

BAB II

KAJIAN TEORITIS

2.1. Hakikat Belajar dan Ranah Afektif dalam Pembelajaran

A. Pengertian Belajar

Banyak cara yang dilakukan seseorang untuk mewujudkan cita-citanya. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan belajar. Dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Hal tersebut menunjukkan bahwa pencapaian keberhasilan dalam proses belajar mengajar tergantung pada proses belajar yang dialami siswa sebagai peserta didik.

Belajar merupakan aktifitas penting dalam kehidupan manusia dan setiap orang mengalami belajar dalam hidupnya. Hal tersebut dikarenakan setiap manusia perlu proses pendewasaan, baik pendewasaan secara fisik maupun pendewasaan secara psikis.

Menurut Sabri belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi (Sabri, 2005: 20).

Belajar juga diartikan suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan

nilai-nilai sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas (Wingkel, 1996: 53).

Menurut Hamdani belajar merupakan suatu proses perubahan, yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Hamdani, 2011: 78). Sedangkan pembelajaran pada dasarnya adalah suatu proses penambahan informasi dan kemampuan baru bagi siswa (Harta, 2009: 29).

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh perubahan tingkah laku individu secara permanen, baik yang diperolehnya secara langsung sebagai suatu hasil latihan maupun pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungan.

Dalam belajar, siswa dipengaruhi oleh banyak faktor yang dapat menunjang tingkat keberhasilan proses belajarnya. Seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar setelah ia memperoleh hasil, yakni terjadinya perubahan tingkah laku. Pola tingkah laku tersebut meliputi aspek rohani dan jasmani. Menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psiko motorik), dan menyangkut sikap dan nilai (afektif) (Syukur, 2005: 6).

Hasil belajar menurut Bloom (1976) mencakup prestasi belajar, kecepatan belajar, dan hasil afektif. Andersen (1981) sependapat dengan Bloom bahwa karakteristik manusia meliputi cara yang tipikal dari

berpikir, berbuat, dan perasaan. Tipikal berpikir berkaitan dengan ranah kognitif, tipikal berbuat berkaitan dengan ranah psikomotor, dan tipikal perasaan berkaitan dengan ranah afektif. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, atau nilai. Ketiga ranah tersebut merupakan karakteristik manusia sebagai hasil belajar dalam bidang pendidikan (<http://casutri.wordpress.com/2012/07/04/pembelajaran-afektif>, diakses pada rabu, 10 September 2014).

Dalam teori tersebut menekankan bahwa seseorang dinyatakan belajar saat memperoleh hasil berupa perubahan tingkah laku. Menurut Suprijono perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri:

- 1) Sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari.
- 2) Kontinu atau berkesinambungan dengan perilaku lainnya.
- 3) Fungsional atau bermanfaat sebagai bekal hidup.
- 4) Positif atau berakumulasi.
- 5) Aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan.
- 6) Permanen atau tetap, sebagaimana yang dikatakan oleh Wittig, belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as result of experience*.
- 7) Bertujuan dan terarah
- 8) Mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan (Suprijono, 2012: 4)

Dalam hal ini tingkah laku seseorang pada umumnya sangat berkaitan erat dengan sikap dan nilai (afektif). Oleh sebab itu penanaman

sikap dan nilai sangat penting untuk mempengaruhi keberhasilan dalam kegiatan belajar.

Menurut Popham (1995), ranah afektif menentukan keberhasilan belajar seseorang. Keberhasilan pembelajaran pada ranah kognitif dan psikomotor dipengaruhi oleh kondisi afektif peserta didik. Orang yang tidak memiliki minat pada pelajaran tertentu sulit untuk mencapai keberhasilan belajar secara optimal. Lain halnya dengan seseorang yang berminat dalam suatu mata pelajaran yang diharapkan akan mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Peserta didik yang memiliki minat belajar dan sikap positif terhadap pelajaran akan merasa senang mempelajari mata pelajaran tertentu, sehingga dapat mencapai hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu semua pendidik harus mampu membangkitkan minat semua peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditentukan. Selain itu ikatan emosional sering diperlukan untuk membangun semangat kebersamaan, semangat persatuan, semangat nasionalisme, rasa sosial, dan sebagainya. Untuk itu dalam merancang program pembelajaran, satuan pendidikan harus memperhatikan ranah afektif. (<http://casutri.Wordpress.com/2012/07/04/pembelajaran-afektif>, diakses pada rabu, 10 September 2014).

B. Pengertian Afektif (sikap)

Sikap (afektif) erat kaitanya dengan nilai yang dimiliki oleh seseorang, sikap merupakan refleksi dari nilai yang dimiliki, oleh

karenanya pendidikan sikap pada dasarnya adalah pendidikan nilai. Nilai berhubungan dengan pandangan seseorang tentang baik dan buruk, layak dan tidak layak, pandangan seseorang tentang semua itu, nilai pada dasarnya adalah standar perilaku seseorang. Dengan demikian, penanaman nilai pada dasarnya proses penanaman perilaku kepada peserta didik yang diharapkan kepada siswa dapat berperilaku sesuai dengan pandangan yang dianggap baik dan tidak bertentangan dengan norma-norma yang berlaku.

Arti kata afektif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993: 9) merupakan perasaan yang berkenaan dengan penyakit (seperti takut, cinta), keadaan perasaan yang mempengaruhi keadaan penyakit (tentang penyakit jiwa), gaya atau makna yang menunjukkan perasaan.

Suprijono mengartikan afektif atau sikap sebagai kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku (Suprijono, 2012: 6).

Istilah sikap dalam bahasa Inggris disebut *attitude* pertama kali digunakan oleh Herbert Spencer (1862), yang menggunakan kata ini untuk menunjukkan suatu status mental seseorang. Jadi sikap adalah suatu hal yang menentukan sifat, hakekat, baik perbuatan sekarang maupun perbuatan yang akan datang (Abu Ahmadi, 1991: 161-162).

Dapat disimpulkan bahwa afektif dapat diartikan sebagai kecenderungan perilaku menghargai, menerima, ataupun menolak suatu objek berdasar nilai yang dianggap baik ataupun tidak baik. Afektif juga diartikan sebagai perbuatan positif dan negatif seseorang yang dapat dilihat dari perilaku individunya terhadap suatu objek tertentu. Dengan demikian, belajar sikap berarti memperoleh kecenderungan untuk menerima atau menolak suatu objek penilaian terhadap objek itu sebagai hal yang berguna atau berharga (sikap positif) dan tidak berguna atau berharga (sikap negatif).

Menurut Purwanto sikap atau dalam bahasa Inggris disebut *attitude* adalah suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang, suatu kecenderungan untuk bereaksi dengan cara tertentu terhadap perangsang atau situasi yang terjadi (Purwanto, 1985: 141). Menurut JB. Watson makin kerap individu bertindak balas terhadap suatu rangsangan, apabila kelak muncul lagi rangsangan itu, maka akan lebih besar kemungkinan individu memberikan tindak balas yang sama terhadap rangsangan itu. Apabila individu membuat tindak balas yang baru terhadap rangsangan, maka apabila kelak muncul lagi rangsangan itu besar kemungkinan individu itu akan bertindak balas dengan cara serupa terhadap rangsangan itu (Watson dalam Suprijono, 2012: 19).

Sikap merupakan sesuatu yang dipelajari, dan sikap menentukan bagaimana individu bereaksi terhadap situasi serta menentukan apa yang dicari individu dalam kehidupan. Sikap ranah afektif berkenaan dengan

sikap dan nilai. Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari beberapa aspek. Menurut Suprijono ranah afektif meliputi *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi) (Suprijono, 2012: 7).

Dapat disimpulkan bahwa afektif adalah reaksi individu terhadap apa yang dilihat dan apa yang sedang terjadi. Reaksi tersebut ditandai dengan adanya sikap menerima, respon, penilaian, organisasi, dan karakterisasi yang dilakukan oleh setiap individu. Sikap adalah nilai positif didalam diri seseorang terhadap orang lain (Harre, 1996: 26). Sikap dapat didefinisikan sebagai suatu predisposisi atau kecenderungan untuk melakukan suatu respon dengan cara-cara tertentu terhadap dunia sekitarnya baik berupa individu-individu maupun objek-objek tertentu (Nurkencana, 1986: 275).

Menurut Bruno, sikap (*attitude*) adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk bereaksi dengan cara baik atau buruk terhadap orang atau barang tertentu. Dengan demikian, pada prinsipnya sikap itu dapat kita anggap suatu kecenderungan siswa untuk bertindak dengan cara tertentu (Bruno dalam Syah, 2003: 120).

Sikap adalah kesiapan pada seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal tertentu. Jadi sikap seseorang terhadap objek sikap tergantung kepada individu dalam menyikapi stimulus yang ditimbulkan (Sarwono, 2000: 94).

Jadi dapat disimpulkan bahwa sikap menurut para ahli adalah nilai yang dimiliki setiap individu baik dengan penafsiran yang baik maupun buruk dalam menanggapi objek tertentu.

C. Karakteristik Ranah Afektif

Sikap adalah proses mental yang berkaitan dengan kecenderungan seseorang memilih ketika berhadapan dengan alternatif-alternatif. Jika seseorang memiliki kecerdasan untuk memilih yang baik maka dia memiliki sikap positif dan jika memilih sesuatu yang buruk maka dikatakan memiliki sikap negatif. Wingkel mendefinisikan sikap sebagai kemampuan internal yang berperan sekali dalam mengambil tindakan, lebih-lebih bila terbuka berbagai kemungkinan untuk bertindak. Sikap disini berkaitan dengan tindakan dan pilihan terhadap berbagai kemungkinan yang ada. Tindakan muncul sebagai akibat pilihan terhadap alternatif-alternatif (Wingkel, 1996:104).

Menurut Andersen (1981: 4) pemikiran atau perilaku harus memiliki dua kriteria untuk diklasifikasikan sebagai ranah afektif. Pertama, perilaku harus melibatkan perasaan dan emosi seseorang. Kedua, perilaku harus tipikal perilaku seseorang. Kriteria lain yang termasuk ranah afektif adalah intensitas, arah, dan target. Intensitas menyatakan derajat atau kekuatan dari perasaan. Beberapa perasaan lebih kuat dari yang lain, misalnya cinta lebih kuat bila dibandingkan dengan senang atau suka. Sebagian orang kemungkinan memiliki perasaan yang lebih kuat

dibanding yang lain. Arah perasaan berkaitan dengan orientasi positif atau negatif dari perasaan yang menunjukkan apakah perasaan itu baik atau buruk. Misalnya senang pada pelajaran dimaknai positif, begitu pula sebaliknya jika tidak menyukai pelajaran dimaknai negatif.

Bila intensitas dan arah ditinjau bersama-sama, maka karakteristik afektif berada dalam satu skala yang kontinu. Target mengacu pada objek, aktivitas atau arah ide dari perasaan. Bila kecemasan merupakan karakteristik dari afektif yang ditinjau, ada beberapa kemungkinan target. Peserta didik mungkin bereaksi ke sekolah, situasi sosial, atau pembelajaran. Tiap unsur ini bisa menjadi target kecemasan. Kadang-kadang target ini diketahui oleh seseorang, namun kadang-kadang tidak diketahui. Sering sekali peserta didik cenderung sadar bahwa kecemasannya adalah tes.

Pembelajaran afektif adalah strategi yang bukan hanya bertujuan untuk mencapai pendidikan kognitif saja, akan tetapi juga bertujuan untuk mencapai dimensi yang lainnya yaitu sikap dan keterampilan. Afektif berhubungan dengan volume yang sulit diukur karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam, afeksi juga dapat muncul dalam kejadian behavioral yang diakibatkan oleh proses pembelajaran. Sikap afektif erat kaitannya dengan nilai yang dimiliki oleh seseorang, karena sikap merupakan refleksi dari nilai yang dimiliki, oleh karenanya pendidikan sikap merupakan pendidikan nilai (Amri, 2010: 208-209).

Dapat disimpulkan bahwa karakteristik afektif menurut pendapat para ahli adalah memiliki dua kriteria yaitu, pertama perilaku yang melibatkan perasaan individu dan emosi seseorang. Kedua, perilaku tipikal atau perilaku yang dimiliki seseorang atau sifat seseorang dalam menilai suatu objek tertentu.

Menurut para pakar psikologi sikap adalah sebagai suatu bentuk evaluasi atau reaksi perasaan adalah perasaan mendukung atau memihak (*favorable*) maupun perasaan tidak mendukung atau memihak (*unfavorable*) pada objek tersebut. Jadi dari semua definisi diatas adalah mereka mengatakan bahwa sikap tidak lain adalah penilaian (afek) positif atau negatif terhadap suatu objek.

D. Fungsi Afektif (Sikap)

Menurut Katz (1964) dalam buku Wawan dan Dewi (2010: 23) sikap mempunyai beberapa fungsi, yaitu:

1) Fungsi instrumental atau fungsi penyesuaian atau fungsi manfaat

Fungsi ini berkaitan dengan sarana dan tujuan. Orang memandang sejauh mana obyek sikap dapat digunakan sebagai sarana atau alat dalam rangka mencapai tujuan. Bila obyek sikap dapat membantu seseorang dalam mencapai tujuannya, maka orang akan bersifat positif terhadap obyek tersebut. Demikian sebaliknya bila obyek sikap menghambat pencapaian tujuan, maka orang akan bersikap negatif terhadap obyek sikap yang bersangkutan. Fungsi ini

juga sering disebut sebagai fungsi penyesuaian (*adjustment*), karena dengan mengambil sikap tertentu seseorang akan dapat menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungannya.

2) Fungsi pertahanan ego

Ini merupakan sikap yang diambil oleh seseorang demi untuk mempertahankan ego atau akunya. Sikap ini diambil oleh seseorang pada waktu orang yang bersangkutan terancam keadaan dirinya atau egonya. Misalnya orang tua mengambil sikap begitu keras (walaupun sikap itu sebetulnya tidak benar), hal tersebut mungkin karena dengan sikap keadaan egonya dapat dipertahankan.

3) Fungsi ekspresi nilai

Sikap yang ada pada diri seseorang merupakan jalan bagi individu untuk mengekspresikan nilai yang ada pada dirinya. Dengan mengekspresikan diri seseorang akan mendapatkan kepuasan dapat menunjukkan kepada dirinya. Dengan individu mengambil sikap tertentu akan menggambarkan keadaan sistem nilai yang ada pada individu yang bersangkutan.

4) Fungsi pengetahuan

Individu mempunyai dorongan untuk ingin mengerti dengan pengalaman-pengalamannya. Ini berarti bila seseorang mempunyai sikap tertentu terhadap suatu obyek, menunjukkan tentang pengetahuan orang terhadap obyek sikap yang bersangkutan.

Siswa mempunyai sikap positif terhadap suatu objek yang bernilai dalam pandangannya, dan ia akan bersikap negatif terhadap objek yang dianggapnya tidak bernilai dan atau juga merugikan. Sikap ini kemudian mendasari dan mendorong ke arah sejumlah perbuatan yang satu sama lainnya berhubungan. Hal yang menjadi objek sikap dapat bermacam-macam. Sekalipun demikian, orang hanya dapat mempunyai sikap terhadap hal-hal yang diketahuinya. Jadi harus ada sekedar informasi pada seseorang untuk dapat bersikap terhadap suatu objek. Informasi merupakan kondisi pertama untuk suatu sikap. Dari informasi yang didapatkan itu akan menimbulkan berbagai macam perasaan positif atau negatif terhadap suatu objek.

E. Tingkatan Ranah Afektif

Ada beberapa kategori dalam ranah afektif sebagai hasil belajar; (a) *Receiving/ attending/ menerima/ memperhatikan*. (b) *Responding/ menanggapi*. (c) *Valuing/ penilaian*. (d) *Organization/ Organisasi*. (e) *Characterization by a value or value complex/ karakteristik nilai atau internalisasi nilai*.

1) *Receiving/ attending* (menerima/menanggapi)

Receiving (menerima) adalah semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini

termasuk kesadaran, keinginan untuk menerima stimulus, control dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.

Tahapan ini berhubungan dengan kesediaan atau kemauan siswa untuk ikut dalam stimulus khusus (kegiatan dalam kelas, mendengarkan musik, membaca buku, dan sebagainya). Dipandang dari segi pengajaran jenjang ini berhubungan dengan menimbulkan, mempertahankan, dan mengarahkan perhatian siswa. Hasil belajar dalam jenjang ini mulai dari kesadaran bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak siswa.

Attending (memperhatikan) juga diartikan sebagai kemauan untuk memperhatikan suatu kegiatan atau suatu objek. Pada jenjang ini peserta didik dibina agar mereka bersedia menerima nilai-nilai yang diajarkan kepada mereka dan mereka mempunyai kemauan menggabungkan diri ke dalam nilai itu atau mengidentifikasi diri dengan nilai itu

2) *Responding* (menanggapi)

Responding (menanggapi) adalah suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif atau kemampuan menanggapi, kemampuan yang dimiliki seseorang untuk mengikutsertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

Kemampuan respon ini berhubungan dengan tingkat partisipasi siswa. Pada tingkatan ini, siswa tidak hanya menghadiri suatu fenomena tertentu tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan suatu cara. Hasil belajar dalam jenjang ini dapat menekankan kemauan untuk menjawab (misalnya secara sukarela membaca tanpa perlu ditugaskan) atau kepuasan dalam menjawab (misalnya membaca untuk kenikmatan atau kegembiraan). Kecenderungan mereaksi atau sikap siswa terhadap suatu hal, orang atau benda dengan demikian bisa tiga kemungkinan yaitu suka (menerima atau senang), tidak suka (menolak atau tidak senang), dan sikap acuh tak acuh (Sabri, 2007: 83).

3) *Valuing* (penilaian)

Menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap sesuatu kegiatan atau obyek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan. *Valuing* (penilaian) merupakan tingkat afektif yang lebih tinggi lagi dari pada *receiving* atau *responding*.

Tahapan *valuing* berhubungan dengan nilai yang dikenakan siswa terhadap suatu objek, fenomena, atau tingkahlaku tertentu. Dalam kaitan dalam proses belajar mengajar, peserta didik disini tidak hanya mampu menerima nilai yang diajarkan tetapi mereka telah berkemampuan untuk menilai konsep atau fenomena, yaitu baik

atau buruk. Bila suatu ajaran yang telah mampu mereka nilai dan mampu untuk mengatakan “itu adalah baik”, maka ini berarti bahwa peserta didik telah menjalani proses penilaian. Nilai itu mulai dicamkan (*internalized*) dalam dirinya. Dengan demikian nilai tersebut telah stabil dalam peserta didik. Contoh hasil belajar afektif jenjang valuing adalah tumbuhnya kemampuan yang kuat pada diri peserta didik untuk berlaku disiplin (<http://www.artikelbagus.com/2011/06/pengukuran-ranah-afektif-dan-psikomotor.html>, diakses pada, 11 september 2014).

4) *Organization* (organisasi)

Organization (organisasi) artinya mengatur dan mempertemukan perbedaan nilai sehingga membentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum. Mengatur atau mengorganisasikan merupakan pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk didalamnya hubungan satu nilai dengan nilai yang lain. Pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Contoh nilai afektif jenjang organization adalah peserta didik mendukung penegakan disiplin nasional yang telah dicanangkan oleh bapak presiden Soeharto pada peringatan hari kemerdekaan nasional tahun 1995 (<http://www.artikelbagus.Com/2011/06/pengukuran-ranah-afektif-dan-psikomotor.html>, diakses pada kamis, 11 september 2014).

Pada tingkatan ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan atau memecahkan konflik diantara nilai tersebut, dan mulai membentuk suatu sistem nilai yang konsisten secara internal. Sehingga memberikan penekanan pada membandingkan, menghubungkan, dan menyatukan nilai-nilai. Hasil belajar pada tingkatan ini berkaitan dengan konseptualisasi suatu nilai (memperbaiki hubungan-hubungan manusia) atau dengan organisasi satu nilai (merencanakan suatu pekerjaan yang memenuhi kebutuhannya baik dalam hal keamanan, ekonomis, maupun pelayanan sosial).

5) *Characterization by a value or value complex* (karakteristik nilai atau internalisasi nilai)

Characterization by a value or value complex (karakteristik nilai atau internalisasi nilai) adalah keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Proses internalisasi nilai telah menempati tempat tertinggi dalam hierarki nilai.

Pada tahapan ini siswa memiliki sistem nilai yang mengontrol tingkah lakunya untuk suatu waktu yang cukup lama sehingga membentuk karakteristik pola hidup. Jadi sikap adalah keadaan mental dan dasar dari kesiapan, yang diatur melalui pengalaman yang memberikan pengaruh dinamik atau terarah

terhadap respon individu kepada objek situasi yang berkaitan dengannya (Sears, 1998: 137).

Terdapat 5 (lima) tipe karakteristik afektif yang penting, yaitu sikap, minat, konsep diri, nilai, dan moral.

a. Sikap

Sikap merupakan suatu kecenderungan untuk bertindak secara suka atau tidak suka terhadap suatu objek. Sikap dapat dibentuk melalui cara mengamati dan menirukan sesuatu yang positif, kemudian melalui penguatan serta menerima informasi verbal. Perubahan sikap dapat diamati selama proses pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai, keteguhan, dan konsistensi terhadap sesuatu. Penilaian sikap adalah penilaian yang dilakukan untuk mengetahui sikap peserta didik terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran, pendidik, dan sebagainya.

Sikap terhadap objek tertentu yang dapat merupakan sikap pandangan atau sikap perasaan, tetapi sikap tersebut disertai dengan kecenderungan untuk bertindak sesuai objek itu. Jadi sikap (*attitude*) bisa diterjemahkan dengan tepat sebagai sikap dan kesediaan bereaksi terhadap sesuatu hal. Sikap atau *attitude* senantiasa terarah kepada sesuatu hal, suatu objek. Tidak ada sikap (*attitude*) tanpa ada objeknya (Gerungan, 2004: 160).

Menurut Ajzen (1988) mengartikan sikap sebagai predisposisi yang dipelajari individu untuk memberikan respon

suka atau tidak suka secara konsisten terhadap objek sikap. Respon suka atau tidak suka itu adalah hasil proses evaluasi terhadap keyakinan-keyakinan (*beliefs*) individu terhadap objek sikap. Sikap dikatakan sebagai bentuk evaluasi individu terhadap objek psikologis yang ditunjukkan dengan keyakinan-keyakinan, perasaan atau perilaku yang diharapkan. Sebagai suatu respon evaluatif, reaksi yang dinyatakan oleh sikap didasari oleh proses evaluatif dari dalam diri individu yang memberikan kesimpulan terhadap stimulus dalam bentuk nilai baik-buruk, positif-negatif, menyenangkan-tidak menyenangkan yang kemudian mengkristal sebagai potensi reaksi terhadap objek sikap (<http://id.scribd.com/doc/88709321/1-Fishbein-Ajzen>, diakses pada 11 september 2014).

Dalam hal ini sikap respon individu terhadap objek dalam pembelajaran misalnya adalah sikap peserta didik dalam merespon objek seperti sekolah, ataupun terhadap mata pelajaran. Sikap peserta didik tersebut penting untuk ditingkatkan melalui proses kegiatan belajar mengajar. Sikap peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu misal pelajaran matematika seharusnya lebih positif setelah mengikuti kegiatan pembelajaran matematika dibandingkan sebelum mengikutinya. Perubahan ini merupakan salah satu indikator keberhasilan pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.

b. Minat

Minat siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan kualitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Tingginya minat seseorang terhadap kegiatan pembelajaran dapat mengakibatkan orang tersebut mencapai keberhasilan dalam kegiatan belajarnya. Minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Hilgard dalam Slameto dalam Munadi, 2013: 27). Dengan kata lain, minat siswa berpengaruh terhadap sikap (afektif) siswa dalam proses kegiatan pembelajaran.

Menurut Getzel (1966), minat adalah suatu disposisi yang terorganisir melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian. Hal penting pada minat adalah intensitasnya. Secara umum minat termasuk karakteristik afektif yang memiliki intensitas tinggi (Gretzel dalam Rasyid, 2009: 17).

c. Konsep Diri

Menurut (Smith,1970) konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimiliki. Target, arah, dan intensitas konsep diri pada dasarnya seperti ranah afektif yang lain. Target konsep diri biasanya orang

tetapi bisa juga institusi seperti sekolah. Arah konsep diri bisa positif atau negatif, dan intensitasnya bisa dinyatakan dalam suatu daerah kontinum, yaitu mulai dari rendah sampai tinggi. (Smith dalam Rasyid, 2009: 19).

Konsep diri ini penting untuk menentukan jenjang karir peserta didik, yaitu dengan mengetahui kekuatan dan kelemahan diri sendiri, dapat dipilih alternatif karir yang tepat bagi peserta didik. Selain itu informasi konsep diri penting bagi sekolah untuk memberikan motivasi belajar peserta didik dengan tepat.

d. Nilai

Nilai menurut Rokeach merupakan suatu keyakinan tentang perbuatan tindakan, atau perilaku yang dianggap baik dan yang dianggap buruk. Selanjutnya dijelaskan bahwa sikap mengacu pada suatu organisasi sebuah keyakinan sekitar objek spesifik atau situasi, sedangkan nilai mengacu pada keyakinan. Target nilai cenderung menjadi ide, target nilai dapat juga berupa sesuatu seperti sikap dan perilaku. Arah nilai dapat positif juga negatif. Selanjutnya intensitas nilai dapat dikatakan tinggi atau rendah tergantung situasi dan nilai yang diacu (<http://www.al-alauddin.com/2012/05/peran-aspek-kognitif-afektif-dan.html>, diakses pada 11 September 2014).

e. Moral

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993: 592), moral diartikan sebagai akhlak, budi pekerti, atau susila. Secara terminologis, terdapat berbagai rumusan pengertian moral, yang dari segi substantif materiilnya tidak ada perbedaan, akan tetapi bentuk formalnya berbeda

Piaget dan Kohlberg banyak membahas tentang perkembangan moral anak. Namun Kohlberg mengabaikan masalah hubungan antara *judgement* moral dan tindakan moral. Ia hanya mempelajari prinsip moral seseorang melalui penafsiran respon verbal terhadap dilema hipotetikal atau dugaan, bukan pada bagaimana sesungguhnya orang bertindak. Kohlberg mengajukan pendekatan pendidikan nilai dengan menggunakan pendekatan klasifikasi nilai yang bertolak dari asumsi bahwa tidak ada satu-satunya jawaban yang benar terhadap suatu persoalan moral, tetapi di dalamnya ada nilai yang penting sebagai dasar berpikir dan bertindak (<http://rudicahyo.com/psikologi-artikel/teori-perkembangan-moral-kohlberg/>, diakses pada 11 September 2014).

Moral berkaitan suatu keyakinan tentang benar salah, baik dan buruk, yang sesuai dengan kesepakatan sosial, yang mendasari tindakan atau pemikiran. Jadi, moral sangat berhubungan dengan benar salah, baik buruk, keyakinan, diri

sendiri, dan lingkungan sosial (<http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-moral-menurut-para-ahli.html>, diakses pada 11 September 2014).

Dalam hal ini moral yang perlu dimiliki peserta didik dalam pembelajaran diantaranya adalah :

1. Kejujuran: peserta didik harus menghargai kejujuran dalam berinteraksi dengan orang lain.
2. Integritas: peserta didik harus mengikatkan diri pada kode nilai, misalnya moral dan artistik.
3. Adil: peserta didik harus berpendapat bahwa semua orang mendapat perlakuan yang sama dalam memperoleh pendidikan.
4. Kebebasan: peserta didik harus yakin bahwa Negara yang demokratis memberikan kebebasan yang bertanggungjawab secara maksimal.

2.2. Media Ilustrasi dalam Pembelajaran

A. Sejarah Singkat Perkembangan Media

Pada mulanya, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku. Pada masa itu muncul tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak

sekolah. Buku tersebut berjudul *Orbis Sensualium Pictus* (Dunia Tergambar) yang diterbitkan pertama kali pada tahun 1657. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep yang menganggap bahwa tak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Dari sinilah para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang ataupun dengar.

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar.

Alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih kongkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar. Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran. Usaha-usaha untuk membentuk pembelajaran abstrak menjadi lebih kongkrit terus dilakukan. Dalam usaha itu, Edgar Dale membuat klasifikasi 11 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal

dengan nama "Kerucut Pengalaman" (*Cone of Experience*) dari Edgar Dale. Saat itu, para pendidik sangat terpicu dengan kerucut pengalaman itu, sehingga pendapat Dale tersebut banyak dianut dalam pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada siswa.

Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat audio visual. Dalam pandangan teori komunikasi, alat audio visual berfungsi sebagai alat penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Begitupun dalam dunia pendidikan, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu guru saja, melainkan juga berfungsi sebagai penyalur pesan belajar. Sayangnya, waktu itu faktor siswa, yang merupakan komponen utama dalam pembelajaran, belum mendapat perhatian khusus.

Pada tahun 1960-an, para ahli mulai memperhatikan siswa sebagai komponen utama dalam pembelajaran. Pada saat itu teori Behaviorisme BF. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku siswa sebagai hasil proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang terkenal sebagai hasil teori ini adalah diciptakannya *teaching machine* (mesin pengajaran) dan *Programmed Instruction* (pembelajaran terprogram). Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Pendekatan sistem ini

mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu guru, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu guru, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar, sehingga dari sinilah lahir konsep media pembelajaran (<http://belajarkreatif.com/2011/06/30/perkembangan-media-pembelajaran/>, diakses pada 24 September 2014).

B. Pengertian Media

Dalam proses kegiatan belajar mengajar, guru bertindak sebagai komunikator (*communicator*) yang bertugas menyampaikan pesan pendidikan (*message*) kepada penerima pesan (*communican*) yaitu siswa. Agar pesan-pesan pendidikan yang disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh anak, maka dalam proses komunikasi pendidikan tersebut diperlukan wahana penyalur pesan yang disebut media pendidikan/ pembelajaran.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Sadiman media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2006: 6). Sedangkan menurut Vernon S. Gerlac dan Donal P. dalam (Rohani, 1997: 2), pengertian

media ada dua macam, yaitu arti sempit dan arti luas. Arti sempit, bahwa media itu berwujud: grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Menurut arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Sharon sependapat dengan pengertian media dalam arti luas tersebut. Sharon mengartikan media sebagai alat komunikasi dan sumber informasi (Sharon dalam Musfiqon, 2012: 26). Dalam konsep ini, segala jenis alat, baik elektronik maupun nonelektronik, yang digunakan sebagai sarana penyampai pesan dalam komunikasi disebut media. Jika alat tersebut digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran maka disebut media pembelajaran.

Maka dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan bagi komunikator sehingga pesan dapat diterima oleh penerima pesan.

Menurut Robert Heinich media merupakan saluran informasi yang menghubungkan antar sumber informasi dan penerima. Dalam pengertian ini media diartikan sebagai fasilitas komunikasi, yang dapat memperjelas makna antara komunikator dan komunikan (Heinic dalam Musfiqon, 2012: 26).

Asosiasi Teknologi dan komunikasi Pendidikan (*Asociation of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk informasi yang diprogramkan

untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National education Association/ NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Menurutnya, media merupakan benda yang dimanipulasikan, dilihat didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran, dapat mempengaruhi efektifitas pembelajaran instruksional (Sabri, 2005: 112).

Gagne mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Briggs media merupakan alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi (Gagne dan Briggs dalam Musfiqon, 2012: 27).

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media merupakan alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien, sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut.

C. Fungsi Media

Menurut Kemp dan Dayton (1985) media dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau

tindakan, (2) menyajikan informasi, (3) memberi instruksi (Kemp dan Dayton dalam Surtikanti, 2009: 8).

1) Memotivasi minat atau tindakan

Dalam hal ini media pembelajaran dapat direalisasikan dengan tujuan menghibur siswa, dan hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak. Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap nilai dan emosi.

2) Menyajikan informasi

Media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi para siswa bersikap pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidak setujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral, atau senang.

3) Memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

D. Jenis-jenis Media

Berdasarkan jenisnya media dalam pembelajaran dapat dibagi menjadi tiga macam yaitu media visual, media audio, dan media audio visual.

1) Media visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan non verbal. Pesan verbal visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan, dan pesan non verbal-visual adalah pesan yang dituangkan kedalam symbol-simbol non verbal visual. Posisi simbol-simbol non verbal visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka ia bias disebut bahasa visual. Secara garis besar unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri atas garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arsyad dalam Munadi, 2013: 81).

2) Media Audio

Media audio merupakan media yang melibatkan indera pendengaran. Ciri utama media ini adalah pesan yang disampaikan dituangkan dalam bentuk lambang-lambang auditif baik verbal

(bahasa lisan/ kata-kata) maupun non verbal (bunyi-bunyian dan vokalisasi, seperti gerutuan, gumam, musik, dan lain-lain).

3) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang melibatkan indera pelihatan dan pendengaran. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan (Munadi, 2013: 141).

E. Ciri Media

Gerlach dan Ely dalam Musfiqon (2012: 28-29) telah mengungkapkan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. betapa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Mereka telah mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki paling tidak memiliki 3 ciri penting, yaitu: (1) ciri fiksatif; (2) ciri manipulatif; dan (3) ciri distributif.

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Banyak kejadian-kejadian penting atau objek-objek yang harus dipelajari oleh siswa. Kejadian-kejadian itu tentu saja sering kali

sudah berlalu, misalnya saja peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi di suatu negara.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Kejadian yang berlangsung sehari-hari bahkan bertahun-tahun dapat disajikan dalam waktu beberapa menit saja. Banyak peristiwa atau objek yang sulit diamati secara langsung dengan mudah diamati melalui media pembelajaran berupa rekaman video, gambar, ataupun foto.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Dengan penggunaan media pembelajaran, kejadian atau objek pada suatu tempat dapat disebarkan ke tempat lain dengan mudahnya.

F. Sejarah Singkat Perkembangan Ilustrasi

1) Sejarah Umum Perkembangan Ilustrasi

Ilustrasi dengan teknik *woodcut/wood engraving* atau dengan kata lain membuat cukilan atau relief pada kayu pertama kali ditemukan di Cina pada tahun 868 Masehi melalui karya yang dipergunakan dalam terjemahan kitab agama Budha ke dalam bahasa cina lengkap dengan ilustrasi gambar



Ilustrasi dengan teknik *Woodcut* di Cina tahun 868 Masehi dalam (Kusrianto, 2009: 140).

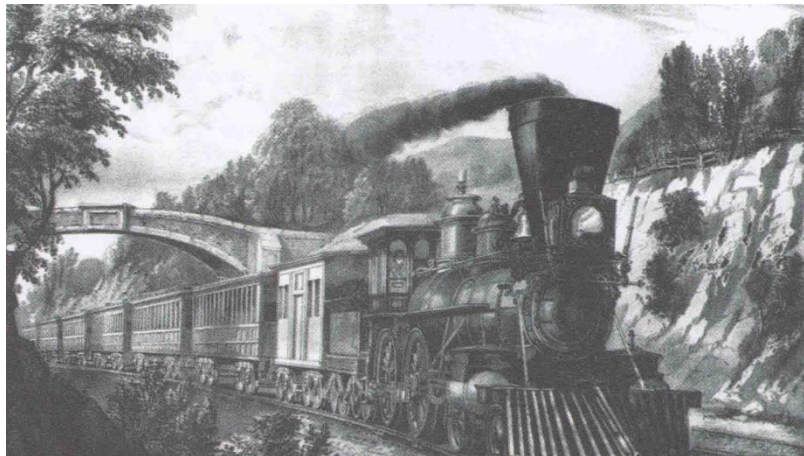
Pada masa awal abad pertengahan teknik cetak *wood engraving* telah dikenal dan dipraktikkan dalam penerbitan buku dan berbagai kebutuhan lain sejak 12 Masehi. Pengecapan tersebut menggunakan *wood block* (sepotong kayu yang dicukil dan berfungsi sebagai klise). Pada masa itu seorang ilustrator juga berperan sebagai tipografer, artisan, ahli cetak dan sebagai ahli jilid, sehingga pada masa tersebut seorang ilustrator dituntut untuk menguasai keahlian dalam bidang seni rupa, seni kria, seni desain dan tata letak, serta seni cetak dan jilid. Namun hasil karya ilustrasi yang dihasilkan para ilustrator pada masa tersebut masih tergolong kasar dan tidak akurat, karena teknik yang digunakan masih bersandar pada seni lukis.

Pada abad 14 teknik tersebut masih bertahan dan banyak diterapkan seniman-seniman pada masa itu. Seniman-seniman tersebut diantaranya adalah Albrecht Durer dan Lucas Cranach dari Jerman, Francesco Parmigianino dari Italia, dan Lucas van Leyden dari Belanda.

Pada masa *Renaissance* (abad 15) ilustrasi mulai berkembang secara mandiri dengan ditemukannya teknik *copper-engraving*, *etching*, dan *aquatint*. Dengan teknik-teknik tersebut seorang ilustrator dapat mengontrol irama dan nuansa secara cermat serta dapat membuat garis dan gradasi secara halus, sehingga para ilustrator dan seniman

grafis mulai memperoleh banyak kemudahan menggambarkan ilusi dunia dengan lebih realistik.

Pada akhir abad 18 orang lebih menyukai goresan pena dalam pengerjaan ilustrasi untuk menggambarkan suatu pemandangan atau suasana. Teknik reproduksi dilakukan dengan lithografi. Lithografi merupakan proses pencetakan yang ditemukan oleh Alloys Snefelder dari Jerman pada tahun 1798. Lithografi pada awalnya merupakan teknik cetak diatas batu (*lithos*) yang diukir, yang pada perkembangannya kemudian menggunakan pelat metal. Penemuan teknik lithografi tersebut mengakibatkan teknologi mencetak citra yang realistik semakin lengkap. Pada awal lithografi tersebut ilustrasi semakin berkembang dan mengalahkan fotografi dalam teknik pembuatan dan reproduksinya.



Ilustrasi dengan teknik cetak lithografi dalam (Kusrianto, 2009: 145)

Dengan penemuan teknik lithografi seniman bebas mengekspresikan irama dan volume serta gradasi nuansa yang lembut

secara mudah. Dengan munculnya fenomena tersebut mengakibatkan seni ilustrasi berada pada puncak masa keemasan. Karya ilustrator banyak sekali dipakai pada poster promosi, buku-buku cerita, majalah, buku nonfiksi, katalog, kemasan, kartu dan berbagai benda-benda grafis lain. Ilustrasi masih merupakan satu-satunya cara untuk melukis suatu cerita yang mendekati realistik. Pada masa ini penerbit mulai memperhatikan kebutuhan anak akan gaya cerita dan gaya gambar yang khas.

Pada abad 19 berbagai macam ilustrasi dengan pengaruh *Art Nouveau* (seni baru) mulai bermunculan. *Art Nouveau* mulanya dipelopori oleh beberapa seniman Perancis dan Belgia. Gerakan seni tersebut merupakan penggabungan antara *Fine Art* dan *Applied Art* atau karya seni yang dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dalam gerakan seni baru ini bentuk garis-garis dekoratif yang dipergunakan dalam ilustrasi menjadi ciri khas yang cukup terlihat jelas. Hal tersebut muncul pada karya-karya seniman dari Eropa maupun Amerika pada akhir abad 19.



Ilustrasi poster iklan rokok JOB tahun 1897 dengan pengaruh *Art Noveau* dalam (Kusrianto, 2009: 147)

Kemajuan dunia cetak dan publikasi akhirnya menuntut banyak *supply* untuk karya-karya ilustrasi, sehingga lahirlah ilustrator-ilustrator seperti Rowena Morrill, Julie Bell dan sebagainya.

Pada era modern teknik dan penerapan ilustrasi semakin berkembang. Ilustrasi dengan teknik *airbrush* (kuas semprot) pernah mencapai masa kejayaannya pada tahun 70-an hingga 80-an para seniman grafis memperoleh kesempatan untuk memanfaatkan keindahan karya-karya *airbrush* dalam bentuk iklan, baik dalam format cetak majalah maupun dalam format besar seperti baliho.



Gambar ilustrasi dengan *airbrush* dalam (Kusrianto, 2009:151).

2) Sejarah Perkembangan Ilustrasi di Indonesia

Seni ilustrasi di Indonesia sudah dikenal sejak lama, hanya tidak dipopulerkan seperti saat ini. Hal ini terbukti dengan banyaknya

gambar-gambar yang terdapat dilembaran daun lontar yang fungsinya juga sebagai penghias. Contohnya, wayang beber. Wayang ini ditampilkan dimuka umum oleh seorang dalang yang menceritakan salah satu cerita tertentu.

Sedangkan seni ilustrasi modern seperti yang kita kenal sekarang baru berkembang sejak masa penjajahan Belanda. Pada masa penjajahan Belanda di tahun 1930-an banyak bermunculan ulustrator dari Indonesia yang bekerja di majalah panji terbitan Balai Pustaka. Ulustrator-ilustrator tersebut diantaranya adalah Nasrun, Barli, Adisoma, Baharudin, dan Abdul Salam. Pada masa pendudukan Jepang, kemajuan pemuda Indonesia pada bidang penerbitan dan penulisan membuat pemerintahan Jepang merasa khawatir dan curiga akan terjadinya pemberontakan sehingga dibentuklah badan sensor. tujuannya agar setiap hasil karya pemuda yang keluar sesuai dengan keinginan pemerintahan Jepang.

Setelah kemerdekaan ilustrator Belanda masih banyak yang bekerja di Indonesia, tetapi ilustrator Indonesia generasi pertama mulai berperan. Gaya ilustrasi yang digunakan pada masa itu lebih bersifat nasionalistik dan tidak ada eksotikisme timur yang berlebihan. Ilustrator belanda yang masih aktif diantaranya adalah Wolter Van Bloom, Menno, dan W.K. Bruin, Sedangkan ilustrator Indonesia yang terkenal pada masa itu diantaranya adalah Abdul Salam dan Baharudin. Ilustrator Indonesia pada masa itu banyak

membuat gambar untuk cerita buku pelajaran seperti, Bintang Timur, Matahari Terbit, dan Jalan ke Barat.

Pada tahun 1950-an keadaan transportasi jarak jauh masih belum lancar seperti saat ini. Hal tersebut menyebabkan kemajuan pada media massa local. Di kota-kota seperti Surabaya, Solo, dan Yogyakarta mulai muncul dan berkembang media-media daerah yang sekaligus menampilkan potensi seniman daerah saat itu. Beberapa ilustrator yang mendominasi majalah-majalah daerah serta menjadi ciri khas media-media saat itu diantaranya adalah Mieke SD, Ratmoyo, dan Ken Tardjo (Kusrianto, 2009: 152-153).

Pada masa orde lama Indonesia mulai membuat ilustrasi untuk uang kertas sendiri. Ilustrasi pertama dilukis oleh Oesman Effendi dan Abdul Salam. Dengan kemajuan yang sangat pesat di bidang teknologi penerbitan dan ilustrasi maka pada tahun 1951 pelukis Oesman Effendi dan ilustrator Abdul Salam dikirim ke Belanda untuk mempelajari cara-cara membuat ilustrasi pada uang kertas, yang nantinya akan diajarkan di tanah air. Seniman-seniman yang dipekerjakan dalam pembuatan ilustrasi pada uang kertas akhirnya bermunculan. Penggunaan Ilustrasi pada uang kertas semakin berkembang pesat dan diterapkan hingga saat ini. Peran para seniman saat itu sangat penting dalam kemajuan produksi mata uang khususnya dalam pembuatan ilustrasi didalamnya. Diperlukan

ketelitian dan keakuratan dalam menggambarkan ilustrasi uang untuk memperoleh detil objek yang dilukisnya.



Ilustrasi mata uang masa orde baru dalam (<http://petanikeyboard.wordpress.com/2014/02/10/goresan-mata-uang-sang-maestro-engraver-pak-mujirun/>, diakses pada 24 September 2014)

Pada masa orde baru terjadi perubahan dalam tatanan ekonomi dan industri di Indonesia. Akibatnya industri informasi, komunikasi dan media mengalami peningkatan yang konstan selama lebih dari dua puluh tahun. Akibatnya industri penerbitan, periklanan dan media menjadi sangat berkembang. Situasi tersebut menjadi kondisi yang mendukung bagi ilustrator dan desainer grafis. Hal lain yang mendukung adalah dengan meningkatnya daya beli masyarakat pada buku.

Dengan meningkatnya daya beli masyarakat pada masa orde baru, ilustrator Indonesia berkembang pesat, terutama ilustrasi untuk buku cerita maupun buku pengetahuan dari berbagai penerbit. Ilustrator yang bekerja pada majalah atau koran terbitan Indonesia

pada saat itu antara lain adalah: Heng Ngatung pada majalah Intisari, Delsi Syamsumar pada majalah Varia, G.M Shidarta pada harian Kompas, Donarto Mulyadi W. Ipe Ma'ruf pada majalah Si Kuncung, Teguh Santoso pada majalah Tanah Air, Cahyono, Adi Permadi pada majalah Bobo, S. Prinka pada majalah Tempo dan Prie G.S Gunawan pada harian suara Merdeka dan Cempaka ([http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/perkembangan - seni-ilustrasi-indonesia/](http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2010/01/perkembangan-seni-ilustrasi-indonesia/), diakses pada 13 September 2014).

G. Pengertian Ilustrasi

Dalam pembelajaran, media memiliki peranan penting dalam menyampaikan pesan pembelajaran, sehingga berbagai macam media banyak digunakan dalam pembelajaran. Media tersebut salah satu diantaranya adalah ilustrasi yang merupakan bagian dari media visual.

Ilustrasi berasal dari bahasa latin *illustrate*, yang berarti menerangkan atau membuat sesuatu menjadi jelas. Ilustrasi juga didefinisikan sebagai gambaran wujud yang menyertai teks. Gambar atau tulisan tersebut merupakan suatu kesatuan yang bertujuan memperjelas teks atau buku cetakan yang diterbitkan. Pendapat lain mengatakan bahwa ilustrasi adalah gambar atau wujud lain yang bermaksud menerangkan, menghias, ditampilkan dengan suatu kepribadian dan mengandung daya tarik serta memberi stimulus dan motif suatu gerak (Anitah, 2012: 11).

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1993: 372), ilustrasi adalah: (1) gambar untuk memperjelas isi buku, karangan, (2) gambar, desain atau diagram untuk menghias (misalnya halaman sampul), (3) keterangan (penjelas) tambahan berupa contoh, bandingan dan sebagainya.

Ilustrasi merupakan seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual (Kusrianto, 2009: 140).

Menurut Baldinger (1986: 120), ilustrasi adalah seni membuat gambar yang berfungsi untuk memperjelas dan menerangkan naskah. Sedangkan menurut Jan D.White (1982: 110) ilustrasi adalah sebuah tanda yang tampak di atas kertas, yang mampu mengkomunikasikan permasalahan tanpa menggunakan kata. Ia bisa menggambarkan suasana, seseorang, dan bahkan objek tertentu.

Menurut Dunlop ilustrasi merupakan, "*drawing or painting to create visual message*" (Dunlop, 1994: 6). Pendapat Dunlop tersebut bila diartikan memiliki pengertian bahwa ilustrasi merupakan gambar atau lukisan yang dibuat dengan tujuan untuk menciptakan pesan visual.

Menurut Artini Kusmiati ilustrasi dapat berupa lukisan, gambar, atau foto yang dimaksudkan untuk memperkuat daya khayal atau memperjelas maksud uraian. Ilustrasi digunakan untuk membantu mengkomunikasikan pesan dengan cepat, serta tegas. Ilustrasi tersebut diharapkan dapat membentuk suatu suasana penuh emosi, dan

menjadikan gagasan seakan-akan nyata. Ilustrasi sebagai gambaran pesan yang tak terbaca, namun bisa mengurai cerita, berupa gambar dan tulisan yaitu bentuk grafis informasi yang memikat. Dengan ilustrasi maka pesan menjadi lebih berkesan dan ilustrasi lebih efektif untuk menghiasi komentar editorial, cerita fiksi, atau interpretasi (Kusmiati, 1999:44).

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa ilustrasi merupakan gambar atau lukisan yang berfungsi untuk memperjelas pesan secara visual dan menjadikan pesan lebih berkesan.

H. Jenis-jenis Ilustrasi

Muharrar (2003) berpendapat bahwa Ilustrasi menurut perkembangannya dari penggiring teks ke bidang yang lebih luas begitu rumit dan bervariasi sehingga pembatasan yang tegas dalam pembagian bidang-bidang ilustrasi adalah tidak mungkin (Muharrar, dalam <http://lib.unnes.ac.id/7037/4/8552.pdf>, diakses pada 13 September 2014). Namun Salam melakukan pembagian tersebut meliputi :

1) Ilustrasi Buku

Ilustrasi buku (merujuk pada ilustrasi yang dibuat sebagai pendamping atau penjelas teks pada buku). Adapun beberapa jenisnya antara lain: Ilustrasi Buku Ilmiah (non-fiksi), Ilustrasi Buku Kesusastaan, Ilustrasi Buku Anak-anak, Ilustrasi Buku Komik.

2) Ilustrasi Editorial

Ilustrasi editorial merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk menyajikan pandangan (opini) dimuat di surat kabar atau majalah, jenisnya antara lain: Ilustrasi Kolom, Komik Strip, Karikatur, Kartun.

3) Ilustrasi Busana

Ilustrasi busana (merujuk pada ilustrasi yang dibuat untuk memperkenalkan atau menjual produk busana yang sedang mode).

4) Ilustrasi Televisi

Ilustrasi televisi merupakan (Ilustrasi yang dibuat untuk kepentingan siaran televisi. Dapat berupa sket sederhana sampai ilustrasi yang mendetail dan berwarna warni, ilustrasi televisi didesain untuk siaran televisi).

5) Ilustrasi Animasi

Ilustrasi animasi (ilustrasi ini menampilkan unsur rupa atau gambar dan gerak. Penggabung antara ilustrasi dan film membawa pada penemuan ilustrasi animasi).

6) Seni Klip

Seni klip (*Clip Art*) merupakan ilustrasi yang dibuat untuk mendukung suatu tulisan, tetapi tidak memiliki biaya untuk membelinya. Seni klip merupakan seni siap saji di mana dapat ditempatkan pada layout tanpa harus meminta izin atau membayar royalti pada orang lain, seni ini dapat berbentuk cetakan atau digital.

- 7) Ilustrasi Cover, Kalender, Kartu Ucapan, Perangko, Poster, dan lain sebagainya. Ilustrasi ini dibuat untuk memenuhi maksud dan tujuan dari benda-benda di mana ia ditampilkan (<http://lib.unnes.ac.id/7037/4/8552.pdf>, diakses pada 13 September 2014).

I. Fungsi Ilustrasi Sebagai Media Pembelajaran

Media memiliki kedudukan penting dalam pembelajaran, dalam hal ini ilustrasi sebagai bagian dari media visual memiliki fungsi-fungsi yang didasarkan pada medianya dan didasarkan pada penggunaannya. Berdasarkan pertimbangan dua hal tersebut maka dapat diuraikan fungsi tersebut diantaranya adalah (1) media ilustrasi berfungsi sebagai sumber belajar, (2) fungsi semantik, (3) fungsi manipulatif, (4) fungsi psikologi, (5) fungsi sosio kultural.

1) Fungsi Media Sebagai Sumber Belajar

Secara teknis media ilustrasi dalam kegiatan belajar mengajar berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam hal ini, pada hal-hal tertentu media ilustrasi dapat menggantikan peran guru sebagai sumber belajar.

2) Fungsi semantik

Fungsi semantik yakni kemampuan media ilustrasi dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif media ilustrasi memiliki dua kemampuan, yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

4) Fungsi Psikologis

Media ilustrasi memiliki fungsi psikologis yang mampu mempengaruhi sikap siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Fungsi tersebut diantaranya adalah:

a. Fungsi Atensi

Media ilustrasi dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar. Setiap orang memiliki sel saraf penghambat, yakni sel khusus dalam system saraf yang berfungsi membuang sejumlah sensasi yang datang. Dengan adanya saraf penghambat ini para siswa dapat memfokuskan perhatiannya pada rangsangan yang dianggapnya menarik dan membuang rangsangan rangsangan lainnya. Dengan demikian media pembelajaran yang tepat guna adalah media yang mampu menarik dan memfokuskan perhatian siswa (Munadi, 2013: 43).

b. Fungsi Afektif

Fungsi afektif yakni menggugah perasaan, emosi, dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. Setiap orang memiliki gejala batin jiwa yang berisikan kualitas karakter dan kesadaran. Ia berwujud pencurahan perasaan, minat, sikap

penghargaan, nilai-nilai dan perangkat emosi atau kecenderungan-kecenderungan batin (Qahar dalam Munadi, 2013: 44).

Media pembelajaran yang tepat guna dapat meningkatkan sambutan atau penerimaan siswa terhadap stimulus tertentu. Sambutan atau penerimaan tersebut berupa kemauan. Dengan adanya media pembelajaran, terlihat pada diri siswa kesediaan untuk menerima beban pelajaran, dan untuk perhatiannya akan tertuju kepada pelajaran yang diikutinya. Hal lain dari penerimaan itu adalah munculnya tanggapan yakni berupa partisipasi siswa dalam keseluruhan proses pembelajaran secara suka rela, ini merupakan reaksi siswa terhadap rangsangan-rangsangan yang diterimanya. Apa bila hal tersebut dilakukan secara terus menerus, maka tidak menutup kemungkinan dalam jiwanya melakukan penilaian dan penghargaan terhadap nilai-nilai atau norma-norma yang diperolehnya, dan pada tingkatan tertentu nilai-nilai atau norma-norma tersebut akan diterimanya dan diyakininya (Kratwokl dalam Munadi, 2013: 44).

c. Fungsi Imajinatif

Media ilustrasi dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi ini mencakup penimbulan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi (khayalan) yang didominasi kuat sekali oleh pikiran-pikiran autistik.

d. Fungsi Motivasi

Dalam hal ini media ilustrasi memiliki fungsi sebagai pendorong bagi siswa untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai.

5) Fungsi Sosio Kultural

Fungsi media ilustrasi dilihat dari sosiokultural, yakni mengatasi hambatan-hambatan sosiokultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Dalam hal ini media ilustrasi mampu memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

J. Peran Ilustrasi Pada Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar ilustrasi merupakan bagian yang paling menarik untuk belajar melalui gambar-gambar, dari hasil penelitian Seth Spaulding dalam (Sudjana, 1997: 12). Menyimpulkan ilustrasi gambar sebagai berikut:

- 1) Ilustrasi gambar merupakan perangkat pelajaran yang sangat menarik minat belajar siswa.
- 2) Ilustrasi gambar membantu siswa membaca dalam penafsiran dan mengingat isi materi teks yang menyertainya.
- 3) Pada umumnya anak-anak lebih menyukai setengah atau sehalaman penuh bergambar disertai beberapa petunjuk yang jelas.

- 4) Ilustrasi gambar harus dikaitkan dengan kehidupan yang nyata, agar minat para siswa menjadi efektif.
- 5) Ilustrasi gambar hendaknya ditata sedemikian rupa.