

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Studi Komperasif

1. Pengertian Studi Komparatif

Studi komperatif adalah penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang uji perbandingan. sebab akibat, yang kemudian dilakukan analisis dengan Komparasi bertujuan untuk mengetahui juga merupakan salah satu metode penelitian yang apakah terdapat perbedaan variabel antara suatu kelompok dengan kelompok lainnya.

Komparatif merupakan sebuah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui dan menguji perbedaan dua kelompok atau lebih. Penelitian komparasi juga merupakan penelitian yang dilakukan untuk membandingkan suatu variabel (objek penelitian), antara subjek yang berbeda atau waktu yang berbeda dan menemukan hubungan sebab akibatnya.

Sedangkan pengertian Studi Komperatif menurut para ahli sebagai berikut;

- a. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa penelitian komperatif akan menemukan persamaan-persamaan dan perbedaan-perbedaan tentang benda, orang, prosedur kerja, ide, kritik terhadap orang, kelompok, terhadap suatu ide atau prosedur kerja.¹⁵

¹⁵ Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi IV. (Jakarta: PT Rineka Cipta. Tahun 1997)

- b. Muhammad Nasir mengatakan bahwa “studi atau penelitian Komperatif adala sejenis penelitian deskriptif yang ingin mencari jawaban secara mendasar tentang faktor-faktor penyebab terjadinya atau munculnya suatu fenomena tertentu”.¹⁶

Jadi dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa studi komperasif atau komperatif ialah penelitian yang bertujuan untuk membandingkan dua variabel atau lebih untuk mendapatkan jawaban apakah ada perbandingan antara variabel satu dengan yang lainnya.

2. Macam – Macam Penelitian Komperasif

a. Penelitian Non-hipotesis

Dalam penelitian non-hepotesis peneliti mengadakan komparasi fenomena dengan standarnya. Oleh karena itu, sebelum memulai penelitian, harus ditetapkan dahulu standarnya. Tentu saja dalam penentuan standar ini harus dilakukan berdasarkan landasan yang kuat misalnya hukum, peraturan, hasil lokakarya, dan sebagainya.

b. Penelitan Berhipotesis

Ditinjau dari analisis data, perbedaan antara penelitian non-hipotesis dengan penelitian berhipotesis terletak pada belum dan telah dirumuskannya kesimpulan sementara oleh peneliti. Dalam peneliti non-hipotesis, peneliti belum mempunyai sebuah jawaban. Penelitian mulai dengan melakukan penelitiannya, akhirnya barulah sampai pada

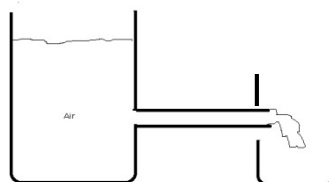
¹⁶ Nasir, Muhammad, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, tahun: 1999), hlm. 64

suatu kesimpulan yang didasarkan atas data yang diperoleh setelah melalui proses analisis.¹⁷

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari Bahasa latin, yakni *medius* yang secara harfiahnya berarti *tengah, pengantar, atau perantara*. Dalam Bahasa arab media disebut *wasail* bentuk jama dari *wasilah* yakni sinonim *al-wasth* yang artinya juga tengah. Kata tengah itu sendiri berarti berada di antara dua sisi, maka disebut juga sebagai perantar (*wasilah*) atau yang mengantari kedua sisi tersebut. Karena posisinya berada di tengah ia bisa juga disebut sebagai pengantar atau penghubung, yakni yang mengantarkan atau menghubungkan atau menyalurkan sesuatu hal dari satu sisi ke sisi lainnya.¹⁸



Gambar 2.1 Ilustrasi

Pengertian tentang media dapat diilustrasikan seperti pada gambar 2.1. Dari gambar 2.1 tampak tabung air di sebelah kiri dan wadah air di sebelah kanan. Air yang berada dalam tabung dapat berpindah tempat menuju wadah karena dibantu oleh penghubung atau penyalur yang berada di antara keduanya

¹⁷ [chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dosen.ikipsiliwangi.ac.id/wp-content/uploads/sites/6/2020/04/STUDI-KOMPARATIF-S.2-Terbaru.pdf](https://dosen.ikipsiliwangi.ac.id/wp-content/uploads/sites/6/2020/04/STUDI-KOMPARATIF-S.2-Terbaru.pdf), di akses pada *tanggal 01 Maret 2023*

¹⁸ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), hal 6

yang disebut dengan pipa air. Air inilah yang disebut dengan informasi dan pipa air inilah yang disebut sebagai media.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai “segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif”¹⁹ Media pembelajaran dapat peneliti simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu apapun yang dapat menyalurkan sumber informasi kepada orang lain sehingga dapat dipahami dengan lebih baik.

