

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Performa

Performa berasal dari kata performance yang mempunyai arti kinerja, menurut cendekiawan, performa berarti sebagai, "prestasi, penampilan, dan unjuk kerja. Yeremias T Keban dalam (Hidayati, 2012). Menurut Bernadian Russel kinerja atau performa mengaitkan sebagai bentukan penekanan pada outcome atau hasil akhir yang didapat setelah melakukan serangkaian aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam suatu waktu. sedangkan menurut Suyadi Prawiro Sentono dalam (Hidayati, 2012) menjelaskan bahwa kinerja atau performa adalah hasil kerja yang dicapai oleh orang yang berkelompok atau individu dalam suatu organisasi sesuai dengan wewenang dan tanggung jawab. Menurut definisi definisi di atas, pengertian dari kinerja atau performa menekankan pada hasil dari suatu kelompok/individu setelah melakukan kegiatan atau aktivitas. Sehingga performa dari audiovisual dalam pembelajaran artinya kemampuan audiovisual dalam menjalankan fungsinya, atau seberapa banyak audiovisual dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar/ kemampuan pemahaman siswa terhadap suatu materi.

2. Pembelajaran

a. Pengertian

Pembelajaran menurut KBBI mempunyai arti proses atau cara atau perbuatan yang dimana dapat menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan proses yang terdiri dari dua arah antara guru (pendidik) dan siswa (peserta didik). Dalam konteks pembelajaran di perguruan tinggi, dikatakan bahwa capaian seorang mahasiswa dilihat dari keberhasilan yang diraihinya (Haryoko, 2012). Hasil pembelajaran adalah hasil dari belajar (Haryoko, 2012). Pada pembelajaran konvensional lebih ditekankan pada guru yang memberikan ceramah, siswa yang mendengarkan dan mencatat, hal ini menjadikan pembelajaran terjadi hanya satu arah dan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Interaksi yang dibangun pun kurang karena materi yang diberikan guru hanya sebatas ceramah, selain itu interaksi antar siswa kurang karena hanya sebatas menerima materi. Karena interaksi yang dibangun kurang menyebabkan ide ide yang dimiliki siswa kurang bisa dikembangkan untuk memecahkan suatu masalah. Untuk mata pelajaran yang membutuhkan banyak pengertian, siswa diharuskan untuk menghafalkan banyak pengertian sedangkan materi tersebut harusnya tidak hanya dihafalkan namun juga dipahami, hal inilah yang menyebabkan nilai siswa tidak mencapai KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah. Maka dari itu dibutuhkan sistem pembelajaran yang

mempunyai potensi untuk mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. (Pratiwi and others, 2015)

b. Macam macam proses pembelajaran

1) Metode Ceramah

Proses pembelajaran yang dimana guru memberikan materi kepada siswa secara langsung melalui lisan guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

2) Metode Tanya Jawab

Guru memberikan pertanyaan kepada siswa dan juga siswa memberikan pertanyaan kepada guru tidak hanya terkait materi pelajaran namun juga untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengidentifikasi karakter siswa dalam belajar (Masjoko, 2015).

3) Metode Diskusi

Guru dan siswa sama-sama mencari pemecahan dari suatu masalah yang sedang dihadapi, bisa juga diberikan pertanyaan-pertanyaan yang akan dibahas secara bersama-sama (Masjoko, 2015)

4) Metode Problem Based Learning (PBL)

Metode ini yang telah diterapkan di Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan di Jurusan Pendidikan Dokter pada Tahun Akademik 2004/2005 berdasarkan Rapat Senat tanggal 13 April

2004 dan SK Dekan FKIK UMY No. 45/SKFK-II/VII/2004. Metode PBL ini mempunyai kriteria SPICES (Student Centred, Problem Based, Integrated, Community Oriented, Electivre dan Systematic) yang bertujuan menyiapkan mahasiswa sebagai *longlife learner* sehingga harapannya dapat menjadi dokter yang terbiasa mengambil langkah langkah untuk memecahkan suatu masalah. Dalam metode ini terdapat kegiatan belajar yang disebut Tutorial. Tutorial adalah kegiatan diskusi yang terdidri dari 10-15 orang dengan difasilitasi oleh seorang tutor. Jumlah mahasiswa yang terlibat dalam tutorial pun juga diperhatikan, ketika mahasiswa yang ikut dalam kegiatan tuorial terlalu banyak dapat menyebabkan kegiatan tuorial berjalan tidak efektif, begitu pula jika anggota diskusi terlalu sedikit. Dalam sebuah tutorial terdapat skenario dalam modul yang berisi tujuan belajar dalam bentuk tujuan instruksional yang harus dicapai oleh mahasiswa dalam pelaksanaan tuorial. Di sini dosen sebagai tutor tidak memberikan penjelasan yang lebar terkait skenario yang diberikan. Supaya mahasiswa lebih memahami alasan klinis dalam memecahkan suatu masalah maka tutorial ini menggunakan metode Seven Jump yang dikombinasikan dengan metode CBL (*Case Based Learning*) yang terdiri dari:

- a) Klarifikasi istilah asing/Unfamiliar
- b) Menetapkan masalah

- c) Menganalisis masalah
- d) Menarik kesimpulan dari langkah ke3
- e) Menentukan tujuan belajar
- f) Belajar mandiri sesuai tujuan yang telah ditetapkan
- g) Melakukan sintesi dari hasil belajar mandiri

Dalam pertemuan pertama dilakukan langkah 1-5, sedangkan untuk langkah ke 6 dan 7 dilakukan pada pertemuan kedua tutorial.pada pertemuan kedua dilakukan sebuah quiz yang berjumlah 10 soal pilihan ganda yang diberikan oleh tutor sebelum melaksanakan diskusi. Mahasiswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan tutorial baik itu mengemukakan pendapat atau yang lainnya, karena kegiatan tutorial ini salah satu pokok dalam metode PBL maka semua kegiatan dalam tutorial akan dievaluasi, mulai dari persiapan, keaktifan, ketepatan waktu yang dirangkum dalam nilai harian. Total keseluruhan nilai dari nilai tutorial adalah 30% dari nilai blok, yang terdiri dari nilai mini quiz dan total nilai harian (Panduan Akademik, 2015/2016).

3. Media Pembelajaran

1) Pengertian

Media pembelajaran adalah suatu media yang penunjang yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga diharapkan siswa dapat lebih memahami suatu materi (Albana, 2015).

2) Macam macam media pembelajaran

a) Media visual

Media pembelajaran yang berkaitan dengan indera penglihatan, yang biasanya berupa gambar, diagram, peta ataupun grafik (Albana, 2015).

b) Media audio

Media yang berkaitan dengan indera pendengaran biasanya berupa kaset suara dan program radio (Albana, 2015).

c) Media Audiovisual

Dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain, media ini paling baik karena terdiri dari suara (audio) dan gambar (visual). Media ini dibagi menjadi dua yaitu; a. Audiovisual diam, yaitu menampilkan gambar diam yang disertai dengan suara, contohnya *sound slide*, b. Audiovisual bergerak, yaitu menampilkan gambar yang bergerak disertai dengan suara contohnya film suara dan *video cassette*. Pembagian audiovisual yang lain yaitu a. Audiovisual murni yaitu, audiovisual yang dimana audio dan visualnya berasal dari satu sumber misalnya *video cassette*, b. Audiovisual tidak murni, yaitu audiovisual yang suara dan gambarnya tidak berasal dari satu sumber, contohnya audionya berasal dari *tape recorder*, sedangkan visualnya berasal dari slide proyektor (Haryoko, 2012).

4. Gaya Belajar

Gaya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyebutkan gaya mempunyai arti kesanggupan untuk berbuat, sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Setiap manusia dilahirkan dalam keadaan yang sama, dari keluarga dan lingkungan yang sama belum tentu mempunyai perilaku, yang sama persis, kadang pula bertolak belakang, begitu juga dengan cara manusia memahami suatu pelajaran. Hal ini bisa disebabkan karena perbedaan gaya belajar masing masing individu. Gaya belajar merupakan suatu cara pandangan seorang individu terhadap peristiwa yang yang telah dilihat dan di alami. Maka dari suatu pemahaman, pemikiran, ataupun cara pandang seseorang dengan seorang lain akan dapat berbeda meskipun keduanya berada dalam keadaan dan lingkungan yang sama, serta mendapatkan perlakuan yang sama (Nikmawati, 2014)

Gaya belajar merupakan cara termudah dan tercepat untuk seseorang dalam menyerap pemahaman hamzah dalam (Jeanete Ophilia Papilaya, 2016) Dalam jurnal tersebut diterangkan bahwa hanya sekitar 30% mahasiswa mempunyai gaya belajar yang sesuai dengan pembelajaran yang ada dikelas. Hal ini menyebabkan 70% mahasiswa sisanya kurang cepat dan mudah dalam memahami materi yang diberikan di kelas, karena mereka memiliki gaya belajar yang berlainan dengan mahasiswa 30% yang telah disebutkan.

a. Macam macam gaya belajar

1) Gaya Visual

Orang dengan gaya belajar visual memanfaatkan indera matanya untuk dapat memperoleh informasi. Dan cepat dan mudah paham apabila mereka belajar dengan melihat ilustrasi, membaca instruksi melihat gambar atau melihat kejadian secara langsung (Nikmawati,2014)

2) Gaya Auditorik

Gaya auditorial lebih banyak memanfaatkan indera telinga untuk memperoleh informasi dari luar. Orang dengan gaya auditorial akan lebih mudah paham dan menyerap informasi apabila belajar dengan mendengarkan bisa dalam bentuk mendengarkan ceramah, berdialog, berdiskusi

3) Gaya Kinestetik

Gaya belajar kinestetik ini 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.

5. Gaya belajar pada mahasiswa kedokteran

Dalam sebuah penelitian disebutkan bahwa tidak ada bukti bahwa gaya belajar dapat membantu seseorang dalam memahami materi, namun gaya belajar ini tidak bisa diabaikan begitu saja. Dari 230 mahasiswa kedokteran yang dengan persentase 32% dari siswa yang berpartisipasi dalam penelitian ini berasal dari UMF Craiova, 32% dari UMF Carol Davila, 11% Universitas Kedokteran T Popa, Iasi, 9% UMF Cluj Iulius Hatieganu. Didapatkan penyebaran kecenderungan terhadap gaya belajar yaitu 33% visual, 26% auditori, 14% kinestetik, 12% visual dan gaya auditorik, 6% visual dan kinestetik, 4% auditorik dan kinestetik dan 5% terdiri dari visual, auditorik dan kinestetik. Dimana dominasi gaya belajar terdapat pada gaya belajar visual (Busan, 2014).

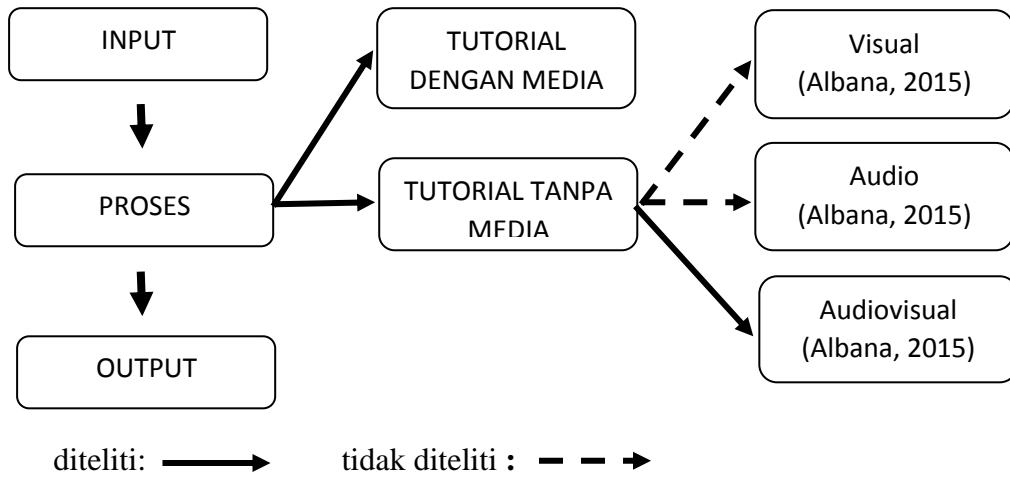
6. Hubungan media audiovisual dalam Pembelajaran

Dalam sebuah jurnal edukasi (Haryoko, 2012) disebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara dosen dengan mahasiswa. Media audiovisual ini merupakan salah satu dari alat pembelajaran tersebut. Dari hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan media audiovisual memiliki hasil yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, dengan cara belajar menghafal tanpa ada

media. Jadi bisa dinyatakan bahwa penggunaan media audiovisual pada pembelajaran memberikan dampak yang baik.

