**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Hakikat *Media gambar(MEDIA GAMBAR )***
2. **Pengertian model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning***

Menurut Syaiful Sagala konsep merupakan buah pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang dinyatakan dalam definisi sehingga melahirkan produk pengetahuan meliputi prinsip, hukum, dan teori.[[1]](#footnote-2) Lebih lanjut dijelaskan bahwa konsep diperoleh dari fakta, peristiwa, pengalaman, melalui generalisasi dan berfikir abstrak. Konsep dapat mengalami perubahan disesuaikan dengan fakta atau pengalaman baru.[[2]](#footnote-3)

Pendekatan kontextual dalam pembelajaran, atau yang lebih dikenal dengan sebutan media gambar(MEDIA GAMBAR ) merupakan konsep pembelajaran yang membantu guru untuk mengaitkan materi ajar dengan situasi dunia nyata si siswa, yang dpat mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dipelajari dengan penerapannya dalam kehidupan para siswa sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Proses pembelajaran-nya akan berlangsung secara alamiah dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan sekedar transfer pengetahuan dari guru kesiswa.

9

 *Media gambar*(MEDIA GAMBAR ) merupakan proses pembelajaran yang holistik dan bertujuan membantu siswa untuk memahami makna materi ajar dengan mengaitkannya terhadap konteks kehidupan mereka sehari-hari (konteks pribadi, sosial dan kultural), sehingga siswa memiliki pengetahuan/ ketrampilan yang dinamis dan fleksibel untuk mengkonstruksi sendiri secara aktif pemahamannya.[[3]](#footnote-4)

 Dari pendapat di atas, memberikan pemahaman kepada kita tentang penjelasan bahwa model pembelajaran *Media gambar*merupakan suatu model pembelajaran yang menekankan proses pembelajaran dengan menggunakan tindakan kelas, dengan mengaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari. Dan model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam pembelajaran ini siswa di-dorong untuk mengerti apa makna hakikat belajar, apa manfaatnya dan bagaimana mencapai. Dan diharapkan mereka sadar bahwa yang mereka pelajari itu berguna bagi hidupnya.dalam kelas kontextual, tugas guru adalah membantu siswa untuk mencapai tujuannnya, maksudnya adalah guru lebih banyak berurusan dengan strategi daripada member informasi. Dan tugas guru adalah mengelola kelas agar menjadi kelas yang kondusif untuk belajar siswa.[[4]](#footnote-5)

 Pembelajaran menjadi lebih bermakna dan riil, artinya siswa dituntut untuk dapat menangkap hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata (Fakta). Hal ini sangat penting, sebab dengan dapat mengorelasikan materi yang ditemukan dengan kehidupan nyata, bukan saja bagi siswa materi itu akan berfungsi secara fungsional, akan tetapi materi yang dipelajarinya akan tertanam erat dalam memori siswa, sehingga tidak akan mudah dilupakan.

 Pembelajaran lebih produktif dan mampu menumbuhkan penguatan konsep kepada siswa karena metode pembelajaran MEDIA GAMBAR menganut aliran *konstruktivisme,* dimana seorang siswa dituntun untuk menemukan pengetahuannya sendiri. Melalui landasan filosofis *konstruktivisme* siswa diharapkan belajar melalui ”mengalami” bukan ”menghafal”.

Lebih lanjut Kunandar menjelaskan bahwa MEDIA GAMBAR disebut pendekatan Kontextual karena konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota masyarakat.[[5]](#footnote-6)

 Dalam MEDIA GAMBAR diperlukan sebuah pendekatan yang lebih memiliki konsep memberdayakan siswa dengan harapan siswa mampu mengkonstruksikan pengetahuan dalam benak pikiran mereka, dan bukan hanya menghafalkan fakta belaka saja, akan tetapi disamping itu siswa belajar melalui mengalami bukan menghafal, karena mengingat pengetahuan bukan sebuah perangkat fakta dan konsep yang siap diterima akan tetapi sesuatu yang harus di konstruksi oleh siswa. Dengan Rasional tersebut, pengetahuan selalu berubah sesuai dengan perkembangan Zaman.

MEDIA GAMBAR merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Kemudian lebih jelasnya bahwa tujuan utama pembelajaran MEDIA GAMBAR adalah membantu para siswa dengan cara yang tepat untuk mengaitkan makna pada pelajaran-pelajaran Akademik mereka.[[6]](#footnote-7)

Alwasilah. C A menyimpulkan sistim MEDIA GAMBAR adalah sebuah proses pendidikan yang bertujuan menolong para siswa ,melihat makna dalam materi akademik yang mereka pelajari dengan cara menghubungkan subjek-subjek akademik dengan konteks dalam kehidupan keseharian mereka, yaitu dengan konteks keadaan pribadi, sosial, dan budaya mereka. Untuk mencapai tujuan ini, sistem tersebut meliputi delapan komponen berikut: membuat keterkaitan-keterkaitan yang bermakna, melakukan pekerjaan yang berarti, melakukan pembelajaran yang dilakukan sendiri, melakukan kerja sama, berpikir kritis dan kreatif, membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan penilaian yang autentik.[[7]](#footnote-8)

 Pembelajaran yang menggunakan kontextual ini memberikan sebuah gambaran pembelajaran yang melihat makna dalam materi akademik yang sesuai dengan keadaan kontex yang terjadi dalam masyarakat atau kehidupan kesehariannya. Model pembelajaran kontextual ini seharusnya diterapkan oleh para pendidik, sehingga siswa dapat mengaplikasikan pelajaran yang didapatkan disekolah dalam kesehariannya.

1. **Proses Pembelajaran**

 “Proses pembelajaran meliputi kegiatan yang dilakukan guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”. [[8]](#footnote-9)

Proses pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan murid atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.[[9]](#footnote-10) “Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku murid berubah ke arah yang lebih baik”. [[10]](#footnote-11)

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *proses pembelajaran* adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru mulai dari perencanaan, pelaksanaan kegiatan sampai evaluasi dan program tindak lanjut yang berlangsung dalam situasi edukatif sehingga tingkah laku murid berubah kearah yang lebih baik untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

1. ***Peranan Guru dalam Proses Pembelajaran***

Dalam proses pembelajaran, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberi fasilitas belajar bagi murid untuk mencapai tujuan. Guru mempunyai tanggungjawab untuk melihat segala sesuatu yang terjadi dalam kelas untuk membantu proses perkembangan murid. Secara lebih terperinci tugas guru berpusat pada: (a) Mendidik dengan titik berat memberikan arah dan motivasi pencapaian tujuan baik jangka pendek maupun jangka panjang. (b) Memberi fasilitas pencapaian tujuan melalui pengalaman belajar yang memadai. (c) Membantu perkembangan aspek-aspek pribadi seperti sikap, nilai-nilai, dan penyesuian diri.

Demikianlah, menurut Slameeto “dalam proses pembelajaran guru tidak terbatas sebagai penyampai ilmu pengetahuan akan tetapi lebih dari itu, ia bertanggungjawab akan keseluruhan perkembangan kepribadian murid”.[[11]](#footnote-12) Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa peranan guru dalam proses pembelajaran di dalam kelas tidak hanya sebagai sumber informasi pengetahuan saja, tetapi juga berperan dalam segala aspek baik pengetahuan, sikap, maupun psikologis atau kepribadian murid, serta mempunyai tanggungjawab terhadap perkembangan murid di dalam kelas.

Menurut Brow seperti yang dikutip oleh Sardiman, mengemukakan bahwa tugas dan peranan guru antara lain: menguasai dan mengembangkan materi pelajaran, merencanakan dan mempersiapkan pelajaran sehari-hari, mengontrol dam mengevaluasi kegiatan murid.[[12]](#footnote-13) Tugas guru dalam proses pembelajaran meliputi tugas paedagogis dan tugas administrasi. Tugas paedagogis adalah tugas membantu, membimbing, dan memimpin. Jadi, setelah masuk kelas tugas guru adalah sebagai pemimpin dan bukan semata-mata mengontrol atau mengkritik.

Tugas guru (pendidik) dan tenaga kependidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 ayat (1) dan ayat (2), yaitu: (1) Tenaga kependidikan bertugas melaksanakan admisnitrasi, pengelolaan, pengembangan, pengawasan, dan pelayanan teknis untuk menunjang proses pendidikan pada satuan pendidikan. (2) Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik pada perguruan tinggi. Secara deskriptif, isi dari Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 39 ayat (1) dan ayat (2) tentang tugas tenaga kependidikan dan tenaga pendidik, yaitu menjelaskan bahwa tenaga pengajar atau pendidik atau guru yang profesional harus mampu dan mempunyai kompetensi dalam menjalankan tugasnya atau profesinya sebagai tenaga pendidik. Kompetensi tersebut tidak hanya dapat memberikan materi pelajaran pada murid tetapi juga harus mampu memahami hal-hal yang berkaitan dengan tugasnya sebagai pendidik.

1. ***Kemampuan Guru dalam Melaksanakan Proses Pembelajaran***

“Yang dimaksud dengan pelaksanaan proses pembelajaran adalah proses berlangsungnya pembelajaran di kelas yang merupakan kegiatan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Jadi pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dengan murid dalam rangka menyampaikan bahan pelajaran kepada murid dan untuk mencapai tujuan pembelajaran “.[[13]](#footnote-14)

Menurut Sudjana, pelaksanaan proses pembelajaran melalui pentahapan sebagai berikut: (1) Tahap Pra Instruksional, yakni tahap yang ditempuh pada saat memulai sesuatu proses pembelajaran. (2) Tahap Instruksional, yakni tahap pemberian bahan pelajaran. (3) Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut, tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap intrusional.[[14]](#footnote-15)

Mendukung pendapat Sudjana, Hasibuan dalam Suryosubroto, mengemukakan tahap mengajar sebagai berikut: (1) Tahap sebelum pembelajaran (menyusun tahunan pelaksanaan kurikulum; program semester atau catur wulan pelaksanaan kurikulum; program satuan pelajaran dan perencanaan program mengajar). (2) Tahap pembelajaran, yaitu interaksi guru dan murid (pengelolaan dan pengendalian kelas; penyampaian informasi, dan keterampilan-keterampilan konsep; penggunaan tingkah laku verbal dan non verbal; cara mendapatkan balikan; mempertimbangkan prinsip-prinsip psikologis yaitu motivasi dan keterlibatan murid; mendiagnosis kesulitan belajar; menyajikan kegiatan sehubungan dengan perbedaan individu; mengevaluasi kegiatan interaksi). (3) Tahap sesudah pembelajaran (menilai pekerjaan murid; membuat perencanaan untuk pertemuan berikutnya; menilai kembali proses pembelajaran).[[15]](#footnote-16)

Berdasarkan tahap-tahap pembelajaran menurut Sudjana dan Hasibuan di atas dapat penulis deskripsikan kemampuan guru yang semestinya dimiliki oleh setiap guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kemampuan tersebut antara lain: (1) Tahap sebelum pembelajaran (pra instruksional), yaitu tahap yang ditempuh pada saat memulai sesuatu proses pembelajaran, meliputi: guru mampu menyusun tahunan pelaksanaan kurikulum; guru mampu membuat program semester atau catur wulan pelaksanaan kurikulum; guru mampu membuat program satuan pelajaran dan perencanaan program mengajar. (2) Tahap pembelajaran (instruksional), yakni tahap pemberian bahan pelajaran, meliputi: guru mampu mengelola dan mengendalikan kelas; guru mampu menyampaikan informasi, dan keterampilan-keterampilan konsep; guru mampu menggunakan tingkah laku verbal dan non verbal; guru mampu memberikan balikan; guru mampu mempertimbangkan prinsip-prinsip psikologis yaitu motivasi dan keterlibatan murid; guru mampu mendiagnosis kesulitan belajar; guru mampu menyajikan kegiatan sehubungan dengan perbedaan individu; guru mampu mengevaluasi kegiatan interaksi. (3) Tahap sesudah pembelajaran (evaluasi dan tindak lanjut), tahap ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan tahap instruksional, meliputi: guru mampu menilai pekerjaan murid; guru mampu membuat perencanaan untuk pertemuanberikutnya; guru mampu menilai kembali proses pembelajaran.

Ketiga tahap tersebut harus dimiliki oleh seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran supaya proses pembelajaran tersebut berjalan lancar dan interaksi antara guru dan murid dapat terjalin dengan baik, dan pada akhirnya tercipta suatu situasi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi murid.

1. ***Komponen-komponen dalam Proses Pembelajaran***

Dalam proses pembelajaran ada komponen-komponen yang perlu mendapat perhatian. Komponen-komponen tersebut antara lain: (1) Tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan acuan yang perlu dipertimbangkan untuk memilih strategi pembelajaran. (2) Guru. Masing-masing guru berbeda dalam pengalaman, pengetahuan, kemampuan menyajikan pelajaran, gaya

mengajar, maupun wawasannya. Perbedaan ini mengakibatkan adanya perbedaan dalam pemilihan strategi pembelajaran yang digunakan dalam program pembelajaran. (3) Murid. Di dalam proses pembelajaran, murid mempunyai latar belakang yang berbeda-beda. Hal ini perlu dipertimbangkan dalam menyusun suatu strategi pembelajaran yang tepat. (4) Materi Pelajaran. Materi pelajaran dapat dibedakan antara materi formal dan materi informal.

Komponen ini merupakan salah satu masukan yang tentunya perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. (5) Metode Pembelajaran. Ada berbagai metode pembelajaran yang perlu dipertimbangkan dalam proses pembelajaran. Ini perlu, karena ketepatan metode akan mempengaruhi bentuk stretegi pembelajaran. (6) Media Pembelajaran. Keberhasilan program pembelajaran tidak tergantung dari canggih atau tidaknya media yang digunakan, tetapi dari ketepatan dan keefektifan media yang digunakan oleh guru. (7) Faktor Administrasi dan Finansial. Termasuk dalam komponen ini ialah jadwal pelajaran, kondisi gedung dan ruang belajar, yang juga merupakan hal-hal yang tidak boleh diabaikan dalam proses pembelajaran.[[16]](#footnote-17)

Ada tujuh komponen dalam proses pembelajaran yang perlu mendapat perhatian. Komponen tersebut antara lain, yaitu: tujuan pembelajaran, guru, murid, materi pelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, faktor administrasi dan finansial, yang kesemuanya komponen tersebut saling terkait di dalam proses pembelajaran. Komponen yang satu mendukung komponen yang lainnya.

Proses Pembelajaran Di dalam proses pembelajaran terdapat ciri-ciri yang perlu diperhatikan. Ciri-ciri proses pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut: (1) Pembelajaran dilakukan secara sadar dan direncanakan secara sistematis. (2) Pembelajaran dapat menumbuhkan perhatian dan motivasi murid dalam belajar. (3) Pembelajaran dapat menyediakan bahan belajar yang menarik dan menantang bagi murid. (4) Pembelajaran dapat menggunakan alat bantu belajar yang tepat dan menarik. (5) Pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi murid. (6) Pembelajaran dapat membuat murid siap menerima pelajaran, baik secara fisik maupun psikologis.[[17]](#footnote-18)

Dalam proses pembelajaran terdapat ciri-ciri yang dapat membantu seorang guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Dengan adanya ciriciri proses pembelajaran, maka pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan lancar, karena ciri-ciri proses pembelajaran dapat dijadikan patokan atau acuan dalam pelaksanaan pembelajaran.

1. **Komponen-Komponen Model pembelajaran MEDIA GAMBAR**

 Dalam pembelajaran Model *Media gambar*memiliki beberapa komponen pembelajaran yang masing masing memiliki keterkaitan satu sama lain dan memiliki fungsih yang termuat dalam pembelajaran kontextual.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontextual, melibatkan tujuh komponen utama, yaitu (1) *Constructivisme,* (konstruktivisme, membangun, membentuk), (2) *questioning* (bertanya), (3) *inquiry* (menyelidiki), (4) *learning community* (masyarakat belajar), (5) *modeling* (pemodelan), (6) *reflection* (refleksi atau umpan balik), dan (7) *authentic assement* (penilaian yang sebenarnya) yang diuraikan dibawah ini[[18]](#footnote-19):

1. Konstruktivisme (*constructivisme*)

 Konstrutivisme merupakan landasan berfikir (filosopi). pendekatan MEDIA GAMBAR dimana pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melaui konteks yang terbatas (sempit) dan dengan tiba-tiba. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat, tetapi manusia harus mengkonstruksi pengetahuan yaitu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

1. *Questioning* (bertanya)

 Pengetahuan seseorang selalu bermula dari bertanya, karena dengan bertanya merupakan strategi utama pembelajaran kontextual. Komponen ini merupakan strategi pembelajaran MEDIA GAMBAR . Belajar dalam pembelajaran MEDIA GAMBAR dipandang sebagai upaya guru yang bisa mendorong siswa untuk mengetahui sesuatu, mengarahkan siswa untuk memperoleh informasi sekaligus mengetahui perkembangan kemampuan berfikir siswa. Pada sisi lain, kenyataan menunjukkan bahwa pemerolehan pengetahuan selalu bermula dari bertanya.

 Atas dasar pengertian tersebut, prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan guru dalam pembelajaran berkaitan dengan komponen bertanya, yaitu : 1) menggali informasi, 2) mengecek pemahaman siswa, 3) membangkitkan respon siswa, 4) mengetahui kadar keinginan siswa, 5) mengetahui hal yang diketahui siswa, 6) menfokuskan perhatian siswa pada sesuatu yang dikehendaki guru, 7) membangkitkan lebih banyak pertanyaan bagi diri siswa, dan 8) menyegarkan pengetahuan siswa.

1. *Inquiry* (menyelidiki)

 Komponen menemukan merupakan kegiatan inti MEDIA GAMBAR . Kegiatan ini diawali dari pengamatan terhadap fenomena, dilanjutkan dengan kegiatan-kegiatan bermakna untuk menghasilkan temuan yang diperoleh sendiri oleh siswa tersebut. Dengan demikian, pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa tidak dari hasil mengingat seperangkat fakta, tetapi hasil menemukan sendiri dari fakta yang dihadapinya.

 Atas pengertian tersebut, prinsip-prinsip yang bias dipegang guru ketika menerapkan komponen Inquiry dalam pebelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dan keterampilan akan lebih lama diingat apabila siswa menemukan sendiri,
2. Informasi yang diperoleh siswa akan lebih mantap apabila diikuti dengan bukti-bukti atau data yang ditemukan sendiri,
3. Siklus Inquiry adalah observasi (observation), bertanya (questioning), mengajukan dugaan (hipotesis), pengumpulan data (data gathering), dan penyimpulan (conclusion),
4. Langkah-langkah kegiatan Inquiri, berupa 1) merumuskan masalah, 2) mengamati atau melakukan Observasi, 3) menganalisi dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, laporan, bagan, tabel, dan karya lain, 4) mengomunikasikan atau menyajikan hasilnya pada pihak lain (pembaca, teman sekelas, guru, audiens yang lain)
5. *Learning Community* (masyarakat Belajar)

 Konsep ini menyarankan bahwa hasil belajar sebaiknya diperoleh dari kerjasama dengan orang lain. Hal ini berarti bahwa hasil belajar bias diperoleh dengan sharing antar-teman, antar-kelompok, dan antara yang tahu kepada yang tidak tahu, baik didalam maupun diluar kelas. Karena itu, pembelajaran yang dikemas dalam berdiskusi kelompok yang anggotanya heterogen, dengan jumlah yang bervariasi, sangat mendukung komponen *Learning Community* ini.

 Berikut ini disajikan prinsip-prinsip yang bisa diperhatikan guru ketika menerapkan pembelajaran yang berkonsentrasi pada komponen *learning community*, yakni : Pada dasarnya hasil belajar diperoleh dari kerjasama atau sharing

1. *Modeling* (pemodelan)

 Komponen pendekatan MEDIA GAMBAR ini menyarankan bahwa pembelajaran keterampila dan pengetahuan tertentu diikuti dengan model yang bia ditiru oleh siswa. Model yang dimaksud bisa berupa pemberian contoh tentang, misalnya cara mengoperasikan sesuatu, menunjukkan hasil karya, mempertonton suatu penampilan. Cara pembelajaran semacam ini akan lebih cepat dipahami oleh siswa daripada hanya bercerita atau memberikan penjelasan kepada siswa tanpa ditunjukkan modelnya atau contohnya.

1. Refleksi

 Komponen yang merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran dengan pendekatan MEDIA GAMBAR adalah perenungan kembali atsa pengetahuan yang baru dipelajari. Dengan memikirkan apa yang baru saja dipelajari, menelaah dan merespons semua kejadian, aktivitas, atau pengalaman yang terjadi dalam pembelajaran, bahkan memberikan masukan atau saran jika diperlukan. Siswa akan menyadari bahwa pengetahuan yang baru diperolehnya merupakan bagian pengayaan atau bahkan revisi dari pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya. Kesadaran semacam ini penting ditanamkan kepada siswa agar ia bersikap terbuka terhadap pengetahuan-pengetahuan baru.

 Prinsip-prinsip dasar yang perlu diperhatikan guru dalam rangka penerapan komponen refleksi adalah sebagai berikut:

1. Perenungan atau sesuatu pengetahuan yang baru diperoleh menrupakan pengayaan atas pengetahuan sebelumnya,
2. Perenungan merupakan respons atau kejadian, aktivitas, atau pengetahuan yang baru diperolehnya, dan
3. Perenungan bisa berupa menyampaikan penilaian atas pengetahuan yang baru diterima, membuat catatan singkat, diskusi dengan teman sejawat, atau unjuk kerja.
4. Penialain Autentik (*authentic assessment*)

 Berdasarkan dari ketujuh komponen diatas yang diterapkan dalam pembelajaran, maka dapat diperlihatkan pada realita berikut:

1. Kegiatan yang mengembangkan pemikiran bahwa pembelajarn akan lebih bermakna apabila siswa bekerja sendiri, menemukan, dan memangun sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya.
2. Kegiatan yang mendorong sikap keingintahuan sisa lewat bertanya tentang topik atau permasalahan yang akan dipelajarinya,
3. Kegiatan belajr yang bisa mengodisikan siswa untuk mengamati, menyelidiki, menganalisis topik atau permasalahan yang dihadapi sehingga ia berhasil menemukan sesuatu.
4. Kegiatan belajar yang bisa menciptakan suasana belajar bersama atau berkelompok sehingga ia bisa berdiskusi, curah pendapa, bekerjasama, dan saling membantu teman lain.
5. Kegiatan belajar yang bisa menunjukkan model yang bisa dipakai sebagai rujukan atau panutan siswa dalam bentuk penampilan tokoh, demonstrasi kegiatan, penampilan hasil karya, cara mengoperasikan sesuatu,
6. Kegiatan belajar yang memberikan refleksi atau umpan balik dalam bentuk Tanya jawab dengan siswa tentang kesulitan yang dihadapi dan pemecahannya, mengkonstruksi kegiatan yang telah dilakukan, kesan siswa selama melakukan kegiatan, dan saran atau harapan siswa.
7. Kegiatan belajar bisa diamati secara priodik perkembangan kompetensi siswa melalui kegiatan-kegiatan nyata ketika pembelajaran berlangsung
8. Komponen yang merupakan ciri khusus dari pendekatan kontextual adalah proses pengumpulan berbagai data yang bisa memberikan gambaran gambaran atau informasi tentang perkembangan pengalaman belajar siswa. Gambaran perkebangan pengalaman siswa ini perlu diketahui guru setiap saat agar bisa memastikan benar tidaknya proses belajar siswa. Dengan demikian, penilaian autentik diarahkan pada proses mengamati, menganalisis, dan menafsirkan data yang telah terkumpul ketika atau dalam proses pembelajaran siswa berlangsung, bukan semata-mata pada hasil pembelajaran.

 Sehubungan dengan hal tersebut, prinsip dasar yang perlu menjadi perhatian guru ketika menerapkan komponen penialaian autentik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1). Penilaian autentik bukan menghakimi siswa, tetapi untuk mengetahui perkembngan pengalaman belajar siswa,

2). Penilaian dilakukan secara komprehensif dan seimbang antara penilaian proses dan hasil,

3). Guru menjadi penilaian yang konstruktif (*constructive evaluators*) yang dapat merefleksikan bagaiamana siswa belajar, bagaimana siswa menghubungkan apa yang mereka ketahui dengan berbagai konteks belajar.

4). Penialain autentik memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat mengembangkan penilaian diri (*self Assesment*) dan penilaian sesama (*peer assessment*).

5). Penilaian autentik mengukur keterampilan dan performansi dengan kriteria yang jelas (*performance-based*)

6). Penilaian autentik dilakukan dengan berbagai alat secara berkesinambungan sebagai integral dari proses pembelajaran.

7). Penilaian autentik dapat dimanfaatkan oleh siswa, orang tua, dan sekolah untuk mendiagnosis kesulitan belajar, umpan balik pembelajaran atau untuk menentukan hasil belajar siswa. [[19]](#footnote-20)

1. **Langkah-Langkah Pembelajaran Model Media gambar(MEDIA GAMBAR )**

Urutan langkah-langkah pembelajaran MEDIA GAMBAR yang dapat diuraikan sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| FASE | TINGKAH LAKU |
| Fase 1 menyampaikan tujuan dan memotivasi | Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran yang ingin dicapai pada pelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar. |
| Fase 2Menyajikan materi pelajaran | Guru menyajikan informasi materi pelajaran tersebut kepada siswa dengan menjelaskan, mendemonstrasikan,atau menggunakan bahan bacaan (Modul). |
| Fase 3Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar | Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar  |
| Fase 4Membimbing kelompok bekerja dan belajar. | Guru berperan memfasilitasi siswa dalam menemukan sesuatu pengetahuan dan keterampilan melalui pembelajaran secara sendiri bukan apa kata guruGuru bertindak sebagai fasilitator, membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka. |
| Fase 5Evaluasi | Guru mengevaluasi hasil belajar secara *authentic* tentang materi yang dipelajari |
| Fase 6Refleksi | Guru memberikan remedial kepada siswa yang belum memenuhi standar kelulusan dan pengayaan kepada siswa yang sudah lulus. |

*Urutan Fase Pembelajaran MEDIA GAMBAR Oleh Trianto*[[20]](#footnote-21)

1. **Konsep Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga. Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa dan raga untuk memperoleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Hasil belajar menurut Bloom mencakup peringkat dan tipe prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Andersen sependapat dengan Bloom bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari berfikir dan berbuat, dan perasaan. Tipikal berpikir berkaitan dengan ranah Kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotorik, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah Afekti. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia dalam bidang pendidikan dan ketiga ranah tersebut merupakan hasil belajar.[[21]](#footnote-22)

 Dari pengertian di atas dapat dijelaskan bahwa penialaian hasil belajar dapat dilihat dari 3 ranah, yakni ranah Afektif, ranah Psikomotorik, dan ranah Kognitif, dan masing ranah tersebut memiliki penilaian yang berbeda-beda, dalam artian bahwa pembelajaran yang dilaksanakan penilaian tidak hanya sejauh mana ia mengerti akan materi yang kita ajarkan, akan tetapi pembelajaran yang dilaksanakan apakah dapat dipahami dan diimplementasikan dalam kehidupannya atau tidak.

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relative menetap. Dalam kegiatan belajar yang terprogram dan terkontrol yang disebut kegiatan pembelajaran atau kegaan intruksional, tujuan belajar telah ditetapkan lebih dahulu oleh guru. Anak yang berhasil dalam belajar ialah yang berhasil mecapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional. [[22]](#footnote-23)

Kemampuan siswa untuk menyelesaikan suatu masalah dalam pembelajaran adalah merupakan salah satu bagian dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa untuk itu diperlukan ketekunan seorang guru dalam menghadapi siswa, karena sukses dan berhasilnya seorang siswa dalam pembelajaran dan bertingkah laku bedasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai adalah merupakan tingkat keberhasilan seorang guru dalam proses mengajar karena perlu kita ketahui sesungguhnya tingkat penialaian itu bertumpuk kepada seorang guru yang akan menilai berhasil tidaknya siswa tersebut.

 Menurut Killer hasil belajar adalah prestasi aktual yang ditampilkan oleh anak sedangkan usaha adalah perbuatan yang terarah pada penyelesaian tugas-tugas belajar. Ini berarti bahwa besarnya usaha adalah indikator dari adanya motivasi, sedangakan hsail belajar dipengaruhi oleh besarnya usaha yang dilakukan oleh anak.[[23]](#footnote-24)

Hasil belajar yang ditonjolkan oleh siswa adalah merupakan hasil usaha dalam proses pembelajaran secara efisien yang didukung oleh kemampuan siswa dalam menyerap ilmu pengetahaun yang diberikan oleh guru, dan kemampuan seorang guru dalam memberikan proses pembelajaran yang mudah dipahami oleh siswa. Tingkat pembelajaran yang dinilai berhasil, meskipun tidak sepenuhnya yang dilakukan memberikan gambaran kepada seorang guru tentang pembelajaran yang selama ini dilakukan dalam hal ini apakah mesti melakukan inovasi ataukah tidak perlu mengalami perubahan.

Penerapan model pembelajaran yang mesti diterapkan adalah apa yang menjadi kebutuhan siswa disesuaikan dengan kondisi yang ada sehingga siswa dapat memahami makna materi yang diajarkan dan dapat memberikan nilai hasil belajar yang maksimal.

“Evaluasi atau penilaian sebagai suatu kegiatan menyimpulkan data dan informasi mengenai kemampuan belajar siswa, sebab akibat dan faktor-faktor yang memungkinkan dapat mendorong siswa untuk belajar.”[[24]](#footnote-25)

Data dan informasi yang diperoleh melalui evaluasi yang dilakukan oleh seorang guru dalam proses pembelajaran dapat memberikan kepada kita tentang gambarab sejauh mana kemampuan siswa tersebut dalam menyerap pembelajaran yang kita lakukan. Selaian itu tujuan utama dari penilaian adalah untuk mengetahui pencapaian kompetensi dasar yang dikuasai oleh peserta didik dalam serangkaian pembelajaran. Melalui penjelasan tersebut diatas perlu kita pahami bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dalam sistim pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besarnya membagi menjadi tiga ranah, yakni :

* 1. *Ranah Kognittif* yaitu berkenaan dengan hasil belajar Intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan Evaluasi. Yang masing-masing aspek memiliki tipe kelebihan masing-masing yang membuat proses pembelajaran memiliki nilai.
	2. *Ranah Afektif* yaitu berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
	3. *Ranah Psikomotorik* yaitu berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranh Psikomotoris, yakni gerakan refleks, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan atau ketepatan, gerakan keteampilan kompleks dan gerakan ekspresif dan interpreatif.

Penilaian hasil belajar siswa akan terlihat dari sejuh mana ia dapat menangkap materi yang kita ajarkan dan bagaimana siswa mampu menerapkan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat memberikan nilai arti bagi dirinya serta materi yang guru ajarkan dapat menjadi acuan dalam bertindak maupun menjalankan sesuatu hal tersebut.

Ada satu prinsip umum dan penting dalam kegiatan Evaluasi, yaitu adanya Triagulasi atau hubungan erat tiga komponen yaitu antara:

1. Tujuan pembelajaran, artinya bahwa sebelum melakakukan proses pembelajaran mesti kita harus memiliki tujuan pembelajaran yang akan kita capai.
2. Kegiatan pembelajaran,
3. Evaluasi, artinya dalam melakukan pembelajaran, yang pastinya kita ingin mengetahui hasil pembelajaran untuk itu diperlukan suatu evaluasi untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa tersebut.[[25]](#footnote-26)

Dalam Evaluasi pengajaran dapat dikategorikan menjadi dua, yakni Formatif dan Sumatif. Evaluasi formatif Bertujuan untuk memperbaiki proses belajar mengajar. Seperti dengan hasil tes dengan melakukan kuis analisis, kemudian diikuti dengan kegiatan remedial ataupun dengan menggunakan Angket jika dibutuhkan. Sedangkan Evaluasi Sumatif adalah Evaluasi yang dilakukan pada akhir satu satuan waktu yang didalamnya tercakup lebih dari satu pokok bahasan, dan dimaksudkan untuk mengeahui sejauh mana peserta didik telah dapat berpindah dari satu unit keunit berikutnya.[[26]](#footnote-27)

 Untuk itu kedua kategori diatas dapat memberikan nilai positif terhadap peningkatan penilaian hasil belajar siswa yang sesuai dengan kadar kemampuan berfikir siswa serta bertingkah laku. Atas dasar kedua macam

1. **Pendidikan Agama Islam**

Bidang studi PAI merupakan salah satu di antara bidang studi yang merupakan titik sentral bahan ajar yang membahas tentang berbagai konsep kehidupan di Dunia dan akhirat. Materi-materi didalamnya mengatur hubungan manusia dengan penciptanya. Dan mengatur hubungan manusia dengan manusia serta lingkungannya. Tujuan pendidikan Agama Islam, melalui pendapat mencatat bahwa:

1. Menumbuhkan aqidah melalui pemberian dalam pengembangan pengetahuan, penghayatan, pembiasaan serta pengamatan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketaqwaannya terhadap Allah SWT.
2. Mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berahklak mulia yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, cerdas, jujur, adil, berdisiplin, bertoleransi, menjaga keharmonisan secara personal serta mengembangkan budaya agama dalam komunitas Agama[[27]](#footnote-28).

Pendidikan Agama Islam sangat berperan dengan sangat penting dalam kehidupan umat pada umumnya, terutama bagi siswa khusunya. Ajaran Agama yang dimuat pada mata pelajaran PAI menjadi pemandu dalam upaya mewujudkan suatu kehidupan yang bermakna, damai dan bermartabat bagi peserta didik. Menyadari betapa pentingnya bahan ajar PAI pada lembaga pendidikan sehingga mata pelajaran ini tetap dimuat pada kurikulum walaupun pada jenjang pendidikan umum.

Pada kutipan lain disebutkan, “pendidikan agama dimaksudkan untuk meningkatkan potensi spritual dalam membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa” [[28]](#footnote-29).

Pembinaan Ahklak mulia, mencakup pembinaan etika/moral, peningkatan spritual. Dari segi pengenalan, pemahaman dan penanaman nilai-nilai keagamaan serta pengamalannya secara individual ataupun dalam bentuk kelompok masyarakat bertujuan pada optimalisasi berbatgai potensi yang dimiliki manusia.

Pendidikan Agama Islam, diberikan kepada peserta didik, mengikuti tuntutan bahwa agama diajarkan kepada manusia dengan visi untuk mewujudkan manusia yang bertaqwa kepada Allah SWT, berahklak mulia, disiplin, maupun tuntutan Sosial.

1. Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Cet. VIII; Bandung: Alfabeta, 2010), h. 71. [↑](#footnote-ref-2)
2. *Ibid*., h. 72. [↑](#footnote-ref-3)
3. [http://bandono.web.id/2008/03/07/menyusun-model-pembelajaran-contextual-teaching-and-learning-media gambar](http://bandono.web.id/2008/03/07/menyusun-model-pembelajaran-contextual-teaching-and-learning-ctl) , 3-4-2002 [↑](#footnote-ref-4)
4. Sardiman A.M, *Interaksi Dan motivasi Belajar Mengajar*, edisi revisi, PT Raja grafindo persada: Jakarta, 2003, hal:222 [↑](#footnote-ref-5)
5. Kunandar, *Guru Profesional, Implementasi KTSP dan sukses Sertifikasi Guru,* Jakarta, 2007, Hal: 294 [↑](#footnote-ref-6)
6. Nurhadi dan Agus gerrat Senduk, *Pembelajaran Kontextual dan penerapannya dalam KBK*, UM Pres Malang, 2003 Hal: 41 [↑](#footnote-ref-7)
7. Alwasilah.C A, *Contextual Teaching & Learning Menjadikan Kegiatan Belajar-Mengajar Mengasikan dan Bermakna*, Mizan Learning Center: Bandung. 2007 [↑](#footnote-ref-8)
8. Suryosubroto. *Proses Belajar-Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997. h.19 [↑](#footnote-ref-9)
9. Usman, Uzer. *Upaya optimalisasi Kegiatan belajar-Mengajar*. Bandung: Rosdakarya, 1990. h.1 [↑](#footnote-ref-10)
10. Darsono, Max dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press. 2000. h.24 [↑](#footnote-ref-11)
11. Slameto. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta. 2003. h.97 [↑](#footnote-ref-12)
12. Sardiman, A.M. *Interaksi Dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2000. h.142 [↑](#footnote-ref-13)
13. Suchman, J. Richard. *Developing Inquiry.* IIIlinois-USA: Science Research Associetes, 1966. h.257 [↑](#footnote-ref-14)
14. Suryosubroto. *Proses Belajar-Mengajar di Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 1997. 36 [↑](#footnote-ref-15)
15. *Ibid,* h.38 [↑](#footnote-ref-16)
16. Gulo, W. *Strategi Belajar-Mengajar*. Jakarta: Balai Pustaka. Hadi, Sutrisno. 1990. h.8 [↑](#footnote-ref-17)
17. Darsono, Max dkk. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang: IKIP Semarang Press, 2000. h.25 [↑](#footnote-ref-18)
18. Trianto, Mendesain Pembelajaran MEDIA GAMBAR , Pustaka Publisher: Jakarta, 2008. h.25 [↑](#footnote-ref-19)
19. Trianto, S.Pd, *Mendesain Pembelajaran Kontekstual (MEDIA GAMBAR ) di kelas,* Jakarta, Cerdas Pustaka, 2008, h.36 [↑](#footnote-ref-20)
20. *Ibid,* h.26 [↑](#footnote-ref-21)
21. Harun rasyid, Mansur, *Penilaian Hasil Belajar,* CV wacana Prima: Bandung, 2008. Hal: 13 [↑](#footnote-ref-22)
22. Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan bagi anak berkesulitan belajar,* cetakan ke-2 , 2003, PT Rineka Cipta, Jakarta. Hal: 37-38 [↑](#footnote-ref-23)
23. *Ibid*. hal-39 [↑](#footnote-ref-24)
24. Abdurrahman. *Pengelolaan Pengajaran,* Ujung pandang :Bintang selatan, 1994. h.204. [↑](#footnote-ref-25)
25. Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar evaluasi pendidika,* cet 2 PT BumiAksara, Jakarta 2001, hal-27 [↑](#footnote-ref-26)
26. Harun rasyid, Mansur, *Penilaian Hasil Belajar,* CV wacana Prima: Bandung, 2008. Hal: 4-5 [↑](#footnote-ref-27)
27. Lonet, *Ahklak,* http.www.blogspot.com,postingan 12 Maret 2011, h.1 [↑](#footnote-ref-28)
28. *Ibid*, h.3 [↑](#footnote-ref-29)