

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pada dasarnya pengetahuan terdiri dari sejumlah fakta dan teori yang memungkinkan seseorang untuk dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapinya. Pengetahuan tersebut diperoleh baik dari pengalaman secara langsung maupun dari pengalaman orang lain. Semenjak adanya sejarah kehidupan manusia di bumi, manusia telah berusaha mengumpulkan fakta. Dari fakta-fakta tersebut kemudian disusun dan disimpulkan menjadi berbagai teori sesuai dengan fakta yang dikumpulkan tersebut. Teori-teori tersebut kemudian digunakan untuk memahami gejala-gejala alam dan kemasyarakatan yang lain (Notoatmodjo, 2010:10).

Menurut Amiruddin (2016:3-4), pengetahuan diartikan sebagai pengakuan tentang hubungan sesuatu dengan sesuatu yang lain, terdiri dari dasar yang diakui atau dasar pengakuan berupa sesuatu yang disebut subyek serta sesuatu yang diakui tentang dasar itu yang disebut predikat. Selain itu, pengetahuan yang benar adalah pengakuan hubungan antara sesuatu yang ternyata memiliki kesesuaian dengan objeknya. Kebenaran seperti itu juga disebut objektivitas, sehingga pengetahuan yang benar disebut juga pengetahuan yang objektif. Jadi,

di dalam pengetahuan yang objektif harus dapat dibuktikan adanya kesesuaian antara sesuatu yang diketahui dengan objeknya.

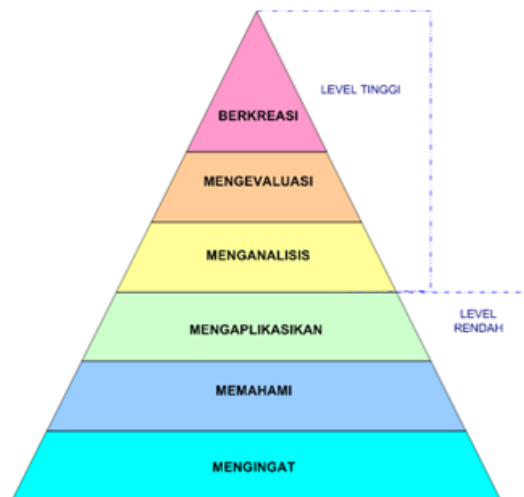
Pengetahuan indra atau pengetahuan pengalaman, bukti kebenarannya berasal dari sentuhan antara indra manusia dengan sesuatu yang bersifat khusus menghasilkan pengetahuan langsung. Pengetahuan tersebut dapat berbeda-beda antar orang satu dengan yang lain karena masing-masing tentu menangkap bukti kebenaran pengetahuannya pada sesuatu yang bersifat khusus dan berbeda satu sama lain. Bahkan, pengalaman seseorang yang berulang terhadap suatu objek pun dapat berbeda, sehingga seringkali timbul kesulitan untuk mencapai pengetahuan yang benar dan objektif serta berlaku secara umum (Amiruddin, 2016:5).

b. Tujuan Pengetahuan

Tujuan pengetahuan menurut Teori Bloom terbagi menjadi tiga ranah yaitu Ranah Kognitif (Cognitive Domain), Ranah Afektif (Affective Domain) dan Ranah Psikomotor (Psychomotor Domain). Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor (dalam P3AI POLSRI) yaitu:

1) Ranah Kognitif

Ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang telah dipelajari, yang berkenaan dengan kemampuan berpikir, kompetensi memperoleh pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran.



Gambar 2.1 Taksonomi Bloom Ranah Kognitif

Tujuan pembelajaran dalam ranah kognitif (intelektual) merupakan segala aktivitas yang menyangkut otak dibagi menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi yang dilambangkan dengan C (Cognitive). Penjelasan 6 tingkatan tersebut sebagai berikut:

a) C1 (Pengetahuan/*Knowledge*)

Pada jenjang ini menekankan pada kemampuan dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, seperti pengetahuan tentang istilah, fakta khusus, konvensi, kecenderungan dan urutan, klasifikasi dan kategori, kriteria serta metodologi. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan berdasarkan dengan hapalan saja.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah mengutip, menyebutkan, menjelaskan, menggambarkan, membilang, mengidentifikasi, mendaftar, menunjukkan,

memberi label, memberi indeks, memasangkan, menamai, menandai, membaca, menyadari, menghafal, meniru, mencatat, mengulang, mereproduksi, meninjau, memilih, menyatakan, mempelajari, mentabulasi, memberi kode, menelusuri, dan menulis.

b) C2 (Pemahaman/*Comprehension*)

Pada jenjang ini, pemahaman diartikan sebagai kemampuan dalam memahami materi tertentu yang dipelajari. Di jenjang ini, peserta didik menjawab pertanyaan dengan kata-katanya sendiri dan dengan memberikan contoh baik prinsip maupun konsep.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah memperkirakan, menjelaskan, mengkategorikan, mencirikan, merinci, mengasosiasikan, membandingkan, menghitung, mengkontraskan, mengubah, mempertahankan, menguraikan, menjalin, membedakan, mendiskusikan, menggali, mencontohkan, menerangkan, mengemukakan, mempolakan, memperluas, menyimpulkan, meramalkan, merangkum, dan menjabarkan.

c) C3 (Penerapan/*Application*)

