

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Telaah Pustaka

1. Proses Belajar

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (*learning is defined as modification or strengthening of behavior through experiencing*). Menurut pengertian ini, belajar merupakan proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dari atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan (Mubarak dkk, 2007).

Proses belajar terjadi melalui pengalaman langsung, pengamatan atau pengumpulan informasi atau melalui komunikasi dengan orang lain. Keefektifan belajar sangat dipengaruhi oleh tingkat keterlibatan langsung. Proses belajar juga dapat dibedakan antara proses yang sistemis dan terencana atau berdasarkan kebutuhan sesaat. Proses pembelajaran sistemis memperkenalkan konsep-konsep dari yang sederhana sampai yang lebih rumit. Sedangkan proses belajar berdasarkan kebutuhan sesaat terjadi secara kebetulan tetapi dapat menghasilkan pemecahan secara lebih kreatif (Wollenberg dkk, 2001).

Mubarak dkk (2007) menulis faktor - faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar:

- a. Faktor *raw input* (yakni faktor murid / anak itu sendiri) di mana tiap anak memiliki kondisi yang berbeda-beda dalam kondisi fisiologis (kondisi fisik dan kondisi panca indra) dan psikologis (kemampuan kognitif, bakat, minat, kecerdasan dan motivasi).
- b. Faktor *environmental input* (yakni faktor lingkungan baik itu lingkungan alami ataupun lingkungan sosial).
- c. Faktor *instrumental input*, yang di dalamnya antara lain terdiri dari: kurikulum, program/ bahan pengajaran, sarana dan fasilitas, dan guru (tenaga kerja).

2. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar (Sanaky, 2010). Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang di sampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Sebab suatu media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk meningkatkan

motivasi belajar pembelajar (Sanaky, 2010). Menurut Sanaky (2010) saran pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran digantikan dengan istilah-istilah seperti: bahan pembelajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (*audio-visual communication*), alat peraga pandang (*visual education*), alat peraga dan media penjelas

Menurut Sanaky (2010) ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media yaitu: masalah biaya (biaya harus di nilai dengan hasil yang akan di capai dengan penggunaan media itu), ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang di timbulkan, kerumitan, dan kegunaan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Kustandi dan Sutjipto (2011) menjelaskan fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media audiovisual, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris. Masing- masing fungsi tersebut dapat di jelaskan sebagai berikut:

- 1) Fungsi atensi berarti media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajaran untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan

makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

- 2) Fungsi afektif maksudnya, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat mengugah emosi atau sikap pembelajaran.
- 3) Fungsi kognitif media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengarkan informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali.

c. Macam Media

1. Ragam Media Pembelajaran

a. Media Berbasis Visual

Visualisasi pesan, informasi. Atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Unsur-unsur visual yang harus dipertimbangkan adalah garis, ruang, tekstur, dan warna (Kustandi dan Sutjipto, 2011). Pesan-pesan

visual sangat efektif dalam memperjelas informasi, bahkan lebih jauh lagi dapat mempengaruhi sikap seseorang, membentuk opini masyarakat dan lain-lain. Temuan ahli psikologi perkembangan anak, menunjukkan bahwa keterbacaan pesan visual dipengaruhi oleh tingkat kematangan jiwa anak. Dalam menceritakan tentang apa yang anak lihat digambar, anak akan memilih unsur-unsur yang spesifik. Sedangkan pembelajar yang lebih dewasa, cenderung meringkas keseluruhan adegan dan melaporkan kesimpulan tentang makna gambar (Sanaky, 2010)

b. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual merupakan bentuk media pembelajaran yang murah dan terjangkau. Disamping menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak, materi audio dapat digunakan untuk:

1. Mengembangkan keterampilan mendengar dan mengevaluasi apa yang telah didengar;
2. Mengatur dan mempersiapkan diskusi atau debat dengan mengungkapkan pendapat-pendapat para ahli yang berada jauh dari lokasi;
3. Menjadi model yang akan ditiru oleh siswa dan
4. Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah (Kustandi dan Sutjipto, 2011).

