahman 2011: 22)

- a. Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
- b. Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
- c. Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
- d. Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.
- e. Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Menurut Harrow diacu dalam Purwanto, (2011: 52) domain psikomotorik dapat diklasifikasikan menjadi enam yakni gerakan refleks, gerakan fundamental dasar, kemampuan perceptual, kemampuan fisis, gerakan keterampilan, dan komunikasi tanpa kata. Pendapat ini berbeda dengan pendapat Simpson, menurut Simpson yang diacu dalam Aunurrahman (2011:22) domain psikomotorik terdiri dari tujuh aspek yakni:

- a. Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
- b. Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- c. Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
- d. Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan – gerakan tanpa contoh.
- e. Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
- f. Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerak dengan persyaratan khusus yang berlaku.
- g. Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru atas dasar prakarsa sendiri.

Berdasarkan taksonomi Bloom diatas, dapat disimpulkan bahwa pengukuran domain hasil belajar disusun dari tingkatan yang rendah, sederhana dan hingga tingkat lebih tinggi. Dalam domain kognitif meliputi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi. Dalam domain afektif meliputi : penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi dan karakterisasi, sedangkan dalam domain psikomotorik

meliputi persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas.

2.1.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Menurut Sugihartono, (2007: 76), faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah : (a) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis. (b) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Pendapat lain mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni, hasil belajar dipengaruhi oleh pengalaman siswa tentang lingkungannya lalu hasil belajar siswa tergantung dari apa yang telah ia ketahui, baik berkenaan dengan pengertian, konsep, dan formula (Aunurrahman, 2011).

Menurut Ngalim Purwanto (2004:102) dalam jurnal Syarifuddin, Ahmad (2011) mengatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang terbagi menjadi dua golongan, yakni (a) faktor yang ada pada diri organism itu sendiri atau yang disebut faktor individual. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi dan faktor pribadi. (b) faktor yang ada diluar individu atau faktor sosial. Yang termasuk kedalam faktor ini adalah faktor keluarga (rumah tangga), guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah terdiri dari dua faktor, yakni faktor intern (dalam diri siswa) dan faktor ekstern (luar diri siswa). Faktor intern meliputi kondisi jasmani, psikologi, motivasi siswa dan kecerdasan, sedangkan faktor ekstern meliputi keluarga, lingkungan sekitar, dan kondisi dalam ketika belajar.

2.1.2 Media CD interaktif

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Penggunaan media belajar dalam kegiatan pembelajaran membantu siswa dalam proses pemahaman dan penyerapan materi melalui perantara media. Penggunaan media dalam penelitian ini meliputi penyajian materi ajar dengan menggunakan media berbasis komputer yang digunakan dalam proses belajar mengajar.

Secara umum media merupakan kata jamak dari “medium”, yang berarti perantara atau pengantar. Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik (Wina Sanjaya, 2006:164). Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2006:121).

Dalam arti sempit media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana. Sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana (Trianto : 2012).

Gerlach dan Ely dalam buku Wina Sanjaya (2006:163) menyatakan

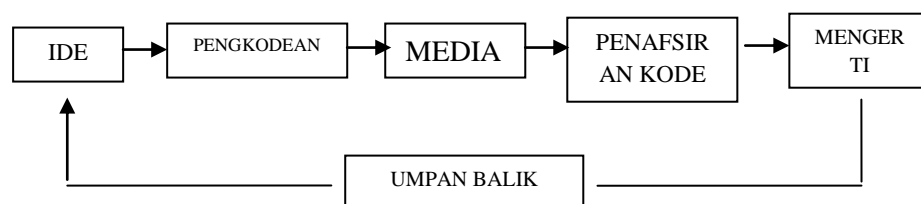
“A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude”.

(Secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap).

Jadi maksud dari pengertian diatas media bukan hanya alat perantara saja seperti televisi, radio dan lainnya, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar yang berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, simulasi yang dibuat untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap dan menambah keterampilan peserta didik.