Pada jenjang ini, aplikasi diartikan sebagai kemampuan menerapkan informasi pada situasi nyata, dimana peserta didik mampu menerapkan pemahamannya dengan cara menggunakannya secara nyata. Di jenjang ini, peserta didik

dituntut untuk dapat menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki pada situasi baru yang belum pernah diberikan sebelumnya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah menugaskan, mengurutkan, menentukan, menerapkan, menyesuaikan, mengkalkulasi, memodifikasi, mengklasifikasi, menghitung, membangun, membiasakan, mencegah, menggunakan, menilai, melatih, menggali, mengemukakan, mengadaptasi, menyelidiki, mengoperasikan, mempersoalkan, mengkonsepkan, melaksanakan, meramalkan, memproduksi, memproses, mengaitkan, menyusun, mensimulasikan, memecahkan, melakukan, dan mentabulasi.

d) C4 (*Analisis/Analysis*)

Pada jenjang ini, dapat dikatakan bahwa analisis adalah kemampuan menguraikan suatu materi menjadi komponen-komponen yang lebih jelas. Di jenjang ini, peserta didik diminta untuk menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian menemukan asumsi, dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah menganalisis, mengaudit, memecahkan, menegaskan, mendeteksi, mendiagnosis, menyeleksi, memerinci, menominasikan, mendiagramkan, mengkorelasikan,

merasionalkan, menguji, mencerahkan, menjelajah, membagikan, menyimpulkan, menemukan, menelaah, memaksimalkan, memerintahkan, mengedit, mengaitkan, memilih, mengukur, melatih, dan mentransfer.

e) C5 (Sintesis/*Synthesis*)

Pada jenjang ini, sintesis dimaknai sebagai kemampuan memproduksi dan mengkombinasikan elemen-elemen untuk membentuk sebuah struktur yang unik. Kemampuan ini dapat berupa memproduksi komunikasi yang unik, rencana atau kegiatan yang utuh, dan seperangkat hubungan abstrak. Di jenjang ini, peserta didik dituntut menghasilkan hipotesis atau teorinya sendiri dengan memadukan berbagai ilmu dan pengetahuan.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah mengabstraksi, mengatur, menganimasi, mengumpulkan, mengkategorikan, mengkode, mengkombinasikan, menyusun, mengarang, membangun, menanggulangi, menghubungkan, menciptakan, mengkreasikan, mengoreksi, merancang, merencanakan, mendikte, meningkatkan, memperjelas, memfasilitasi, membentuk, merumuskan, menggeneralisasi, menggabungkan, memadukan, membatasi, mereparasi, menampilkan, menyiapkan, memproduksi, merangkum, dan merekonstruksi.

f) C6 (Evaluasi/*Evaluation*)

Pada jenjang ini, evaluasi diartikan sebagai kemampuan menilai manfaat suatu hal untuk tujuan tertentu berdasarkan kriteria yang jelas. Kegiatan ini berkenaan dengan nilai suatu ide, kreasi, cara atau metode. Pada jenjang ini seseorang dipandu untuk mendapatkan pengetahuan baru, pemahaman yang lebih baik, penerapan baru serta cara baru yang unik dalam analisis dan sintesis. Di jenjang ini, peserta didik mengevaluasi informasi termasuk di dalamnya melakukan pembuatan keputusan dan kebijakan.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam jenjang ini adalah membandingkan, menyimpulkan, menilai, mengarahkan, mengkritik, menimbang, memutuskan, memisahkan, memprediksi, memperjelas, menugaskan, menafsirkan, mempertahankan, memerinci, mengukur, merangkum, membuktikan, memvaliditas, mengetes, mendukung, memilih, dan memproyeksikan.

2) Ranah Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu obyek dalam kegiatan belajar mengajar.

a) *Receiving/Attending/Penerimaan*

Kategori ini merupakan tingkat afektif yang terendah yang meliputi penerimaan masalah, situasi, gejala, nilai dan keyakinan secara pasif. Hal ini dapat dicontohkan dengan sikap peserta didik ketika mendengarkan penjelasan pendidik dengan seksama dimana mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka memiliki kemauan untuk menggabungkan diri atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah memilih, mempertanyakan, mengikuti, memberi, menganut, mematuhi, dan meminati.

b) *Responding/Menanggapi*

Kategori ini berkenaan dengan jawaban dan kesenangan menanggapi atau merealisasikan sesuatu yang sesuai dengan nilai-nilai yang dianut masyarakat. Hal ini dapat dicontohkan dengan menyerahkan laporan tugas tepat pada waktunya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah menjawab, membantu, mengajukan, mengompromi, menyenangkan, menyambut, mendukung, menyetujui, menampilkan, melaporkan, memilih, mengatakan, memilah, dan menolak.

c) *Valuing*/Penilaian

Kategori ini berkenaan dengan memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu. Hal ini dapat dicontohkan dengan bersikap jujur dalam kegiatan belajar mengajar serta bertanggung jawab terhadap segala hal selama proses pembelajaran.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah mengasumsikan, meyakini, melengkapi, meyakinkan, memperjelas, memprakarsai, mengundang, menggabungkan, mengusulkan, menekankan, dan menyumbang.

d) *Organization*/Organisasi/Mengelola

Kategori ini meliputi konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki. Hal ini dapat dicontohkan dengan kemampuan menimbang akibat positif dan negatif dari suatu kemajuan sains terhadap kehidupan manusia.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah menganut, mengubah, menata, mengklasifikasikan, menggabungkan, mempertahankan, membangun, membentuk pendapat, memadukan, mengelola, menegosiasikan, dan merembuk.

e) *Characterization*/Karakteristik

Kategori ini berkenaan dengan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Hal ini dicontohkan dengan bersedianya mengubah pendapat jika ada bukti yang tidak mendukung pendapatnya.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah mengubah perilaku, berakhlak mulia, mempengaruhi, mendengarkan, mengkualifikasi, melayani, menunjukkan, membuktikan dan memecahkan.

