

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif) (Eveline, 2010: 3).

Belajar menurut Arsyad (2011: 1) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu pernah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Belajar menurut Thobroni (2013: 16) merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup

sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Bayi yang baru dilahirkan telah membawa beberapa naluri atau insting dan potensi-potensi yang diperlukan untuk kelangsungan hidupnya. Naluri dan potensi-potensi tersebut tidak akan berkembang baik tanpa pengaruh dari luar, yaitu campur tangan manusia lain.

Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, dan pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadi perubahan perilaku yang relative tetap baik dalam berfikir, merasa maupun dalam bertindak (Susanto, 2013: 4).

Disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan manusia yang terjadi sepanjang hayat dimana terdapat perubahan tingkah laku dan pola pikir yang dilakukan secara sengaja dan menimbulkan proses yang panjang.

b. Teori belajar

Menurut Sardiman (2012: 29) terdapat 3 teori belajar meliputi:

1. Teori belajar menurut ilmu jiwa daya

Menurut Teori ini, jiwa manusia terdiri dari bermacam-macam daya. Masing-masing daya dapat dilatih dalam rangka untuk memenuhi fungsinya. Untuk melatih suatu daya itu dapat digunakan berbagai cara atau bahan. Sebagai contoh untuk melatih daya ingat dalam belajar misalnya dengan menghafal kata-kata atau angka, istilah-istilah asing. Begitu pula untuk daya-daya yang lain.

2. Teori belajar menurut ilmu jiwa Gestalt

Teori ini berpandangan bahwa keseluruhan lebih penting dari bagian-bagian/unsur. Sebab keberadaannya keseluruhan itu juga lebih dulu. Kegiatan belajar bermula pada suatu pengamatan. Pengamatan itu penting dilakukan secara menyeluruh. Menurut aliran teori belajar itu, seseorang belajar jika mendapatkan *insight*. *Insight* ini diperoleh kalau seseorang melihat hubungan tertentu antara berbabagai unsur dalam situasi tertentu. Dari aliran ilmu jiwa Gestalt/keseluruhan ini memberikan beberapa prinsip belajar yang penting, antara lain:

- a. Manusia beraksi dengan lingkungannya secara keseluruhan, tidak hanya secara intelektual, tetapi juga secara fisik, emosional, social dan sebagainya.
- b. Belajar adalah penyesuaian diri dengan lingkungan.
- c. Manusia berkembang sebagai keseluruhan sejak dari kecil sampai dewasa, lengkap dengan segala aspek-aspeknya.
- d. Belajar adalah perkembangan ke arah diferensiasi yang lebih luas.
- e. Belajar hanya berhasil apabila tercapai kematangan untuk memperoleh *insight*.
- f. Tidak mungkin ada belajar tanpa ada kemauan untuk belajar, motivasi memberi dorongan yang menggerakkan seluruh organisme
- g. Belajar akan berhasil kalau ada tujuan.

h. Belajar merupakan suatu proses bila seseorang itu aktif bukan ibarat suatu bejana yang berisi.

Belajar menurut ilmu jiwa Gestalt, juga sangat menguntungkan untuk kegiatan belajar memecahkan masalah. Hal ini relevan dengan konsep teori belajar yang diawali dengan suatu pengamatan. Belajar memecahkan masalah diperlukan juga sesuatu pengamatan secara cermat dan lengkap.

3. Teori belajar menurut ilmu jiwa asosiasi

Ilmu jiwa asosiasi berprinsip bahwa keseluruhan itu sebenarnya terdiri dari penjumlahan bagian-bagian atau unsur-unsurnya. Dari aliran ini ada dua teori yang sangat terkenal, yakni:

a. Teori *konektionisme*

Menurut Thorndike, dasar dari belajar adalah asosiasi antara kesan panca indra (*sense impression*) dengan *impuls* untuk bertindak (*impuls to action*). Asosiasi dengan yang demikian ini dinamakan "*connecting*". dengan kata lain, belajar adalah pembentukan hubungan antara stimulus dan respons, antara aksi dan reaksi. Antara stimulus dan respons ini akan terjadi suatu hubungan yang erat kalau sering berlatih.

Mengenai hubungan stimulus dan respons tersebut, Thorndike mengemukakan beberapa prinsip atau hukum

diantaranya sebagai berikut:

1) *Law of effect*

Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat, kalau disertai dengan perasaan senang atau puas, dan sebaliknya kurang erat atau bahkan bias lenyap kalau disertai perasaan tidak senang.

2) *Law of multiple response*

Dalam situasi problematis, kemungkinan besar respons yang tepat itu tidak segera tampak, sehingga individu yang belajar harus berulang kali mengadakan percobaan sampai respon itu muncul dengan tepat.

3) *Law of exercise atau law of use and disuse*

Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat kalau sering dipakai dan akan bertambah berkurang bahkan lenyap jika jarang atau tidak pernah digunakan. Oleh karena itu perlu banyak latihan, ulangan dan pembiasaan.

4) *Law of assimilation atau law of analogy*

Seseorang dapat menyesuaikan diri atau memberi respons yang sesuai dengan situasi sebelumnya.

Keberatan-keberatan dari teori ini antara lain:

a) Belajar menurut teori ini bersifat mekanistik.

Apabila ada stimulus, dengan sendirinya atau secara mekanis timbul respons. Latihan-latihan ujian,

bahkan ulangan dan ujian para subjek didik banyak yang berdasarkan hal – hal semacam ini.