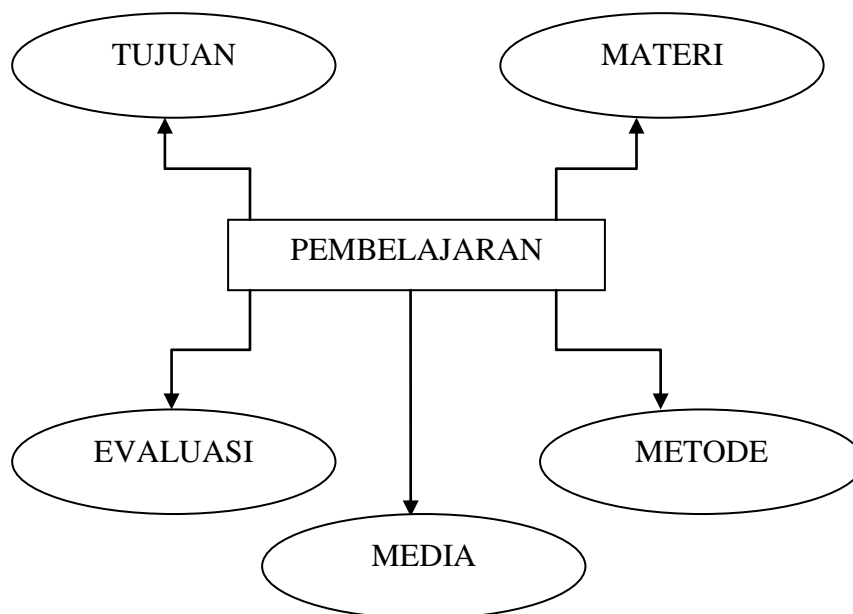
Berdasarkan beberapa pengertian media diatas maka dapat disimpulkan media adalah alat perantara yang digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Dalam kegiatan mengajar seorang guru memerlukan perantara atau alat bantu dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik. Hal ini dilakukan agar penyampaian seorang guru tidak bersifat abstrak yakni siswa hanya membayangkan materi yang diajarkan. Namun, siswa dapat melihat secara lebih jelas mengenai materi yang disampaikan pengajar. Pentingnya media pembelajaran sebagai komponen penting dalam kegiatan belajar mengajar dapat dilihat dari gambar berikut.

Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran (Daryanto, 2010:7)



Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pengajar dengan peserta didik, maka media menempati posisi yang penting. Tanpa media, proses komunikasi yang dibangun dalam kegiatan belajar tidak akan berjalan optimal.

Riyana (2011: 38) juga menyebutkan bahwa dalam pembelajaran terdapat komponen yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditetapkan. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi. Keterkaitan tersebut dapat diilustrasikan pada bagan berikut :



Gambar 2.3 Bagan Keterkaitan Antara Komponen Pembelajaran

2.1.2.2 Ciri- Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam kehadirannya sebagai komponen dalam sistem pembelajaran tentunya memiliki ciri-ciri tertentu. Menurut Indriana (2011:53) media memiliki 4 ciri-ciri umum, ciri tersebut yakni (a) sesuatu yang menjadi penekanan dalam media pengajaran adalah keperagaan, ciri

pertama dari media pengajaran yakni sesuatu yang berupa alat peraga, (b) media pengajaran merupakan bentuk komunikasi guru dan murid, (c) media pengajaran merupakan alat bantu utama didalam maupun diluar kelas, (d) media pengajaran itu erat kaitannya dengan metode mengajar.

Berbeda dengan pendapat Gerlach dan Erly (1971) yang diacu dalam Kustandi dan Sutjipto (2011: 14) mengemukakan bahwa media memiliki tiga cirri-ciri, dan cirri tersebut yakni: (a) ciri fiksatif, media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menyimpan, merekam, melestarikan dan merenkonstruksi suatu objek; (b) Ciri Manipulatif, yakni dimana suatu kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan dalam kurun waktu yang sedikit; (c) Ciri Distrubutif, yakni dengan penggunaan media pembelajaran, kejadian atau objek pada suatu tempat dapat disebarkan ke berbagai tempat dengan mudah.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa cirri-ciri dari media pembelajaran yakni media memiliki cirri sebagai alat peraga yang memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan dan melestarikan suatu objek, media belajar juga memiliki ciri yakni sebagai alat bantu dan alat komunikasi yang dapat menyajikan kejadian yang berlangsung lama dapat disajikan dalam durasi yang sebentar, dan ciri media pembelajaran yang terakhir adalah bahwa media dapat merekam kejadian yang dapat disebarkan luas ke berbagai tempat.

Pada intinya media hadir dengan ciri-ciri umum yakni dapat dirasakan dengan indera manusia. Media dapat merangsang panca indera manusia

yakni dapat dilihat, dirasa, dirasakan dan diamati dengan indera yang dimiliki manusia.

2.1.2.3 Pembagian Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran dalam di era globalisasi ini sangat banyak macam dan jenisnya. Pemilihan media sebagai alat untuk pengajaran disesuaikan dengan situasi belajar yang ada didalam kelas, hal ini sebagaimana dikemukakan oleh Kemp (1975) yang diacu dalam Sadiman, dkk (2010:28) menyatakan “klasifikasi media, karakteristik media dan pemilihan media merupakan kesatuan yang tidak terpisahkan dalam penentuan strategi pembelajaran.

Media diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakain dan karekteristik jenis media, menurut Schramm yang diacu dalam Daryanto (2010:17) media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan media sederhana. Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yakni benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Berbeda menurut Warsita, Bambang (2008: 28) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yakni (a) teknologi cetak, seperti buku pelajaran, gambar, dan lainnya; (b) teknologi audiovisual, seperti video interaktif; (c) teknologi berbasis komputer, seperti pembelajaran *e-learning*; dan (d) multimedia, media ini merupakan jenis media dengan memadukan beberapa jenis media didalamnya, seperti memadukan antara teks, suara, animasi dan video.

