

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata pembelajaran berasal dari kata belajar yang berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih dan berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Kemudian pembelajaran adalah proses, cara atau perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Menurut UU No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Atau mudahnya usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu tertentu dan karena adanya usaha. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.

(Hariyanto, 2014) mengatakan bahwa pembelajaran identik dengan pengajaran, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau

membimbing anak-anak menuju proses kedewasaan diri. Dengan demikian dapat diketahui bahwa pembelajaran erat kaitannya dengan pengajaran. Pengajaran sebagai bagian yang terintegral dalam pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan antara yang satu dan yang lain. Dimana ada pembelajaran maka di situ pula terjadi proses pengajaran.

Menurut (Hamalik, 2003) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang

## **2. Metode Pembelajaran**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki, cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode pembelajaran menurut (Djamarah, 2006) yaitu suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode sangat diperlukan oleh guru agar penggunaannya bervariasi sesuai yang ingin dicapai setelah pengajaran berakhir.

Metode mengajar adalah cara yang dipergunakan guru dalam menyediakan hubungan siswa pada saat berlangsungnya pembelajaran (Nana Sudjana, 2007). Berdasarkan beberapa pendapat diatas dikemukakan bahwa metode pembelajaran merupakan suatu cara dalam proses pembelajaran yang dilakukan guru untuk menyediakan hubungan dengan siswa untuk mencapai tujuan tertentu dan dilaksanakan secara teratur. Jenis-jenis metode pembelajaran menurut (Sukardi, 2008) :

a. Metode Ceramah

Sebuah bentuk interaksi belajar mengajar yang di lakukan melalui penjelasan dan penuturan secara lisan dan guru terhadap sekelompok peserta diklat.

b. Metode Tanya Jawab

Suatu metode dimana guru menggunakan/memberi pertanyaan kepada murid dan murid menjawab atau sebaliknya murid bertanya pada guru dan guru menjawab pertanyaan murid tersebut.

c. Metode Diskusi

Merupakan suatu metode pembelajaran yang mana guru memberi suatu persoalan (masalah) kepada murid dan para murid diberi kesempatan secara bersama-sama untuk memecahkan masalah dengan teman-temannya.

d. Metode Pemberian Tugas ( resitasi )

Merupakan bentuk interaksi belajar mengajar yang ditandai dengan adanya satu atau lebih tugas yang diberikan oleh guru dimana penyelesaian tugas tersebut dapat dilakukan secara perorangan atau kelompok sesuai dengan perintah guru.

e. Metode Demonstrasi dan Eksperimen

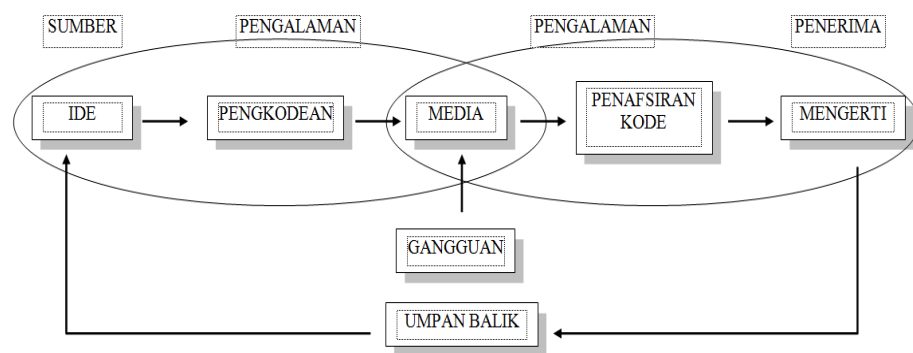
Metode demonstrasi adalah metode dimana seorang guru memperlihatkan sesuatu proses kepada seluruh anak didiknya.

Dari uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa metode pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode demonstrasi dan eksperimen dengan media video pembelajaran.

### **3. Media Pembelajaran**

Menurut (Syaodih, 2003) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Menurut H.Malik dalam (Hasanah, 2017) , mengemukakan bahwa media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Dengan demikian dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu media

yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan bahasan atau pesan kepada peserta didik demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran pada khususnya. Menurut (Daryanto, 2010) posisi media dalam pembelajaran dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



**Gambar 2. 1 Posisi Media dalam Sistem Penjajaran**

Penggunaan media pembelajaran atau disebut juga pembelajaran bermedia dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Bretz yang dikutip oleh Sadiman (2006:2) mengidentifikasi ciri utama dari media pembelajaran menjadi tiga unsur pokok :

- a. Suara (sound), dibedakan pula menjadi media siar (telecommunication) dan media rekam (recording).

b. Visual, dibedakan menjadi tiga yaitu gambar, garis, dan symbol yang merupakan satu kontinum dari bentuk yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan.

c. Gerak

Media pembelajaran dimungkinkan akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu pembelajaran, sebab dengan adanya media siswa dapat berinteraksi secara audio dengan rekaman, visual dengan gambar diam atau gambar bergerak dan secara audio visual dengan video atau film. Menurut Seels dan Richey (1994) yang dikutip (Arsyad, 2004) mengelompokkan media pembelajaran kedalam 4 kelompok, yaitu :

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi audio visual
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

Berdasarkan tiga ciri yaitu suara (audio), bentuk (visual), dan gerak (motion) Brest dalam (Arief, 2003) membagi media menjadi :

- 1) Media audio-motion-visual, yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan objek yang dapat dilihat. Media semacam ini paling lengkap. Jenis media yang termasuk dalam jenis ini adalah televisi, video tape, dan film gerak.

