

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN , KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA DAN HASIL BELAJAR

A. Media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. *AECT (Association of Education and Communication Technology)* memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Disamping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator, dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran (Azhar Arsyad, 2010: . Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara software dan hardware (Sadiman, dkk, 1996: . Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media yang digunakan dalam proses dan tujuan pembelajaran. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, maka media pembelajaran bisa dipahami sebagai media komunikasi yang digunakan dalam proses komunikasi tersebut, media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran.

Menurut Anderson (1987) yang dikutip Bambang Warsita (2008: 123). Media dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu alat bantu pembelajaran (*instructional aids*) dan media pembelajaran (*instructional media*). Alat bantu pembelajaran atau alat untuk membantu guru (pendidik) dalam memperjelas materi (pesan) yang akan disampaikan. Oleh karena itu alat bantu

pembelajaran disebut juga alat bantu mengajar (teaching aids). Misalnya OHP/OHT, film bingkai (slide) foto, peta, poster, grafik, flip chart, model benda sebenarnya dan sampai kepada lingkungan belajar yang dimanfaatkan untuk memperjelas materi pembelajaran. Gambar 1. Bagan Penggolongan Media (Bambang Warsita, 2008: 124) Media Televisi, Film, CAI, Modul, Slide, dan Program audio. OHP, Slide, peta, Gambar, Poster, Model Grafik, Flip Chart, dan Benda sebenarnya, Lingkungan. Media pembelajaran.

1. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Hamalik (1986) yang dikutip Azhar Arsyad (2010: 15), mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. Maksudnya: bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarkannya. Selanjutnya menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Levie & Lentsz (1982) yang dikutip Hujair AH. Sanaky (2009: 6), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu: Fungsi Atensi, Fungsi Afektif, Fungsi Kognitif, Fungsi Kompensatoris.

Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata kuliah yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media visual yang diproyeksikan dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada mata kuliah yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi materi perkuliahan semakin besar. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi kognitif media visual terlihat dari lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 2), mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll. Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:
- (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 lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
 - (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, disamping secara verbal.
 - (d) Kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

- (e) 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-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
- (4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

2. Macam-macam Media Pembelajaran

a. Audio visual

Setiap jenis media, mempunyai karakteristik (kekhasan) tertentu, yang berbeda beda satu sama lain. Masing-masing media tentu memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak semua jenis media yang disebutkan di atas akan dibahas di sini. Untuk mempermudah pembahasan karena pertimbangan praktis, maka jenis media yang akan dibahas di sini hanya dipilih beberapa media yang biasa digunakan dalam pembelajaran. Media yang tidak diproyeksikan Pengertian media pandang yang tidak diproyeksikan ialah bahwa media yang digunakan itu tidak membutuhkan suatu alat bantu lain (misalnya suatu proyektor) untuk melihatnya. Media seperti ini sangat banyak, mudah diperoleh, dan mudah digunakan secara luas dikelas bila dibanding dengan media pandang yang lain.

Media seperti ini sangat umum dan banyak terdapat dalam lingkungan kehidupan kita, sehingga para pendidik/guru kadang kadang cenderung tidak memperhitungkan kehadiran media ini dalam proses pembelajaran. Padahal media ini selain mudah diperoleh, juga tidak membutuhkan peralatan yang rumit, tidak membutuhkan adanya aliran listrik, dan tidak membutuhkan tenaga khusus untuk melayaninya. Media seperti ini dapat digunakan dimana-mana, misalnya daerah-daerah yang belum terjangkau listrik dan sarana/prasarana komunikasi

yang lancar (John D Latuheru, 1988: 41). Kelompok media ini sering disebut sebagai media pameran (displayed media).

Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain: realia, model, dan grafis. Ketiga jenis media ini dapat dikategorikan sebagai media sederhana yang penyajiannya tidak memerlukan tenaga listrik. Walaupun demikian media ini sangat penting bagi siswa karena mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup dan lebih menarik yaitu: Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Realia dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya.

Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media realia sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media realia juga dapat dimodifikasi. Modifikasi media realia berupa: potongan benda (cutaways), benda contoh (specimen), dan pameran (exhibit). Cara potongan (cutaways) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Misalnya binatang langka hanya diambil bagian kepalanya saja. Benda contoh (specimen) adalah benda asli tanpa dikurangi sedikitpun yang dipakai sebagai contoh untuk mewakili karakter dari sebuah benda dalam jenis atau kelompok tertentu.