Menurut Umar Hamalik yang diacu dalam Ahmad (2016) media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yakni (a)

alat-alat visual yang dapat dilihat, seperti peta, globe, poster dan lainnya; (b) alat-alat yang bersifat auditif atau yang dapat didengar, seperti : radio, dan rekaman; (c) alat-alat yang bisa dilihat dan didengar, seperti film, televisi dan lainnya; (d) dramatisasi seperti sosiodrama, bermainan peranan dan lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggolongan media terdiri dari media visual atau yang dapat dilihat seperti, media cetak; media audio seperti rekaman (*recorder*); media audiovisual seperti film, sosiodrama; media berbasis komputer seperti *e-learning*; dan media multimedia seperti video interaktif.

2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran diperlukan agar proses komunikasi yang terjadi antara pembelajar dengan pengajar dapat terjalin dengan lancar. Agar dapat terjalin dengan lancar dibutuhkan media sebagai perantaranya. Jika ketika proses belajar tersebut seorang pengajar hanya menggunakan verbal saja berupa kata-kata dan tulisan maka dikhawatirkan akan terjadi kesalahan persepsi pada diri siswa, oleh karena itulah dibutuhkan peran media sebagai perantara dalam pembelajaran. Secara umum manfaat adanya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar adalah untuk memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efisien dan efektif (Erwin: 2011). Tetapi secara lebih khusus media juga memiliki banyak manfaat yang lainnya, menurut Frima (2013) media pembelajaran memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar, manfaat tersebut yakni: (a) pengajaran lebih menarik perhatian

pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa; (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami; (c) metode pembelajaran lebih bervariasi tidak semata-mata hanya komunikasi verbal saja; (d) peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan saja namun juga aktivitas lain dilakukan seperti misalnya mengamati, melakukan demonstrasi dan lain sebagainya.

Menurut Riyana (2009:9) secara umum media memiliki manfaat sebagai berikut: (a) memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik; (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra; (c) menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara murid dengan sumber belajar; (d) memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya; (e) memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar, secara umum media dapat memberikan efisiensi dan efektivitas dalam proses belajar sedangkan secara khusus manfaat media meliputi: (a) menarik perhatian siswa karena pembelajaran tidak mendominasi verbalistik; (b) pembelajaran lebih mudah dipahamai; (c) menimbulkan gairah belajar; (d) peserta didik lebih banyak kegiatan belajar dan memumngkinkan untuk belajar mandiri.

Dalam kaitannya dengan hasil belajar, antara media dengan hasil belajar memiliki keterkaitan antara satu dengan lain. Sebab, media termasuk kedalam kegiatan proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar yang menarik dan berkualitas dengan menggunakan media yang tepat dapat menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa tersebut.

Keberhasilan pembelajaran ditandai dengan adanya perolehan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif pada diri individu, sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan belajar ini sangat dipengaruhi oleh banyak faktor dan salah satunya adalah penggunaan media pengajaran yang berfungsi sebagai perantara, wadah, atau penyambung pesan-pesan pembelajaran (Indriana, 2011:46)

Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai tinggi (Riyana, 2009:42).

2.1.2.5 Multimedia

Menurut Gunawan, dkk (2013) multimedia merupakan sistem yang mendukung komunikasi antara guru dengan peserta didik selama proses pembelajaran melalui teks, audio, gambar, animasi video dan grafis. Multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media

yang dikendalikan komputer (Seels dan Richey, 2000:43) yang diacu dalam (Warsita, 2008: 36).

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket, contoh dari multimedia adalah satu pembelajaran yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio dan audio-visual yang dikemas dalam satu paket (Pratiwi, Indah: 2012). Dalam penggunaannya, multimedia menggunakan bantuan komputer untuk menyajikan teks, gambar, animasi, gambar dan video dengan dengan alat bantu / *tools* sehingga pengguna dapat berinteraksi dalam memakainya. Kecanggihan teknologi di zaman ini membuat kehadiran multimedia sebagai media dalam proses pembelajaran semakin di butuhkan karena dapat meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Munir (2011) yang diacu dalam Gunawan, dkk. (2013) menyarankan agar dalam pembelajaran seorang pengajar menggunakan bantuan multimedia agar proses pembelajaran menjadi lebih berkesan dan efektif serta mendukung komunikasi antara pengajar dengan peserta didik selama proses pembelajaran.

2.1.2.6 CD Interaktif Penataan Taman

Dunia pendidikan khususnya guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang tepat demi efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang dilakukan, karena peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting kehadirannya dan merupakan salah satu komponen terpenting untuk mencapai tujuan belajar. Media belajar juga diperlukan agar penyampaian seorang guru tidak terlalu mendominasi sifat verbalistik

(lisan dan tulisan) saja. Dikhawatirkan adanya dominasi verbalistik dalam pengajaran akan menimbulkan kesalahan persepsi bagi peserta didik dalam mencerna pelajaran yang diberikan oleh guru. Dalam perkembangannya, kini media mengalami berbagai kemajuan yakni multimedia yang berbasis pada komputer dan teknologi, salah satunya yaitu CD interaktif.