3) Ranah Psikomotor

Ranah ini meliputi kompetensi melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota badan serta kompetensi yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, serta ekspresif dan interpretatif. Kategori yang termasuk dalam ranah ini adalah:

a) Meniru

Kategori meniru ini merupakan kemampuan untuk melakukan sesuatu dengan contoh yang diamatinya walaupun belum dimengerti makna ataupun hakikatnya dari keterampilan itu. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah mengaktifkan, menyesuaikan, menggabungkan,

melamar, mengatur, mengumpulkan, menimbang, memperkecil, membangun, mengubah, membersihkan, memposisikan, dan mengonstruksi.

b) Memanipulasi

Kategori ini merupakan kemampuan dalam melakukan suatu tindakan serta memilih apa yang diperlukan dari apa yang diajarkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah mengoreksi, mendemonstrasikan, merancang, memilah, melatih, memperbaiki, mengidentifikasikan, mengisi, menempatkan, membuat, memanipulasi, mereparasi, dan mencampur.

c) Pengalamiahan

Kategori ini merupakan suatu penampilan tindakan dimana hal yang diajarkan dan dijadikan sebagai contoh telah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan-gerakan yang ditampilkan lebih meyakinkan. Kata kerja operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah mengalihkan, menggantikan, memutar, mengirim, memindahkan, mendorong, menarik, memproduksi, mencampur, mengoperasikan, mengemas, dan membungkus.

d) Artikulasi

Kategori ini merupakan suatu tahap dimana seseorang dapat melakukan suatu keterampilan yang lebih kompleks terutama yang berhubungan dengan gerakan interpretatif. Kata kerja

operasional yang dapat dipakai dalam kategori ini adalah mengalihkan, mempertajam, membentuk, memadankan, menggunakan, memulai, menyetir, menjeniskan, menempel, mensketsa, melonggarkan, dan menimbang.

c. Penggolongan Pengetahuan

Menurut wilayah berlakunya, Amiruddin (2016:5-6) menggolongkan pengetahuan menjadi:

1) Pengetahuan khusus

Yaitu pengakuan mengenai hubungan sesuatu dengan sesuatu yang lain secara individual atau khusus. Wilayah berlakunya pengetahuan tersebut terbatas pada sesuatu yang bersifat tertentu khusus atau individual. Misal, hakim itu tegas, polisi itu disiplin, dan lain-lain. Kebenaran di dalam pengakuan itu berlaku untuk hakim dan polisi tertentu, bukan pada umumnya.

2) Pengetahuan umum

Yaitu pengetahuan mengenai hubungan sesuatu dengan sesuatu yang lain secara umum, dalam artian berlaku untuk suatu macam sebagai keseluruhan dan tiap-tiap macam yang terdapat di dalam keseluruhan itu. Meskipun tidak seumum-umumnya, tetapi sekurang-kurangnya agak umum. Misal, guru adalah pendidik, besi memuai jika dipanaskan, dan lain-lain. Pengakuan tersebut berlaku bagi setiap guru dan besi.

Menurut tingkat kebenaran, Amiruddin (2016:14-15) membedakan pengetahuan menjadi:

1) Pengetahuan biasa

Yaitu sejumlah sesuatu yang diterima kebenarannya oleh semua atau pada umumnya orang yang dipergunakan untuk kehidupan sehari-hari, tanpa mengetahui seluk beluk yang sedalam-dalam dan seluas-luasnya. Pengetahuan itu diakui kebenarannya tanpa mengetahui mengapa demikian atau apa sebabnya harus demikian.

2) Ilmu

Yaitu kebenaran yang diungkapkan secara mendalam dengan tidak terlalu menghiraukan kegunaannya menghasilkan pengetahuan. Pengetahuan itu diungkapkan atas dasar keinginan untuk diketahui semata-mata hingga memperoleh kejelasan tentang mengapa demikian atau apa sebabnya harus demikian. Pengetahuan di dalam ilmu berusaha mengungkapkan keseluruhan aspek di dalam objeknya, sehingga tidak sekadar memperhatikan kegunaannya.

d. Kriteria Pengetahuan

Notoatmodjo (2010:2) mengutarakan bahwa pengetahuan itu dapat berkembang menjadi ilmu apabila memenuhi kriteria sebagai berikut:

- 1) Mempunyai objek kajian,
- 2) Metode pendekatan,
- 3) Disusun secara sistematis,
- 4) Bersifat universal (mendapat pengakuan secara umum).