Misalnya beberapa ekor ikan hias dari jenis tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah toples berisi air untuk diamati di dalam kelas. Pameran (exhibit) menampilkan benda-benda tertentu yang dirancang seolah-olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Misalnya senjata-senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah-olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu. Secara teori, penggunaan media realia ini banyak kelebihannya, misalnya dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa. Namun dalam prakteknya banyak benda-benda nyata yang tidak mudah dihadirkan dalam bentuk yang sebenarnya yang disebabkan oleh keterbatasan keterbatasan tertentu. Oleh karena itu perlu ada jenis media lain sebagai penggantinya, seperti dijelaskan berikut ini, Media model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk pengadaan realia. Model suatu benda dapat dibuat dengan ukuran yang lebih besar, lebih kecil atau sama dengan benda sesungguhnya. Model juga bisa dibuat dalam wujud yang lengkap seperti aslinya, bisa juga lebih disederhanakan hanya menampilkan bagian/ciri yang penting. Contoh model adalah: candi borobudur, pesawat terbang atau tugu monas yang dibuat dalam bentuk mini.

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja. Banyak konsep yang justru lebih mudah dijelaskan melalui gambar daripada menggunakan kata-kata verbal. Ingat ungkapan "Satu gambar berbicara seribu kata". Semua media grafis, baik itu berupa gambar, sketsa bagan, grafik atau media visual yang lain harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum.

Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan-ketentuan agar menghasilkan visual yang komunikatif. Untuk lebih mudah diingat, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim "*VISUALS*" (*singkatan dari Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structured*). Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan sebagai berikut. *Visible* berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat. *Interesting* artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. *Simple* artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. *Useful* maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. *Accurate* artinya isi materi harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka dampak buruknya akan sulit terhapus dari ingatan siswa. *Legitimate* adalah visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Visual yang tidak logis atau tidak lazim akan dianggap janggal oleh anak. *Structured* maksudnya visual harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya.

Media grafis banyak jenisnya, misalnya: gambar/foto, sketsa, bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan sebagainya. Gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Gambar/foto sifatnya universal, mudah dimengerti, dan tidak terikat oleh keterbatasan bahasa. Beberapa kelebihan media gambar/foto antara lain 1) sifatnya konkret, 2) dapat mengatasi batasan ruang, waktu dan indera, 3) harganya relatif murah serta mudah dibuat dan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Selain kelebihan, gambar/foto juga memiliki kelemahan, antara lain: 1) hanya menekankan pada persepsi indera mata, ukurannya terbatas hanya dapat terlihat oleh sekelompok siswa, 2) jika gambar terlalu kompleks, akan kurang efektif untuk tujuan pembelajaran tertentu. Agar lebih bermanfaat dalam

pembelajaran, maka gambar/foto hendaknya memenuhi persyaratan berikut:

- 1) Otentik, artinya dapat menggambarkan obyek/peristiwa seperti jika siswa melihat langsung.
- 2) Sederhana, artinya harus menunjukkan dengan jelas bagian bagian pokok dari gambar tersebut.
- 3) Ukurannya proporsional, sehingga siswa mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/obyek yang digambar. Caranya antara lain dengan mensejajarkan gambar/foto tersebut dengan benda lain yang sudah dikenal siswa. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sketsa adalah gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik perhatian siswa, sketsa dapat menghindarkan verbalisme dan memperjelas pesan. Sketsa dapat dibuat langsung oleh guru, karena itu harganya pasti murah (bahkan bisa tanpa biaya). Satu-satunya hambatan yang sering dikemukakan adalah guru tidak bisa menggambar. Padahal setiap orang pasti memiliki kemampuan dasar menggambar, dan itu sudah cukup sebagai modal membuat sketsa untuk memperjelas sajian kita.

b. Media Audio

Media audio yang dibahas di sini khusus kaset audio karena media inilah yang paling sering digunakan di sekolah. Program kaset audio termasuk media yang sudah memasyarakat hingga ke pelosok pedesaan. Program kaset audio merupakan sumber yang cukup ekonomis karena biaya yang diperlukan untuk pengadaan dan perawatan cukup murah. Beberapa kelebihan program audio adalah:

- 1) Materi pelajaran yang sudah terekam tak akan berubah, jika diperlukan bisa digandakan berkali kali sesuai jumlah yang dibutuhkan.