CD Interaktif terdiri dari dua kata, yakni CD berasal dari bahasa Inggris yaitu *Compact Disk* dan interaktif yang berarti bersifat saling melakukan aksi, antar-hubungan dan saling aktif (KBBI *online* : 2016). CD (*compact disk*) interaktif merupakan media pembelajaran berbasis komputer yang berbentuk CD, menyajikan materi pembelajaran yang sangat kompleks, saling berkaitan dan informasi tentang keberhasilan siswa dalam melaksanakan pembelajaran (Widyasari: 2012).

Media pembelajaran interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara (audiovisual), tetapi juga memberikan respon aktif, dan respon itu menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian (Sadiman : 2002). Pendapat tersebut juga diperkuat oleh pendapat Daryanto (2010:51), menurutnya multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dan lainnya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa CD interaktif (multimedia interaktif) adalah media belajar berbasis komputer yang berbentuk kepingan CD yang didalamnya terdapat materi pembelajaran yang lengkap dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga terjadi interaksi antara media tersebut dengan penggunanya.

Interaksi antara media CD interaktif dengan pengguna dapat dicontohkan misalnya ketika menekan keyboard dan mengklik dengan mouse untuk berpindah halaman, interaktif disini yakni pengguna bisa mengubah-ubah atau menggerakkan ke halaman berikutnya (Pratiwi, Indah: 2012). Multimedia interaktif salah satu media yang berbasis komputer bersifat audiovisual, media ini menggabungkan semua pembagian media yang terdiri dari teks, grafis, foto, musik dan interaktivitas yang dibuat berdasarkan prinsip belajar. Ciri khas dari multimedia interaktif adalah dilengkapi dengan *Graphical User Interface (GUI)*, baik berupa icon maupun *button, pop-up menu, scroll-bar* dan lainnya yang dapat dioperasikan oleh pengguna (user) (Asmani, 2011:243).

Secara umum, manfaat atau keuntungan yang dapat diperoleh dari adanya multimedia interaktif adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan belajar dapat kapan saja dan dimana saja (Daryanto, 2010:52). CD multimedia interaktif merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer untuk pengoperasiannya. CD ini bersifat interaktif yang dapat menerima respon

balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara demikian media pembelajaran ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Indriana, 2011:116).

Pada penelitian ini media CD interaktif yang disajikan yakni pada mata kuliah Dasar Graha dengan standar kompetensi penataan taman.

a. Pengertian Taman

Menurut Hakim, Rustam (2003), kata taman atau “*Garden*” dalam bahasa Ibrani terdiri dari dua kata yakni “*Gan*” dan “*Oden*” atau “*Eden*”. Kata *Gan* mempunyai arti pertahanan atau pagar, sedangkan kata *Eden* memiliki makna bersukaria atau bersenang-senang. Dengan demikian kata *Garden* adalah suatu tempat yang terbatas yang dimanfaatkan sebagai tempat untuk bersenang-senang.

Pendapat lain mengenai taman yaitu merupakan sebuah areal yang berisikan komponen material keras dan lunak yang saling mendukung satu sama lainnya yang sengaja direncanakan dan dibuat oleh manusia dalam kegunaannya sebagai tempat penyegar dalam dan luar ruangan (Wikipedia : 2016).

Berdasarkan pengertian diatas taman adalah sebuah tempat yang direncanakan dibuat berisikan komponen material sebagai tempat bersenang-senang dan tempat penyegar didalam dan luar ruangan.

b. Elemen Taman

Menurut Arifin, Nurhayati & Arifin, Hadi (1994), elemen taman adalah segala unsur pembentukan taman yang ingin ditonjolkan sebagai

pokok perhatian maupun unsur penunjang. Elemen taman ini berupa benda hidup maupun benda mati.

Perancangan dalam pembuatan taman, perlu dilakukan pemilihan dan penataan secara detail terhadap elemen-elemennya agar taman dapat berfungsi secara optimal dan estetis (Arifin, 2006). Menurut Salwa Kurnia (2012) elemen penyusun taman yaitu hal-hal yang digunakan untuk menyusun taman sedemikian rupa sehingga tercipta keselarasan dan bisa dinikmati. Elemen taman tersebut dapat dikelompokkan menjadi :

a. Elemen Lunak (*Soft Material*)

Pada elemen lunak didalamnya terdapat pengadaan tanaman, pohon, perdu, semak, penutup tanah, pupuk kandang, dan pupuk hijau.

b. Elemen Keras (*Hard Material*)

Pada elemen keras didalamnya terdapat pengadaan peralatan dan kelengkapan lansekap seperti, batu-batuan, lampu taman, alat bermain, dan lainnya. (Rustam Hakim, 2003)

(Anonim, 1985) terdapat unsur taman yang terbagi atas dua kategori yakni :

1. *Soft material*, yaitu bahan-bahan yang sifatnya lemah, atau lembut. Dalam katagori ini, yang dimaksud ialah unsur tanaman atau tumbuh-tumbuhannya (unsur yang mengalami pertumbuhan).
2. *Hard materials*, yaitu bahan-bahan keras, atau elemen-elemen yang tidak hidup (tak mengalami pertumbuhan), seperti : jalan-jalan

dalam taman, lampu-lampu taman, patung-patung, kolam air, batu-batuan dan sebagainya.

