

## **BAB II**

### **PEMBELAJARAN SMASH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI DAN METODE MEDIA GAMBAR INSTRUKSIONAL**

#### **A. Permainan Bola Voli**

##### **1. Pengertian Permainan Bola Voli**

Bola voli adalah olahraga permainan beregu, namun demikian penguasaan teknik dasar secara individual mutlak sangat diperlukan. Hal ini berarti bahwa dalam pembinaan pada tahap-tahap awal perlu ditekankan pada penguasaan teknik-teknik dasar permainan. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Suharno H.P. (1993:12), bahwa penguasaan teknik dasar permainan bola voli harus benar-benar dilakukan, sebab penguasaan teknik dasar permainan bola voli merupakan salah satu unsur yang turut menentukan menang kalahnya suatu regu dalam pertandingan, di samping kondisi fisik, taktik dan mental.



Gambar 2.1 Bola Voli M, Yunus. 1992

Permainan bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-

anak sampai orang dewasa, baik wanita maupun pria. Permainan bola voli pada dasarnya berpegang pada dua prinsip, yaitu teknis dan psikis. Prinsip teknis dimaksudkan dengan pemain mem-voli bola dengan bagian pinggang ke atas secara hilir mudik di udara melewati atas net agar dapat menjatuhkan bola di dalam lapangan lawan secepatnya untuk mencari kemenangan secara sportif. Prinsip psikis adalah pemain bermain dengan senang dan kerjasama yang baik. (Suharno H.P; 1993:1).

## 2. Sejarah Perkembangan Bola Voli

Pada tahun 1893, di negara Jerman telah dikenal suatu bentuk permainan yang dinamakan “*Faustball*”, yaitu suatu permainan dengan menggunakan bola besar, dan cara memainkannya dengan meninju-ninjukan bola ke udara tanpa dibatasi jumlah persentuhan, dan boleh menyentuh atau memantulkan pada tanah sebanyak dua kali pantulan. Dimainkan oleh 5 orang tiap regu, dalam lapangan yang berukuran 5x20 meter. Lapangan tersebut terbagi dua sama besar oleh seutas tali setinggi tujuh kaki. Dua tahun kemudian, William G. Morgan, direktur pendidikan jasmani *Young Men Christian Association (YMCA)* di kota Holyoke, Massachussts, Amerika Serikat, memberikan peraturan dan variasi-variasi ke dalam dasar-dasar permainan Jerman itu, dan kemudian diberi nama “*Minonette*”.

Pembaharuan pokok yang diciptakan oleh William G. Morgan ialah bahwa bola yang dimainkan itu harus dilambungkan ke udara tanpa menyentuh tanah, jadi berbeda dengan permainan *faustball*. Selain itu Morgan juga menemukan suatu gagasan baru tentang penggunaan sebuah net dalam

permainan *mintonette*. Permainan itu hampir serupa permainan badminton. Jumlah pemain di sini tidak terbatas, sesuai dengan tujuan semula, yaitu sebagai olahraga rekreasi untuk mengembangkan kesegaran jasmani bagi para buruh, di samping bersenam umum.

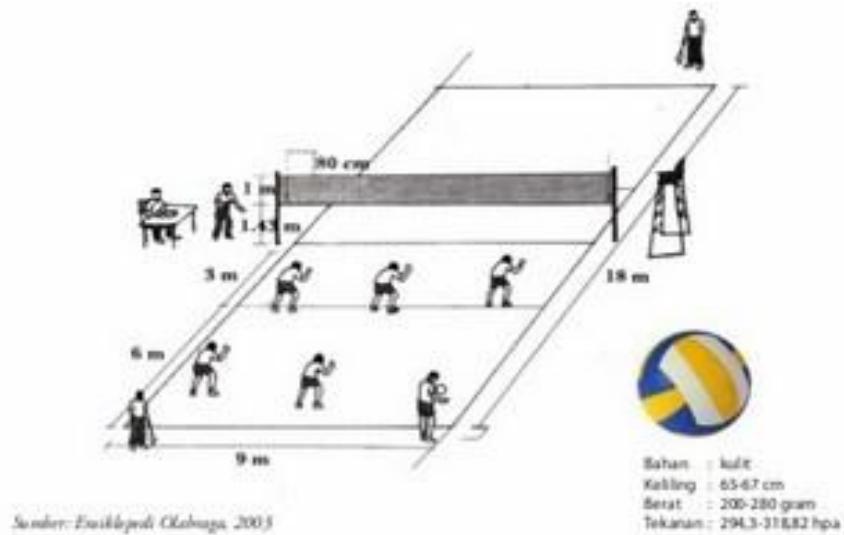
Kemudian atas usul dan saran dari Dr. Alfred T. Halstead, seorang dosen dari college YMCA di Springfield. Massachusetts, nama *mintonette* diubah menjadi *Volley Ball*, yang juga mengalami beberapa perubahan peraturan. Saran Dr. Alfred T. Halstead tersebut didasarkan atas pengamatannya, bahwa dasar yang dipergunakannya dalam permainan *mintonette* itu ialah mem-voli (melambungkan) bola ke udara berganti-ganti. Sedang mem-voli itu berarti memukul atau menyentuh bola kembali ke udara sebelum bola itu menyentuh tanah. Berkat usaha Morgan pada waktu itu maka perkembangan bola voli di Amerika Serikat berjalan pesat.

Pada tahun 1922 YMCA berhasil mengadakan kejuaraan nasional bola voli di Amerika Serikat. Pada saat Perang Dunia I dan II, tentara-tentara sekutu menyebarluaskan permainan ini ke negara-negara Eropa dan Asia, terutama negara-negara Perancis, Rusia, Estonia, Latvia, Cekoslowakia, Rumania, Jerman, Jepang, Cina, India dan Filipina.

Permainan bola voli di Indonesia sudah dikenal sejak tahun 1928, dibawa oleh guru-guru Belanda yang mengajar di sekolah-sekolah lanjutan. Sejak PON II di Jakarta pada tahun 1951 hingga sekarang, bola voli termasuk salah satu cabang olahraga yang resmi dipertandingkan. Pada tanggal 22 Januari 1955 di Jakarta diresmikan berdirinya Persatuan Bola Voli Seluruh

Indonesia (PBVSI) dengan menunjuk W. Y. Latumenten sebagai formatur untuk menyusun pengurus (Herry Koesyanto, 2003:7).

Dengan bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir, kemauan dan perasaan. Di samping itu kepribadian terkembang dengan baik, terutama *self control*, disiplin, rasa kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya. Prinsip permainan bola voli adalah memainkan bola dengan divoli (dipukul dengan anggota badan) dan berusaha menjatuhkan bola ke lapangan lawan dengan menyeberangkan bola lewat atas net serta mempertahankan agar bola tidak jatuh di lapangan sendiri. Lapangan permainan bola voli berbentuk persegi panjang dengan ukuran 18 meter x 9 meter, lapangan dibagi dua ukuran yang sama oleh sebuah garis tengah yang di atasnya dibentangkan net dengan ketinggian 2,43 meter untuk pemain putra dan 2,24 meter untuk pemain putri, dan terdapat dua garis serang pada masing-masing petak yang berjarak 3 meter dari garis tengah. Jumlah pemain dalam setiap regu yang sedang bermain adalah 6 orang dan 6 orang lain sebagai cadangan.



Gambar 2.2 Lapangan Bola Voli

### B. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Teknik adalah cara melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. Teknik dalam permainan bola voli dapat diartikan sebagai cara memainkan bola secara efisien dan efektif sesuai dengan peraturan yang berlaku untuk mencapai hasil yang optimal. Menurut Suharno HP (1993:12), mengatakan bahwa Teknik adalah suatu cara atau metode dalam melakukan atau melaksanakan sesuatu untuk mencari tujuan tertentu secara efektif dan efisien. Teknik dasar dalam permainan bola voli mempunyai arti yaitu suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian suatu praktek dengan sebaik mungkin untuk menyesuaikan tugas yang pasti dalam permainan bola voli.

Teknik dasar dalam permainan bola voli selalu berkembang sesuai dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi. Adapun teknik dasar permainan bola voli yang harus dikuasai dengan baik oleh semua pemain bola

voli, terdiri dari teknik dasar *service* (servis), pasing (pasing atas dan pasing bawah), *set up* (umpan), *smash* (*spike*), dan *block* (bendungan).

### **1. Teknik Gerak Dasar Tanpa Bola**

Gerak dasar tanpa bola menjadi landasan bagi pelaksanaan teknik dasar bola voli, antar lain gerakan maju, mundur, samping kiri, samping kanan, dan melompat.

### **2. Teknik Gerak Dasar dengan Bola**

Gerak dasar tanpa bola dan dengan bola merupakan satu kesatuan dalam satu rangkaian gerakan. Gerak dasar tanpa bola dilaksanakan sebagai persiapan untuk melakukan gerak dasar dengan bola.

### **3. Teknik Dasar Smash Bola Voli**

*Smash* atau *spike* adalah gerakan memukul bola yang dilakukan dengan kuat dan keras serta jalannya bola cepat, tajam dan menukik serta sulit diterima lawan apabila pukulan itu dilakukan dengan cepat dan tepat (Aip Syarifuddin, 1997 : 58). Pada teknik smash inilah letak seninya permainan bola voli , apabila pemain hendak memenangkan pertandingan maka mau tidak mau mereka harus menguasai teknik smash. Pemain yang pandai melakukan smash atau dengan istilah smasher harus memiliki kelincahan, daya ledak, timing yang tepat dan mempunyai kemampuan memukul bola yang sempurna. Pemain bola voli akan dapat melakukan berbagai variasi smash apabila pemain tersebut menguasai teknik dasar smash secara baik dan benar.

Menurut Bonnie Robinson (1985), yaitu: “Smash adalah memukul

bola ke bawah dengan kekuatan keras". Selanjutnya Roesdiyanto (1985), menjelaskan bahwa *smash* adalah: "Suatu teknik melakukan serangan terhadap regu lawan dengan mengadakan pukulan di atas *net*".

Dari kedua teori di atas dapat disimpulkan bahwa *smash* dalam permainan bola voli merupakan suatu teknik penguasaan bola yang berfungsi sebagai teknik penyerangan ke daerah lawan, dan secara umum *smash* dilakukan dengan cara melakukan lompatan yang dilanjutkan dengan pukulan terhadap bola hasil umpan seorang teman (*tosser*).

Setelah kita mengetahui dan menguasai dasar-dasar bermain bola voli, maka langkah selanjutnya yang hendak dicapai adalah hasil yang baik setelah sebelumnya melakukan berbagai rutinitas latihan. Salah satu cara yang paling efektif adalah melakukan serangan bervariasi. Serangan *smash* yang bervariasi pada perkembangan selanjutnya ternyata berkembang sesuai dengan perkembangan dan kemajuan zaman. Perkembangan itu sesuai dengan alur dan putaran/ arah bola. Menurut alur bolanya, *smash* dibedakan dalam lima macam, yaitu *normal smash/ open smash*, *semi smash*, *quick smash* *pool*, *push smash*, dan *pool straight smash* (Engkos Kosasih, 1985).

Pembahasan di bab ini hanya dibatasi pada *smash* normal karena jenis *smash* yang satu ini sangat mudah dipelajari oleh para pemain pemula, dan dasar dari segala bentuk *smash* seperti yang ada sekarang ini. Oleh sebab itu penulis memberikan tes *smash* kepada siswa (*testee*) yang mengacu pada buku Keterampilan Bermain Bola Voli dari Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi (PKJR) Depdikbud RI Jakarta, dengan teknik pelaksanaan dilakukan sebanyak lima kali kesempatan melakukan *smash*.

Dalam permainan bola voli, istilah *smash* sering juga disebut *spike*. Penggunaan istilah *smash* atau *spike* sebenarnya sama saja, selama tidak

merubah atau menggeser pengertian yang ada di dalamnya.

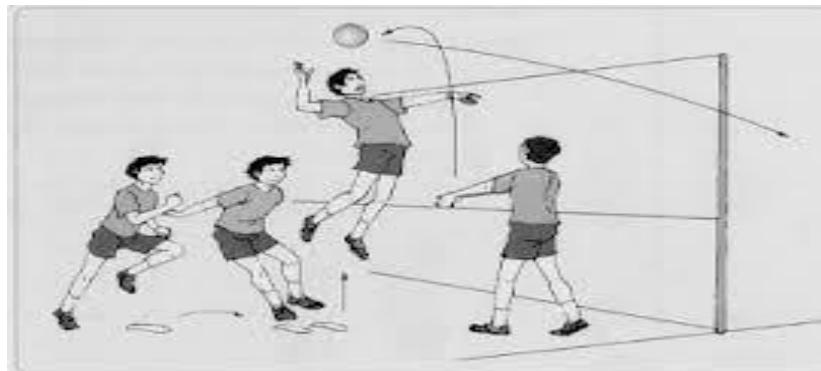
Bonnie Robinson (1985) menjelaskan tentang pengertian *smash*/*spike* adalah memukul bola ke bawah dengan kekuatan yang keras.

*Spike* atau *smash* merupakan teknik yang digunakan untuk menyerang di atas *net*, dimana serangan ini sangat menentukan sekali dalam pencapaian nilai untuk kemenangan regu. Bentuk penyerangan ini dalam pelaksanaannya harus dilakukan dengan lompatan yang setinggi-tingginya, kemudian memukul bola yang posisinya lebih tinggi dari *net* dengan tenaga-tenaga ke daerah lawan (Soekardjo, 1983).

Dari beberapa definisi *smash* di atas, dapat disimpulkan bahwa *smash* merupakan teknik dasar dalam permainan bola voli yang digunakan untuk menyerang pertahanan lawan. Smash juga merupakan bentuk serangan yang efektif untuk mendapatkan kemenangan dalam bola voli. Ada hal yang perlu mendapat perhatian dalam melakukan smash, yaitu awalan, tolakan, saat bola di atas net, dan pendaratan. Adapun cara sederhana melakukan teknik dasar smash sebagai berikut

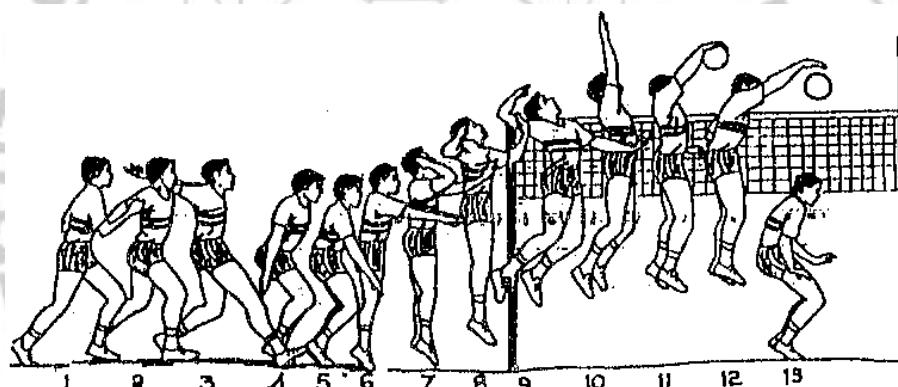
- a. Berdiri sikap melangkah menghadap ke arah *net*.
- b. Berat badan pada kaki depan, Pandangan ke arah depan
- c. Gerak awalan, melangkah sebelum melakukan tolakan biasanya dilakukan paling sedikit dua langkah dan langkah terakhir lebar
- d. Gerak tolakan, menolak dengan kedua kaki ke atas dibantu dengan ayunan kedua lengan ke depan
- e. Gerakan saat bola di atas *net*, bola dipukul dengan telapak tangan pada bagian atas bola bersamaan dengan pergelangan tangan diaktifkan.
- f. Gerakan mendarat, mendarat dengan kedua ujung telapak kaki

bersamaan,kedua lutut mengeper,kedua lutut direndahkan,berat badan dibawa ke depan.Kedua lengan di depan samping badan.



Gambar 2.3 Tahapan gerakan *smash* bola voli M, Yunus. 1992

#### 4. Analisis Gerakan Dalam *Smash* Normal



Gambar 2.4: Rangkaian gerakan teknik smash/ spike M, Yunus. 1992

Gambar di atas menjelaskan tentang proses gerakan dalam melakukan *smash/ spike*. Lebih lanjut, berikut penulis uraikan satu per satu teknik dalam melakukan *smash/ spike* berdasarkan gambar di atas.

##### a. Sikap permulaan

*Smasher* mengambil sikap siap normal berjarak 3–4 meter sedikit bersudut atau tegak lurus dengan *net*. Badan harus setimbang labil dan perhatian harus selalu ke arah bola.

**b. Awalan**

Setelah bola yang diumpan mencapai titik tertinggi, mulailah langkah awalan ke arah bola. Awalan ini untuk menambah tinggi loncatan ke atas, menentukan tempat yang tepat untuk menolak ke atas, dan penyesuaian jarak *smasher* dengan bola agar.

Awalan dilakukan tiga langkah dengan irama dari lambat ke cepat. Langkah terakhir merupakan lompatan kecil dua kaki diteruskan meloncat ke atas secara kontinyu dan tidak boleh terputus. Arah dan kecepatan awalan ditentukan oleh letak, kecepatan, dan parabol jalannya bola. *Smasher* yang tidak kidal awalan dimulai langkah kaki kiri. Kedua lengan saat melakukan awalan diayunkan secara wajar untuk menjaga keseimbangan badan. Pada saat langkah akhir kaki kanan, kedua lengan diayunkan ke belakang, sedikit membengkok dan agak diputar ke kanan, kemudian segera disusul dengan cepat oleh kaki kiri yang letaknya sedikit di depan kaki kanan.

Jarak kedua kaki berkisar antara 30–40 cm. Makin besar tenaga awalan, letak kaki kiri makin di depan kaki kanan untuk membebani gerakan di depan badan dan mengubah gerakan horizontal ke vertikal.

**c. Tolakan**

Setelah menumpu dua kaki, badan merendah, lutut ditekuk bersudut antara  $90^0$ – $108^0$ , kedua lengan terletak di samping belakang badan, segeralah kedua kaki menolak ke atas secara eksplosif dengan bantuan ayunan kedua lengan dari arah belakang ke depan atas.

Sebelum meloncat, badan diputar sedikit ke arah tangan pemukul agar tangan pemukul mempunyai *amplitude* gerakan sendi bahu dalam ayunan yang besar dan luas.

Pada saat meloncat, pinggang diluruskan, dada ke depan sehingga badan membuat busur untuk menambah lentingan dan lecutan pada saat mencambuk bola.

#### **d. Sikap saat di udara**

Perlu diperhatikan, setelah kaki menolak ke atas maka kedua kaki dalam keadaan rileks. Tangan pemukul berada di samping atas, kepala agak ke belakang dalam keadaan rileks siap untuk mencambuk bola. Siku tangan pemukul di atas samping telinga dan agak ditekuk sedikit. Tangan kiri diangkat di depan atas sampai kepala untuk menjaga keseimbangan badan selama melayang di udara. Sikap pada saat di udara diusahakan sedemikian rupa bola berada di depan atas *smasher* dengan jari-jari sejangkauan lengan pemukul. Segeralah tangan dilecukkan pada bola bagian atas belakang dengan pola aktif.

Lecutan diusahakan setinggi dan secepat mungkin. Lecutan lengan yang berpangkal di sendi bahu dan yang lebih aktif di siku dan polspun ditambah putaran badan ke kanan sedikit yang dapat menambah *amplitude* ayunan lengan, mengakibatkan tenaga lecuk lengan menjadi lebih besar. Perkenaan bola dengan tapak tangan yang berbentuk cekungan pada bagian atas belakang bola disusul gerakan pola yang aktif.

Pukulan yang betul mengakibatkan bola *top spin*, serta secepatnya bergerak menurun. Hasil pukulan akan lebih baik lagi jika lecutan lengan diikuti membungkukkan badan, sendi siku dan pola aktif dalam proses melecut. Gerakan lecutan tangan, pola, dan badan lurus ialah kesatuan gerakan yang selaras, utuh, terkoordinir, sehingga menghasilkan *power*. Lengan pemukul saat perkenaan bola dalam melecut membuat sudut  $\pm 45^0$  dengan garis horizontal tanah.

#### e. Sikap Akhir

Setelah bola berhasil dipukul, maka *smasher* akan segera mendarat kembali di tanah. Perlu diperhatikan bahwa saat mendarat harus dengan dua kaki dan dalam keadaan lentur atau mengeper. Tempat mendarat diusahakan sedekat mungkin/ pada tempat melakukan tolakan. *Smasher* segera mengambil sikap normal untuk memainkan bola kembali setelah mendarat.

### C. Hakikat Mengajar dan Pembelajaran

#### 1. Pengertian Mengajar

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan atau keterampilan yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan atau ketangkasan. Kegiatan mengajar meliputi penyampaian pengetahuan, menularkan sikap, kecakapan atau keterampilan yang diatur sesuai dengan lingkungan dan menghubungkannya dengan subyek yang sedang belajar. Untuk memberikan batasan mengajar, berikut ini disajikan defenisi mengajar yang dikemukakan

oleh beberapa ahli :

- a. Menurut Rusli lutan(1988:376) pengajaran merupakan seperangkat kegiatan sengaja dan berencana dari seorang atau person (P) yang memiliki kelebihan pengetahuan atau keterampilan untuk disampaikan kepada orang lain sebagai sasaran atau obyek (O), yang belum berkembang pengetahuan, keterampilan atau bahkan sifat-sifat biologis tertentu, dan informasi atau keterampilan itu disampaikan melalui saluran atau metode tertentu, yang kemudian mendapat respon dari objek sekaligus berperan sebagai subyek.
- b. Menurut Chauhan (dalam Husdarta & Yudha M. Saputra,2000:3) mengajar adalah upaya guru dalam memberikan ransangan, bimbingan pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar.

Berdasarkan batasan-batasan mengajar diatas dapat disimpulkan bahwa, mengajar merupakan suatu kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat beberapa komponen yang saling berkaitan yang bertujuan untuk mempengaruhi atau meningkatkan pengetahuan atau keterampilan siswa menjadi lebih baik. Ditinjau dari pelaksanaannya, unsur pokok dalam proses mengajar terdiri beberapa elemen yaitu “ (1) guru yang berpengalaman dan terampil, (2) siswa yang sedang berkembang (3) informasi atau keterampilan, (4) saluran atau metode penyampaian informasi dan (5) respon atau perubahan perilaku pada siswa (Rusli Lutan,1988:376). Hal yang terpenting dan diperhatikan dalam mengajar yaitu, guru guru harus mampu membelajarkan siswa menjadi aktif melaksanakan tugas ajar yang diberikan. Apabila siswa

aktif melaksanakan tugas ajar yang diberikan, maka akan menjadi perubahan-perubahan kearah positif dan tujuan mengajar akan tercapai dengan baik.

## 2. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berubah tingka laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. (KBBI, 1996: 14). Sependapat dengan pernyataan tersebut Sutomo (1993: 68) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain. (Soetomo, 1993: 120).

Pasal 1 Undang-undang No. 20 tahun 2000 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Jadi pembelajaran adalah proses yang disengaja yang menyebabkan siswa belajar pada suatu lingkungan belajar untuk melakukan kegiatan pada situasi tertentu.

Istilah pembelajaran atau proses pembelajaran dalam keseharian di sekolah-sekolah sering dipahami sama dengan proses belajar mengajar dimana didalamnya ada interaksi pendidik dan peserta didik dan antara sesama peserta didik untuk mencapai suatu tujuan yaitu terjadinya perubahan

sikap dan tingkah laku peserta didik. Pembelajaran mengubah masukan yang berupa peserta didik yang belum terdidik menjadi peserta didik yang terdidik.

Pembelajaran merupakan padanan kata dari istilah instruction, yang mengandung arti lebih luas dari pengajaran (Sadiman dalam Depdiknas, 2003: 7). Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subyek didik yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subyek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam pendidikan (education) tetapi juga dalam pelatihan (training) (Depdiknas, 2003: 7).

Permendiknas No.41 Tahun 2007 tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang dikutip oleh Widodo (2008: 15) pembelajaran diartikan sebagai suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran yang terjadi pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

### **3. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran adalah suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk

tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Proses pembelajaran adalah proses membantu siswa belajar, yang ditandai dengan perubahan perilaku baik dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Seorang guru hanya dapat dikatakan telah melakukan kegiatan pembelajaran jika terjadi perubahan perilaku pada diri peserta didik sebagai akibat dari kegiatan tersebut. Ada hubungan fungsional antara perbuatan guru dengan perubahan perilaku peserta didik (Kartadinata, 1997: 75).

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dikatakan sebagai dampak dari proses pembelajaran. Dampak pembelajaran adalah hasil belajar yang segera dapat diukur, yang terwujud dalam hasil evaluasi pembelajaran. Dampak pembelajaran dapat dibedakan atas dampak intruksional (instructional effect) dan dampak tak langsung atau dampak iringan (nurturant effect). Dampak langsung adalah dampak yang ditimbulkan oleh kegiatan pembelajaran yang telah diprogramkan sebelumnya, sedangkan dampak iringan muncul sebagai pengaruh atau terjadi sebagai pengalaman dari lingkungan belajar. Menurut (Kartadinata (1997), dampak iringan bisa berwujud dalam bentuk pemahaman, apresiasi, sikap, motivasi, kesadaran, keterampilan sosial, dan perilaku sejenis lainnya.

Di dalam proses pembelajaran guru tidak sekedar bertugas mentransfer pengetahuan, sikap dan keterampilan. Proses pembelajaran dipandang sebagai proses membantu peserta didik belajar, membantu peserta didik mengembangkan dan mengubah perilaku (kognitif, afektif dan psikomotorik); membantu menerjemahkan semua aspek tersebut ke dalam perilaku-perilaku

yang berguna dan bermakna.

Merujuk pada tulisan Hamzah B. Uno (2008) berikut ini dikemukakan beberapa pengertian tujuan pembelajaran yang dikemukakan oleh para ahli, yaitu sebagai berikut:

- a. Robert F. Mager (1962) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah perilaku yang hendak dicapai atau yang dapat dikerjakan oleh siswa pada kondisi dan tingkat kompetensi tertentu.
- b. Kemp (1977) dan David E. Kapel (1981) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan yang spesifik yang dinyatakan dalam perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan.
- c. Henry Ellington (1984) bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang diharapkan dapat dicapai sebagai hasil belajar.
- d. Oemar Hamalik (2005) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsung pembelajaran.

Upaya merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Nana Syaodih Sukmadinata (2002) mengidentifikasi 4 (empat) manfaat dari tujuan pembelajaran, yaitu:

- a. Memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri;
- b. Memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar;

- c. Membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran;
- d. Memudahkan guru mengadakan penilaian.

Dalam Permendiknas RI No. 52 Tahun 2008 tentang Standar Proses disebutkan bahwa tujuan pembelajaran memberikan petunjuk untuk memilih isi mata pelajaran, menata urutan topik-topik, mengalokasikan waktu, petunjuk dalam memilih alat-alat bantu pengajaran dan prosedur pengajaran, serta menyediakan ukuran (standar) untuk mengukur prestasi belajar siswa.

#### **4. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

Siedentop (1991), seorang pakar pendidikan jasmani dari Amerika Serikat, mengatakan bahwa dewasa ini pendidikan jasmani dapat diterima secara luas sebagai model “pendidikan melalui aktivitas jasmani”, yang berkembang sebagai akibat dari merebaknya telaahan pendidikan gerak pada akhir abad ke-20 ini dan menekankan pada kebugaran jasmani, penguasaan keterampilan, pengetahuan, dan perkembangan sosial. Secara ringkas dapat dikatakan bahwa: "pendidikan jasmani adalah pendidikan dari, tentang, dan melalui aktivitas jasmani".

Menurut Jesse Feiring Williams (1999; dalam Freeman, 2001), pendidikan jasmani adalah sejumlah aktivitas jasmani manusiawi yang terpilih sehingga dilaksanakan untuk mendapatkan hasil yang diinginkan. Pengertian ini didukung oleh adanya pemahaman bahwa:

*„Manakah pikiran (mental) dan tubuh disebut sebagai dua unsur yang terpisah, pendidikan, pendidikan jasmani yang menekankan pendidikan fisikal... melalui pemahaman sisi kealamian fitrah manusia ketika sisi keutuhan individu adalah suatu fakta yang tidak*

*dapat dipungkiri, pendidikan jasmani diartikan sebagai pendidikan melalui fisikal. Pemahaman ini menunjukkan bahwa pendidikan jasmani juga terkait dengan respon emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika.'*

Pendidikan melalui fisikal maksudnya adalah pendidikan melalui aktivitas fisikal (aktivitas jasmani), tujuannya mencakup semua aspek perkembangan kependidikan, termasuk pertumbuhan mental, sosial siswa. Manakala tubuh sedang ditingkatkan secara fisik, pikiran (mental) harus dibelajarkan dan dikembangkan, dan selain itu perlu pula berdampak pada perkembangan sosial, seperti belajar bekerjasama dengan siswa lain. Rink (1985) juga mendefinisikan pendidikan jasmani sebagai "pendidikan melalui fisikal", seperti:

*'Kontribusi unik pendidikan jasmani terhadap pendidikan secara umum adalah perkembangan tubuh yang menyeluruh melalui aktivitas jasmani. Ketika aktivitas jasmani ini dipandu oleh para guru yang kompeten, maka hasil berupa perkembangan utuh insani menyertai perkembangan fisikal-nya. Hal ini hanya dapat dicapai ketika aktivitas jasmani menjadi budaya dan kebiasaan jasmani atau pelatihan jasmani.'*

Pendapat lain namun dalam ungkapan yang senada, seperti diungkapkan. Barrow (2001; dalam Freeman, 2001) adalah bahwa pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai pendidikan tentang dan melalui gerak insani, ketika tujuan kependidikan dicapai melalui media aktivitas otot-otot. Dalam menempatkan posisi pendidikan jasmani, diyakini pula bahwa kontribusi pendidikan jasmani hanya akan bermakna ketika pengalaman - pengalaman gerak dalam pendidikan jasmani berhubungan dengan proses kehidupan seseorang secara utuh di

masyarakat. Manakala pengalaman dalam pendidikan jasmani tidak memberikan kontribusi pada pengalaman kependidikan lainnya, maka pasti terdapat kekeliruan dalam pelaksanaan program pendidikan jasmaninya.

James A.Baley dan David A.Field (2001; dalam Freeman, 2001) menekankan bahwa pendidikan fisikal yang dimaksud adalah aktivitas jasmani yang membutuhkan upaya yang sungguh-sungguh. Lebih lanjut kedua ahli ini menyebutkan bahwa:

*'Pendidikan jasmani adalah suatu proses terjadinya adaptasi dan pembelajaran secara organik, neuromuscular, intelektual, sosial, kultural, emosional, dan estetika yang dihasilkan dari proses pemilihan berbagai aktivitas jasmani.'*

Aktivitas jasmani yang dipilih disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai dan kapabilitas siswa. Aktivitas fisikal yang dipilih ditekankan pada berbagai aktivitas jasmani yang wajar, aktivitas jasmani yang membutuhkan sedikit usaha sebagai aktivitas rekreasi dan atau aktivitas jasmani yang sangat membutuhkan upaya keras seperti untuk kegiatan olahraga kepelatihan atau prestasi.

Pendidikan jasmani memusatkan diri pada semua bentuk kegiatan aktivitas jasmani yang mengaktifkan otot-otot besar (gross motorik), memusatkan diri pada gerak fisikal dalam permainan, olahraga, dan fungsi dasar tubuh manusia. Dengan demikian, Freeman (2001:5) menyatakan pendidikan jasmani dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok bagian, yaitu:

- a. Pendidikan jasmani dilaksanakan melalui media fisikal, yaitu: beberapa aktivitas fisikal atau beberapa tipe gerakan tubuh.

- b. Aktivitas jasmani meskipun tidak selalu, tetapi secara umum mencakup berbagai aktivitas gross motorik dan keterampilan yang tidak selalu harus didapat perbedaan yang mencolok.
- c. Meskipun para siswa mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisikal ini, tetapi keuntungan bagi siswa tidak selalu harus berupa fisikal, non-fisikal pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif.

Secara utuh, pemahaman yang harus ditangkap adalah: pendidikan jasmani menggunakan media fisikal untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik pendidikan jasmani seperti ini tidak terdapat pada matapelajaran lain, karena hasil kependidikan dari pengalaman belajar fisikal tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja.

Tentu, pendidikan jasmani tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif. Beberapa ahli dalam bidang pendidikan jasmani dan olahraga, Syer & Connolly (1984); Clancy (2006); Begley (2007), menyebutkan hal senada bahwa “tubuh adalah tempat bersemayamnya pikiran.” Ada unsur kesatuan pemahaman antara tubuh dengan pikiran.

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil belajar yang diperoleh melalui proses belajar dan dipengaruhi oleh faktor yang bersifat internal dan eksternal. Perubahan yang terjadi biasanya dapat dilihat dengan meningkatnya kemampuan yang dicapai seseorang. Pengertian hasil belajar adalah segala sesuatu yang diperoleh, dikuasai atau merupakan hasil proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009: 3) mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dimyati dan Mudjiono (2006: 3-4) juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Benjamin S. Bloom (Dimyati dan Mudjiono, 2006

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

- a. Dimyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi

pelajaran.

- b. Djamarah dan Zain (2006) hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar.
- c. Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu.
- d. Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung.
- e. Winkel (dikutip oleh Purwanto, 2010) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.
- f. Sudjana (2010) menyatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.
- g. Suprijono (2009) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan

penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan belajar melalui pembelajaran. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Benjamin S. Bloom (Dimyati dan Mudjiono, 2006: 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. 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.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

## 2. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua jenis saja, yaitu faktor intern dan ekstern. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses belajar individu sehingga menentukan kualitas hasil belajar.

### a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Di dalam membicarakan faktor intern ini, akan dibahas menjadi tiga faktor, yaitu : faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

#### 1. Faktor Jasmaniah

##### a) Faktor kesehatan

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan, olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) Cacat tubuh

Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu. Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2. Faktor Psikologis

Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah : intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.

a) Intelegensi

Menurut J. P. Chaplin, intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itupun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan obyek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus

mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, usahakanlah bahan pelajaran selalu menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi atau bakatnya.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.

d) Bakat

Bakat atau aptitude menurut Hillgard adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik, misalnya akan lebih cepat dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang/tidak berbakat di bidang itu.

e) Motif

Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorong.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Misalnya anak dengan kakinya sudah siap untuk berjalan, tangan dengan jari-jarinya sudah siap untuk menulis, dengan otaknya sudah siap untuk berpikir abstrak, dan lain-lain. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus-menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran. Dengan kata lain anak yang sudah siap (matang) belum dapat melaksanakan kecakapannya sebelum belajar. Belajarnya akan lebih berhasil jika anak sudah siap (matang). Jadi kemajuan baru untuk memiliki kecakapan itu tergantung dari kematangan dan belajar.

g) Kesiapan

Kesiapan atau readiness menurut Jamies Drever adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu

timbul dari dalam diri seeseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

### 3. Faktor Kelelahan

Kelelahan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlahat dengan lemah lung lainnya tubuh dan timbul kecenderungan membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/kurang lancar pada bagian-bagian tertentu. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang. Kelelahan ini sangat terasa pada bagian kepala dengan pusing-pusing sehingga sulit untuk berkonsentrasi, seolah-olah otak kehabisan daya untuk bekerja. Kelelahan baik secara jasmani maupun rohani dapat dihilangkan dengan cara-cara sebagai berikut : Tidur; Istirahat, Mengusahakan variasi dalam belajar, juga dalam bekerja; Menggunakan obat-obatan yang bersifat melancarkan peredaran darah, misalnya obat gosok; Rekreasi dan ibadah teratur; Olahraga secara teratur; Mengimbangi makan dengan makanan yang memenuhi syarat-syarat kesehatan, misalnya

yang memenuhi empat sehat lima sempurna; Jika kelelahan sangat serius cepat-cepat menghubungi seorang ahli, misalnya dkter, psikiater, konselor, dan lain-lain.<sup>1</sup>

b. Faktor eksternal

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1. Lingkungan sosial

- a) Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar seorang siswa. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi siswa untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi siswa untuk belajar.
- b) Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa akan mempengaruhi belajar siswa. Lingkungan siswa yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa, paling tidak siswa kesulitan ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan yang belum dimilikinya.
- c) Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat

mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat memberi dampak terhadap aktivitas belajar siswa. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu siswa melakukan aktivitas belajar dengan baik.

2. Lingkungan nonsosial.

- a) Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Sebaliknya, bila kondisi lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar siswa akan terhambat.
- b) Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan dua macam. Pertama, hardware, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga, dan lain sebagainya. Kedua, software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus, dan lain sebagainya.
- c) Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke siswa). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan usia perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan

kondisi perkembangan siswa. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar siswa, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi siswa

## **E. Pembelajaran dengan Media Gambar Instruksional**

### **1. Pengertian Media Gambar Gambar Instruksional**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harafiah berarti “perantara atau penyalur”. Menurut Yusuf Hadi Miarsa seperti dikutip Dwi Rianarwati (2006: 8), media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga bisa mendorong terjadinya proses belajar pada siswa.

Sedangkan menurut Gagne (Arief S. Sadiman, 2007: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Selain itu media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya, salah satunya adalah media visual yaitu media gambar.

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana (Arief S. Sadiman, 1986: 29). Menurut Sudjana (2007: 68), pengertian media gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar.

Sedangkan Azhar Arsyad (1995: 83), mengatakan bahwa media gambar adalah berbagai peristiwa atau kejadian, objek yang dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, simbol-simbol, maupun gambaran. Menurut Azhar Arsyad (2009: 2), disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang pengembangan media pembelajaran

## 2. Tujuan Perumusan Media Gambar

Dalam proses belajar mengajar, tujuan instruksional merupakan faktor yang sangat penting. Tujuan ini merupakan pernyataan yang menunjukkan perilaku yang harus dapat dilakukan siswa setelah ia mengikuti proses instruksional tertentu. Dengan tujuan seperti itu, baik guru maupun siswa dapat mengetahui dengan pasti perilaku apa yang harus dapat dilakukan siswa setelah proses instruksional selesai. Dalam

perumusan tujuan ada dua jenis tujuan intruksional, yaitu tujuan intruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Tujuan instruksional umum adalah tujuan akhir dari suatu kegiatan instruksional.

Tujuan instruksional khusus merupakan penjabaran dari tujuan instruksional umum. Sebelum mencapai tujuan instruksional umum terlebih dahulu kita harus mencapai semua tujuan instruksional khusus. Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik ada beberapa ketentuan yang perlu diingat berikut ini.

- a. Tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa bukan berorientasi kepada guru. Hal yang perlu dinyatakan dalam tujuan harus perilaku yang dapat dilakukan atau yang diharapkan dapat dilakukan siswa setelah proses instruksional selesai. Jadi, tujuan ini harus berorientasi kepada hasil akhir setelah siswa mengikuti kegiatan instruksional.
- b. Tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja operasional. Artinya, kata kerja itu menunjukkan perbuatan yang dapat diamati atau yang hasilnya dapat diukur.

Istilah Media Instruksional dipakai atas dasar dari dimensi proses instruksional yang sesungguhnya mencakup unsur-unsur normatif. Dan dari beberapa pengertian yang ada, dapat disimpulkan bahwa media instruksional edukatif adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk mencapai proses dan hasil instruksional secara efektif dan efisien, serta

tujuan instruksional dapat dicapai dengan mudah. Adapun ciri-ciri media instruksional adalah:

- a. Identik dengan alat peraga langsung dan tidak langsung.
- b. Digunakan dalam proses komunikasi instruksional.
- c. Merupakan alat yang efektif dalam instruksional.
- d. Memiliki muatan normatif bagi kepentingan pendidikan.
- e. Erat kaitannya dengan metode mengajar, khususnya komponen-komponen sistem instruksional lainnya

Peranan dan fungsi media instruksional edukatif sangat dipengaruhi oleh ruang, waktu, pendengar (penerima pesan atau peserta didik) serta sarana dan prasarana yang tersedia, di samping sifat dari media instruksional edukatif. Peranan media instruksional edukatif:

- a. Mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- b. Mengatasi batas-batas ruang kelas.
- c. Mengatasi kesulitan apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil.
- d. Mengatasi gerak benda secara cepat atau terlalu lambat, sedangkan proses gerakan itu menjadi pusat perhatian peserta didik.
- e. Mengatasi hal-hal yang terlalu kompleks dapat dipisahkan bagian demi bagian untuk diamati secara terpisah.
- f. Mengatasi suara yang terlalu halus untuk didengar secara langsung melalui telinga
- g. Mengatasi peristiwa-peristiwa alam. Memungkinkan terjadinya kontak

langsung dengan masyarakat atau dengan keadaan alam sekitar

- h. Memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.
- i. Membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