Audiovisual terbagi dua yaitu (a) audio visual diam yaitu menampilkan gambar dan suara yang diam seperti slide suara dan cetak suara (b) audio visual gerak yaitu menampilkan suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan kaset video. Selain itu audio visual juga terbagi: (a) audio visual murni yaitu gambar dan suara berasal dari satu sumber seperti kaset video (b) audio visual tidak murni yaitu gambar dan suara berasal dari berbeda sumber seperti film bingkai suara yang unsur gambar dari slide proyektor dan unsur suara dari radio.

c. Media Berbasis Komputer

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pencapaian hasil pembelajaran secara optimal (Sanaky, 2010). Penggunaan Komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama pembelajaran dengan bantuan Komputer (*Computer Assisted Instruction* – CAI, atau *Computer Assisted Learning* - CAL). Dilihat dari situasi belajar, di mana komputer digunakan untuk tujuan menyajikan isi pelajaran, CAL bias berbentuk tutorial, latihan dan praktek, simulasi, dan permainan. Multimedia berbasis computer ini sangat menjanjikan penggunaannya dalam bidang pendidikan (Kustandi dan Sutjipto, 2011)

2. Pemilihan dan Penggunaan Media

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah sebagai berikut: (1) Motivasi. Harus ada kebutuhan, minat, atau keinginan untuk belajar dari pihak siswa sebelum meminta perhatian untuk mengerjakan tugas dan latihan. (2) Perbedaan individual. Siswa belajar dengan cara dan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Faktor-faktor seperti kemampuan intelenjensia, tingkat pendidikan, kepribadian, dan gaya belajar mempengaruhi kemampuan dan kesiapan siswa untuk belajar. (3) tujuan pembelajaran. Jika siswa di harapkan mereka pelajari melalui media pembelajaran itu, kesempatan untuk berhasil dalam pembelajaran semakin besar. (4) Organisasi isi. Pembelajaran akan lebih mudah jika isi dan prosedur atau keterampilan fisik yang akan di pelajari diatur dan diorganisasikan ke dalam urutan-urutan yang bermakna. (5) Persiapan sebelum belajar. Siswa sebaiknya telah menguasai secara baik pelajaran dasar atau memiliki pengalaman yang di perlukan secara memadai yang mungkin merupakan persyaratan untuk penggunaan media dengan sukses. (6) Emosi. Pembelajaran yang melibatkan emosi dan perasaan pribadi serta kecakapan amat berpengaruh dan bertahan. (7) Partisipasi. Agar pembelajaran berlangsung dengan baik, seorang siswa harus menginternalisasikan informasi, tidak sekedar diberitahukan kepadanya. (8) Umpan balik. Hasil belajar dapat meningkatkan

apabila secara berkala siswa diinformasikan kemajuan belajarnya. (9) Penguatan. Apabila siswa berhasil belajar ia didorong untuk terus belajar. (10) Latihan dan pengulangan. Agar suatu pengetahuan atau keterampilan dapat menjadi bagian kompetensi atau kecakapan intelektual seseorang, maka pengetahuan atau keterampilan harus sering diulang dan dilatih dalam berbagai konteks (11) Penerapan. Hasil belajar yang diinginkan adalah meningkatkan kemampuan seseorang untuk menerapkan atau menstransfer hasil belajar pada masalah atau situasi baru (Kustandi dan Sutjipto, 2011).

3. Persepsi

Persepsi adalah proses akhir dari pengamatan diawali dengan proses diterimanya rangsangan melalui panca indra yang di dahului oleh perhatian (*attention*) sehingga individu sadar tentang sesuatu yang ada di dalam maupun di luar dirinya. Melalui persepsi dapat diketahui perubahan perilaku seseorang. Syarat terjadinya persepsi yaitu adanya objek, adanya perhatian, alat indra, dan saraf sensoris (Sunaryo, 2002).

Macam-macam persepsi yaitu *external perception* dan *self perception*. *External perception* adalah persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang datang dari luar diri individu, sedangkan *self perception* adalah persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan yang berasal dari dalam diri individu dan objeknya diri sendiri (Sunaryo, 2002). Proses terjadinya persepsi ini membantu manusia

memahami dunia sekelilingnya untuk disimpan dalam memori, karena memori manusia terbatas persepsi membantu menafsirkan dengan cara penyederhanaan dan mengasimilasikan dengan pengalaman-pengalaman masa lalu, rekaman-rekaman yang telah dipelajari, nilai-nilai budaya dan sebagainya (Kasali, 1998).

4. Tutorial

Kegiatan tutorial berhubungan erat dengan PBL. Tutorial PBL merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa melalui suatu kegiatan diskusi dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri dari lebih kurang sepuluh orang yang difasilitasi oleh seorang tutor. Cara ini dapat mengubah pola pembelajaran *teacher centered learning* menjadi *student centered learning* (Ivone dan Makmun, 2009). Selama tutorial, mahasiswa menerapkan pengetahuan yang mereka miliki untuk memecahkan masalah pasien dengan penalaran klinis dan keterampilan membuat keputusan untuk memecahkan masalah dan mencapai tujuan pembelajaran. Penilaian tutorial PBL dilakukan pada waktu proses yaitu mahasiswa melalui proses strategi, dari belajar mandiri dan keterampilan berpikir. Penilaian formatif merupakan bagian dari berlangsungnya proses belajar. Penilaian merupakan umpan balik kepada mahasiswa dengan tujuan meningkatkan pengajaran, pembelajaran dan kurikulum. Penilaian sumatif terjadi pada akhir tutorial digunakan terutama untuk

memberikan informasi tentang bagaimana mahasiswa telah belajar dan seberapa baik program itu diajarkan(Elizondo, 2004).

Menurut Ivone dan Makmun (2009), faktor yang berhubungan dengan tutorial adalah:

i. Tutor

Tutor adalah fasilitator lebih cukup dari ahli. Peran tutor dalam PBL merupakan salah satu hal yang menarik banyak para peneliti, karena peran tutor dalam tutorial sangat berbeda dengan peran dosen pada umumnya. Tutor berperan sebagai fasilitator dan bertanggung jawab untuk mengarahkan diskusi agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Menurut Branch dan Paranjape (2002) seorang tutor yang baik adalah tutor yang dapat mengarahkan diskusi, mengklarifikasi tujuan pembelajaran, dan memberikan umpan balik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Umpan balik merupakan komponen pokok dalam pendidikan, karena menyediakan informasi dimana mahasiswa dapat menggunakannya untuk penyesuaian dan penyempurnaan, sehingga tercapai tujuan jangka panjang, yaitu pembelajaran sepanjang hayat. Pada model akhir (Model Akhir Hubungan Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku dengan Kemampuan Membimbing Mahasiswa dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran), terlihat bahwa kemampuan membimbing mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran lebih dominan dipengaruhi oleh

pemberian umpan balik oleh tutor kepada mahasiswa selama tutorial.

ii. Skenario

Ide untuk skenario PBL bisa datang dari hampir seluruh; sastra, program televisi, program berita atau artikel koran. Skenario PBL yang bagus dapat dibuat dengan mengubah pelajaran tradisional menjadi berbasis penyelidikan-masalah pembelajaran. Pembelajaran ini harus selaras dengan kurikulum tingkat kelas dan tertanam dengan hasil pembelajaran yang diinginkan (USC CCMB, 1998). Botti dan Noguez (2004) mengembangkan seperangkat pedoman-formal rubrik akan digunakan untuk skenario PBL menilai dan untuk membimbing desainer instruksional. Elemen-elemen ini penting untuk belajar efektif berdasarkan skenario-masalah yaitu (1) Struktur masalah. Masalah tertanam di dalam skenario yang terstruktur dengan baik dan dapat dengan mudah ditemukan. (2) Keaslian. Skenario ini relevan dengan kuliah namun tidak terhubung ke masalah di luar kelas. (3) Relevansi kurikuler. Skenario menetapkan kebutuhan untuk memahami penting isi kuliah. (4) Relevansi Pembelajar. Skenario menimbulkan minat pelajar dalam memecahkan masalah. (5) Cara dan alat. Tidak semua informasi yang diberikan, juga peserta didik tidak memiliki pengetahuan yang cukup sebelum memecahkan masalah. (6) Kebutuhan berpikir. Membutuhkan pemikiran dan

keterampilan penalaran untuk membenarkan semua keputusan dan penalaran berdasarkan prinsip-prinsip yang dipelajari.

iii. Partisipasi dan Interaksi Mahasiswa

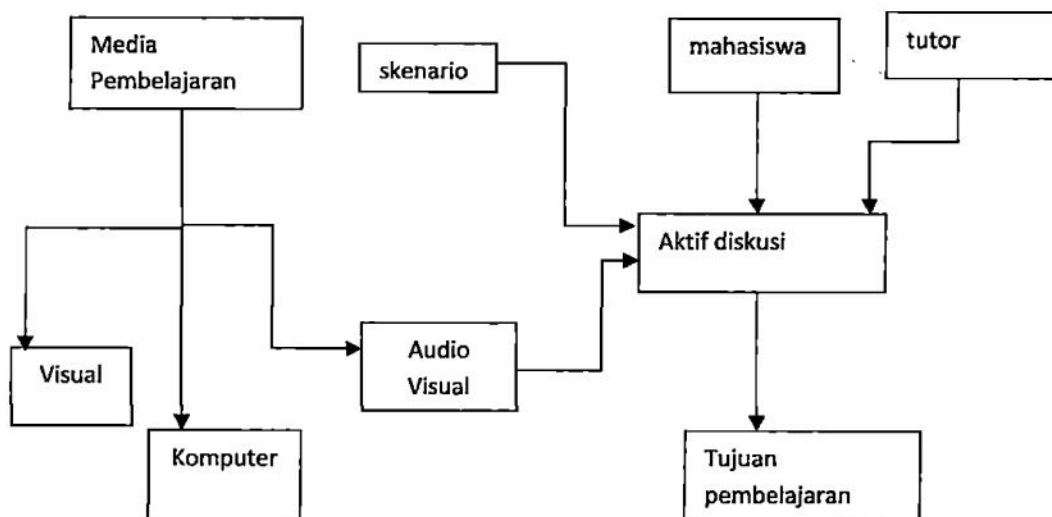
Pada awal proses, norma kelompok ditetapkan oleh siswa dalam kelompok. Norma termasuk tetapi tidak terbatas pada: Menghormati ide-ide semua orang, tidak mengganggu orang lain ketika mereka sedang berbicara. Masalah atau skenario, disajikan untuk merangsang minat siswa. Siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menyelidiki masalah atau skenario. Guru dapat menjaga kelas sebagai kelompok besar untuk pencarian fakta, ide dan kebutuhan identifikasi generasi pembelajaran. Pada waktu proses berlangsung, ide-ide diubah oleh anggota kelompok lain atau oleh guru jika perlu. Siklus ini diulang beberapa kali sebagai informasi baru yang dipelajari dan ide telah dimodifikasi untuk menghasilkan kebutuhan belajar baru. Perlu dicatat bahwa penyelesaian masalah bukanlah tujuan yang paling penting, kekuatan PBL ditemukan dalam proses pembelajaran itu sendiri melalui penyelidikan siswa. Fakta-fakta ilmiah dan konsep tidak diajarkan secara langsung, namun terintegrasi dalam proses ilmiah (USC CCMB, 1998).

B. Landasan Teori

Belajar sesuatu yang dialami seseorang baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga dengan belajar akan dapat merubah kelakuan atau

perilaku. Belajar bisa terjadi jika ada media pembelajaran. Media pembelajaran terbagi tiga yaitu media pembelajaran berbasis visual, media pembelajaran berbasis audio visual, dan media pembelajaran berbasis komputer. Pemilihan media pembelajaran tergantung motivasi, perbedaan antar individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguat, latihan dan pengulangan, dan penerapan. Dalam tutorial, merupakan suatu contoh motivasi belajar untuk mahasiswa. Faktor-faktor yang berhubungan dengan tutorial yaitu tutor, skenario, partisipasi dan interaksi mahasiswa.

C. Kerangka Konsep



D. Pertanyaan Penelitian

1. Apakah fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatori sudah baik dalam kegiatan tutorial di Prodi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

2. Bagaimana persepsi mahasiswa secara keseluruhan untuk pemutaran audio visual yang ditayangkan dalam kegiatan tutorial di Prodi Kedokteran Gigi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?