Menurut Ashihara (dalam Susanti, 2000) membagi elemen taman kedalam tiga bagian :

1. *Hard Materials*, seperti perkerasan, beton, jalan, *paving block*, gazebo, pagar, dan pergola.
2. *Soft materials*, seperti tanaman dengan berbagai sifat dan karakternya.
3. *Sweet Furniture*, yakni elemen pelengkap dalam tapak, seperti bangku taman, lampu taman, kolam dan sebagainya.

Menurut Arifin, Nurhayati & Arifin, Hadi (1994), membagi dua elemen dalam pertamanan:

1. Elemen penunjang dalam bentuk materi lunak (*soft material*), misalnya air dan beberapa jenis satwa lainnya.
2. Elemen penunjang dalam bentuk materi keras (*hard materials*), misalnya macam-macam kontainer/wadah/pot tanaman, lampu taman, batu-batuan dan pasir taman, patung-patung, sangkar burung, kolam hias, jembatan hias, pagar hias, dan lainnya.

Berdasarkan penjabaran diatas, elemen taman merupakan unsur – unsur yang terdapat pada taman yang dibuat sedemikian rupa sehingga menciptakan nilai estetis, kemudian elemen – elemen pada taman terdiri dari *soft materials* (seperti tanaman dan tumbuhan) dan *hard materials* (seperti batu-batuan, patung, pasir, pot, dan lainnya).

c. Elemen Taman Soft Materials (Material Lunak)

1. Tanaman

Tanaman memiliki banyak macam dan jenisnya. Dalam proses membuat taman sebaiknya pilih tanaman dan tumbuhan yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar. Hal ini agar tanaman dan tumbuhan dapat tumbuh dengan subur dan tidak cepat mati. Tanaman terbagi lagi menjadi empat kelompok : (Anonim, 1985)

a. Kelompok tanaman dasar

Tanaman kelompok dasar merupakan tanaman sejenis rerumputan. Jenis tanaman ini digunakan untuk mengisi kekosongan pada lahan, contohnya seperti : rumput embun, rumput pahit, rumput manila, dan rumput peking.



Gambar 2.4 Contoh rumput peking

Sumber gambar : <http://properti.liputan6.com>

b. Kelompok penutup tanah (*Ground Cover*)

Ground Cover merupakan tanaman-tanaman yang rendah, yang dimulai dari setinggi rumput sampai batas setinggi lutut, pada kelompok ini banyak corak dan ragamnya. Tanaman *Ground Cover* yakni *Commelina*, Pakisan, Lili Paris, dan Krokot.



Gambar 2.5 Lili Paris

Sumber gambar : <http://tukangtamankaryaalam.blogspot.co.id>

c. Kelompok Tanaman Pembatas (*Screen*)/ Semak/Perdu :

Pada pengelompokkan tanaman ini terdapat tanaman-tanaman yang memiliki ketinggian dimulai dari setinggi lutut hingga setinggi dada. Perdu/ semak ini bisa tumbuh menjadi besar dan tidak beraturan. Oleh karenanya, pada tanaman ini diperlukan kegiatan pemangkasan. Contoh dari tanaman ini adalah *Acalipha*, Bougenville, Mussaendah, Kembang Sepatu, dan Puring-puringan.



Gambar 2.6 Bougenville

Sumber gambar : <http://www.suherlin.com>

d. Kelompok pohon pelindung atau peneduh

Yang dimaksud dari kelompok pelindung adalah jenis pohon yang digunakan sebagai pelindung dan peneduh dari unsur iklim : seperti angin kencang, sinar matahari, dan lainnya. Pohon ini jenis ini

contohnya : pohon Palm raja, Palm merah, Palm hijau, Pisang kipas, Kelapa gading, pohon cemara dan lainnya.



Gambar 2.7 Pohon Palem Sadeng atau Palem Kipas
Sumber gambar : <http://infotanam.blogspot.co.id>



Gambar 2.8 Pohon Cemara
Sumber Gambar : <http://www.satujam.com>

2. Air dan Satwa

Elemen air dan satwa hadir ditengah-tengah taman dapat menciptakan kesejukan, keindahan dan ketenangan bagi pemiliknya. Kehadiran suara gemericik air dan kicauan burung dalam sangkar dapat menyumbang andil dalam mencairkan stress pikiran (Nurhayati dan Hadi Susilo, 1994). Oleh karena itu, air dan satwa merupakan elemen lunak yang dibutuhkan dalam terciptanya taman yang asri dan nyaman.

3. Pupuk

Pupuk merupakan “santapan” yang diserap tanaman untuk melangsungkan kehidupannya. Didalam pupuk terdapat unsur hara yang dibutuhkan tanaman yaitu Nitrogen, Fosfor, Kalium, Kalsium, Magnesium, Tembaga, Mangan, Besi, Seng, Klor dan Sulfur (Budiana, N.S 2007).