- 2) Untuk jumlah sasaran yang banyak, biaya produksi dan pengandaannya relatif murah.
- 3) Jika diperlukan, rekaman dapat dihapus dan kasetnya masih dapat dipergunakan.
- 4) Peralatan penyajinya (tape recorder) juga termasuk murah bila dibandingkan dengan peralatan audio visual lainnya.
- 5) Pengoperasian dan perawatannya juga mudah, tempat perbaikannya mudah ditemukan disekitar sekolah.
- 6) Program kaset audio dapat menyajikan kegiatan, materi pelajaran dan sumber belajar yang berasal dari luar kelas/sekolah seperti: hasil wawancara, rekaman peristiwa, dan dokumentasi sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Program audio sangat cocok untuk menyajikan materi pelajaran yang bersifat auditif, seperti pelajaran bahasa asing dan seni suara. Program audio mampu menciptakan suasana yang imajinatif dan membangkitkan sentuhan emosional bagi siswa. Dalam pelajaran sejarah misalnya, kita tidak mungkin memperoleh suara asli patih Gajahmada.

Melalui program audio, secara imajinatif kita bisa menghadirkan suara tokoh Gajahmada yang gagah berani dan patriotik. Program ini bisa digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan-pesan efektif kepada siswa sehingga memberikan kesan mendalam di hati siswa.

B. Kemandirian siswa

1. Pengertian kemandirian

Setiap manusia dilahirkan dalam kondisi yang tidak berdaya, dia akan bergantung pada orang tua dan orang-orang yang berada dilingkungannya hingga waktu tertentu. Seiring dengan berlalunya waktu dan perkembangan selanjutnya, seorang anak perlahan-lahan akan melepaskan diri dari kebergantungannya pada orang tua atau orang lain disekitarnya dan belajar untuk mandiri. Hal ini merupakan suatu proses alamiah yang dialami oleh semua makhluk hidup, tidak terkecuali

manusia. Mandiri atau sering juga disebut berdiri diatas kaki sendiri merupakan seseorang untuk tidak bergantung pada orang lain serta bertanggung jawab atas apa yang dilakukannya. Kemandirian dalam konteks individu tentu memiliki aspek yang lebih luas dari sekedar aspek fisik.

Kemandirian menurut Havighurst (dalam Meita Sekar Sari, 2013:11) memiliki empat aspek, yaitu aspek intelektual (kemauan untuk berfikir dan menyelesaikan masalah sendiri), aspek sosial (kemampuan untuk membina relasi secara aktif).

Menurut Ali dan Asrori (2010:116) menyatakan ciri-ciri kemandirian belajar adalah memiliki pandangan hidup sebagai suatu keseluruhan, cenderung bersikap realistis dan objektif terhadap diri sendiri maupun orang lain, peduli terhadap pemahaman abstrak, seperti keadilan sosial, mampu mengintegrasikan nilai-nilai yang bertentangan, toleran terhadap *ambiguitas* (yang mempunyai dua pengertian), peduli akan pemenuhan diri (*self-fulfilment*), ada keberanian untuk menyelesaikan konflik internal, responsif terhadap kemandirian orang lain, sadar akan adanya saling ketergantungan dengan orang lain, mampu mengekspresikan perasaan dengan penuh keyakinan dan keceriaan.

Kemandirian siswa dalam belajar salah satu faktor penting yang harus diperhatikan untuk mencapai hasil belajar yang baik. Kemandirian merupakan salah satu segi dari sifat seseorang. Pembentukan kemandirian dibentuk secara bertahap dari diri sendiri, orang tua dan guru. Pola pendidikan orang tua hendaknya tidak bersikap otoriter dalam mendidik anak. Anak diberikan kebebasan yang bertanggung jawab dalam bertindak agar kemandirian terbentuk dalam diri anak. Guru di sekolah berperan dalam pembentukan kemandirian dengan menciptakan situasi demokrasi. Demokratis maksudnya adalah suasana pelajaran yang memberikan keleluasan bagi siswa dalam mengeluarkan pendapat, berpikir secara mandiri, dan guru tidak memaksakan secara mutlak.

Kemandirian siswa dalam belajar merupakan suatu hal yang sangat penting dan perlu ditumbuhkembangkan pada siswa sebagai individu yang diposisikan sebagai peserta didik. Dengan ditumbuh kembangkannya kemandirian pada siswa, membuat siswa dapat mengerjakan segala sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang tinggi akan berusaha menyelesaikan latihan atau tugas yang diberikan oleh guru dengan kemampuan yang dimilikinya, sebaliknya siswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah akan tergantung pada orang lain.

Kemandirian ini sangat dibutuhkan, dan hal ini tidak bisa terwujud tanpa melalui proses pendidikan dan latihan. Untuk itu sudah saatnya diperlukan pendidikan karakter, yaitu pendidikan karakter mandiri. Karena karakter mandiri ini menuntut adanya *initiative* (prakarsa), *creativity* (daya cipta), *innovation* (pembaharuan atau penemuan baru), dan *pro-active* (pantang menyerah) dalam mencari, menemukan solusi berbagai masalah yang dihadapi. Karakter mandiri ini melahirkan watak *progressivei* (maju), *willpower* (kemauan keras), *toil* (kerja keras), *effective* (berhasil berguna), *efficient* (tepat guna atau hemat).

2. Aspek-aspek Kemandirian

Kemandirian merupakan suatu sikap individu yang diperoleh secara komulatif selama perkembangan, dan individu akan terus belajar untuk bersikap mandiri dalam menghadapi berbagai situasi dilingkungan, sehingga individu pada lahirnya mampu berpikir dan bertindak sendiri. Dengan kemandiannya, seseorang dapat memilih jalan hidupnya untuk berkembang dengan lebih mantap.

Untuk mandiri, seseorang membutuhkan kesempatan, dukungan dan dorongan dari keluarga serta lingkungan disekitarnya, untuk mencapai otonomi atas diri sendiri. Pada saat ini peran orang tua dan respons dari lingkungan sangat diperlukannya. Hal ini sejalan dengan yang dikatakan Reber (Susilo, L. 2016:12) dikatakan bahwa “Kemandirian merupakan suatu sikap otonomi bahwa seseorang secara relatif bebas dari pengaruh

penilaian, pendapat dan keyakinan orang lain”. Dengan otonomi tersebut, seorang remaja diharapkan akan lebih bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri.

Havighurst,R (Susilo, L. 2016:12) menambahkan bahwa kemandirian terdiri dari beberapa aspek, yaitu:

- a. Emosi, aspek ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak bergantung kepada orang tua.
- b. Ekonomi, aspek ini ditunjukkan dengan kemampuan mengatur ekonomi dan tidak bergantungnya kebutuhan ekonomi pada orang tua.
- c. Intelektual, aspek ini ditunjukkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi.

3. Kemandirian sebagai Kebutuhan Psikologis

Memperoleh kebebasan (mandiri) merupakan suatu tugas bagi remaja. Dengan kemandirian tersebut, remaja harus belajar berlatih dalam membuat rencana, memilih alternatif, membuat keputusan, bertindak sesuai dengan keputusannya sendiri serta bertanggung jawab atas yang dilakukannya. Dengan demikian, ia akan berangsur-angsur melepaskan diri dari kebergantungan kepada orang tua atau orang dewasa lainnya dalam banyak hal. Pendapat ini diperkuat oleh para ahli perkembangan yang menyatakan, “berbeda dengan kemandirian pada masa anak-anak yang lebih bersifat motorik, seperti berusaha makan sendiri, mandi dan berpakaian sendiri, pada masa remaja kemandirian tersebut lebih bersifat psikologis, seperti membuat keputusan sendiri dan kebebasan berperilaku sesuai dengan keinginannya”.

4. Peran orang tua terhadap pembentukan Kemandirian Remaja

Kemandirian pada anak berawal dari keluarga serta dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Didalam keluarga, orang tualah yang berperan dalam mengasuh, membimbing dan membantu mengarahkan anak untuk menjadi mandiri. Mengingat masa anak-anak dan remaja merupakan masa yang penting dalam proses perkembangan kemandirian, pemahaman dan kesempatan yang diberikan orang tua kepada anak-anaknya dalam

meningkatkan kemandirian amatlah krusial. Meskipun dunia pendidikan (sekolah) turut berperan dalam memberikan kesempatan kepada anak untuk mandiri, keluarga tetap merupakan pilar utama dan pertama dalam membentuk anak untuk mandiri.

Menurut Sukoyo (2014:22) mengemukakan indikator kemandirian belajar adalah:

- 1) Sikap merencanakan dan memilih kegiatan belajar sendiri.
- 2) Sikap inisiatif dan memacu diri untuk belajar terus menerus.
- 3) Sikap tanggung jawab dalam belajar.
- 4) Sikap kritis, logis dan penuh keterbukaan dalam belajar.
- 5) Sikap percaya diri dalam belajar.

Tokoh lain seperti Mohammad Ali dan Mohammad Asrori(2005: 117) membagi kemandirian dalam perkembangannya menjadi 4 tingkatan, yaitu tingkat sadar diri, tingkat saksama, individualitas, dan mandiri. Adapun yang menjadi ciri pada tingkat mandiri menurut Mohammad Ali dan Mohammad Asrori (2005: 118) yaitu memiliki pandangan hidup, bersikap objektif dan realistik, mengintegrasikan nilai-nilai yang bertentangan, mampu menyelesaikan konflik, memiliki kesadaran untuk menghargai dan mengakui saling ketergantungan pada orang lain, serta memiliki keyakinan dan keceriaan untuk mengungkapkan perasaannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan siswa dengan kemandirian belajar memiliki indikator diantaranya, tidak bergantung pada orang lain, memiliki sikap tanggung jawab, percaya diri, mampu mengontrol dirinya sendiri, mengevaluasi sendiri dan mempunyai kesadaran untuk belajar mandiri. Kemandirian belajar penting guna tercapainya prestasi belajar siswa yang optimal. Siswa yang memiliki indikator kemandirian belajar tersebut akan lebih baik dalam proses belajarnya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil kegiatan belajar mengajar di sekolah yang ingin dicapai oleh setiap peserta didik sebagai pencerminan dari proses pendidikannya di sekolah tersebut. Setiap siswa yang melakukan kegiatan belajar akan selalu ingin mendapatkan dan mengetahui hasil dari hasil belajarnya selama ini. Untuk dapat mengetahui hasil dari proses belajar tersebut, dapat dilakukan dengan cara menyelenggarakan evaluasi kepada siswa sehingga guru dapat memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang telah dilakukan oleh siswa. Setelah belajar individu akan mempunyai keterampilan, pengetahuan, sikap, dan memperoleh hasil belajar yang berupa kapabilitas untuk mengetahui dan memahami konsep. Timbulnya kapabilitas tersebut karena adanya stimulus yang berasal dari lingkungan dan dari memproses kognitif yang dilakukan siswa.

Menurut Sadirman (2011:20) “bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan, membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Menurut Slameto (2015:2) “belajar ialah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah hasil belajar. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2013), dalam (Hustita, Y. 2018:344), hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Hasil belajar dapat diartikan juga sebagai suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar (Sudjana, 2005). Hasil belajar juga dapat didefinisikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman

belajar (Rusman, 2011). Hasil dari kegiatan belajar ditandai dengan adanya perubahan perilaku ke arah positif yang relatif permanen pada diri orang yang belajar.

2. Manfaat Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Arifin (2013:288), untuk melihat pemanfaatan hasil evaluasi secara komperensif, dapat dilihat dari berbagai pihak yang berkepentingan yaitu:

a. Bagi peserta didik, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Membangkitkan minat dan motivasi belajar.
- 2) Membentuk sikap yang positif terhadap belajar dan pelajaran.
- 3) Membantu pemahaman peserta didik menjadi lebih baik.
- 4) Membantu peserta didik dalam memilih model belajar yang baik dan benar.

b. Bagi guru, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Promosi peserta didik, seperti kenaikan kelas dan kelulusan.
- 2) Mendiagnosis peserta didik yang memiliki kelemahan atau kekurangan, baik secara perseorangan atau kelompok.
- 3) Menentukan pengelompokan dalam penempatan peserta didik berdasarkan prestasi masing-masing.
- 4) *Feedback* dalam melakukan perbaikan terhadap sistem pembelajaran.
- 5) Menyusun laporan kepada orang tua guna menjelaskan pertumbuhan serta perkembangan peserta didik.
- 6) Dijadikan dasar pertimbangan dalam membuat perencanaan pembelajaran.
- 7) Menentukan dasar pertimbangan dalam membuat perencanaan pembelajaran.

c. Bagi orang tua, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Mengetahui kemajuan belajar peserta didik.
- 2) Membimbing kegiatan belajar peserta didik dirumah.

- 3) Menentukan tindak lanjut pendidikan yang sesuai dengan kemampuan anaknya.
- 4) Mempraktekan kemungkinan berhasil tidaknya anak tersebut dalam bidang pekerjaannya.

d. Bagi administrator sekolah, hasil evaluasi dapat dimanfaatkan untuk :

- 1) Menentukan penempatan peserta didik.
- 2) Menentukan kenaikan kelas.
- 3) Mengelompokkan peserta didik di sekolah.

3. Domain Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2013:48) “tiga ranah (domain) hasil belajar, yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Untuk mengetahui hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penelitian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tapi juga sikap keterampilan.

Dengan demikian penelitian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang diperoleh disekolah, baik itu yang menyangkut pengetahuan, sikap dan keterampilan. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

a. Ranah kognitif. Sumber : (Purwanto, 2013:48)

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
- 2) Pemahaman (*comprehension*)
- 3) Aplikasi atau penggunaan prinsip atau model pada situasi yang baru.
- 4) Analisa jenjang yang keempat ini akan menyangkut terutama kemampuan anak dalam memisahkan suatu materi menjadi bagian-bagian itu dan cara materi itu menjadi teratur.

- 5) Jenjang yang sudah satu tingkat lebih sulit dari analisa ini adalah meliputi anak untuk meletakkan atau menempatkan bagian-bagian sehingga membentuk suatu keseluruhan yang saling berhubungan.
 - 6) Evaluasi adalah yang paling atas atau yang dianggap paling sulit dalam kemampuan pengetahuan anak didik.
- b. Ranah kemampuan sikap (Afektif). Sumber : (Purwanto, 2013:48)
- 1) Menerima atau memperhatikan. Jenjang pertama ini akan meliputi sifat *sensitive* terhadap adanya eksistensi suatu fenomena tertentu atau suatu stimulus dan kesadaran yang merupakan perilaku kognitif.
 - 2) Merespon. Dalam jenjang ini anak didik dilibatkan puas dalam suatu subjek tertentu, fenomena atau suatu kegiatan sehingga akan mencari-cari dan menambah kepuasan dari bekerja dengannya atau terlibat didalamnya.
 - 3) Penghargaan. pada level ini perilaku anak didik adalah konsisten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan suatu kali tetapi juga pemilihan terhadapnya dan keterkaitannya pada suatu pandangan atau ide tertentu.
 - 4) Mengorganisasikan. Dalam jenjang ini anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat menentukan perilaku.
- c. Ranah psikomotorik. Sumber : (Purwanto, 2013:48)
- 1) Menirukan. Apa yang diajarkan kepada anak didik yang dapat diamati, maka akan memulai membuat sesuatu tiruan terhadap action itu sampai pada tingkat sistem otot otaknya dan dituntun oleh dorongan kata hati untuk menirukan.
 - 2) Manipulasi. Pada tingkat ini anak didik dapat menampilkan suatu action yang diajarkan dan juga tidak hanya seperti yang diamati.
 - 3) Keseksamaan. Meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam memproduksi suatu kegiatan tertentu.

- 4) Artikulasi (*articulation*). Yang diutamakan disini anak didik telah dapat mengkoordinasikan serentan action dengan menetapkan urutan secara tepat diantara action yang berbeda-beda.
- 5) Naturalisasi. Tingkat akhir pada kemampuan psikomotorik adalah apabila anak telah melakukan secara alami suatu action atau sejumlah action yang urut.

