**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Sehingga Sadiman, dkk (2012:7) menyatakan bahwa:

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Hal senada di kemukakan oleh Karim (2007:6) yaitu:

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan, dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sibelajar sehingga dapat mendorong terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

 Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

1. **Fungsi Media Pembelajaran**

Penggunaan media pada proses pembelajaran sangatlah penting. Tanpa penggunaan media yang tepat sangat sulit materi pelajaran tersampaikan dengan baik. Maka media berfungsi sebagai berikut:

Menurut Miarso (2004:458) berbagai kajian teoretik maupun empirik menunjukkan kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak kita, sehingga otak kita dapat berfungsi secara optimal.
2. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para mahasiswa.
3. Media dapat melampui batas ruang kelas.
4. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara mahasiswa dan lingkungannya.
5. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
9. Media memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
10. Media meningkatkan kemampuan keterbacaan baru *(new literacy),* yaitu kemampuan untuk membedakan dan menafsirkan objek, tindakan, dan lambing yang tampak, baik yang alami maupun buatan manusia, yang terdapat dalam lingkungan.
11. Media mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkannya kesadaran akan dunia sekitar.
12. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri dosen maupun mahasiswa.

Menurut Syukur (2005:28) kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar secara umum adalah sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis/lisan)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasidapat mengatasi sikap pasif anak didik.
4. Dengan sifat yang unik pada setiap anak didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan apabila semuanya harus diatasi sendiri. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam: a) Memberikan perangsang yang sama. b) Mempersamakan pengalaman. c) Menimbulkan persepsi yang sama.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas mengenai fungsi media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai peranan penting yakni sebagai alat bantu yang dapat merangsang dan meningktakan motivasi belajar siswa sehingga suasana pembelajaran lebih efektif dan tujuan pembelajaran akan terpacai.

1. **Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media dalam pembelajaran dapat dibedakan dari jenisnya Sadiman, dkk (2012:28) mengelompokkan media ke tiga jenis, yaitu:

1. Media grafis (gambar/foto, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta dan globe, papan flannel, papan buletin),
2. Media audio (radio, alat perekam pita magnetic, laboratorium bahasa)
3. Media proyeksi diam (film bingkai, film rangkai, media transparansi, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, film gelang, televise, video, permainan dan simulasi).
4. **Pemilihan Media**

Adanya berbagai macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, maka pada saat guru akan menggunakannya harus memilih media mana yang paling tepat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sebagai pedoman pemilihan media pembelajaran, menurut Heinich (1992) dalam Mulyatiningsih (2014:190) mengusulkan proses perencanaan, seleksi, dan penggunaan media dengan menggunakan model ASSURE, yaitu:

*Analyze learner characteristics* (menganalisis karakteristik pebelajar), *State objective* (menyatakan atau merumuskan tujuan pembelajaran), s*elect* *or modify media* (memilih, memodifikasi, atau merancang dan mengembangkan materi dan media yang tepat), *utilize* (menggunakan materi dan media), *Require learner response* (meminta tanggapan dari siswa), *and evaluate* (mengevaluasi proses pembelajaran).

Sedangkan menurut Karim (2007:15) dapat mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

* 1. Sebelum memilih media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik untuk semua tujuan. Tiap media tentu mempunyai kebaikan dan kelemahan, serta keserasian tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.
	2. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif. Artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan keefektifan belajar peserta didik, bukan karena kesenangan guru atau sekedar selingan.

Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran guru harus merencanakan dengan baik yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, agar siswa dengan mudah memahami materi pelajaran.

1. **Buku elektronik**
2. **Pengertian Buku Elektronik**

Buku Elektronik *(E-Book)* merupakan versi elektronik dari buku. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang dapat berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang juga dapat berwujud teks atau gambar. Buku elektronik *(E-Book)* diminati karena ukurannya yang lebih kecil bila dibandingkan dengan buku, dan juga umumnya memiliki fitur pencarian, sehingga kata-kata dalam buku dapat elektronik dengan cepat dicari dan ditemukan.

 Buku elektronik *(E-Book)* pada prinsipnya adalah distribusi dari apa yang termuat dalam sebuah buku kedalam bentuk elektronik. Jika buku pada umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang dapat berwujud teks atau gambar.

 Hawkins (2000) dalam sawyer ([online](http://libres.curtin.edu.au,2012)) menyatakan “Buku elektronik dapat diartikan sebagai materi buku yang dibuat dalam format elektronik”. Ahmad husein dalam buku elektronik (ahmadhusein.com.2012) mendefinisikan “Buku Elektronik sebagai sebuah versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada perangkat komputer atau perangkat genggam”. Berdasarkan pengungkapan pendapat para tokoh mengenai defenisi buku elektronik dapat diambil kesimpulan yang menjadi landasan pemikiran bagi penelitian ini diantaranya :

1. Buku elektronik adalah perangkat lunak yang bersifat elektronik (digital) yang merupakan distribusi dari buku cetak yang selama ini dikenal.
2. Buku elektronik merupakan sebuah perangkat mudah genggam yang dapat dioperasikan menggunakan perangkat komputer .
3. **Kelebihan buku elektronik**

 Raharjo (2002:3) mengemukakan keuntungan dari buku elektronik adalah : mudah dibawa, tidak lapuk, mudah diproses, dapat dimanfaatkan oleh orang yang tidak dapat membaca, penggandaan buku elektronik sangat mudah dan murah. Mudah di distribusikan, dapat dilihat dari penjelasan dibawah ini :

1. Mudah dibawa

Beberapa buku dalam format buku elektronik dapat dibawa dengan mudah, sementara itu membawa buku dalam format cetak sangat berat.

1. Tidak lapuk

Buku elektronik tidak menjadi lapuk layaknya buku biasa. Format digital dari buku elektronik dapat bertahan sepanjang masa dengan kualitas yang tidak berubah.

1. Mudah diproses

Isi dari buku elektronik dapat dilacak, di-*search* dengan mudah dan Cepat. Hal ini sangat bermanfaat bagi orang yang melakukan studi literature.

1. Dapat dimanfaatkan oleh orang yang tidak dapat membaca

Karena format buku elektronik dapat diproses oleh komputer, maka isi dari buku elektronik dapat “dibacakan” oleh sebuah komputer dengan menggunakan *text to speech synthesizer.*

1. Penggandaan (duplikasi,*copying*)

Buku elektronik sangat mudah dan murah. Untuk membuat ribuan *copy* dari buku elektronik dapat dilakukan dengan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang sangat mahal.

1. Mudah didistribusikan

Pendistribusian dapat menggunakan media elektronik seperti

internet.

 Manfaat kemudahan-kemudahan di atas membuat buku elektronik menjadi alternatif baru dalam penyampaian materi pelajaran kepada siswa. Sistem buku elektronik yang dapat bersifat interaktif membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena siswa akan terangsang untuk belajar.

1. **Format Buku Elektronik**

 Buku elektronik disajikan dalam berbagai bentuk format. Popularitas umumnya bergantung pada ketersediaan berbagai buku elektronik dalam format tersebut dan mudahnya piranti lunak yang digunakan untuk membaca jenis format diperoleh. Beberapa format buku elektronik yang umumnya dikenal adalah Teks polos*, PDF, JPEG, LIT, HTML, dan Open Elektronic* *Book Package* ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com), 2012), dimana penjelasannya sebagai berikut :

1. Teks polos

Teks polosadalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap piranti lunak menggunakan komputer personal. Untuk beberapa *mobil device*, format dapat dibaca menggunakan piranti lunak yang lebih dahulu diinstal.

1. *Portable Document Format (PDF)*

Format PDF memberikan kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, pranala luar dan juga multimedia.

1. *Joint Photographhic Expert Group* *(JPEG)*

Seperti halnya format gambar lainnya, format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya, oleh karena itu format ini umumnya popular bukan untuk buku elektronik yang memiliki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik atau manga yang proporsinya lebih didominasi oleh gambar.

1. *Literature* *(LIT)*

Format LIT merupakan format dari Microsoft Reader yang memungkinkan teks dalam buku elektronik disesuaikan dengan lebar layar mobile device yang digunakan untuk membacanya. Format ini memiliki kelebihan bentuk huruf yang nyaman untuk dibaca.

1. *Hyper Text Markup Lengauge (HTML)*

Dalam format HTML gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.

1. *Format Open Elektronic Book Package*

 Format ini dikenal pula sebagai *Open Packaging Format (OPF) FlipBook.* OPF adalah suatu format buku elektronik yang berbasis pada XML (Extensible Markup Lengauge) yang dibuat oleh sistem buku elektronik. Buku elektronik dalam format ini dikenal saat *FlipBook* dikenal sebagai piranti lunak penyaji menampilkan buku dalam format 3 dimensi yang bias dibuka-buka(*flipping)*. Saat ini untuk melihat buku elektronik dalam format OPF sehingga diperoleh rasa benar-bnar membaca buku (*flipping experience)* diperlukan piranti lunak penyaji pada sisi klien atau pengguna.

1. **Hasil Belajar**

 Belajar dan mengajar sebagai aktifitas utama disekolah meliputi tiga unsur, yaitu tujuan pengajaran, pengalaman belajar mengajar dan hasil belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai siswa setelah mengalami proses belajar dalam waktu tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, hal ini berdasarkan pendapat Sudjana (2006:33) bahwa “hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

 Arikunto (2001:7) mengemukakan bahwa “hasil belajar merupakan penilaian yang bertujuan untuk melihat kemajuan peserta didik dalam menguasai yang telah dipelajari dan ditetapkan”. Selanjutnya Hamalik (2003:53) mengemukakan “hasil belajar tampak sebagai perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan”.

 Mengacu pada pendapat diatas, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupkan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran untuk materi yang diajarkan sehingga dapat dipahami siswa.

Sementara Rusman (2013:123) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik”.

Berdasarkan pada pendapat tersebut, hasil belajar merupakan hasil yang dicapai seseorang setelah melakukan kegiatan belajar. Hasil belajar ini merupakan penilaian yang dicapai seorang siswa untuk mengetahui pemahaman tentang bahan pelajaran atau materi yang diajarkan.

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

 Hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dalam diri maupun yang berasal dari luar diri siswa. Pengenalan terhadap faktor-faktor tersebut penting dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya. Disamping itu, diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, akan dapat diidentifikasi faktor yang menyebabkan kegagalan bagi siswa sehingga dapat dilakukan antisipasi atau penanganan secara dini agar siswa tidak gagal dalam belajarnya atau mengalami kesulitan belajar.

 Faktor-faktor yang mempenagaruhi hasil belajar menurut Munadi (2008) dalam Rusman (2013) meliputi “Faktor Internal dan Faktor Eksternal”:

1. Faktor internal
	* + - 1. Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisikologis, seperti kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya.

* + - * 1. Faktor psikologis

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya.

1. Faktor eksternal
	* + - 1. Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban, dan lain-lain.

* + - * 1. Faktor Instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yakni fisiologis dan psikologis, sedangkan faktor eksternal yakni lingkungan dan instrumental.

1. **Teknologi Informasi dan komunikasi**

Menurut Munir (2008:16), “Teknologi informasi menekankan pada pelaksanaan dan pemprosesan data seperti menangkap, mentransmisikan, menyimpan, mengambil, memanipulasi, atau menampilkan data menggunakan perangkat-perangkat teknologi elektronik terutama komputer”. Makna teknologi informasi tersebut belum menggambarkan secara langsung keterkaitannya dengan sistem komunikasi, namun lebih pada pengolahan data dan informasi. Teknologi komunikasi menekankan pada penggunaan perangkat teknologi elektronika dan lebih menekankan pada aspek ketercapaian tujuan pada proses komunikasi, sehingga data dan informasi yang diolah dengan teknologi informasi harus memenuhi kriteria komunikasi yang efektif.

Secara ringkas, Munir (2008:16), mengemukakan adanya keterkaitan erat antara Teknologi Informasi dan Komunikasi., bahwa “Teknologi informasi lebih pada sistem pengolahan bahan informasi sedangkan teknologi komunikasi berfungsi untuk pengiriman informasi (*information delivery)*.

Jadi teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu yang digunakan untuk pengambilan keputusan.

Dengan masuknya materi teknologi informasi dan komunikasi dalam kurikulum baru, maka peranan komputer sebagai salah satu media pembelajaran. Adapun misi pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (Wahidin, 2009) yaitu : Agar sisiwa dapat dan terbiasa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar, bekerja dan aktifitas lainnya sehingga siswa mampu berkreasi, mengembangkan sikap imajinatif, mengembangkan kemampuan eksplorasi mandiri, dan mudah beradaptasi dengan perkembangan baru di lingkungannya.

Melalui mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi diharapkan siswa dapat terlibat pada perubahan pesat dalam kehidupan yang mengalami penambahan dan perubahan dalam penggunaan beragam produk teknologi informasi dan komunikasi. Siswa menggunakan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis, dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif. Dengan menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi, siswa akan dengan cepat mendapatkan ide pengalaman dari berbagai pengalaman. Penambahan kemampuan siwa karena penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi akan mengembangkan sikap inisiatif dan kemampuan belajar mandiri, sehingga siswa dapat memutuskan dan mempertimbangkan sendiri kapan dan dimana penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi secara tepat dan optimal, termasuk apa implikasinya saat ini dan dimasa yang akan datang.

Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek (Wahidin, 2009), yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi. Teknologi Informasi, meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi merupakan segala hal yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke perangkat yang lainnya. Karena itu Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah suatu padanan yang tidak terpisahkan yang mengandung pengertian luas tentang segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, dan transfer/pemindahan informasi antar media. Secara khusus, tujuan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah :

1. Menyadarkan siswa akan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terus berubah sehingga siswa dapat termotivasi untuk mengevaluasi dan mempelajari Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai dasar untuk belajar seanjang hayat.
2. Memotivasi kemampuan siswa untuk bisa beradaptasi dan mengantisipasi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa dapat melaksanakan dan menjalani aktifitas kehidupan sehari-hari secara mandiri dan lebih percaya diri.
3. Mengembangkan kompetensi siswa dalam menggunakan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja dan berbagai aktifitas dalam kehidupan sehari-hari.
4. Mengembangkan kemampuan belajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga proses pembelajaran dapat lebih optimal, menarik dan mendorong siswa terampil dalam berkomunikasi, terampil mengorganisasi informasi dan terbiasa bekerja sama. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri, berinisiatif, inovatif, kreatif, dan bertanggung jawab dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk pembelajaran, bekerja dan pemecahan masalah sehari-hari.
5. **KERANGKA PIKIR**

 Kerangka berpikir merupakan inovasi pendidikan yang berperan efektif sebagai media pembelajaran sekaligus sumber belajar yang menggunakan fasislitas internet dengan memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik untuk belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran.

 Penggunaan buku elektronik yang didesain secara khusus mampu mengaitkan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan siswa terhadap pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA.

Untuk lebih jelasnya kerangka pikir di atas dapat digambarkan dalam bentuk bagan berikut:

Pembelajaran TIK

Pembelajaran TIK dengan menggunakan media Buku Elektronik

*Pretest*

*Posttest*

Hasi Belajar Mata Pelajaran TIK

1. **HIPOTESIS**

Hipotesis merupakan jawaban sementara atau kesimpulan yang diambil untuk menjawab permasalahan yang diajukan oleh penelitian.

H0 = Tidak ada pengaruh sebelum penggunaan media Buku Elektronikterhadap hasil belajar siswadalam pelajaran TIK kelas XI IPA 2 di SMAN 14 Makassar.

H1 = Ada pengaruh setelah penggunaan media Buku Elektronikterhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran TIK kelas XI IPA SMAN 14 Makassar.