Menurut Budiana, N.S (2007), pupuk dikelompokkan menjadi dua jenis, yakni pupuk organik yang berasal dari dekomposisi bahan alami, seperti pupuk kandang, pupuk hijau, dan pupuk kompos. Kemudian yang kedua, yakni pupuk anorganik yang merupakan pupuk buatan pabrik dari bahan kimia dengan kandungan unsur-unsur hara tertentu.

d. Elemen Taman *Hard Materials (Material Keras)*

1. Pot atau wadah tanaman

Pot tidak hanya sekedar sebagai wadah tanam yang nyaman, akan tetapi juga secara estetika juga harus tampak indah dan pot diisyaratkan memiliki drainase dan aerasi yang baik sehingga memudahkan akar dalam menyerap unsur hara (Budiana, N.S 2007)

Pot atau wadah merupakan material keras yang sangat penting, karena dapat menambah keindahan pada suatu lahan atau ruangan. Wadah tanaman yang besar juga memiliki fungsi ganda, karena selain untuk tempat tanaman pinggiran wadah tanaman dapat digunakan sebagai tempat untuk duduk-duduk untuk melepaskan kepenatan setelah beraktivitas. Dalam pemilihan pot atau wadah tanaman, perlu diperhatikan mengenai warna, bentuk dan ukuran pot sehingga dapat

sesuai dengan tanaman yang akan ditanam. Nurhayati dan Hadi Susilo (1994), menambahkan pemilihan pot dan kontainer dipengaruhi oleh beberapa unsur yaitu jenis tanaman, ukuran, bentuk, warna, tekstur tanaman, dan desain interior secara keseluruhan.

2. Batu dan Pasir

Batu dan pasir sebagai elemen hard materials secara alami memiliki warna yang bervariasi sehingga dapat digunakan sebagai pembatas ketika penataan taman. Efek dari warna-warna yang ditimbulkan dapat memberikan ketegasan dalam pembatas tanaman. Selain itu tentunya kehadiran dari batu dan pasir pada taman juga dapat memberikan keindahan secara visual kepada yang melihatnya. Jenis batu-batuan yang dapat digunakan adalah batu-batu kerikil, batu koral, batu templek, batu palimanan, batu andhisite, dan batu paras Yogya.



Gambar 2.9 Batu Koral
Sumber : hargaprice.blogspot.co.id



Gambar 2.10 Batu Palimanan
sumber: sketchtut.com



Gambar 2.11 Batu Kerikil
Sumber Gambar : id.wikipedia.org



Gambar 2.12 Batu Templek
Sumber : www.pagiceria.com

3. Lampu Taman

Lampu taman hadir sebagai elemen penunjang yang tidak hanya sebagai penerang taman namun juga sebagai penambah nilai estetika. Fahrul Sunandri (2011) membagi pembagian lampu taman berdasarkan bentuknya yakni :

a. Lampu taman minimalis



Gambar 2.13 Lampu Taman Minimalis
Sumber gambar : <http://rumahkecilminimalis.com>

b. Lampu taman kontemporer



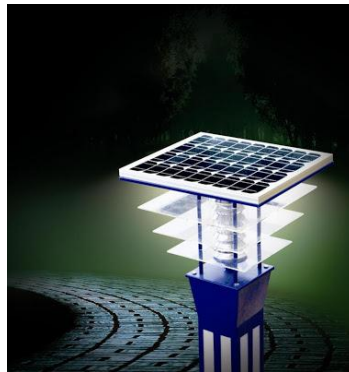
Gambar 2.14 Lampu Taman Kontemporer
Sumber gambar <http://www.desaindenahrumah.com>

c. Lampu taman klasik



Gambar 2.15 Lampu Taman Klasik
Sumber Gambar : <http://berlinhappens.com>

d. Lampu taman modern



Gambar 2.16 Lampu Taman Modern
Sumber gambar : <http://www.rudydewanto.com>

Kemudian, ia juga menambahkan pembagian lampu taman berdasarkan dari bahan pembuatannya, yakni:

- a. Lampu taman terbuat dari plastik, akrilik.
- b. Lampu taman terbuat dari *stainless steel*.
- c. Lampu taman terbuat dari kayu , bambu, rotan.
- d. Lampu taman terbuat dari beton.
- e. Lampu taman terbuat dari tembaga.
- f. Lampu taman terbuat dari alumunium.
- g. Lampu taman terbuat dari botol.

h. Lampu taman terbuat dari batu alam.

4. Pagar

Kehadiran pagar pada taman dapat memberikan keindahan dan keselamatan pada tanaman dari berbagai gangguan hewan pengganggu. Dalam peletakkan pagar, perlu memperhatikan keseimbangan antara pagar dengan taman agar tercipta sebuah kesatuan yang menimbulkan keharmonisan.

Selain dari elemen *soft materials* dan *hard materials*, media tanam juga diperlukan. Media taman merupakan elemen yang dibutuhkan oleh tanaman. Budiana, N.S (2007) menyatakan bahwa media taman yang dikehendaki tanaman hias adalah gembur atau berpourositas tinggi. Artinya, bahwa media taman harus memiliki ruang atau pori-pori agar air dan udara dapat masuk sehingga dapat menjaga pertumbuhan tanaman.