2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui satu mata pelajaran, pengalaman, atau pengajaran. Kegiatan proses pembelajaran merupakan proses yang secara sadar, bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pemberian informasi yang diberikan kepada peserta didik dari seorang guru yang memberikan suatu materi dan disimpan dalam memori. Selanjutnya, keterampilan yang diperoleh dari proses tersebut dapat diwujudkan secara praktis oleh peserta didik dalam merespon peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri peserta didik sendiri maupun lingkungan sekolah²⁰

Sejalan dengan definisi media dan pembelajaran menurut Aqib media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar. Munadi

¹⁹ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), hal 7-8.

²⁰ JP Rombejagung, “ Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing” Jakarta: *Depdikbud*, 1988.

berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dalam hal ini menurut pendapat peneliti media pembelajaran adalah sesuatu yang mana dapat digunakan dalam menyalurkan informasi kepada pihak lain sehingga dalam penyampaian informasi atau pelajaran dapat lebih mudah dipahami.

Ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran dijelaskan sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal, kelompok besar dan kelompok, atau perseorangan.
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.

Dari definisi ahli tentang media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini merupakan penyaluran informasi baik berupa fisik atau non fisik dalam proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Menurut Musfiqon pemakaian media dalam proses pembelajaran akan dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian media secara tepat dan bervariasi akan dapat mengurangi sikap pasif siswa. Menurut Mc kown dalam bukunya “Audio Visual Aids To Instruction” menemukan empat fungsi media. Keempat fungsi tersebut ialah sebagai berikut:

- a. Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- b. Membangkitkan motivasi belajar, dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinstik bagi pembelajar, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memuaskan perhatian pembelajar.
- c. Memberikan kejelasan, agar pengetahuan dan pengalaman pembelajar dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas materi.

- d. memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu pelajar. Daya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa keingin tahuan yang harus dipenuhi melalui penyediaan media.²¹

menurut Munadi media pembelajaran mempunyai beberapa macam fungsi, antara lain:²²

1. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar

Secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain.

2. Fungsi Sematik

Kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3. Fungsi Manipulatif

Kemampuan media dalam mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indrawi.

4. Fungsi Psikologis

a. Fungsi Atensi

Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (attention) siswa terhadap materi ajar.

²¹ Susilana, Rudi, dan riyana Cepi. “*Media pembelajaran hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*”. (bandung: wacana Prima, 2009).

²² Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), hal 37 – 48

b. Fungsi Afektif

Media pembelajaran menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu.

c. Fungsi Kognitif

Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi, baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.

d. Fungsi Imajinatif

Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa.

e. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat mendorong siswa untuk melakukan kegiatan belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

5. Fungsi Sosio-Kultural

Media Pembelajaran dapat mengatasi hambatan sosio-kultural antarpeserta komunikasi pembelajaran.

Dari berbagai fungsi yang telah dipaparkan, penelitian berupa media pembelajaran yang dikembangkan ini lebih menonjolkan kepada aspek fungsi motivasi dan fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Menurut Arsyad beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut.²³

²³ Azhar Arsyad. Media Pembelajaran. (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013)

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu;
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model;
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide di samping secara verbal;
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer;
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video;
 - f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong

menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-tehnik rekaman seperti *time-lapse* untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.