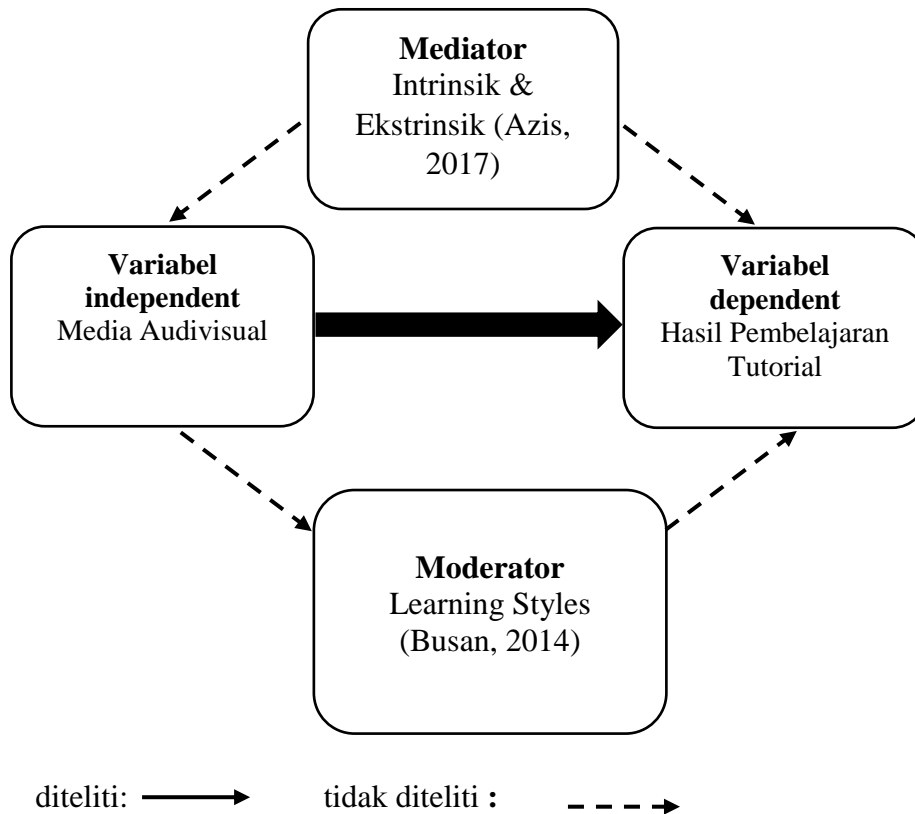
Penelitian ini dirasa penting karena apabila media audiovisual itu memang mempunyai peran dalam menunjang mahasiswa dalam pembelajaran tutorial, maka bisa menjadi salah satu upaya, untuk meingkatkan pemahaman dan nilai. Baik pada tutorial maupun dalam pembelajaran yang lain. Seperti yang sudah dijelaskan di awal, beberapa peneliti di beberapa tempat telah mengungkap bahwa audiovisual cukup efektif dalam menunjang pemahaman siswa dalam menginput materi yang diberikan. Dan media ini memang dirancang sehingga menjadikan media audiovisual menarik dan tidak terlalu cepat membosankan, selain itu mahasiswa bisa melihat apa yang terjadi dalam suatu kasus/ kejadian, karena media ini menyertakan peran indra pendengaran dan indra penglihatan.

B. Kerangka teori



Gambar 1 Kerangka Teori

C. Kerangka Konsep



Gambar 2 Kerangka Konsep

D. Hipotesis

H0 = Penggunaan media audiovisual tidak memberikan performa dalam menunjang pembelajaran tutorial

H1 = Penggunaan media audiovisual memberikan performa dalam menunjang pembelajaran tutorial.