Terdapat berbagai jenis-jenis media tanam yang dapat digunakan untuk menjaga pertumbuhan tanaman, media yang dapat digunakan seperti pasir, tanah liat berkapur, serbuk gergaji, pupuk kandang, sekam bakar, moss gambut dan kulit kayu (Nurhayati dan Hudi Susilo, 1994).

e. Penataan Taman

Menurut Suharso (2002), proses penataan taman sama seperti membangun sebuah rumah, yakni harus mengikuti tahapan-tahapan agar maksimal dan sesuai dengan keinginan sang pemilik. Taman yang indah tidak bergantung pada mahalnya bahan-bahan yang dipakai melainkan pada cara mengatur dan menata taman tersebut. Taman yang diatur dan ditata dengan rapi akan menghasilkan bentuk elemen-elemen taman yang

proporsional sehingga akan memperlihatkan keasrian, dan keindahan bagi orang yang melihatnya.

Kegiatan penataan secara umum meliputi tiga kegiatan utama yakni, perencanaan, pelaksanaan dan pengendalian (Nini Apriani, 2010). Menurut Rudolf Sitorus (2004), pekerjaan penataan taman meliputi beberapa tahapan, yaitu :

1. Pencapaian (Accessibility) ke Bangunan dan Elemen-elemen Lansekap
2. Pembentukan Dan Pengolahan Tanah
3. Persiapan Tanah Untuk Penanaman
4. Penanaman Pohon Pelindung dan Tanaman Rendah (Shrub)
5. Penanaman Rumput (Lawn)
6. Penanaman Bunga
7. Pembersihan Akhir
8. Pemindahan Alat

Kegiatan penataan taman bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang nyaman, segar, indah, bersih dan asri. Pada tahapan pelaksanaan, dalam kegiatan penataan taman didalamnya terdapat kegiatan pekerjaan pembuatan taman.

Menurut Nurhayati dan Hadi Susilo (1994), pekerjaan pembuatan taman meliputi beberapa tahapan, yakni :

1. Tahap inventarisasi (mencakup kegiatan survei ruangan taman)
2. Pembuatan desain (mencakup proses analisis, sintesis, perencanaan, dan perancangan)

3. Pelaksanaan (mencakup persiapan kebutuhan alat dan bahan serta implementasi pembangunan taman).

Proses pembuatan taman meliputi beberapa proses yakni :
(Guntoro Nugroho, 2013)

1. Persiapan Lahan

Pada tahapan ini kegiatan persiapan lahan meliputi pembersihan lahan berupa pemotongan tanaman-tanaman liar, kemudian kegiatan penggalian tanah, pengerukan, penggemburan, dan penambahan unsur hara berupa pupuk kedalam tanah agar lahan tersebut bebas dari gulma yang nantinya akan mengganggu pertumbuhan tanaman.



Gambar 2.17 Persiapan Lahan
Sumber gambar : Dokumentasi pribadi

2. Pembuatan Konstruksi Taman

Pada kegiatan ini pemasangan berupa instalasi kabel listrik untuk lampu taman dan pemasangan pipa air dilakukan, hal ini untuk memudahkan pemasangan elemen keras taman salah satunya yakni berupa lampu taman. Jenis lampu taman yang digunakan dapat dipasang sesuai dengan luas dan desain taman yang telah dirancang.



Gambar 2.18 Pemasangan Lampu Taman pada Proses Pembuatan Taman

Sumber gambar : <http://harian.analisadaily.com>

3. Penempatan elemen lunak

Pada proses ini penempatan aneka tanaman yang telah dipersiapkan sebelumnya dilakukan, kegiatan penempatan tanaman disesuaikan dengan desain yang telah dibuat sebelumnya. Selain itu pada tahap ini juga harus memperhatikan warna tanaman agar menciptakan kesemarakan taman sehingga memunculkan keharmonisan warna pada taman tersebut.



Gambar 2.19 Penempatan Aneka Tanaman
Sumber Gambar : <https://tamanhijau90.wordpress.com>

4. Penanaman

Kegiatan penanaman dimulai dari jenis tanaman pelindung atau yang memiliki ukuran tinggi, setelah itu tanaman yang lebih rendah sampai kepada tanaman penutup tanah (*Ground Cover*).



Gambar 2.20 Proses penanaman

Sumber gambar : <http://tukangtaman123.blogspot.co.id>

5. Pembersihan Lahan

Kegiatan ini dilakukan ketika taman telah selesai dibuat, setelah itu dilakukan pengerjaan pembersihan lahan dari sisa-sisa tanaman maupun sampah dari hasil pengerjaan kegiatan pembuatan taman.



Gambar 2.21 Pembersihan Lahan

Sumber Gambar : dokumentasi pribadi

6. Penyiraman Taman

Setelah taman dilakukan kegiatan pembersihan maka, tahapan yang terakhir yaitu kegiatan penyiraman tanaman. Pada kegiatan ini dilakukan penyiraman pada taman yang telah dibuat secara merata. Pada umumnya, penyiraman taman dapat dilakukan sebanyak dua kali dalam satu hari bergantung dari jenis tanamannya.