D. Penelitian Relevan

Berdasarkan eksplorasi peneliti terdapat beberapa hasil penelitian yang mempunyai relevansi dengan penelitian ini. Penelitian-penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Retno Wulan Sari pada tahun 2010 berjudul “Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya dan Kemandirian Belajar terhadap Prstasi Belajar Akuntansi Biaya Siswa Kelas XI Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri Depok tahun ajaran 2009/2010”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar akuntansi biaya yang ditunjukkan dengan nilai koefisien korelasi (r_{x1y}) sebesar 0,868, koefisien determinasi (r^2_{x1y}) sebesar 0,754 dan thitung sebesar 14,443 lebih besar dari ttabel sebesar 1,980. Persamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti kemandirian belajar. Perbedaan penelitian ini 34 adalah objek penelitian dan salah satu variabel bebasnya. Dalam penelitian ini variabel bebasnya prestasi belajar IPS sedangkan penelitian tersebut prestasi belajar Akuntansi biaya.
2. Penelitian Rini Puji Astuti pada tahun 2010 yang berjudul “Pengaruh Persepsi Siswa tentang Kompetensi Guru dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Belajar Akuntansi Keuangan Siswa Kelas XI Semester 2 Program Keahlian Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun 2009/2010”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif dan signifikan persepsi siswa tentang kompetensi guru terhadap prestasi belajar Akuntansi keuangan siswa kelas XI semester 2 program keahlian

Akuntansi SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2009/2010. Hal ini ditunjukkan dengan koefisien korelasi (r_{xy}) sebesar 0,504 dan koefisien determinasi (r^2) sebesar 0,254 serta $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,737 > 1,671$). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama-sama meneliti pengaruh persepsi Siswa tentang kompetensi guru terhadap prestasi belajar. Perbedaannya terletak pada salah satu variabel bebasnya dan obyek penelitian.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Tri Pratiwi tahun 2010 yang berjudul "Pengaruh Kemandirian Belajar Siswa dan Intensitas Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA N 1 Barat Kabupaten Magetan Tahun Ajaran 2009/2010". Hasil penelitian menunjukkan pengaruh yang positif dan signifikan kemandirian belajar terhadap prestasi belajar mata pelajaran 35 ekonomi siswa kelas XI IPS SMAN 1 Barat Kabupaten Magetan Tahun Ajaran 2009/2010 yang ditunjukkan dengan t_{hitung} sebesar 3,041 ($t_{hitung} 3,041 > t_{tabel} 2,000$ pada taraf signifikansi 5%). Peneliti ini merupakan penelitian populasi dengan responden sebanyak 56 siswa. Persamaan pada penelitian ini yaitu terletak pada variabel bebasnya yaitu kemandirian belajar. Perbedaannya pada variabel bebas lainnya, selain itu juga terletak pada obyek penelitian.

E. Hipotesis penelitian

Suatu penelitian hubungan sebab akibat, perumusan hipotesis sangat diperlukan. Hipotesis menurut Sugiyono (2009:70) hipotesis adalah: "Jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian yang telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan". Sumadi Suryabrata (2003:69) mengatakan hipotesis adalah: "Jawaban sementara masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris". Selanjutnya Mardalis (2002:48) menjelaskan: "Dalam penyusunan hipotesis, penelitian terikat dengan permasalahan yang diajukan".

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang harus di uji kebenarannya melalui pemecahan masalah. Berdasarkan permasalahan di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini terdiri dari tiga hipotesis yaitu:

1. Untuk menjawab sub masalah yang kedua , Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tik SMA Negeri 1 Sepauk maka di bentuk dua hipotesis yaitu:
 - a. Ha : Terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK?
 - b. Ho : Tidak terdapat terdapat pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK?
2. Untuk menjawab sub masalah yang ketiga, Apakah terdapat pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Tik SMA Negeri 1 Sepauk maka di bentuk dua hipotesis yaitu:
 - a. Ha : Terdapat pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK?
 - b. Ho: Tidak terdapat pengaruh kemandirian siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK?
3. Untuk menjawab sub masalah yang ke empat, Apakah terdapat pengaruh antara media pembelajaran dan kemandirian siswa secara bersama –sama pada mata pelajaran Tik SMA Negeri 1 Sepauk maka di bentuk dua hipotesis yaitu:
 - a. Ha : Terdapat pengaruh antara media pembelajaran dan kemandirian siswa secara bersama –sama pada mata pelajaran TIK?
 - b. Ho :Tidak terdapat pengaruh antara media pembelajaran dan kemandirian siswa secara bersama –sama pada mata pelajaran TIK?