- 2) Media audio-still-visual, yakni media yang mempunyai suara dan objeknya dapat dilihat namun, tidak ada gerakan seperti film strip bersuara, slide bersuara, dan rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (television still recordings)
- 3) Media audio-semi motion, mempunyai suara dan gerakan namun tidak dapat menampilkan gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh, dan tele blackboard.
- 4) Media motion-visual, yakni media yang mempunyai gambar objek gerak, tapi tanpa mengeluarkan suara seperti film bisu yang bergerak
- 5) Media still visual, yakni ada objek tetapi tidak ada gerakan seperti film strip dan slide tanpa suara.
- 6) Media audio, hanya mengeluarkan suara seperti radio, telepon, dan audio tape.
- 7) Media cetak, ditampilkan dalam bentuk bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, pamflet.

#### **4. Jenis Media Pembelajaran**

Media pembelajaran yang digunakan saat ini sangat bervariasi. Media pembelajaran yang monoton dan kurang menarik akan menyebabkan mahasiswa jenuh yang akan mempengaruhi perhatian

dan motivasi mahasiswa dalam proses perkuliahan. Jenis media pembelajaran yang sering digunakan antara lain :

a. Media Visual

Merupakan salah satu alat komunikasi untuk menyalurkan pesan. Pesan yang akan disampaikan melalui gambar ini dapat menarik perhatian mahasiswa dan untuk memperjelas penyampaian ide. Agar gambar terlihat menarik, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi antara lain gambar harus jelas, sederhana dan ukuran yang sesuai, tidak terlalu kecil dan tidak terlalu besar sehingga pembaca dapat menangkap informasi dari gambar tersebut serta gambar sebaiknya mengandung gerak dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Alexandro R, 2015).

Media visual atau gambar berbentuk dua dimensi karena hanya memiliki panjang dan lebar serta memiliki sifat yang konkret dan lebih realistis. Terdapat beberapa macam media visual seperti gambar, foto, grafik, poster, peta. Penggunaan media ini dapat digunakan di dalam kelas, di rumah maupun di perjalanan seperti media cetak (Alexandro, 2015).

Berbagai bentuk yang dihasilkan oleh media cetak untuk meningkatkan pemahaman dalam menerima informasi. Bentuk dari media cetak seperti buku, poster, brosur, leaflet. Media cetak ini dapat dimanfaatkan mahasiswa kapan saja dan dimana saja (Pribadi, 2009).



#### b. Media Audio

Media audio adalah media yang menyajikan informasi dalam bentuk audio atau suara dengan menggunakan indera pendengaran sebagai perantara (Rudi Susilana , 2009). Pesan atau informasi yang disampaikan dituangkan dalam lambang auditif berupa kata, musik, sound effect. Jenis dari media audio ini memiliki beberapa jenis seperti radio, rekaman atau tape recorder.

#### c. Media Audio Visual

Menurut (Saberan, 2012), media audio visual adalah seperangkat alat yang menampilkan gambar bergerak dan suara yang dapat digunakan sebagai alat bantu saat proses pembelajaran. Media audio visual memiliki berbagai macam bentuk seperti televisi, sound slide, video.

#### d. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Jenis media proyeksi seperti OHP (*Overhead Projector*) dan OHT (*Overhead Transparency*), slide dan filmstrip (Sanjaya, 2009).

## **B. Pengetahuan**

### **1. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan hasil “tahu” dan hal ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap sesuatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu: indera

penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Pengetahuan (knowledge) adalah hasil tahu dari manusia terdiri dari sejumlah fakta dan teori yang memungkinkan seseorang untuk memecahkan masalah yang dihadapinya (Notoatmodjo, 2003). Pengetahuan menurut (Irwanto, 2003) adalah segala sesuatu yang diketahui atau segala sesuatu yang berkenaan dengan mata pelajaran.

## **2. Tingkatan Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan dominan yang sangat penting bagi terbentuknya tindakan seseorang. Perilaku yang didasari oleh pengetahuan akan lebih valid daripada perilaku yang tidak didasari oleh pengetahuan (Notoatmodjo, 2005). Tingkat pengetahuan seseorang secara rinci dibagi menjadi lima tingkatan (Notoatmodjo, 2003) yaitu :

### **a. Tahu (know)**

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya. Termasuk ke dalam pengetahuan tingkat ini adalah mengingat kembali (recall) sesuatu yang spesifik dari seluruh bahan yang dipelajari atau rangasangan yang telah diterima. Oleh sebab itu tahu ini merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah (Notoatmodjo, 2005).

### **b. Memahami (comprehension)**

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui, dan dapat

menginterpretasikan materi tersebut secara benar (Notoatmodjo, 2005).

c. Analisis (meringkas)

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih dalam satu struktur organisasi, dan masih ada kaitannya satu sama lain.

d. Sintesis

Sintesis menunjuk kepada suatu kemampuan untuk meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru. Dengan kata lain sintesis adalah suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

e. Evaluasi (melakukan)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu materi atau objek. Penilaian-penilaian itu didasarkan pada suatu kriteria yang ditentukan sendiri, atau menggunakan kriteria-kriteria yang telah ada.

### 3. Manfaat Pengetahuan

Menurut ( Notoatmodjo, 2012 ) pengetahuan atau kognitif merupakan domain yang sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang (*overt behavior*). Sebelum seseorang mengadopsi perilaku baru, di dalam diri seseorang terjadi proses yang berurutan yakni :

- a. Awareness (kesadaran), dimana orang tersebut menyadari dalam diri mengetahui terlebih dahulu terhadap stimulus (objek).
- b. Interest (merasa tertarik) terhadap stimulus atau obyek tersebut. Disini dikap subyek sudah mulai timbul.
- c. Evaluation (menimbang-nimbang) terhadap baik dan tidaknya stimulus tersebut bagi dirinya. Hal ini berarti sikap responden lebih baik lagi.
- d. Trial, sikap dimana subjek mulai mencoba melakukan sesuatu sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh stimulus.
- e. Adaption, dimana subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran dan sikapnya terhadap stimulus.

Apabila penerimaan perilaku baru atau diadopsi perilaku melalui proses seperti ini, dimana didasari oleh pengetahuan, kesadaran dan sikap yang positif, maka perilaku tersebut akan bersifat lama.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut (Notoatmodjo, 2003) yang dikutip oleh Hendra (2008), ada beberapa faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu :

- a. Umur

(Singgih, 1998) mengemukakan bahwa, makin tua umur seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik, akan tetapi pada umur tertentu, bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika

berumur belasan tahun. (Ahmad, 2001) Daya ingat seseorang itu salah satunya dipengaruhi oleh umur. Dari uraian ini, maka dapat kita simpulkan bahwa bertambahnya umur seseorang dapat berpengaruh pada penambahan pengetahuan yang diperolehnya, akan tetapi pada umur tertentu atau menjelang usia lanjut kemampuan penerimaan atau mengingat suatu pengetahuan akan berkurang.

b. Intelegensi

Intelegensi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Dikutip dari (Hanifah, 2010), Menurut Khayan (1997) Intelegensi bagi seseorang merupakan salah satu model untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah sehingga ia mampu menguasai lingkungan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perbedaan intelegensi dari seseorang akan berpengaruh pula terhadap tingkat pengetahuan.

c. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, dimana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat

kelompoknya. Dalam lingkungan seseorang akan memperoleh pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang. Lingkungan yang dapat mempengaruhi pengetahuan antara lain : lingkungan masyarakat, keluarga, bermain, dan lingkungan sekolah.

d. Sosial Budaya

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan.

e. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk mengembangkan atau meningkatkan kemampuan tertentu sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri.

f. Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media misalnya TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

g. Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik. Pepatah tersebut dapat diartikan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan,

atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu (Notoatmodjo, 1997).

## **5. Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden (Arikunto, 2006). Pengetahuan yang ingin diketahui atau diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat tersebut diatas (Notoatmodjo, 2005). Cara mengukur tingkat pengetahuan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan, kemudian dilakukan penilaian nilai 1 untuk jawaban benar dan nilai 0 untuk jawaban salah. Kemudian digolongkan menjadi 3 kategori yaitu baik, sedang, kurang. Dikatakan baik (>80%), cukup (60-80%), dan kurang (<60%) (Khomsan, 2000)

## **C. Belajar**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap,

kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

Dalam belajar terdapat tahapan-tahapan yang harus ditempuh agar hasil yang diinginkan dapat tercapai. Menurut (Baharudin, 2007), proses belajar merupakan serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat syaraf individu yang belajar, proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Oleh karena itu, proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku yang berbeda dengan sebelumnya dari seseorang. Perubahan perilaku tersebut bisa dalam hal pengetahuan afektif, maupun psikomotoriknya.

Pendapat lain tentang belajar yang dikemukakan oleh (Sardiman, 2006), belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan, misalnya dengan membaca mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik jika subyek belajar mengalaminya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Banyak pendapat mengenai definisi atau pengertian belajar, pada intinya definisi belajar yaitu setelah proses pembelajaran selesai, maka seseorang akan mendapatkan sesuatu yang baru atau keterampilan yang belum pernah dimiliki. Banyak hal yang dapat dilakukan dalam kegiatan belajar, belajar itu tidak identik dengan pelajaran sekolah yang duduk, mendengarkan, tugas, dan lain-lain. Menurut (Purwanto, 2007), dalam



bermain juga sebetulnya terjadi proses belajar. Belajar bekerja sama, memecahkan masalah secara cepat, dan belajar menghargai.

Keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk melakukan perubahan pengetahuannya, kecakapan, tingkah laku yang baru secara keseluruhan baik yang diamati maupun yang tidak diamati, secara langsung sebagai hasil pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan dan berusaha mengatasi apabila ada masalah yang muncul.

## **2. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar ada banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor Intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada dari luar individu. Menurut (Slameto, 2010), faktor-faktor tersebut adalah :

### **a. Faktor-Faktor Intern**

#### **1) Faktor Jasmani**

Berupa kesehatan, cacat tubuh dan kematangan jasmani yang dimiliki seseorang individu yang cukup berpengaruh pada proses belajar. Seseorang yang memiliki kekurangan jasmani akan terganggu pada proses belajarnya sehingga tujuan yang ingin dicapai tidak akan optimal.

## 2) Faktor Psikologi

Beberapa faktor psikologi yang mempengaruhi belajar, antara lain : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

## 3) Faktor Kelelahan

Kelelahan juga cukup berpengaruh terhadap belajar. Seorang yang kelelahan akan sulit menerima informasi yang disampaikan dalam proses belajar mengajar. Agar informasi yang disampaikan dapat diterima dengan baik, maka sebaiknya seseorang jangan sampai mengalami kelelahan.

### b. Fakor Ekstern

#### 1) Faktor keluarga

Meliputi hubungan antar anggota keluarga, kondisi atau suasana keluarga, keadaan ekonomi keluarga, dan sistm pendidikan yang diterapkan di dalam keluarga.

#### 2) Faktor sekolah

Faktor sekolah mempengaruhi proses belajar mengajar meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik. Relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, tata tertib sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung dan fasilitas sekolah.

### 3) Faktor masyarakat

Faktor masyarakat juga berpengaruh pada proses belajar. Kondisi masyarakat dalam hal ini adalah adat istiadat atau kebiasaan yang ada dalam suatu masyarakat dapat mempengaruhi individu yang ada di dalam masyarakat tersebut sehingga juga akan berpengaruh terhadap belajar.

Dari seluruh faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi terjadinya proses belajar mengajar. Bila salah satu faktor tersebut tidak berfungsi dengan baik, tentulah kegiatan proses belajar mengajar akan terganggu sehingga pencapaian tujuan pembelajaran akan kurang berhasil.

## **D. Gaya Belajar**

### **1. Pengertian Gaya Belajar**

Setiap manusia yang lahir ke dunia ini selalu berbeda satu sama lainnya. Baik bentuk fisik, tingkah laku, sifat, maupun berbagai kebiasaan lainnya. Tidak ada satupun manusia yang memiliki bentuk fisik, tingkah laku dan sifat yang sama walaupun kembar sekalipun. Suatu hal yang perlu kita ketahui bersama adalah bahwa setiap manusia memiliki cara menyerap dan mengolah informasi yang diterimanya dengan cara yang berbeda satu sama lainnya. Ini sangat tergantung pada gaya belajarnya. Menurut (Fleming N.D, 1992), “gaya belajar merupakan kecenderungan siswa untuk mengadaptasi strategi tertentu dalam belajarnya sebagai bentuk tanggung jawabnya untuk mendapatkan satu pendekatan belajar

yang sesuai dengan tuntutan belajar di kelas/sekolah maupun tuntutan dari mata pelajaran.” Adapun gaya belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara siswa mempelajari materi yang didasarkan pada gaya belajar yang mereka miliki yaitu: gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik. Peneliti menarik kesimpulan bahwa gaya belajar adalah suatu cara pandangan pribadi terhadap peristiwa yang dilihat dan di alami. Oleh karena itulah pemahaman, pemikiran, dan pandangan seorang anak dengan anak yang lain dapat berbeda, walaupun kedua anak tersebut tumbuh pada kondisi dan lingkungan yang sama, serta mendapat perlakuan yang sama.

## **2. Macam-macam Gaya Belajar**

Menurut (DePorter, 2002) secara umum gaya belajar manusia dibedakan ke dalam tiga kelompok besar, yaitu gaya belajar visual, gaya belajar auditorial dan gaya belajar kinestetik.

### **1) Gaya Belajar Visual**

Menurut Bobbi De Porter & Mike Hernacki yang dikutip oleh Sukadi, berdasarkan arti katanya, Gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat, mengamati, memandang, dan sejenisnya. Kekuatan gaya belajar ini terletak pada indera penglihatan. Bagi orang yang memiliki gaya ini, mata adalah alat yang paling peka untuk menangkap setiap gejala atau stimulus (rangsangan) belajar. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya. Hal ini sangat

berpengaruh terhadap pemilihan metode dan media belajar yang dominan mengaktifkan indera penglihatan (mata).

Dapat di ambil kesimpulan bahwa orang yang menggunakan gaya belajar visual memperoleh informasi dengan memanfaatkan alat indera mata. Orang dengan gaya belajar visual senang mengikuti ilustrasi, membaca instruksi, mengamati gambar-gambar, meninjau kejadian secara langsung, dan sebagainya.

## 2) Gaya Belajar Auditorial

Gaya belajar auditorial adalah gaya belajar dengan cara mendengar. Orang dengan gaya belajar ini, lebih dominan dalam menggunakan indera pendengaran untuk melakukan aktivitas belajar.

Anak yang bertipe auditorial, mudah mempelajari bahan-bahan yang disajikan dalam bentuk suara (ceramah), begitu guru menerangkan ia cepat menangkap bahan pelajaran, disamping itu kata dari teman (diskusi) atau suara radio/casette ia mudah menangkapnya. Pelajaran yang disajikan dalam bentuk tulisan, perabaan, gerakangerakan yang ia mengalami kesulitan.

## 3) Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh.

Orang yang menggunakan gaya belajar kinestetik memperoleh informasi dengan mengutamakan indera perasa dan gerakan-gerakan fisik. Individu yang mempunyai gaya belajar kinestetik mudah

menangkap pelajaran apabila ia bergerak, meraba, atau mengambil tindakan. Selain itu dengan praktik atau pengalaman belajar secara langsung.

## **A. Daya Ingat**

### **1. Pengertian Daya Ingat**

Daya ingat merupakan alih bahasa dari memory. Pada umumnya para ahli memandang daya ingat sebagai hubungan antara pengalaman dengan masa lalu (Walgito, 2004). Seseorang dapat mengingat suatu pengalaman yang telah terjadi atau pengetahuan yang telah dipelajari pada masa lalu (Afiatin, 2001). Drever dalam (Walgito, 2004) menjelaskan memori adalah salah satu karakter yang dimiliki oleh makhluk hidup, pengalaman berguna apa yang kita lupakan yang mana mempengaruhi perilaku dan pengalaman yang akan datang, yang mana ingatan itu bukan hanya meliputi *recall* (mengingat) dan *recognition* (mengenali) atau apa yang disebut dengan menimbulkan kembali ingatan.

Santrock menjelaskan bahwa daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang di dalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu (Atkinson, 2000). Daya ingat (memory) merujuk pada kemampuan individu memiliki dan mengambil kembali suatu informasi dan juga struktur yang mendukungnya serta suatu bentuk kompetensi, memori juga memungkinkan individu memiliki identitas diri (Wade, 2008).



**Gambar 2. 2 Konsep Kemampuan Mengingat**

Atkinson dan Shiffrin membuat suatu perbedaan penting antara konsep daya ingat dan penyimpanan daya ingat. Daya ingat digunakan untuk mengacu pada data-data yang disimpan, sedangkan penyimpanan mengacu pada komponen struktural yang berisi informasi (Solso, 2007). Menurut Tulving, daya ingat adalah cara-cara yang dengannya individu dapat mempertahankan dan menarik pengalaman dari masa lalu untuk digunakan saat ini (Sternberg, 2008). Sedangkan De Portert & Hernacki (T.Mukhooyaroh,2013) menjelaskan bahwa daya ingat adalah suatu kemampuan untuk mengingat yang telah diketahui.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa daya ingat adalah kemampuan individu untuk menyimpan, memproses dan memunculkan kembali pengalaman atau informasi yang telah didapatkan pada masa lalu untuk masa yang akan datang dengan mempertimbangkan situasi dan kondisinya sendiri.

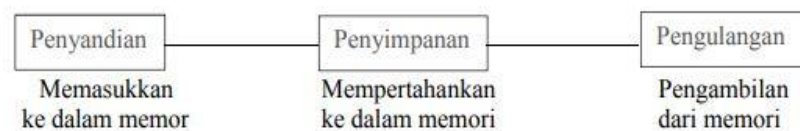
## 2. Tahap-tahap Daya Ingat

Sebelum seseorang mengingat suatu informasi atau sebuah kejadian di masa lalu, ada beberapa tahapan yang harus dilalui ingatan tersebut untuk dapat muncul kembali. (Atkinson, 2000) berpendapat bahwa, para psikologi membagi tiga tahapan ingatan, yaitu :

- 1) Memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*). Mengacu pada cara individu mentransformasikan input fisik indrawi menjadi sejenis representasi mental dalam memori.
- 2) Penyimpanan ingatan (*storage*). Mengacu pada cara individu menahan informasi yang sudah disimpan dalam memori.
- 3) Mengingat kembali (*retrieval*). Mengacu pada bagaimana individu memperoleh akses menuju informasi yang sudah disimpan dalam memori.

Pengkodean, penyimpanan, dan pengeluaran sering kali dilihat sebagai tahapan proses memori yang berurutan. Proses ini tidak berdiri sendiri atau terpisah-pisah, melainkan saling berkaitan dan bergantung satu sama lain.

Tiga tahapan dalam memori di atas sebagai berikut :



**Gambar 2. 3 Tahapan dalam Memori**

Sumber : (Atkinson, 2008)



(Walgito, 2004), yang menjelaskan bahwa ada tiga tahapan mengingat yaitu :

- 1) Memasukkan (learning). Cara memperoleh ingatan pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu *a) Secara sengaja*. Seseorang dengan sengaja memasukkan informasi, pengetahuan, dan pengalaman-pengalaman ke dalam ingatannya. *b) Secara tidak sengaja*. Seseorang secara tidak sengaja memasukkan pengetahuan, pengalaman dan informasi ke dalam ingatannya. Misalnya: jika gelas kaca terjatuh maka akan pecah. Informasi ini disimpan sebagai pengertian-pengertian.
- 2) Menyimpan. Tahapan kedua dari ingatan adalah penyimpanan (retention) apa yang telah dipelajari. Apa yang telah dipelajari biasanya akan tersimpan dalam bentuk jejak-jejak (*traces*) dan dapat ditimbulkan kembali. Jejak-jejak tersebut biasa disebut dengan memory traces. Walaupun disimpan namun jika tidak sering digunakan maka memory traces tersebut mungkin sulit untuk ditimbulkan kembali bahkan justru hilang, dan ini yang disebut kelupaan.
- 3) Menimbulkan kembali. Menimbulkan kembali ingatan yang sudah disimpan dapat ditempuh dengan mengingat kembali (*to recall*) dan mengenal kembali (*to recognize*). Pemanggilan kembali informasi terkait suatu peristiwa atau suatu objek secara

sadar dapat diukur melalui dua metode. Metode pertama adalah *recaal*, yakni kemampuan menggali kembali dan memproduksi informasi yang telah dimiliki sebelumnya. Metode kedua adalah *recognition*, yakni kemampuan mengenali informasi yang telah diobservasi, dibaca, atau didengar sebelumnya (Wade, 2008).

Para ahli sepakat bahwa proses memori tidak hanya seperti yang dijelaskan pada tersebut diatas, tetapi tergantung dari mana memori dilihat, seperti penjelasan Davis (Hamberg, 2006), menurutnya informasi yang masuk harus melalui tiga tahapan yang belum disimpan dalam waktu yang lama. Tiga tahapan tersebut adalah :

- 1) Sebagian besar aliran diterima alat indera-percakapan, sensasi sentuhan ataupun bau yang masuk ke hidung, semuanya mampir ke otak hanya sedetik saja dan selanjutnya lenyap lagi. Dapat dikatakan kesan tersebut tampak lenyap.
- 2) Tahap kedua disebut memori jangka pendek (*short term memory*). Memori ini terpilih untuk disimpan karena individu memberikan perhatian padanya. Ketertarikan, kegelisahan dan kegembiraanlah yang membedakannya.
- 3) Tahap selanjutnya adalah memori jangka panjang (*long term memory*). Memori jangka panjang biasanya rentan terhadap kelemahan otak seiring usia beranjak tua.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa tahapan daya ingat (memory) terbagi dalam proses memasukkan informasi ke daya ingat, lalu menyimpannya, dan kemudian membangkitkan kembali informasi yang tersimpan.

### **3. Jenis-jenis Daya Ingat**

Secara umum, banyak konsep yang dikemukakan oleh para ahli mengenai macam-macam daya ingat. Hal ini tergantung dari mana ingatan tersebut dilihat, sebagian ada yang melihat dari sudut pandang jenis tugas mengingat, lamanya waktu mengingat, atau jenis informasi yang diingat. Berikut beberapa macam ingatan yang sering dibahas oleh beberapa ahli, yaitu:

#### **1) Memori Sensori**

Semua informasi baru yang diterima indera harus menjalani pemberhentian singkat di register sensorik, gerbang masuk ke dalam memori. Register sensorik mencakup beberapa subsistem memori yang memiliki jumlah yang sama dengan jumlah indera yang kita miliki. Kesan visual akan tetap berada dalam subsistem sedikit lebih lama dari subsistem visual, yakni kira-kira selama dua detik (Wade, 2008).

Memori sensori (penyimpanan serapan indra) adalah tempat penyimpanan awal dari sebagian besar informasi, namun pada akhirnya ia akan memasuki tempat penyimpanan

memori jangka pendek dan jangka panjang. Pada memori ini terdapat dua jenis penyimpanan yaitu:

- a) Penyimpanan ikonik. Penyimpanan ikonik adalah sebuah register penyerapan visual yang sangat unik dalam dirinya sendiri, mengelola informasi untuk periode waktu yang sangat singkat. Informasi disimpan dalam bentuk ikon-ikon. Semua ikon-ikon akhirnya menjadi imaji-imaji visual yang merepresentasikan sesuatu.
- b) Penyimpanan ikonik. Penyimpanan ikonik menyimpan input auditorik dengan durasi sekitar 2-4 detik. Informasi auditorik disimpan dalam ruang penyimpanan agar dapat diolah lebih lanjut.

## 2) Memori Jangka Pendek (*Short Term Memory*)

Semua individu memiliki akses menuju memori jangka pendek. Memori ini menahan data memori selama beberapa detik dan terkadang juga bisa sampai beberapa menit. Menurut model Atkinson dan Shiffrin, simpanan jangka pendek hanya dapat mengingat beberapa hal saja. Ia juga dapat diakses oleh sejumlah proses pengontrolan yang mengatur aliran informasi kepada dan dari simpanan jangka panjang. Biasanya materi masih tetap bertahan di dalam memori jangka pendek kira-kira 30 detik saja, kecuali dilatih untuk

mempertahankannya lagi. Informasi tersebut disimpan secara akustik (lewat bunyi yang dikeluarkan) lebih daripada secara visual (lewat penampakannya). Secara umum, kapasitas memori jangka pendek dibagi berdasarkan luas stimulusnya, kira-kira  $7 \pm 2$  stimulus (Stenberg, 2009).

Peterson dalam (Solso, 2007) mendemonstrasikan bahwa kapasitas kita untuk menyimpan informasi dalam suatu area penyimpanan sementara bersifat sangat terbatas dan rentan terhadap memudarnya informasi dengan cepat.

### 3) Memori Jangka Panjang (*Long Term Memory*)

Ingatan jangka panjang adalah suatu tipe memori yang relatif tetap dan tidak terbatas. Memori jangka panjang bertambah seiring bertambahnya usia maa pertengahan dan akhir kanak-kanak. Sistem memori jangka panjang memungkinkan kita hidup dalam dua dunia, yaitu masa lalu dan masa sekarang. Kemampuan untuk dapat mengingat masa lalu dan menggunakan informasi tersebut untuk dimanfaatkan saat ini merupakan fungsi dari memori jangka panjang (Bhinetty, 2009).

Kapasitas yang dimiliki memori angka panjang sepertinya tidak terbatas. Informasi dalam jumlah yang sangat besar yang tersimpan dalam memori jangka panjang, memungkinkan individu untuk belajar, menyesuaikan diri

dengan lingkungan, serta mengembangkan identitas diri dan sejarah kehidupan (Wade, 2008).

Memori jangka panjang tempat menyimpan memori-memori yang terus tinggal dalam pikiran selama periode yang panjang. Beberapa teoritis menyarankan bahwa kapasitas memori jangka panjang tidak terbatas, minimal dalam sudut praktis tertentu (Sternberg, 2006)

Lokasi tempat memori tersimpan adalah di seluruh bagian otak meskipun juga terpusat di bagian-bagian tertentu. Beberapa region otak memiliki fungsi penting dalam pembentukan memori (Solso, 2007).

## **B. Roll O'Pack**

### **1. Pengertian Roll O'Pack**

Roll O'Pack adalah lemari arsip dorong untuk menyimpan dokumen dengan kapasitas besar yang dapat digerakkan dengan manual atau dengan penggerak mekanik. Roll O'Pack terdiri dari 5 shaft dan 2 muka. Ukuran tinggi, panjang dan lebar Roll O'Pack tergantung ukuran ruang dan kebutuhannya. Tetapi Selain dikenal dengan nama Roll O'Pack, alat penyimpanan ini juga dikenal dengan nama berbeda seperti: Mobile Shelving System, Mobile Shelves, Mobile File System, Lemari Arsip Begerak dan Lemari Arsip Dorong. Roll O'Pack terbuat dari bahan plat baja yang kuat dan tahan lama.

## 2. Fungsi Roll O'Pack

Fungsi dari Roll O'Pack adalah untuk menyimpan dokumen dengan kapasitas besar. Roll O'Pack biasanya digunakan di rumah sakit, kepolisian dan kantor-kantor lain yang memiliki banyak arsip dan membutuhkan tempat penyimpanan arsip yang besar. Alasan utama yang membuat Roll O'Pack diminati yaitu kepraktisannya. Tidak seperti alat penyimpanan lain yang cenderung lebih berat dan sulit dipindahkan, Roll O'Pack bisa dibongkar dan dipasang kembali diruangan yang lain sesuai keperluan.

## 3. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan menggunakan Roll O'Pack yaitu :

- 1) Sistem modern untuk penyimpanan arsip dan barang yang menghasilkan ekstra kapasitas ruang, ekonomis dan efisien
- 2) Mengurangi beban kerja petugas dalam hal membuka/menutup rak apabila mudah ditarik dan digeser
- 3) Dapat melindungi berkas rekam medis dari bahaya kimiawi dan fisik seperti anti rayap, anti kelembaban, anti api dan anti karat.

Kekurangan menggunakan Roll O'Pack :

- 1) Membutuhkan biaya yang banyak untuk pengadaan *roll o'pack*
- 2) Harus disesuaikan sumber daya petugas

- 3) Membutuhkan perawatan khusus dengan pengadaan dan perawatan *roll o'pack*

(Depkes RI, 1997)

## **G. Penelitian yang Relevan**

1. Hasil penelitian Dina Agustina Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung Tahun 2017 yang berjudul “ Studi Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Gambar Bergerak Dengan Gambar Diam Pada Materi Fluida Dinamis Di SMA ”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media gambar bergerak dengan gambar diam. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi yang disajikan, waktu penelitian, dan tempat penelitian. Sedangkan persamaan dengan penelitian ini terletak pada jenis penelitiannya yaitu eksperimen.
2. Hasil penelitian Muhammad Ridwam Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Makassar tahun 2018 yang berjudul “ Perbandingan Penggunaan Media Pembelajaran Visual Dan Media Audio Visual Terhadap Peningkatan Kemampuan Smash Dalam Permainan Sepak Takraw MTsN Pangkep “. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan smash pada permainan sepak bola berbantuan media pembelajaran visual dengan audio visual dan mendiskripsikan masing-masing kemampuan. Perbedaan penelitian ini terletak pada materi, waktu dan tempat



penelitian. Sedangkan persamaan dengan penelitian ini terletak pada analisis data yang menggunakan uji t-test.

## H. Pembuatan Media Pembelajaran

Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran pada penelitian ini ada 2 yaitu :

### 1. Powtoon

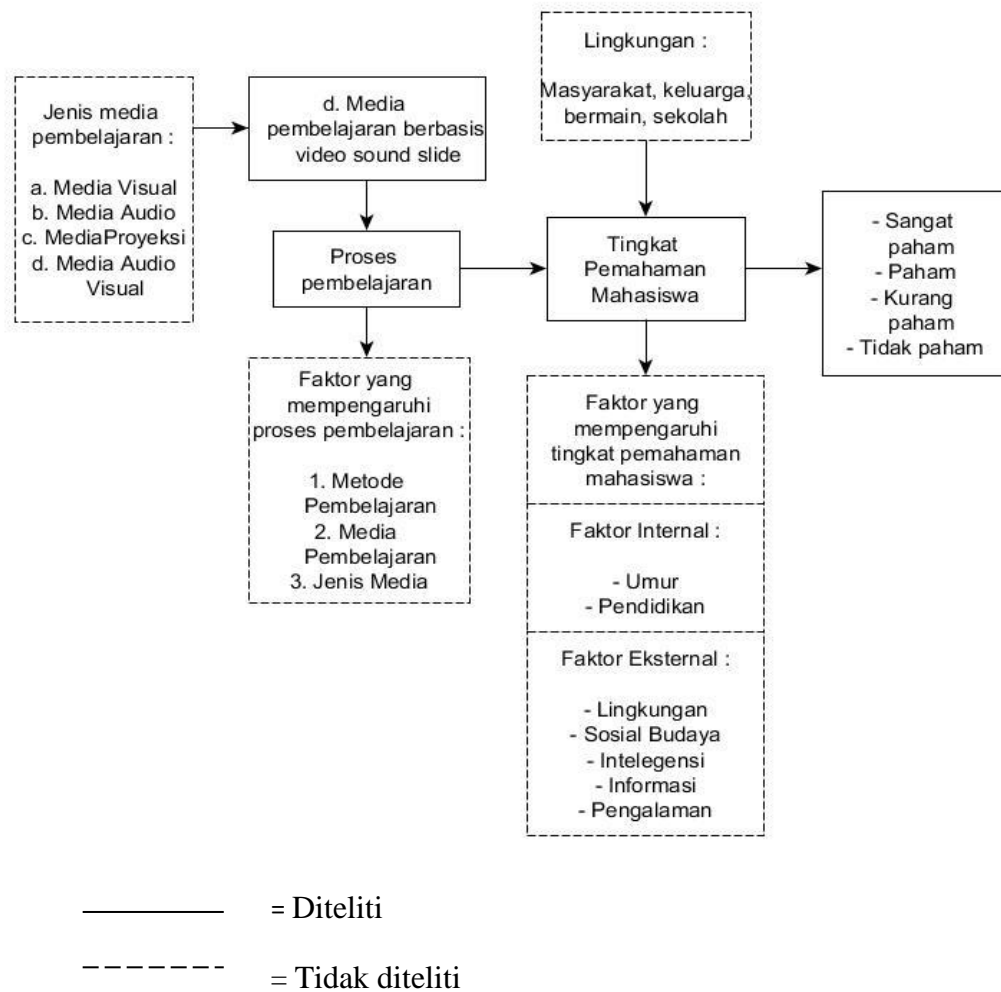
*Powtoon* adalah *software* berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah (Thamrin, 2017). Menurut (Fajar, 2017) *powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara *online* melalui situs [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi pengajar dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

### 2. Power Point

(Mudlofir, 2016) menyebutkan bahwa “program power point dirancang untuk mampu menampilkan program multimedia dengan meanrik, mudah dalam pembuautan, mudah dalam penggunaan, dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Menurut (Sanaky, 2009) media power point adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah

satu program aplikasi dibawah microsoft office program komputer dan tampilan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.

### I. Kerangka Konsep



**Gambar 2. 4 Kerangka Konsep Penelitian Tentang Tingkat Pemahaman**

( Sumber : Sanjaya, 2009. Notoatmodjo 2003 , Khayan 1997 )

## J. Hipotesis

Hipotesis dari penelitian ini adalah :

$H_0$  = Tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang mendapat paparan media *sound slide* dengan kelompok mahasiswa yang mendapat paparan *soundless slide*

$H_1$  = Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang mendapat paparan media *sound slide* dengan kelompok mahasiswa yang mendapat paparan *soundless slide*