Gambar 2.22 Kegiatan penyiraman taman
Sumber gambar : <http://taman-saya.blogspot.co.id>

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

- Terdapat penelitian yang telah dilakukan oleh Ujang Eri Jaenuddin tahun 2014 dengan skripsinya yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris*" (Studi Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas Delapan Di SMPN 1 Kota Bandung) menyimpulkan bahwa media CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Inggris. Pada skripsi ini juga terdapat pengaruh bahwa CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan dan ranah kognitif aspek analisis.

- Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh Indah Pratiwi tahun 2014 dengan penelitiannya yang berjudul "*Pengaruh Media Cd Interaktif Savvy E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Gerak Tumbuhan*" (Kuasi Eksperimen Di Mts Negeri 3 Jakarta) menunjukkan bahwa Hasil penghitungan uji t diperoleh t_{hitung} sebesar 2,86, dan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ didapatkan t_{tabel} sebesar 2,02. Perbandingan antara $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,86 > 2,02$), maka H_0 ditolak, artinya rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen berbeda nyata dari hasil belajar biologi siswa kelas kontrol. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media CD interaktif *Savvy e-learning* pada konsep gerak tumbuhan.
- Hasil penelitian yang positif juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Feryanto tahun 2012 dengan judul penelitian *Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Keanekaragaman Hayati di Kelas X MA Nusantara Arjawinangun Kabupaten Cirebon*, menyimpulkan bahwa dari hasil analisis data uji descriptive gain kelas eksperimen dan kelas kontrol, dari 35 orang sampel gain eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penggunaan Media Video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada konsep Keanekaragaman Hayati, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain artinya bahwa Penggunaan Media Video berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa. Berdasarkan interpretasi skor angket respon Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas eksperimen yang berjumlah 10 item pernyataan pada konsep Keanekaragaman Hayati

di kelas X Ma Nusantara Arjawinangun Kabupaten Cirebon. bahwa mayoritas siswa kelas eksperiment menyatakan Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa sangat kuat.

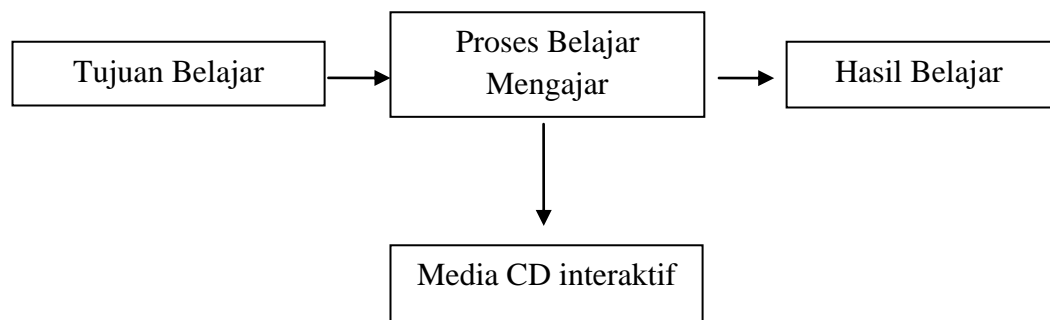
2.3 Kerangka Konseptual

Proses kegiatan belajar mengajar didalam kelas salah satunya dipengaruhi oleh komunikasi efektif antara pengajar dan peserta didik. Kegiatan belajar mengajar yang efektif akan menghasilkan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penyampaian materi yang jelas oleh pengajar sangat diperlukan agar tidak terjadi kesalahan persepsi oleh peserta didik ketika pengajar menjelaskan. Adanya variasi belajar yang bervariasi dan tidak monoton juga mempengaruhi keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar dikelas, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk penyampaian pesan antara pengajar dengan peserta didik. Pada mata kuliah Dasar Graha media pembelajaran yang baik dan bervariasi akan membuat pemahaman mahasiswa mengenai materi-materi yang diajarkan semakin bertambah. Hal ini nantinya akan berdampak pada hasil belajar yang optimal. CD interaktif merupakan salah satunya, CD interaktif merupakan media berbentuk kepingan yang terdiri dari gabungan teks, gambar, animasi, dan suara yang dibuat menarik yang dapat diputar secara berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan belajar.

Penggunaan media CD interaktif dimungkinkan cocok untuk diterapkan didalam mata kuliah Dasar Graha. Didalam CD interaktif ini terdapat bahasan mengenai penataan taman, hal ini dimaksudkan agar peserta didik dapat mengetahui materi tentang penataan taman. Sehingga hal ini akan berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa. Berdasarkan penjabaran diatas maka kerangka konseptual dapat digambarkan pada bagan berikut.

Gambar 2.23 Bagan Kerangka Konseptual



2.4 Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian ini, hipotesis penelitiannya adalah sebagai berikut :

H1 = Terdapat Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Penataan Taman Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta

H0 = Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Penataan Taman Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta