

BAB II

MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT DAN HASIL BELAJAR PADA MATERI PENGENALAN TIK

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Arsyad (2013 :3) Mengemukakan Istilah medium sebagai perantara yang menyampaikan informasi antara sumber dan penerima. Definisi tersebut menekankan bahwa media sebagai perantara. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa untuk belajar. Arsyad (2013 :4) mengatakan bahwa media pembelajaran mencakup alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Menurut Daryanto (2013 :5) bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa kepada penerima. Media adalah sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan dengan tujuan meningkatkan pemahaman penerima pesan. media pembelajaran merupakan salah satu metode atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola belajar, mendukung keberhasilan proses mengajar, dan memungkinkan kegiatan belajar mengajar dapat mencapai tujuan secara efesien. Media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan.

Berdasarkan definisi atau pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan pesan, ide, atau gagasan berupa bahan ajar kepada siswa oleh guru.

2. Manfaat Media Pembelajar

Menurut Sudjana dan Rivai (2010: 6-7) manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu:

- a. Membangkitkan motivasi belajar peserta didik;
- b. Membantu peserta didik dalam memahami materi sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran;
- c. Menciptakan pembelajaran yang bervariasi, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru;
- d. Membantu peserta didik untuk melakukan aktivitas berupa mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, mememerankan.

Manfaat praktis penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Kustandi dan Sutjipto (2013 :23) yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat melancarkan serta meningkatkan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya, dan memungkinkan siswa untuk belajar sendiri sesuai kemampuan dan minatnya.
- c. Media pembelajaran juga dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi secara langsung antara siswa dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa. Media

pembelajaran juga dapat menjembatani pendidik untuk membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

a. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam arsyad, 2011), menyatakan bahwa, berdasarkan perkembangan teknologi media pendidikan terdiri atas media tradisional misalnya gambar, slide dan foto, dan media teknologi mutakhir misalnya media PBK dan CD Interaktif.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Arsyad (2006 :42) adalah:

- 1) Benda nyata.
- 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, seperti: bahan cetak, papan tulis, bagan balik (flip chart), diagram, bagan, Grafik, foto.
- 3) rekaman audio dalam kaset.
- 4) Gambar diam yang diproyeksikan, seperti; Slide (film bingkai), film rangkai, OHT (transparansi). Program computer.
- 5) gambar bergerak yang diproyeksikan, Contoh film, rekaman video.
- 6) Gabungan media, seperti bahan dengan pita video, slide dengan pita audio, film rangkai dengan pita audio, microfilm dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan audio.

Klasifikasi Media Pembelajaran menurut Leshin, Pollock & Reigeluth (Arsyad, 2006:36) adalah :

- 1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan
- 2) kelompok, field-trap)
- 3) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (zvorkbook), alat bantu
- 4) kerja, dan lembaran lepas);
- 5) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar,
- 6) transparansi, slide);
- 7) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi);

- 8) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif)
- 9) video, hypertext).

Dari klasifikasi media menurut para ahli dapat disimpulkan dengan adanya media pembelajaran yaitu dengan adanya media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah yakni dengan efisiensi belajar siswa meningkat.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media berfungsi untuk tujuan instruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental, maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa (Arsyad, 2014:25).

Hamalik (Arsyad, 2014:19-20) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangun motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Menurut Asyhar (2010:34-35) media pembelajaran tidak sekedar menjadi alat bantu, melainkan juga merupakan suatu strategi dalam

pembelajaran. Sebagai strategi media pembelajaran memiliki banyak fungsi salah satunya media sebagai sumber belajar, media pembelajaran sebagai sumber informasi atau pengetahuan bagi peserta didik dan juga media pembelajaran sebagai sumber belajar merupakan suatu komponen sistem pembelajaran yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan alat yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

3. Video Pembelajaran

a. Pengertian Video Pembelajaran

Istilah video berasal dari Bahasa latin yaitu dari kata vidi atau visum yang artinya melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video menyediakan satu cara penyaluran informasi yang amat menarik dan langsung (live). Video merupakan media yang penting dibanding media lain seperti grafik, audio dan sebagainya. Sukiman (2012: 187-188) menyatakan media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011: 49).

Cecep Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Sedangkan Arief S. Sadiman (2009: 74) menyatakan video adalah media audio visual yang menampilkan gambar dan suara. Pesan yang disajikan bisa berupa fakta (kejadian, peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional

Dengan berjalannya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan media pendidikan, khususnya media video sudah merupakan tuntutan yang mendesak. Hal ini disebabkan sifat pembelajaran yang kompleks terdapat berbagai tujuan belajar yang sulit dicapai hanya dengan mengandalkan penjelasan guru, agar pembelajaran dapat mencapai hasil yang maksimal diperlukan adanya pemanfaatan media, salah satunya media video.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan pedoman pada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik untuk mencermati materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik.

b. Manfaat Video Pembelajaran

Media video yang digunakan dalam proses belajar mengajar memiliki banyak manfaat dan keuntungan, diantaranya adalah video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti materi proses pencernaan makanan dan pernafasan, video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. (Azhar Arsyad, 2011: 49).

Menurut Aqib (2013: 51) terdapat tujuh manfaat video pembelajaran adapun penjelasan dari manfaat video pembelajaran menurut Aqib adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- 2) Proses belajar lebih interaksi.
- 3) Efisiensi waktu dan tenaga.
- 4) Meningkatkan kualitas belajar.
- 5) Belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

6) Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.

7) Meningkatkan peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Pendapat lain disampaikan oleh Baktiono (2020) yang menyebutkan terdapat empat manfaat media pembelajaran berbasis video Adapun penjelasan manfaat video pembelajaran menurut Tri Eko Baktiono adalah sebagai berikut:

1) Meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Menjadikan siswa senang untuk belajar.

3) Pengganti guru dalam memberikan penjelasan materi.

4) Meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari pendapat ahli dan sumber diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media video pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswa agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyehatkan serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

c. Kelebihan dan Kekurangan Video Pembelajaran

Adapun kelebihan menurut Hamzah B. Uno & Nina Lamatenggo (2011: 135) antara lain:

1) Video dapat memanipulasi waktu dan ruang sehingga siswa dapat diajak melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas.

2) Video juga dapat menampilkan objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, berbahaya, atau bahkan tidak dapat

3) dikunjungi oleh siswa.

4) Kemampuan media video juga dapat diandalkan pada bidang studi yang mempelajari keterampilan motorik dan melatih kemampuan kegiatan.

Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2009: 74-75) mengungkapkan beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya.
- 2) Penonton atau siswa dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli atau spesialis.
- 3) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya.
- 4) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 5) Bisa mengamati lebih dekat objek yang sedang bergerak atau objek yang berbahaya.
- 6) Keras lemahnya suara bisa diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 7) Guru bisa mengajar dimana akan menghentikan gerakan gambar yang akan diperjelas informasinya.
- 8) Ruangan tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Adapun menurut Daryanto (2010: 90) mengungkapkan beberapa kelemahan media video pembelajaran, yaitu:

- 1) Fine details, tidak dapat menampilkan objek sampai yang sekecil-kecilnya.
- 2) Size information, tidak dapat menampilkan objek dengan ukuran yang sebenarnya.
- 3) Third dimension, gambar yang ditampilkan dengan video umumnya berbentuk dua dimensi.
- 4) Opposition, artinya pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihat.
- 5) Material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk menampilkannya.
- 6) Untuk membuat program video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013: 64-65) menambahkan kelemahan media video yaitu:

- 1) Pengadaan media video memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak.
- 2) Pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus.
- 3) Tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dalam media terdapat manfaat, serta memiliki kelebihan dan kekurangan. Dengan adanya proses pembelajaran yang menggunakan media video, siswa dapat mengidentifikasi waktu dalam belajar, memberikan pengalaman yang baru kepada siswa, dan memberikan informasi yang akurat, dan lebih menarik, tetapi menyita banyak waktu dan memerlukan biaya yang cukup mahal.

d. Karakteristik Video Pembelajaran

Cheppy Riyana (2007:7) menyatakan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran video yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaannya, pengembangan media video perlu memperhatikan karakteristik sebagai berikut:

- 1) Video mampu memperbesar objek yang kecil terlalu kecil yang tidak dapat kurang dapat dilihat oleh mata telanjang.
- 2) Video mampu memanipulasi tampilan gambar sesuai dengan tuntutan pesan yang ingin disampaikan.
- 3) Video mampu membuat objek menjadi still picture artinya objek dapat disimpan dalam durasi tertentu, dalam keadaan diam.
- 4) Daya tarik video mampu mempertahankan perhatian siswa lebih lama hingga 1-2 jam untuk menyimak video dibandingkan hanya mendengarkan saja yang hanya mampu bertahan 25-30 menit.
- 5) Video mampu menampilkan objek gambar dan informasi yang paling baru, hangat, aktual, atau kekinian.

Daryanto (2013: 86-88) menambahkan bahwa karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu:

- 1) Ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, yaitu dengan cara mengatur jarak antara layar untuk tampilan dengan alat pemutar kaset.
- 2) Video dapat menyajikan gambar bergerak pada siswa disamping suara yang menyertainya.
- 3) Video membantu anda menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi yang mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu.
- 4) Video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan dapat disesuaikan untuk mendemonstrasikan perubahan.
- 5) Video dapat digunakan baik untuk proses pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh tanpa kehadiran guru.

Berdasarkan uraian yang telah diutarakan oleh beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media video sebagai media pembelajaran, maka harus diketahui karakteristik video yang dapat mendukung digunakannya sebagai media pembelajaran. Karakteristik media video sebagai media pembelajaran diantaranya yaitu dapat menampilkan gambar dengan ukuran yang fleksibel, gambar dapat dimanipulasi dan dikombinasikan dengan suara, gerakan animasi dan teks kecepatannya dapat disesuaikan sehingga mendukung pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu sasaran penggunaan video yang fleksibel yaitu dapat digunakan secara individual maupun berkelompok sehingga memudahkan siswa belajar meskipun dalam situasi kelas yang berbeda.

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat belajar

Setiap manusia mempunyai kecenderungan untuk selalu berinteraksi dengan sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya. Apabila sesuatu itu memberikan rasa senang dan merasa bermanfaat bagi dirinya, kemungkinan seseorang akan berminat terhadap sesuatu itu. Minat merupakan salah satu faktor psikis yang membantu dan mendorong individu dalam memberikan rangsangan terhadap suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan yang hendak dicapai. Minat timbul apabila individu tertarik untuk suatu hal yang mereka anggap penting bagi dirinya dan dapat memenuhi kebutuhan yang mereka inginkan.

Susanto (2013: 16) berpendapat bahwa “minat kecenderungan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu”. Sedangkan menurut Alya (2009: 469) minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Hansen (dalam Susanto, 2013: 57) menyatakan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri, faktor keturunan dan pengaruh eksternal atau lingkungan.

Dari paparan beberapa ahli tentang minat tersebut dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa suka atau keinginan akan suatu objek pada suatu hal, dan keinginan untuk mencapai atau mempelajari obyek karena sesuai dengan kebutuhannya dan memuaskan keinginan jiwanya sehingga dapat mempengaruhi apa yang ada dalam dirinya sendiri, pengetahuan dan keterampilannya.

Menurut Alya (2009: 8) belajar adalah berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Menurut Whittaker, (dalam Djamarah, 2011:12) merumuskan bahwa “belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman”. Demikian pula menurut Djamarah (2011: 13) belajar adalah “serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai

hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

Selanjutnya menurut Gagne (dalam Aunurrahman, 2014), belajar merupakan sesuatu yang terjadi secara alami, tetapi hanya akan terjadi dengan adanya kondisi-kondisi tertentu, yaitu: kondisi internal antara lain tentang kesiapan peserta didik dan sesuatu yang telah, eksternal merupakan situasi belajar yang secara sengaja diatur oleh pendidik dengan tujuan memperlancar proses belajar. Demikian pula menurut Khodijah (2014; 50) belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, ketrampilan, dan sikap yang baru melibatkan proses-proses mental internal yang mengakibatkan perubahan perilaku dan sifatnya relatif permanen.

Menurut Ayuningtyas (2005: 21) minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan yang menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif yang ditandai adanya hubungan perasaan senang tanpa ada paksaan siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dalam kelasnya akan menimbulkan keinginan untuk berhubungan lebih aktif dengan proses belajar dikelas seperti sering bertanya kepada guru, rajin mengerjakan pekerjaan rumah, mencari referensi materi pelajaran sekolah dengan rasa senang, ikhlas dalam menjalankan kegiatan tanpa adanya paksaan dalam dan dari luar individu.

Dari uraian tentang minat dan belajar di atas dapat dikatakan bahwa minat belajar adalah kecenderungan hati dan jiwa terhadap suatu hal yang dapat dipelajari yang dianggap penting dan berguna sehingga perlu diperhatikan dan diikuti dengan perasaan senang.

2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Menurut Elizabeth Hurlock (dalam Susanto, 2013: 62) menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut:

- a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- b. Minat tergantung pada kegiatan belajar
- c. Perkembangan minat mungkin terbatas

- d. Minat tergantung pada kesempatan belajar
- e. Minat dipengaruhi oleh budaya
- f. Minat berbobot emosional
- g. Minat berbobot egosentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

Pendapat lain disampaikan oleh Slameto (2003: 57) yang menyatakan siswa yang berminat dalam belajar adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus-menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang terhadap sesuatu yang diminatinya.
- c. Memperoleh sesuatu kebanggaan dan kepuasan pada suatu yang diminati.
- d. Lebih menyukai hal yang lebih menjadi minatnya daripada hal yang lainnya
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri minat belajar adalah memiliki kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu secara terus menerus, memperoleh kebanggaan dan kepuasan terhadap hal yang diminati, berpartisipasi pada pembelajaran, dan minat belajar dipengaruhi oleh budaya. Ketika siswa ada minat dalam belajar maka siswa akan senantiasa aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan akan memberikan prestasi yang baik dalam pencapaian prestasi belajar.

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat Menurut Reber dalam Muhibbin Syah (2005) antara lain :

a. Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari dalam diri seseorang. Faktor internal adalah pemuatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan”.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat berminat yang datangnya dari luar diri, seperti keluarga, rekan, tersedia prasarana dan sarana atau fasilitas dan keadaan.

Crow dan Crow dalam yuwono dkk (2008), menyebutkan ada tiga aspek minat pada diri seseorang, yaitu:

- a. Dorongan dari dalam untuk memenuhi kebutuhan diri sebagai penggerak untuk melakukan sesuatu.
- b. Kebutuhan untuk berhubungan dengan lingkungan sosialnya yang akan menentukan posisi individu dalam lingkungan.
- c. Perasaan individu terhadap suatu pekerjaan yang dilakukannya.

Faktor-faktor yang menimbulkan minat pada diri seseorang :

- a. Faktor kebutuhan dari dalam.

Timbul minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

- b. Faktor motif sosial.

Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.

- c. Faktor emosional.

Faktor yang merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu.

4. Indikator Minat Belajar

Menurut Djamarah (2002: 132) indikator minat belajar yaitu rasa suka/senang, pernyataan lebih menyukai, adanya rasa ketertarikan adanya kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, berpartisipasi dalam aktivitas belajar, memberikan perhatian. Menurut Slameto (2010: 180) beberapa indikator minat belajar yaitu: perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Dari beberapa definisi yang dikemukakan mengenai

indikator minat belajar tersebut, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat yaitu:

1) Perasaan Senang

Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

3) Ketertarikan

Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.

4) Perhatian Siswa

Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah “kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif maupun psikomotorik yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar” (Kunandar, 2013:62). Hasil belajar yaitu “perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik

yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar” (Susanto, 2013:5).

Purwanto (2010:28) memberikan pengertian hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang dalam usaha belajar yang dinyatakan dalam rapor. Dari pendapat diatas, maka dapat dijelaskan hasil belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak dan menilai informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Arikunto (2009: 133) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah hasil akhir setelah mengalami proses belajar, perubahan itu tampak dalam perbuatan yang dapat diamati, dan dapat diukur”.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku setelah melalui proses belajar mengajar. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian yang dapat menunjukkan sejauh mana kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tes soal.

2. Tujuan Hasil Belajar

Menurut Kunandar (2013: 70) hasil belajar peserta didik memiliki empat tujuan yaitu melacak kemajuan peserta didik, mengecek keterampilan kompetensi peserta didik, mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai peserta didik, dan menjadi umpan balik untuk perbaikan peserta didik. Adapun penjelasan dari masing-masing tujuan hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Melacak kemajuan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka perkembangan hasil belajar peserta didik dapat diidentifikasi yakni menurun atau meningkat.
- b. Mengecek keterampilan kompetensi peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui apakah peserta didik telah menguasai kompetensi tersebut ataukah belum menguasai. Selanjutnya dicari tindakan tertentu bagi yang belum menguasai kompetensi tersebut .

- c. Mendeteksi kompetensi yang belum dikuasai oleh peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat diketahui kompetensi mana yang belum dikuasai dan kompetensi mana yang telah dikuasai.
- d. Menjadi umpan balik untuk perbaikan peserta didik, artinya dengan melakukan penilaian, maka dapat dijadikan bahan acuan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang masih dibawah standar (KKM).

Pendapat lain disampaikan oleh Sudjana (2005) yang menjabarkan tujuan penilaian hasil belajar adalah sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsiannya kecakapan tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan siswa dibandingkan dengan siswa lainnya.
- b. Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- c. Menentukan tindak lanjut hasil penilaian yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta sistem pelaksanaannya.
- d. Memberikan pertanggungjawaban “accountability” dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan.

3. Indikator Hasil Belajar

Menurut Moore (Ricardo & Meilani, 2017) indikator hasil belajar ada tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Penjelasan dari masing-masing ranah adalah sebagai berikut:

a. Pengertian Kognitif

Aspek kognitif menjadi aspek utama dalam banyak kurikulum pendidikan dan menjadi tolok ukur penilaian perkembangan anak. Kognitif yang berasal dari bahasa latin cognitio memiliki arti pengenalan, yang mengacu kepada proses mengetahui maupun kepada pengetahuan

itu sendiri. Dengan kata lain, aspek kognitif merupakan aspek yang berkaitan dengan nalar atau proses berpikir, yaitu kemampuan dan aktivitas otak untuk mengembangkan kemampuan rasional. Dalam aspek kognitif dibagi lagi menjadi beberapa aspek yang lebih rinci yaitu:

1) Pengetahuan (Knowledge)

Aspek ini adalah aspek yang mendasar yang merupakan bagian dari aspek kognitif. mengacu kepada kemampuan untuk mengenali dan mengingat materi – materi yang telah dipelajari mulai dari hal sederhana hingga mengingat teori – teori yang memerlukan kedalaman berpikir. Juga kemampuan mengingat konsep, proses, metode, serta struktur

2) Pemahaman (Comprehension)

Aspek ini lebih tinggi daripada aspek pengetahuan. Mengacu kepada kemampuan untuk mendemonstrasikan fakta dan gagasan dengan mengelompokkan, mengorganisir, membandingkan, memberi deskripsi, memahami dan terutama memahami makna dari hal – hal yang telah dipelajari. Memahami suatu hal yang telah dipelajari dalam bentuk translasi (mengubah bentuk), interpretasi (menjelaskan atau merangkum), dan ekstrapolasi (memperluas arti dari satu materi).

3) Penerapan (Application)

Tujuan dari aspek ini adalah untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dengan menggunakan aturan serta prinsip dari materi tersebut dalam kondisi yang baru atau dalam kondisi nyata. Juga kemampuan menerapkan konsep abstrak dan ide atau teori tertentu. Penerapan merupakan tingkat yang lebih tinggi dari kedua aspek sebelumnya yaitu pengetahuan dan pemahaman.

4) Analisa (Analysis)

Menganalisa melibatkan pengujian dan pemecahan informasi ke dalam beberapa bagian, menentukan bagaimana satu bagian berhubungan dengan bagian lainnya, mengidentifikasi motif atau penyebab dan membuat kesimpulan serta materi pendukung

kesimpulan tersebut. Tiga karakteristik yang ada dalam aspek analisis yaitu analisis elemen, analisa hubungan, dan analisa organisasi.

5) Sintesis (Synthesis)

Sintesis termasuk menjelaskan struktur atau pola yang tidak terlihat sebelumnya, dan juga mampu menjelaskan mengenai data atau informasi yang didapat. Dengan kata lain, aspek sintesis meliputi kemampuan menyatukan konsep atau komponen sehingga dapat membentuk suatu struktur yang memiliki pola baru. Pada aspek ini diperlukan sisi kreatif dari seseorang atau memiliki pola baru. Pada aspek ini diperlukan sisi kreatif dari seseorang atau anak didik.

6) Evaluasi (Evaluation)

Adalah kemampuan untuk berpikir dan memberikan penilaian serta pertimbangan dari nilai – nilai materi untuk tujuan tertentu. Atau dengan kata lain, kemampuan menilai sesuatu untuk tujuan tertentu. Evaluasi ini dilakukan berdasarkan kriteria internal dan eksternal.

b. Afektif

Ranah afeksi adalah materi yang berdasarkan segala sesuatu yang berkaitan dengan emosi seperti penghargaan, nilai, perasaan, semangat, minat, dan sikap terhadap sesuatu hal. Pada ranah afeksi, Bloom menyusun pembagian kategorinya dengan David Krathwohl yaitu:

1) Penerimaan (Receiving/Attending)

Mengacu kepada kemampuan untuk memperhatikan dan merespon stimulasi yang tepat, juga kemampuan untuk menunjukkan attensi atau penghargaan terhadap orang lain. Dalam domain atau ranah afektif, penerimaan merupakan hasil belajar yang paling rendah. Contohnya, mendengarkan pendapat orang lain.

2) Responsif (Responsive)

Domain ini berada satu tingkat di atas penerimaan, dan ini akan terlihat ketika siswa menjadi terlibat dan tertarik terhadap suatu materi. Anak memiliki kemampuan berpartisipasi aktif dalam suatu pembelajaran dan selalu memiliki motivasi untuk bereaksi dan

mengambil tindakan. Contoh, ikut berpartisipasi dalam diskusi kelas mengenai suatu pelajaran.

3) Penilaian (Value)

Domain ini mengacu pada pentingnya nilai atau keterikatan diri terhadap sesuatu, seperti penerimaan, penolakan atau tidak menyatakan pendapat. Juga kemampuan untuk menyatakan mana hal yang baik dan yang kurang baik dari suatu kegiatan atau kejadian dan mengekspresikannya ke dalam perilaku. Contoh, mengusulkan kegiatan kelompok untuk suatu materi pelajaran.

4) Organisasi (Organization)

Tujuan dari ranah organisasi adalah penyatuan nilai, sikap yang berbeda yang membuat anak lebih konsisten dan membentuk sistem nilai internalnya sendiri, dan menyelesaikan konflik yang timbul diantaranya. Juga mengharmonisasikan berbagai perbedaan nilai yang ada dan menyelaraskan berbagai perbedaan.

5) Karakterisasi (Characterization)

Acuan domain ini adalah karakter seseorang dan daya hidupnya. Kesemua hal ini akan tercermin dalam sebuah tingkah laku yang ada hubungannya dengan keteraturan pribadi, sosial, dan emosi. Nilai – nilai telah berkembang sehingga tingkah laku lebih mudah untuk diperkirakan.

c. Psikomotorik

Psikomotorik adalah domain yang meliputi perilaku gerakan dan koordinasi jasmani, keterampilan motorik dan kemampuan fisik seseorang. Keterampilan yang akan berkembang jika sering dipraktekkan ini dapat diukur berdasarkan jarak, kecepatan, kecepatan, teknik dan cara pelaksanaan. Dalam aspek psikomotorik terdapat tujuh kategori mulai dari yang terendah hingga tertinggi.

1) Peniruan

Kategori ini terjadi ketika anak bisa mengartikan rangsangan atau sensor menjadi suatu gerakan motorik. Anak dapat mengamati suatu

gerakan kemudian mulai melakukan respons dengan yang diamati berupa gerakan meniru, bentuk peniruan belum spesifik dan tidak sempurna.

2) Kesiapan

Kesiapan anak untuk bergerak meliputi aspek mental, fisik, dan emosional. Pada tingkatan ini, anak menampilkan sesuatu hal menurut petunjuk yang diberikan, dan tidak hanya meniru. Anak juga menampilkan gerakan pilihan yang dikuasainya melalui proses latihan dan menentukan responnya terhadap situasi tertentu.

3) Respon Terpimpin

Merupakan tahap awal dalam proses pembelajaran gerakan kompleks yang meliputi imitasi, juga proses gerakan percobaan. Keberhasilan dalam penampilan dicapai melalui latihan yang terus menerus.

4) Mekanisme

Merupakan tahap menengah dalam mempelajari suatu kemampuan yang kompleks. Pada tahap ini respon yang dipelajari sudah menjadi suatu kebiasaan dan gerakan bisa dilakukan dengan keyakinan serta ketepatan tertentu.

5) Respon Tampak Kompleks

Ini tahap gerakan motorik yang terampil yang melibatkan pola gerakan kompleks. Kecakapan gerakan diindikasikan dari penampilan yang akurat dan terkoordinasi tinggi, namun dengan tenaga yang minimal. Penilaian termasuk gerakan yang mantap tanpa keraguan dan otomatis.

6) Adaptasi

Pada tahap ini, penguasaan motorik sudah memasuki bagian dimana anak dapat memodifikasi dan menyesuaikan keterampilannya hingga dapat berkembang dalam berbagai situasi berbeda.

7) Penciptaan

Yaitu menciptakan berbagai modifikasi dan pola gerakan baru untuk menyesuaikan dengan tuntutan suatu situasi. Proses belajar menghasilkan hal atau gerakan baru dengan menekankan pada kreativitas berdasarkan kemampuan yang dimiliki.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Beberapa ahli telah mengemukakan pendapatnya tentang hal ini. Faktor yang mempengaruhi belajar maupun hasil yang dicapai seorang individu yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor intern) maupun dari diri sendiri (faktor ekstern). Noeh Nasution, dkk (dalam Syaiful Bahri Djamarah, 2002: 143) menyatakan bahwa faktor internal dan faktor eksternal dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Faktor Intern, meliputi: faktor fisiologis (kondisi fisiologis dan kondisi panca indera) dan faktor psikologis (minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif).
- Faktor Ekstern, meliputi: faktor lingkungan (lingkungan alam dan lingkungan sosial budaya), dan faktor instrumental (kurikulum, program, sarana, fasilitas, dan guru).

Faktor lain yang mempengaruhi belajar menurut Slameto (2010: 54) dibedakan menjadi dua yaitu:

- Faktor-faktor intern; faktor jasmaniah (faktor kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (intelektensi, perhatian, minat, bakat, motif, kesiapan, kesiapan), dan faktor kelelahan.
- faktor-faktor ekstern; faktor keluarga, hubungan antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah standar pelajaran diatas, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), dan faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Dari pendapat di atas tentang faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa secara umum hasil belajar dapat dipengaruhi oleh dua hal, yaitu faktor internal (berasal dari pribadi siswa itu sendiri), dan faktor eksternal (berasal dari luar pribadi siswa).

D. Mata Pelajaran Prakarya

1. Sejarah Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pada zaman prasejarah, teknologi informasi dan komunikasi yang dilakukan manusia berfungsi sebagai sistem untuk pengenalan bentuk-bentuk yang manusia kenal. Untuk menggambarkan informasi yang diperoleh manusia menggambarkannya di dinding gua tentang berburu dan juga tentang binatang buruannya. Pada masa tersebut, manusia mulai mengidentifikasi benda-benda yang ada di sekitar lingkungan tempat tinggal, kemudian melakukannya pada dinding gua tempat tinggalnya. Komunikasi manusia pada zaman ini berupa suara dengusan dan menggunakan isyarat tangan.

Menurut sumber belajar Kemendikbud, teknologi komunikasi telah bergulir sejak zaman prasejarah. Perkembangan sistem informasi tersaji dalam periode-periode berikut ini:

a. 3000 SM

Untuk yang pertama kali, tulisan digunakan oleh bangsa Sumeria dengan menggunakan simbol-simbol yang dibentuk dari piktografi sebagai huruf. Simbol atau huruf-huruf ini juga mempunyai bentuk bunyi (penyebutan) yang berbeda sehingga mampu menjadi kata, kalimat, dan bahasa.

b. 2900 SM

Pada 2900 SM bangsa Mesir Kuno menggunakan huruf hieroglif. Hieroglif merupakan bahasa simbol, di mana setiap ungkapan diwakili oleh simbol yang berbeda. Jika simbol-simbol tersebut digabungkan menjadi satu rangkaian akan menghasilkan sebuah arti yang berbeda.

Bentuk tulisan dan bahasa hieroglif ini lebih maju dibandingkan dengan tulisan bangsa Sumeria.

c. 500 SM

Manusia sudah mengenal cara membuat serat dari pohon papyrus yang tumbuh di sekitar Sungai Nil. Serat papyrus dapat digunakan sebagai kertas. Kertas dari serat pohon papyrus menjadi media untuk menulis atau media untuk menyampaikan informasi yang lebih kuat dan fleksibel dibandingkan dengan lempengan tanah liat yang sebelumnya juga digunakan sebagai media informasi.

d. 105 M

Pada masa ini, bangsa Cina berhasil menemukan kertas. Kertas yang ditemukan adalah kertas yang kita kenal sekarang. Kertas ini dibuat dari serat bambu yang dihaluskan, disaring, dicuci, kemudian diratakan dan dikeringkan. Penemuan ini juga memungkinkan sistem pencetakan yang dilakukan dengan menggunakan blok kayu yang ditoreh dan dilumuri dengan tinta. Sistem ini sekarang dikenal dengan istilah sistem cap.

2. Media Pengantar Komunikasi

Semenjak ditemukannya alat komunikasi, alat komunikasi terus mengalami perkembangan. dari rentang waktunya, media komunikasi dibedakan menjadi dua yaitu alat komunikasi masa lalu (kuno) dan alat komunikasi modern.

a. Media Komunikasi Masa Lalu (Kuno)

Komunikasi adalah penyampaian pesan atau informasi oleh seseorang kepada orang lain atau pihak lain secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (menggunakan alat atau media komunikasi) Beberapa alat komunikasi tradisional pada masa kuno sebagai berikut.

b. Kentongan

Kentongan digunakan di Indonesia sudah sejak lama. Alat ini sudah ada sejak zaman Kerajaan Demak, Surakarta, Gowa Tallo, dan Yogyakarta. Kentongan berfungsi untuk memberi informasi kepada

masyarakat bahwa telah atau akan terjadi sesuatu. Tanda atau kode yang digunakan berbeda-beda. Kentongan besar biasa disebut bedug.

c. Daun Lontar

Pada zaman yang sedikit lebih maju, manusia sudah mulai memakai bahasa tulisan sebagai media komunikasi. Media yang digunakan untuk menulis surat adalah daun lontar. Selain itu, ada juga yang menggunakan kayu, bambu, tulang binatang, rotan, dan lempengan batu yang dikenal dengan nama prasasti.

d. Lonceng

Lonceng atau genta adalah suatu peralatan sederhana yang digunakan untuk menciptakan bunyi. Bentuk lonceng biasanya menyerupai sebuah tabung dengan salah satu sisi yang terbuka dan bergema saat dipukul. Alat untuk memukul dapat berupa kayu atau besi. Lonceng pada umumnya dibuat dari logam.

e. Burung Merpati

Merpati pos adalah burung merpati yang dilatih untuk mengantarkan surat atau pesan. Merpati merupakan salah satu jenis burung yang cukup pintar, memiliki daya ingat yang kuat, kemampuan navigasi, dan memiliki naluri alamiah yang dapat kembali ke sarang meskipun sudah pergi dengan jarak yang jauh dan waktu yang lama.

f. Prasasti

Prasasti adalah piagam atau dokumen yang ditulis pada bahan yang keras dan tahan lama. Dalam pengertian modern di Indonesia, prasasti sering dikaitkan dengan tulisan di batu nisan atau di gedung, terutama pada saat peletakan batu pertama atau peresmian suatu proyek pembangunan.

g. Terompet dari Tanduk hewan

Dahulu bunyi terompet digunakan sebagai alat komunikasi untuk menandai dimulai atau berakhirnya kegiatan-kegiatan tertentu

f. Terompet Keong

Terompet keong sejak dahulu telah dijadikan sebagian penanda perkumpulan atau terjadinya suatu peristiwa agar dapat berkumpul.

g. Asap

Secara umum sinyal asap digunakan untuk mengirimkan berita, sinyal bahaya, sebagai tanda darurat atau mengumpulkan orang banyak ke suatu tempat.

h. Serat Papyrus

Serat papyrus digunakan pada masa 500 SM di daerah Sungai Nil sebagai media menyampaikan informasi. Surat ini dibuat dari serat pohon papyrus.

i. Piktograf

Piktograf digunakan pada masa 3000 SM di Sumeria. Piktograf berupa simbol[1]simbol yang apabila disusun bisa menjadi kata/kalimat/bahasa yang memiliki makna tertentu.

3. Media Komunikasi Modern

Sejarah perkembangan komunikasi tidak akan pernah bisa terlepas dari kemajuan teknologi dari dulu sampai sekarang. Sejak tahun 1960-an hingga sekarang, teknologi semakin berkembang sangat pesat. Berbagai media komunikasi yang diciptakan manusia dan penemuan media-media digital menjadikan segala aktivitas kehidupan berjalan semakin efektif dan efisien. Beberapa contoh media komunikasi modern sebagai berikut:

a. Surat Kabar/ Koran

Surat kabar atau biasa disebut sebagai koran, aslinya berasal dari bahasa Belanda yaitu “krant”, dan dari bahasa Perancis yaitu “courant”, yang bermakna sebagai suatu penerbitan ringan dan mudah dibuang, biasanya dicetak pada kertas berbiaya rendah disebut sebagai kertas koran, serta berisi berita-berita terkini dalam berbagai topik. Tulisan informasi yang dimuat dalam sebuah surat kabar biasanya mengenai berita, karangan, hingga iklan. Waktu penerbitannya pun dapat setiap

hari, setiap minggu, atau bahkan setiap bulan dan diedarkan secara umum.

b. Radio

Radio adalah salah satu teknologi komunikasi yang menggunakan gelombang radio sebagai sarana untuk membawa informasi seperti suara dengan mengatur secara sistematis sifat-sifat energi gelombang elektromagnetik yang ditransmisikan melalui ruang angkasa seperti amplitude, frekuensi, fase, atau lebar pulsa. Saat gelombang radio menerpa konduktor listrik, medan berosilasi menginduksi arus bolak balik pada konduktor. Informasi dalam gelombang dapat diekstraksi dan diubah kembali ke bentuk aslinya. Suatu sistem radio membutuhkan pemancar untuk mengubah beberapa properti energi yang dihasilkan untuk memberi kesan pada sinyal, misalnya dengan modulasi amplitudo dan modulasi sudut. Sistem radio juga membutuhkan antena untuk mengubah arus listrik menjadi gelombang radio, dan gelombang radio menjadi arus listrik. Antena dapat digunakan baik untuk transmisi dan penerimaan. Resonansi listrik dari sirkuit yang disetel di radio memungkinkan masing-masing stasiun dipilih.

c. Televisi

Televisi (TV) adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna. Kata “televisi” merupakan gabungan dari kata tele (“jauh”) dari bahasa Yunani dan visio (“penglihatan”) dari bahasa Latin, sehingga televisi dapat diartikan sebagai “alat komunikasi jarak jauh yang menggunakan media visual/penglihatan.”

d. Faksimili

Faksimile atau mesin fax adalah mesin pengirim dokumen yang lumayan baik dan menghemat masa-masa berasal dari dahulu sampai kini ini. Mesin tersebut mampu mengirimkan dokumen dengan mirip mirip dan melulu perlu saat terlambat lama 10 menit. Keunggulan itulah yang

sebabkan mesin tersebut mampu bertahan sampai jaman kini ini, zaman yang sarat dengan peradaban teknologi. Mesin fax di masa kini ini masih dipakai tetapi jumlahnya bertolak belakang jauh andaikata dikomparasikan dengan sejumlah th. yang lalu.

e. Telepon

Telepon pertama kali diciptakan oleh Alexander Graham Bell pada tahun 1876. Telepon merupakan alat komunikasi modern yang menjadi cikal bakal perkembangan alat komunikasi modern lainnya. Melalui media telepon kita bisa berkomunikasi walau jarak cukup jauh. Telepon berfungsi menyampaikan pesan suara (terutama pesan yang berbentuk percakapan). Kebanyakan telepon beroperasi dengan menggunakan transmisi sinyal listrik dalam jaringan telepon sehingga memungkinkan pengguna telepon untuk berkomunikasi dengan pengguna lainnya.

f. Handphone

Handphone pertama kali ditemukan oleh Martin Cooper, seorang karyawan Motorola pada tanggal 03 April 1973, walaupun banyak disebut-sebut penemu telepon genggam adalah sebuah tim dari salah satu divisi Motorola (divisi tempat Cooper bekerja). Telepon genggam atau telepon seluler (disingkat ponsel) atau handphone (disingkat HP) adalah perangkat telekomunikasi elektronik yang mempunyai kemampuan dasar yang sama dengan telepon konvensional saluran tetap, tetapi dapat dibawa ke mana-mana. Penggunaan Handphone tidak perlu disambungkan dengan jaringan telepon menggunakan kabel (jadi komunikasi nirkabel, bahasa Inggris: wireless communication)

g. Handy talky

Handy Talky yang merupakan alat komunikasi modern yang cara kerjanya mirip dengan telepon namun menggunakan gelombang radio sebagai alat pengantar pesannya. Alat yang disingkat dengan HT memiliki bentuk fisik yang mirip dengan telepon genggam. Penggunaan gelombang radio sebagai transmisinya memungkinkan kita berkomunikasi dengan banyak orang dengan mengganti salurannya.

h. Komputer/laptop

Laptop bisa di sebut alat komunikasi yang mempunyai fungsi yang sama dengan perangkat komputer. Perbedaan paling signifikan dari laptop dan komputer adalah bentuk fisik dan energi yang digunakan untuk pengoperasiannya. Laptop bisa dipindah dan dibawa kemana saja dengan daya baterai sebagai sumber energi untuk pengoperasiannya, sedangkan komputer memerlukan daya listrik untuk pengoperasiannya. Perangkat ini berukuran relatif kecil dan ringan, beratnya berkisar dari 1-6 kg, tergantung ukuran, bahan, dari spesifikasi laptop tersebut.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antara lain adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Thomas Adi Tri Nugroho dalam skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA Dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri Rejowinangun 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” Menyatakan bahwa menggunakan media video pembelajaran dengan kelas Kontrol yang menggunakan media gambar. Hasil analisis korelasi diperoleh 0,945 kelas eksperimen dan 0,944 kelas control. Artinya ada hubungan positif sangat kuat antara keterampilan proses dan hasil belajar IPA. Relevansinya dengan penelitian ini yaitu penelitian eksperimen dan sama-sama menggunakan media video.
2. Skripsi dari Putera Wicaksana (2018) yang berjudul “Pengaruh Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Mengoperasikan Aplikasi Basis Data Kelas XI SMK Bina Utama Pontianak” menyimpulkan bahwa hasil data dan penarikan kesimpulan diperoleh data sebagai berikut: rata-rata pretest sebesar 66,33 dengan kategori “Cukup”. Sedangkan rata-rata hasil belajar posttest sebesar 80,17 dengan kategori “Baik”. Pada Perhitungan menggunakan rumus Uji-T, diketahui bahwa hitungan $(8,05) > t_{tabel} (1,697)$. Maka dapat disimpulkan terdapat peningkatan rata-rata hasil

belajar sebelum dan setelah diterapkan media tutorial pada materi mengoperasikan aplikasi basis data terhadap hasil belajar siswa kela XI SMK Bina Utama Pontianak.

3. Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Pada Pelajaran Pai Di Sma Ypi Tunas Bangsa Palembang. Feri Ardiansyah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah true experimental design dengan desain Pretest-Posttest Control Group Design. Teknik pengambilan sampel dengan Cluster Random Sampling. Untuk mengetahui pengaruh video terhadap minat belajar dalam penelitian ini menggunakan uji t, karena itu hasil uji signifikan secara statistik, dengan demikian kita dapat menolak hipotesis nol dimana tidak ada perbedaan rata-rata pengaruh video terhadap minat belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk pengaruh video terhadap hasil belajar menggunakan uji t, karena itu hasil uji signifikan secara statistik, dengan demikian kita dapat menerima hipotesis alternatif dimana ada perbedaan rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji hipotesis ketiga terdapat hubungan positif antara minat dan hasil belajar.
4. Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. Yunita Prastica, Muhammad Thamrin Hidayat, Syamsul Ghufron, Ikhwani Akhwani. Hasil belajar matematika siswa sebelum digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dengan nilai rata-rata 43,29 pada kualifikasi rendah, hasil belajar matematika siswa sesudah digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dengan nilai rata-rata 87,94 pada kualifikasi tinggi serta terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa digunakan media video pembelajaran pada siswa kelas IV di SDN Kedungbanteng Sidoarjo dengan thitung $9,461 > ttabel 1,696$. Dengan kata lain, media video pembelajaran berpengaruh digunakan dalam mata pelajaran matematika.

5. Rudi Hartono. 2019, "Pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu", Skripsi. Jurusan Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Abdul Hakim, dan H. M. Arsyad. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis korelasi. Sampel dari penelitian ini adalah 26 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah yaitu melalui angket dan observasi yang diberikan kepada responden 15 butir soal untuk variabel bebas (X) dan 15 butir untuk variabel terikat (Y). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 1 Binamu. Dengan menggunakan perhitungan angket yang telah dibagikan kepada 26 siswa kelas VIII 10 di SMP Negeri 1 binamu dengan analisis yang menggunakan product moment. Dengan memperhatikan besarnya R_{xy} yaitu 0,745 yang berada 0,60 hingga 7,99 maka dapat dikatakan tingkat hubungan korelasi kuat. perhitungan pengujian signifikan dapat diketahui nilai t_{hit} (0,745) ternyata lebih besar jika dibandingkan dengan nilai t tabel pada taraf 5% yaitu signifikan sebesar 0.3882. ternyata nilai t_{hit} lebih besar daripada nilai t tabel maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan nilai nihil (H_0) ditolak. Berarti terdapat pengaruh positif yang signifikan antara variabel X dan Y.
6. Syafiq Agung Ruswandi. Dengan judul (Pengaruh Penggunaan Media Audio Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu). Penelitian Tindakan Kelas di SMP Al-Mubarak Pondok Aren. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio video terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research). Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang terdiri dari 39 siswa 17 laki-laki dan 22 perempuan. Instrumen dalam penelitian ini adalah wawancara, lembar

observasi dan tes hasil belajar. Siklus yang digunakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Berdasarkan hasil belajar siklus I dan II dapat dibandingkan adanya peningkatan pada nilai rata-rata pretest, postes serta Ngain siklus I dan siklus II. Perinciannya adalah sebagai berikut: nilai rata-rata pretest siklus I adalah 3,79 dan nilai rata rata postes adalah 7,3. Nilai pretes siklus II adalah 4,05 dan nilai rata-rata postes siklus II adalah 8,2. Sedangkan rata-rata NGain pada siklus I adalah 0,51 dan rata rata nilai NGain siklus II adalah 0,68. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada materi pengendalian sosial dapat ditingkatkan melalui media audio video. Dengan pembelajaran menggunakan media audio video pun membuat siswa menjadi lebih aktif dan bersikap kritis terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa dan hasil wawancara yang melibatkan siswa yang menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih bersemangat dan tidak mudah merasa bosan sehingga membuat hasil belajarnya mengalami peningkatan yang signifikan.

7. Vivin Alviona. 2019. Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Pa'baeng – Baeng Kota Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah (PGSD) Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Aliem Bachri dan pembimbing II Ummu Kalsum.Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh Pemanfaatan video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Inpres Pa"baeng – Baeng Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental dengan rancangan penelitian One-group pretest-posttest design. Pengumpulan data dengan menggunakan instrumen tes hasil. Analisis data menggunakan analisis deskriptif dan imperensial Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Inpres Pa'baeng – Baeng sebanyak 28 siswa. Keberhasilan proses pembelajaran ditinjau dari hasil belajar Siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Pembelajaran ini dikatakan tuntas apabila 70% hasil belajar Siswa memenuhi KKM. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah data skor perolehan hasil Siswa

yang dikumpulkan dengan menggunakan tes hasil belajar pretest dan posttest. Hasil analisis statistik deskriptif terhadap hasil belajar Siswa dengan penggunaan video pembelajaran. Sebelum diterapkannya media video pembelajaran terdapat 27 siswa tidak memenuhi nilai KKM 70,00. Setelah diterapkan media video pembelajaran, 21 siswa atau 75% tuntas, 7 Siswa atau 25% tidak tuntas dan. Berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t, dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 17,68. Dengan frekuensi (dk) sebesar $28-1 = 27$, pada taraf signifikan 0.05% diperoleh tabel = 1.703. Oleh karena thitung > ttabel pada taraf signifikan 0.05. Berdasarkan hasil analisis deskriptif dan hasil analisis statistik inferensial maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima. Artinya ada pengaruh penggunaan video pembelajaran terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Inpres Pa'baeng – Baeng Kota Makassar.

F. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2019: 95) kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Berdasarkan landasan teori diatas, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah:



Pertama-tama peneliti melakukan pretest minat kemudian pretest hasil setelah keduanya selesai, selanjutnya memberikan perlakuan penggunaan

media video setelah selesai memberikan perlakuan barulah selanjutnya melakukan posttest minat dan posttest hasil.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono,2014:96). Hipotesis dalam penelitian adalah:

Untuk rumusan masalah no 3 yaitu:

Ho : Apakah minat belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung setelah menggunakan media video pembelajaran tidak lebih baik daripada minat belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran

Ha : Minat belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung setelah menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada minat belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran.

Untuk rumusan masalah no 4 yaitu:

Ho : Apakah Hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video pembelajaran tidak terdapat perbedaan rata – rata

Ha : Hasil Belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video pembelajaran terdapat perbedaan rata-rata.