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, media didefinisikan sebagai alat dan bahan yang membawa informasi/ bahan pelajaran yang bertujuan untuk mempermudah mencapai tujuan pembelajaran (Jamil Suprihatiningrum, 2017:319). Sedangkan pembelajaran sebagaimana dicantumkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Udin S Winataputra, 1994 (dalam Ngalimun, 2017:44) juga mengungkapkan bahwa kata pembelajaran mengandung arti proses membuat orang melakukan proses belajar sesuai dengan rancangan.

Menurut Sugiyono dan Hariyanto 2011 (dalam Irham dan Wiyani, 2017:131) pengertian pembelajaran juga dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan guru mengajar atau membimbing siswa menuju proses pendewasaan diri. Pengertian tersebut menekankan pada proses mendewasakan yang artinya mengajar dalam bentuk penyampaian materi tidak serta-merta menyampaikan materi (*transfer of knowledge*), tetapi lebih pada bagaimana menyampaikan dan mengambil nilai-nilai (*transfer of value*) dari materi yang diajarkan agar dengan bimbingan pendidik bermanfaat untuk mendewasakan siswa. Berbeda dengan pendapat tersebut, pembelajaran dapat dipahami sebagai sebuah aktivitas yang dilakukan oleh guru dalam mengatur dan mengorganisasikan lingkungan belajar dengan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar.

Selain pengertian-pengertian tentang pembelajaran yang telah disebutkan, Sugihartono dkk. 2007 (dalam Irham dan Wiyani, 2017:131) mendefinisikan pembelajaran secara lebih operasional, yaitu sebagai suatu upaya yang dilakukan pendidik atau guru secara sengaja dengan tujuan menyampaikan ilmu pengetahuan, dengan cara mengorganisasikan dan menciptakan suatu sistem lingkungan belajar dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih optimal.

Kesimpulannya, sebuah media pembelajaran cenderung diklasifikasikan ke dalam alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal untuk mempermudah pembelajaran (Jamil Suprihatiningrum, 2017:319).

b. Fungsi Media Pembelajaran

Suprihatiningrum (2017:320) menjelaskan fungsi utama dari media pembelajaran, antara lain:

- 1) Atensi, yaitu menarik perhatian siswa dengan menunjukkan hal menarik dari media tersebut.
- 2) Motivasi, yaitu menumbuhkan kesadaran siswa untuk semakin giat belajar.
- 3) Afeksi, yaitu menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran serta orang lain.

- 4) Kompensatori, yaitu mengakomodasi siswa yang lemah dalam hal menerima dan memahami pelajaran yang disampaikan baik dengan teks maupun verbal
- 5) Psikomotorik, yaitu mengakomodasi siswa untuk melakukan kegiatan motorik
- 6) Evaluasi, yaitu mampu menilai kemampuan siswa dalam merespon kegiatan pembelajaran.

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pembelajaran menurut Suprihatiningrum (2017:320) antara lain sebagai berikut:

- 1) Fiksatif, artinya media harus mampu merekam, menyimpan, erta merekonstruksi/ menyusun ulang objek/ kejadian. Contohnya, *video tape*, foto, CD, dan film merupakan media pembelajaran yang sewaktu-waktu bisa dilihat kembali.
- 2) Manipulatif, artinya media harus mampu memanipulasi objek/ kejadian. Dengan begitu, kejadian yang berlangsung selama beberapa hari dapat disampaikan dalam jangka waktu beberapa menit, misal dalam rekaman fotografi.
- 3) Distributif, artinya media harus mampu diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

d. Macam Media Pembelajaran

Suprihatiningrum (2017:323) membagi media pembelajaran menjadi 3 macam, yaitu:

- 1) Media audio yang mengandalkan kemampuan suara
- 2) Media visual yang menampilkan gambar diam
- 3) Media audio-visual yang menampilkan suara dan gambar.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat dikategorikan ke dalam berbagai kategori, antara lain:

- 1) Audio: kaset audio, CD, siaran radio, MP3, telepon.
- 2) Cetak: modul, buku pelajaran, brosur, foto/ gambar, *leaflet*.
- 3) Audio-cetak: kaset audio dengan bahan tertulis.
- 4) Proyeksi visual diam: *Over Head Transparent (OHT)*, slide.
- 5) Proyeksi audio-visual diam: *slide* bersuara.
- 6) Visual gerak: film bisu.
- 7) Audio-visual gerak: video/ VCD/ televisi.
- 8) Objek fisik: benda nyata, peraga.
- 9) Manusia dan lingkungan: guru, laboran, pustakawan.
- 10) Komputer.

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2017:323), masing-masing kategori media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Audio
 - a) Kelebihan :
 - Imajinatif
 - Individual

- Relatif lebih murah
- Dapat merangsang partisipasi aktif pendengarnya
- Sangat tepat untuk materi bahasa dan music
- Mengatasi batasan waktu dan ruang

b) Kekurangan :

- Komunikasi satu arah
- Abstrak, terutama yang berhubungan dengan angka, ukuran, penghitungan, dll.
- Auditif, sehingga membutuhkan konsentrasi saat mendengar

2) Cetak

a) Kelebihan :

- Murah
- Dapat diakses oleh kalangan luas
- Tidak memerlukan peralatan
- Fleksibel, yaitu dapat dibawa kemana-mana
- Dapat digunakan untuk menyampaikan semua materi pembelajaran
- Bisa dibaca kapan saja dan dimana saja tanpa terikat oleh tempat dan waktu

b) Kekurangan :

- Membutuhkan kebiasaan membaca (*reading habits*)
- Membutuhkan pengetahuan awal
- Kurang bisa membantu daya ingat

- Jika penyajiannya tidak menarik, akan cepat membosankan
(misal: *font*, warna, ilustrasi)

3) Proyeksi visual diam

a) Kelebihan :

- Peserta didik lebih dapat memahami materi sendiri tentang apa yang dipelajari
- Dapat memperkuat daya ingat peserta didik

b) Kekurangan :

- Pembuatannya tidak mudah karena memerlukan banyak waktu

4) Audio-visual

a) Kelebihan :

- Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktivitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

- Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

b) Kekurangan

- Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.

5) Objek fisik

a) Kelebihan :

- Siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media 3D.
- Menimbulkan ketertarikan siswa untuk berpikir dan menyelidikinya.
- Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.
- Siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda itu dengan baik.

- Memberi pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai benda atau bahan itu.
- Menggalakkan murid membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media.
- Memberi lebih banyak peluang kepada murid berinteraksi di antara satu sama lain.

b) Kekurangan :

- Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu.
- Membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya.
- Siswa tidak akan memahami jika bentuk 3D tidak sama dengan nyatanya.
- Terbentur alat untuk membuat media 3D.

6) Manusia

a) Kelebihan :

- Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu.
- Membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas.
- Membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah yang serupa.
- Membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi.

b) Kekurangan

- Membuat siswa menjadi lebih cepat bosan.
- Tidak efektif penyampaiannya jika terlalu banyak audiens.
- Penyampaian materi tidak akan dipahami oleh siswa jika suara tidak terdengar.

7) Komputer

a) Kelebihan :

- Sebagai peranan supervisi dan meringankan beban pendidik terhadap berbagai tanggung jawab managerial yang memakan waktu.
- Memungkinkan siswa untuk belajar lebih lama dan dapat mengungkapkan berbagai kebutuhan khusus siswa.
- Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual tidak pernah lupa, tidak pernah bosan sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
- Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi. hal ini karena tersedianya animasi grafik warna dan musik dalam komputer sehingga dapat menambah realisme.

- Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.
- Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti *compact disc*, *video tape*, dan lain-lain

b) Kekurangan

- Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah) namun pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.
- Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.
- Keragaman model komputer (*hardware*) sering menyebabkan program (*software*) yang tersedia untuk satu model tidak cocok dengan model yang lainnya.

3. Media Audio Visual

a. Pengertian Audio Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *audio visual* merupakan sesuatu yang bersifat dapat didengar dan dilihat atau dengan kata lain *audio visual* merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dilihat. Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat dilakukan yaitu dengan cara memanfaatkan media *audio visual*. Hergenbahn dan Olson 2008 (dalam Dewi dan Budiana, 2018:129) menjelaskan pengertian dari media *audio visual* yaitu suatu jenis media yang memfokuskan perhatian pembelajar pada indera pendengaran dan

penglihatan. Umumnya pengajar menggunakan media ini untuk memperkenalkan topik pembelajaran, membangun skemata, menyajikan konten materi, memberikan evaluasi memberikan refleksi, dan memberikan pengayaan. Serta dilakukan simulasi atau praktik yang berkaitan dengan materi yang sedang dipelajari.

Sedangkan menurut Andi Prastowo (2019:130), bahan ajar audio visual atau bahan ajar pandang dengar merupakan bahan ajar yang mengombinasikan dua materi, yaitu materi visual dan materi auditif. Materi visual ditujukan untuk merangsang indra penglihatan, sedangkan materi auditif untuk merangsang indra pendengaran mereka. Dengan kombinasi dua materi tersebut diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif. Smaldino, Lowther, dan Russel 2014 (dalam Dewi dan Budiana, 2018:129) juga menjelaskan bahwa *audio visual* dapat membantu pembelajar mencapai ranah kognitif saat media tersebut dipaparkan dan diamati warna, suara, objek, dan kejadian aktual yang ditampilkan melalui media *audio visual*.

b. Manfaat Media *Audio Visual*

Menurut Andi Prastowo (2019:130), manfaat kegiatan pembelajaran melalui media *audio visual* atau video yaitu antara lain:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik.
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin dapat dilihat.

- 3) Jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
- 4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik.
- 5) Menunjukkan cara penggunaan alat atau perkakas.
- 6) Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari.
- 7) Menunjukkan tahapan prosedur.
- 8) Menghadirkan penampilan drama atau musik.
- 9) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu.
- 10) Menyampaikan objek tiga dimensi.
- 11) Memperlihatkan diskusi atau interaksi antar dua atau lebih orang.
- 12) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan suatu keadaan tertentu. contohnya keadaan di geladak kapal, atau di dalam kapal selam.

c. Kategori Media *Audio Visual*

Menurut Dewi dan Budiana (2018:130), secara umum media audiovisual dibagi ke dalam dua kategori yaitu sebagai berikut:

- 1) Audio-visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, misalnya film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak misalnya film suara dan video-cassette.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media *Audio Visual*

Media *Audio Visual* memiliki sejumlah kelebihan dan juga kekurangan tertentu. Menurut penelitian American Hospital Association (dalam Andi Prastowo, 2019:130) menjelaskan lebih detail kelebihan-kelebihan tersebut yaitu antara lain:

- 1) Menggambarkan gerakan, keterkaitan. dan memberikan dampak terhadap topik yang dibahas.
- 2) Dapat diputar ulang.
- 3) Gerakan mulut dapat direkam dengan video.
- 4) Dapat dimasukkan teknik film lain, seperti animasi
- 5) Dapat dikombinasikan antara gambar diam dan Gerakan
- 6) Proyektor standar dapat ditemukan dimana-mana

Sedangkan kekurangan dari bahan ajar video menurut Andi Prastowo (2019:132) adalah sebagai berikut:

- 1) Ketika akan digunakan, peralatan video harus sudah tersedia di tempat penggunaan serta ukuran dan formatnya harus cocok dengan pita video atau piringan video (VCD/DVD) yang akan digunakan.
- 2) Menyusun naskah atau skenario video yang tidak mudah dan menyita waktu.
- 3) Biaya produksi video sangat tinggi dan hanya sedikit orang yang mampu mengerjakannya (Akan tetapi kelemahan ini tampaknya sudah tidak relevan lagi dengan perkembangan teknologi digital dan

informasi yang begitu pesat saat ini, karena kita bisa memperoleh alat perekaman video dengan harga yang murah. Selain itu, kita juga bisa dengan mudah membuat atau mengedit video tersebut dengan software yang bisa diperoleh di banyak tempat ataupun melalui sarana dunia maya).

- 4) Apabila gambar pada pita video ditransfer ke film hasilnya jelek.
- 5) Layar monitor yang kecil akan membatasi jumlah penonton, kecuali jaringan monitor dan sistem proyeksi video diperbanyak.
- 6) Jumlah grafis pada garis untuk video terbatas, yakni separuh dari jumlah huruf grafis untuk film atau gambar diam.
- 7) Perubahan yang pesat dalam teknologi menyebabkan keterbatasan sistem video menjadi masalah yang berkelanjutan.

e. Kriteria Video Pembelajaran yang Efektif

Menurut Azzahra (2017), kriteria media pembelajaran yang efektif, antara lain dapat dilihat dari segi:

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
- 3) Kemudahan memperoleh media.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.
- 5) Sesuai dengan taraf berfikir.

Riyana (2007: 7) menyatakan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran video yang mampu meningkatkan motivasi dan efektivitas

penggunaannya, pengembangan media video perlu memperlihatkan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Video mampu memperbesar objek yang kecil atau terlalu kecil yang tidak dapat dilihat oleh mata telanjang
- 2) Video mampu memanipulasi tampilan gambar sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan
- 3) Video mampu membuat objek menjadi still picture artinya objek dapat disimpan dalam durasi tertentu, dalam keadaan diam, daya tarik video mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit
- 4) Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat, aktual atau kekinian.

Daryanto (2010: 86-88) juga menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu :

- 1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
- 2) Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 3) Video dapat membantu menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.

- 4) Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
- 5) Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

4. Sensus Harian Pasien

a. Pengertian Sensus Harian Pasien

Sensus harian merupakan data yang harus dikumpulkan setiap hari dan merupakan aktivitas pasien untuk selama 24 jam periode pelaporan (Gemala, 2008: 231). Sedangkan Huffman (1994) dalam Budi (2011: 116) menyatakan bahwa sensus harian dilakukan untuk mengetahui jumlah layanan yang diberikan kepada pasien selama 24 jam (Sudra, 2010:29).

b. Jam Pelaksanaan Sensus Harian Pasien

Dalam pelaksanaannya sensus merupakan kegiatan pengumpulan data yang harus dilakukan 24 jam setiap harinya. Pengumpulan data ini menjadi dasar dalam pelaksanaan pembuatan laporan di suatu RS. Umumnya, perhitungan biasanya dilakukan mulai pukul 00:00 sampai dengan pukul 24.00. Dan untuk jam pelaksanaan kegiatan sensus harian itu sendiri terdapat beberapa pendapat, yaitu:

- 1) Menurut Budi dalam bukunya yaitu Manajemen Unit Kerja Rekam Medis menyebutkan bahwa sensus harian dilakukan setiap pagi hari atau setelah hari pelayanan.

- 2) Menurut Sudra dalam bukunya yaitu Statistik Rumah Sakit Dari Sensus Pasien & Grafik Barber-Johnson menyebutkan bahwa sensus umumnya dilaksanakan sekitar tengah malam (menjelang jam 24.00).

Waktu tengah malam dirasa saat yang tepat untuk melakukan sensus karena pasien biasanya berada di tempat tidur mereka masing-masing. Kegiatan sensus lebih sulit dilakukan apabila misalnya diadakan pada pukul 08:00 pagi. Pada saat tersebut biasanya para pasien sedang menjalani kegiatan atau pemeriksaan sehingga tidak berada di ruangan. Kemungkinan mereka sedang berada di ruang pemeriksaan, laboratorium, radiologi, ruang operasi, atau mungkin sedang berjalan di rumah sakit.

Berikut adalah keuntungan kebiasaan penetapan jam pelaksanaan sensus harian menjelang tengah malam menurut Sudra (2010:30), antara lain :

- 1) Suasana umumnya lebih tenang, tidak banyak pengunjung/keluarga pasien dan petugas lain,
- 2) Suasana umumnya lebih nyaman, tidak panas seperti pada siang hari,
- 3) Suasana umumnya lebih santai, tidak sedang sibuk seperti pada jam kerja,
- 4) Periode sensus akan lebih identik dengan periode waktu 24 jam dalam pengertian hari, tidak memenggal hari.

Namun, sebenarnya sensus boleh dilaksanakan jam berapapun asalkan jam sensus yang dipilih tersebut harus tetap/konsisten dan seragam di semua unit pelaksana sensus.

c. Cara Pengumpulan Sensus Harian Pasien

Sensus Harian Pasien dapat dilakukan dalam dua acara, yaitu:

1) Sistem manual

Sensus harian pasien dilakukan oleh seorang RMIK secara manual dengan mengisi formulir yang telah disediakan. Biasanya bagian RMIK atau manajemen kesehatan menerima form tersebut pada pukul 08.00 dari masing-masing unit pelayanan yang ada. Dengan adanya formulir tersebut unit kerja manajemen informasi kesehatan dapat dengan mudah menemukan perbedaan data dari unit pelayanan yang satu dengan lainnya pada fasilitas pelayanan kesehatan.

2) Sistem komputerisasi

Sensus harian pasien dilakukan oleh seorang RMIK secara komputerisasi mengisi data ke dalam komputer.

d. Macam-Macam Sensus Harian Pasien

Menurut Budi (2011: 116-117), sensus harian dibedakan menjadi 2 yaitu, sensus harian rawat jalan dan sensus harian rawat inap.

1) Sensus Harian Rawat Jalan

Sensus harian pasien rawat jalan adalah kegiatan pencatatan atau perhitungan pasien yang dilakukan setiap hari pada setiap instalasi rawat jalan.

2) Sensus Harian Rawat Inap

Sensus rawat inap (*Inpatient Census*) terdiri dari dua unsur kata yaitu *Inpatient* dan *Census*. Kata *inpatient* yang dalam bahasa Indonesia berarti rawat inap memiliki pengertian seseorang yang memakai tempat tidur rumah sakit untuk tujuan pengobatan. Kata *census* yang dalam Bahasa Indonesia berarti sensus merupakan kegiatan pencacahan atau penghitungan pasien rawat inap yang dilakukan setiap hari pada suatu ruang rawat inap. Jadi sensus pasien rawat inap adalah kegiatan secara langsung menghitung jumlah pasien yang dilayani di unit rawat inap. Pada umumnya sensus dilaksanakan sekitar tengah malam menjelang jam 24.00.

e. Istilah-Istilah Dalam Sensus Harian Pasien

Berikut adalah beberapa istilah-istilah dalam kegiatan sensus pasien menurut Sudra (2010:31-45) :

1) Hari Perawatan (HP)

(HP = *Inpatient bed day = bed day = patient day = inpatient service day*). Jumlah pasien yang ada saat sensus dilakukan ditambah pasien yang masuk dan keluar pada hari yang sama pada hari sensus diambil. Jadi sama dengan jumlah pasien yang menggunakan tempat tidur dalam periode waktu 24 jam. Angka ini

juga menunjukkan beban kerja unit perawatan yang bersangkutan dalam suatu periode waktu.

Jika pasien “cuti” (pulang sementara, dengan izin dokternya, dan akan masuk perawatan inap kembali pada waktu yang telah disepakati) maka hari cutinya tidak diikutkan dalam perhitungan HP (dan tidak dihitung juga dalam perhitungan lama dirawat/LOS pasien tersebut). Hari perawatan pasien anak-anak dihitung terpisah dari pasien dewasa.

Berikut adalah beberapa hal penting yang perlu diingat mengenai hari perawatan:

- Satu unit hari perawatan biasanya tidak dibagi atau dilaporkan sebagai pecahan hari.
- Tanggal masuk dihitung sebagai hari kerja rawat inap, sedangkan tanggal keluar tidak dihitung.
- Hari-hari pasien tidak menempati tempat tidur karena cuti tidak dihitung karena pasien tidak ada pada waktu sensus.

2) Pasien Transfer

Transfer merupakan kejadian pindahnya pasien dari satu unit rawat inap (bangsal) ke bangsal lainnya di rumah sakit yang bersangkutan. Jadi, pasien transfer masih berstatus sebagai pasien rawat inap di rumah sakit tersebut, belum dihitung sebagai pasien keluar/*discharge*.

Jika ada bangsal yang menerima pasien transfer (dalam sensus akan dihitung sebagai pasien pindahan) maka pasti ada bangsal yang telah mentransfer pasien tersebut (dalam sensus akan dihitung sebagai pasien dipindahkan).

3) Pasien masuk dan keluar pada hari yang sama

Pasien yang masuk dan keluar pada hari yang sama disebut sebagai pasien yang menerima One Day Care (ODC) service dimasukkan dalam sensus tersebut. Dalam perhitungan lama dirawat (LD)/ *length of stay* (LOS), pasien yang masuk dan keluar pada hari yang sama dihitung lama dirawatnya 1 hari. Jumlah pasien yang masuk dan keluar pada hari yang sama ini akan menjadi bagian yang ikut diperhitungkan pada saat kita menghitung hari perawatan (HP)

4) Rata-Rata Hari Perawatan

Rata-rata hari perawatan adalah rata-rata jumlah hari perawatan per hari pada periode tertentu. Jumlah hari perawatan pada periode tertentu (biasanya satu bulan atau satu tahun). Sehubungan dengan hal tersebut penting untuk mengingat jumlah hari pada periode (bulan) masing-masing. Rerata sensus harian dihitung dengan cara membagi total hari perawatan (HP, tidak termasuk bayi baru lahir) dengan jumlah hari.

5) Rekapitulasi Sensus Harian Pasien

Rekapitulasi Sensus Harian Rawat Inap adalah formulir perantara untuk menghitung dan merekap pasien rawat inap setiap hari yang diterima dari masing-masing ruang rawat inap. Tujuan rekapitulasi sensus harian rawat inap untuk memperoleh informasi semua pasien yang dirawat di rumah sakit secara keseluruhan maupun pada masing-masing ruang rawat inap dalam menunjang perencanaan, pengawasan dan evaluasi.

5. Pembuatan Media Pembelajaran

a. CorelDRAW X7

CorelDRAW X7 adalah salah satu program komputer desain grafis yang sudah banyak dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis profesional untuk membuat desain logo, desain ikon dan karakter, desain poster, brosur, kartu nama, kover buku dan lain sebagainya. Corel Draw memiliki kegunaan untuk mengolah gambar. Oleh karena itu banyak digunakan pada pekerjaan di dalam bidang publikasi, percetakan atau pekerjaan di bidang lain yang membutuhkan proses visualisasi.

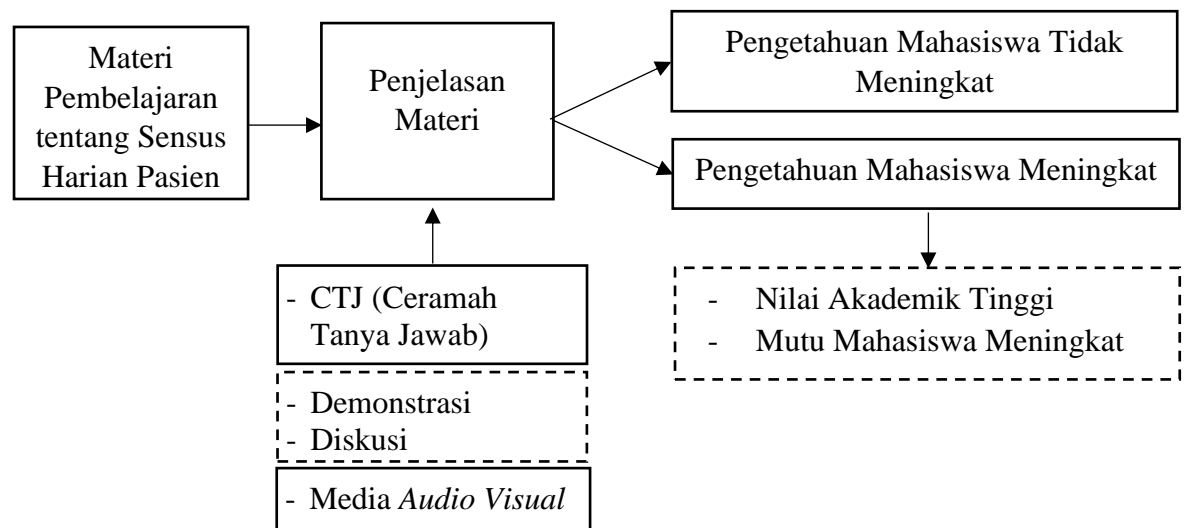
b. Wondershare Filmora 9

Wondershare Filmora 9 merupakan sebuah software editor video edisi ke 9 dengan menyediakan berbagai layanan slide yang mudah digunakan dan memiliki banyak sekali efek dan audio yang mampu membuat editing video lebih bagus dan lebih menarik.. Software ini dulunya bernama Wondershare Video Editor, namun semenjak tahun

2015 software ini berubah nama menjadi Wondershare Filmora. Wondershare.

Wondershare filmora 9 tersedia untuk windows 7, windows 8, dan windows 10 baik 32 bit maupun 64 bit. Wondershare filmora 9 ini dilengkapi dengan dua mode sehingga dapat digunakan oleh pemula dan pengguna yang ingin mengekspresikan kreativitasnya dalam bentuk video. Wondershare filmora 9 didukung 2 aspek rasio yakni 4:3 dan 16:9. Pengguna tinggal memilih rasio yang diinginkan sebelum mengaplikasikannya. Secara umum, manfaat wondershare filmora ialah membuat video buatan sendiri dengan mudah, mengedit contrast, background, light, color, melambatkan dan mempercepat video, serta dapat memproses video, gambar dan suara.

B. Kerangka Konsep



Keterangan:

- : Area yang diteliti
 : Area yang tidak diteliti

Gambar 2.2 Kerangka Konsep Penelitian

C. Hipotesis

H0 : Tidak ada perbedaan nilai rata-rata pengetahuan materi sensus harian pasien pada mahasiswa D-III RMIK Poltekkes Kemenkes Malang kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dengan kelompok yang menggunakan metode Ceramah Tanya Jawab (CTJ).

H1 : Ada perbedaan nilai rata-rata pengetahuan materi sensus harian pasien pada mahasiswa D-III RMIK Poltekkes Kemenkes Malang kelompok yang menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual dengan kelompok yang menggunakan metode Ceramah Tanya Jawab (CTJ).