4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

C. Media Visual

1. Pengertian Media Visual

Media visual ialah media yang menyampaikan sebuah pesan melalui sebuah gambar ataupun yang dapat dilihat. Media visual juga disebut media pandang, karena seseorang dapat menghayati media tersebut melalui penglihatan. Media ini dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media proyeksi diam. Media visual yang tidak diproyeksikan merupakan media sederhana, yang tidak membutuhkan proyektor dan layar untuk memproyeksikan perangkat lunak. Termasuk dalam jenis ini antara lain: gambar mati ataupun gambar diam, media grafik, sketsa, diagram, poster bagan atau chart, papan flannel dan bulletin board, bahan cetak berupa buku teks, modul, dan bahan ajar ataupun buku panduan, dan media praktif dan aplikatif, yang merupakan cakupan dari ketiga media tersebut berupa flipchart, flashcard, bulletin board.²⁴

²⁴ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), Hal 81.

Media proyeksi diam ialah media visual yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau bahkan grafis. Media ini memiliki sebuah persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Bahan-bahan grafis banyak sekali digunakan dalam media proyeksi diam. Dalam perbedaan keduanya ialah media grafis sasaran dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan yang disampaikan melalui media. Sedangkan media proyeksi diam ini pesan tersebut harus diproyeksikan terlebih dahulu dengan sebuah proyektor agar dapat dilihat oleh peserta didik ataupun sasaran. Jenis-jenis media proyeksi diam ini antara lain filem bingkai, filem rangkai, media transparansi, dan proyeksi tidak tembus pandang.

2. Karakteristik Media visual

a. Pesan Visual

1) Gambar

Gambar secara garis besar dapat dibagi pada tiga jenis, yakni sketsa, lukisan dan photo. *Pertama*, Sketsa ialah gambar sederhana atau draf kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok suatu objek tanpa detail. *Kedua*, lukisan merupakan gambar hasil representasi simbolis dan artistic seseorang tentang suatu objek atau situasi. *Ketiga*, photo yakni merupakan hasil pemotretan atau disebut fotografi.²⁵

Gambar merupakan media visual yang penting dan mudah didapat. Dikatakan penting sebab gambar dapat menggantikan kata-kata verbal,

²⁵ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), Hal 85-86.

mengkonkritkan yang abstrak, dan juga mengatasi pengamatan manusia. gambar dapat membuat seseorang menangkap ide atau informasi yang terkandung dalamnya dengan jelas.

2) Grafik

Grafik ialah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan pengalihan data angka-angka ke dalam grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas. Grafik juga sering digunakan dalam menerangkan perkembangan dan perbandingan sesuatu agar dapat disajikan secara ringka dan jelas data statistic yang diwakili. Dengan adanya grafik sepintas orang dapat melihat dengan jelas perkembangan yang ada.²⁶

3) Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis dan lebih menyerupai sebuah peta dari pada gambar. Diagram ruang belajar misalnya yang ana menunjukkan tata letak bangku, meja, jam, papan tulis dan lainnya.

4) Bagan

Bagan hamper sama dengan diagram dalam perbedaaanya ialah bagan lebih menekankan kepada suatu perkembangan atau suatu proses atau susunan suatu organisasi. Bagan ada kalanya disertai symbol atau gambar, maka dalam hal ini bersifat pictorial. Terdaat juga bagan yang ditambah keterangan-keterangan singkat. Bagan secara garis besar terbagi menjadi

²⁶ Ibid. hlm 89

empat macam yakni, bagan organisasi, bagan arus, bagan pohon, dan bagan proses.

5) Peta

Peta adalah gambar permukaan bumi atau sebagian permukaan bumi. Sebenarnya peta bisa disebut dengan bagan. Secara langsung atau tidak langsung peta mengungkapkan sangat banyak informasi seperti halnya daerah, bentuknya, luasnya, daratan perairan, iklim, penyebaran penduduk, sumber ekonomi, serta hubungan satu dengan lainnya.²⁷

Dengan adanya peta orang dapat mengetahui atau memvisualisasikan apa yang ada di permukaan bumi ini dan menentukan tempat kejadian sesuatu. Tanpa adanya peta pengetahuan orang terbatas kepada apa yang ada disekitar tempat ia tinggal atau tempat yang pernah ia kunjungi. Oleh karena itu peta merupakan sebuah alat visual baginya untuk memperluas pengetahuan dan pandangan terhadap permukaan bumi dimana ia menjalankan hidup.

b. Penyaluran Pesan Visual Verbal-Non Verbal-Grafis

1) Buku dan Modal

Buku merupakan bahas verbal dalam bentuk tulisan yang menyajikan banyak informasi sebagai sumber belajar dan buku cenderung informative dan lebih menekankan pada sajian materi ajar dengan cakupan yang luas dan umum. Oleh karena itu sifatnya tersebut,,

²⁷ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), Hal 96.

maka proses komunikasi yang berlangsung menjadi satu arah dan pembacanya cenderung pasif.²⁸

Sementara modul adalah salah satu bahan ajar yang disajikan secara ringkas dan sistematis sehingga dapat dielajari oleh peserta didik secara mandiri tanpa adanya bantuan dari tenaga didik. Sistematis dalam hal ini berarti di dalam modul terdapat komponen seperti materi, metode, dan evaluasi yang digunakan untuk digunakan untuk dapat mencapai kompetensi mengenai suatu materi pembelajaran. Karna hal itu modul menjadi salah satu Penyaluran Pesan Visual Verbal-Non Verbal-Grafis.²⁹

2) Komik

komik juga bisa dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik memiliki sifat yang sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dimengerti, terlebih lagi komik dilengkapi dengan Bahasa verbal yang dialogis.³⁰

D. Media Benda Konkret

1. Pengertian Benda Konkret

Media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.

²⁸ ²⁸ Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada (GP), 2008), Hal 98.

²⁹ <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/contoh-modul-pembelajaran/> di akses pada tanggal 2 maret 2023

³⁰ Ibid. hal 23

Media konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu.³¹

Menurut Ibrahim dan Nana Syaodih, menyatakan bahwa “media benda konkret adalah objek yang sesungguhnya yang akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu” Pengertian media benda konkret juga dapat diartikan alat peraga seperti yang dikemukakan oleh Subari, bahwa “alat peraga adalah alat yang digunakan oleh pengajar untuk mewujudkan atau mendemonstrasikan bahan pengajaran guna memberikan pengertian atau gambaran yang sangat jelas tentang pelajaran yang diberikan.³²

Media benda konkret merupakan alat bantu pembelajaran yang paling mudah digunakan. Karena kita tidak perlu persiapan selain langsung menggunakannya. Dalam hal ini menurut peneliti media benda konkret adalah alat penyampain informasi yang berupa obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti pada media tersebut. Media konkret ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada penggunannya.

2. Fungsi Media Benda Konkret

Fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh seorang guru. Adapun fungsi media menda konkret antara lain;³³

- a. Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.

³¹ Azhar Arsyad, M.A. *media pembelajaran*. (Jakarta; Rajawali, tahun 2017) Pers Hal. 5

³² Arsyad Azhar. *Media pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rajagafindo Persada. 2003).

³³ Mulyani Sumantri, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Bumi aksara, 2007), hlm. 178

- b. Bagian integral dari keseluruhan situasi mengajar.
 - c. Meletakkan dasar-dasar yang konkrit dan konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme.
 - d. Mengembangkan motivasi belajar siswa.
 - e. Mempertinggi mutu pembelajaran.
3. Kelebihan dan Kelemahan Media benda Konkret³⁴
- a. Kelebihan
 - 1) Membangkitkan ide-ide atau gagasan-gagasan yang bersifat konseptual, sehingga mengurangi kesalahan pemahaman siswa dalam mempelajarinya.
 - 2) Meningkatkan minat siswa untuk mempelajari materi pelajaran.
 - 3) Memberikan pengalaman-pengalaman nyata yang merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar.
 - 4) Dapat mengembangkan jalan pikiran yang berkelanjutan.
 - 5) Menyediakan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah di dapat melalui materi-materi yang lain dan menjadikan proses belajar mendalam dan beragam.
 - b. Kelemahan
 - 1) Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah terkadang memiliki resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
 - 2) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata tidak sedikit dan memiliki kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.

Dalam hal ini kelemahan yang telah di paparkan diatas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media benda asli yang ada disekitar sekolah

³⁴ Mulyani Sumantri, Media Pembelajaran, (Bandung: Bumi aksara, 2007), hlm. 178 - 179

demikian menunjang dalam proses pembelajaran, dan disesuaikan dengan materi yang diajarkan serta diusahakan dalam pembelajaran membawa media benda konkret atau asli yang berguna untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas.

Dari uraian di atas dapat kita tegaskan bahwa dalam penggunaan media benda konkret atau asli dalam proses pembelajaran akan lebih baik daripada hanya menggunakan metode ceramah saja. Karena dengan adanya media benda konkret ini dapat membantu untuk lebih memperjelas maksud yang guru sampaikan dan merangsang peserta didik untuk belajar. Sehingga, peserta didik dapat lebih giat dalam belajar dan memiliki pengalaman serta persepsi yang sama tentang konsep materi yang dipelajari.

E. Hasil Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman. Dalam pengertian ini, belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni *mengalami*.³⁵ Pengertian ini berbeda dengan pengertian lain tentang belajar yang menyatakan bahwa belajar adalah memperoleh pengetahuan. Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nantinya. Salah satu tanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya.³⁶ Belajar adalah latihan-latihan pembentukan kebiasaan secara otomatis, dan seterusnya.

³⁵ Hamalik, oemar., *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2022), hlm. 36

³⁶ S. sadiman, arief, r. raharjo, dan kawan-kawan, *media pendidikan* (PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, Tahun : 2012), hlm. 2

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat kita Tarik kesimpulan bahwa:

1. Situasi belajar harus bertujuan dan tujuan-tujuan itu diterima dengan baik oleh masyarakat. Tujuan merupakan salah satu aspek dari situasi belajar.
2. Tujuan dan maksud belajar timbul dari kehidupan anak sendiri.
3. Di dalam mencapai tujuan itu, siswa senantiasa menemui kesulitan, rintangan-rintangan dan situasi-situasi yang tidak menyenangkan.
4. Siswa memberikan reaksi pada aspek keseluruhan.
5. Siswa diarahkan dan dibantu oleh orang-orang yang ada dalam lingkup tersebut.

Sedangkan Pengertian belajar secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.³⁷ Menurut Pidarta yang dikutip oleh Indah Komsiyah mengemukakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil pengalaman. Sedangkan menurut Gredler belajar adalah proses orang memperoleh berbagai kecakapan, keterampilan, dan sikap.³⁸

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi suatu pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai hasil tes yang merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran. Sedangkan sebuah prestasi belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup bidang kognitif, efektif, dan psikomotorik.³⁹

³⁷ Komsiyah, Indah, Belajar dan Pembelajaran, (Yogyakarta: Teras, 2012), hlm. 2

³⁸ Komsiyah, Belajar dan, hlm. 3

³⁹ Nana Sudjana, "Penilaian Hasil Belajar Mengajar" 1995

Dapat kita simpulkan bahwa belajar adalah proses seseorang untuk mempelajari atau memperoleh perubahan tingkah laku yang meliputi pengetahuan, psikomotorik, dan sikap yang didapat dari pengalaman pada saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Belajar dapat kita lakukan dimana saja dan kapan saja, seperti halnya rumah, di sekolah, maupun di masyarakat. Seseorang yang telah melakukan kegiatan belajar pastilah mendapatkan hasil.

Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses. Sehingga pengertian hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.⁴⁰ Hasil belajar juga merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi peserta didik hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar yaitu sebuah tes.⁴¹

Benjamin S. Bloom menyebutkan terdapat enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

1. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau strategi.
2. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.

⁴⁰ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011). Hal. 46

⁴¹ Mudjiono Dimiyati, "*Belajar Dan Pembelajaran*", (Jakarta: Rineka cipta, 2006).

3. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan strategi untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
4. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
5. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
6. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.⁴²

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah bentuk nilai atau skor yang dihasilkan dari tes. Dalam penelitian ini menggunakan indikator pada taksonomi ranah kognitif C1, C2, C3, C4, C5, dan C6 yang termuat dalam butir soal tes peserta didik.

⁴² <https://bengkelnarasi.com/2021/08/30/merawat-ingatan-teori-taksonomi-bloom-benjamin-samuel-bloom/> (di akses pada tanggal 5 desember 2022)