- b) Pelajaran bersifat *teacher centered*. Dalam hal ini guru aktif melatih dan menentukan apa yang harus diketahui subjek didik/siswa (guru memberi stimulus).
- c) Subjek didik/siswa menjadi pasif, kurang terdorong untuk berpikir dan juga tidak ikut menentukan bahan pelajaran sesuai dengan kebutuhannya. Siswa belajar menunggu datangnya stimulus dari guru.
- d) Teori ini lebih mengutamakan materi, yakni hanya menumpuk pengetahuan yang diterima dari guru dan cenderung menjadi intelektualistis.

b. Teori *Conditioning*

Seseorang naik kendaraan di jalan raya, begitu lampu merah, berhenti. Bentuk kelakuan itu pernah dipelajari *conditioning*. Dalam praktik kehidupan sehari-hari pola seperti itu banyak terjadi. Seseorang akan melakukan sesuatu kebiasaan karena adanya suatu tanda. Misalnya anak sekolah mendengar lonceng, kemudian berkumpul, tentara akan mengerjakan atau melakukan segala sesuatu gerakan karena aba-aba dari komandannya. Apabila teori ini diterapkan dalam kegiatan belajar terdapat beberapa kelemahan, antara lain:

- 1) Percobaan dalam laboratorium, berbeda dengan keadaan sebenarnya.
- 2) Pribadi seseorang (cita-cita, kesanggupan, minat, emosi dan sebagainya) dapat mempengaruhi hasil eksperimen.
- 3) Respons mungkin dipengaruhi oleh stimulus yang tak kenal. Dengan kata lain, tidak dapat diramalkan lebih dulu, stimulus manakah yang menarik perhatian seseorang.
- 4) Teori ini sederhana dan tidak memuaskan untuk menjelaskan segala seluk beluk belajar yang ternyata sangat kompleks.

4. Teori *konstruktivisme*

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah konstruksi (bentukan) kita sendiri. Secara sederhana *konstruktivisme* itu beranggapan bahwa pengetahuan kita merupakan konstruksi dari kita yang mengetahui sesuatu. Pengetahuan itu bukanlah suatu fakta yang tinggal ditemukan, melainkan suatu perumusan yang diciptakan orang yang sedang mempelajarinya. Jadi seseorang yang belajar itu membentuk pengertian. Menurut pandangan dan teori *konstruktivisme*, belajar merupakan proses aktif dari subjek belajar untuk mengkonstruksi makna, sesuatu entah itu teks,

kegiatan dialog, pengalaman fisik dan lain-lain.

c. Tujuan belajar

Menurut Sunhaji (2009: 13-15) tujuan belajar terdapat tiga jenis yaitu:

1) Untuk mendapatkan pengetahuan

Untuk hal ini, ditandai dengan kemampuan berpikir. Pemilikan pengetahuan dan kemampuan berpikir sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dengan kata lain, tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir tanpa bahan pengetahuan. Sebaliknya, kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan. Tujuan inilah yang memiliki kecenderungan lebih besar perkembangannya dalam kegiatan belajar.

2) Penanaman konsep dan keterampilan

Penanaman atau perumusan konsep, juga memerlukan suatu keterampilan. Jadi soal keterampilan yang bersifat jasmani maupun rohani. Keterampilan jasmaniah adalah keterampilan-keterampilan yang dapat dilihat dan diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan gerak/penampilan dari anggota tubuh seseorang yang sedang belajar. Sedangkan keterampilan rohani karena bersifat abstrak sehingga tidak selalu berurusan dengan masalah-masalah keterampilan yang dapat dilihat bagaimana dan apa ujung pangkalnya, tetapi menyangkut persoalan-persoalan penghayatan dan keterampilan berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu masalah

atau konsep.

3) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, *transfer of values*. Oleh karena itu guru tidak sekedar “pengajar” tetapi betul-betul sebagai pendidik yang akan memindahkan nilai-nilai itu pada anak didiknya.

Menurut Thobroni (2013: 22), tujuan belajar eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instructional effect*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar yang intruksional disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya. Tujuan ini merupakan konsekuensi logis dari peserta didik “menghidupi” (*live in*) suatu system lingkungan belajar tertentu.

Menurut Surya (2010: 54) menyatakan bahwa tujuan belajar merupakan rumusan kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki anak setelah menempuh proses pembelajaran. Dimana anak akan belajar mengamati, menelaah, mengidentifikasi, menafsirkan, menyimpulkan, dan mempraktikkan pelajaran secara terarah dan sistematis.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa proses belajar dibuat untuk suatu tujuan tertentu. Dengan

mengetahui adanya tujuan pembelajaran, siswa akan merasa memiliki motivasi lebih dalam belajar. Agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan. Tujuan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Pembelajaran pada ranah kognitif bertujuan untuk melatih kemampuan intelektual siswa (ranah pengetahuan). Pada ranah afektif yaitu terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Sedangkan tujuan pembelajaran pada ranah psikomotor memiliki kaitan dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian pembelajaran kooperatif

Model pembelajaran kooperatif menurut Sutirman (2013: 29) merupakan rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Aktivitas pembelajaran dalam *cooperative learning* senantiasa dilakukan dalam situasi kelompok. Tidak ada siswa yang melakukan kegiatan secara individual, karena memang pembelajaran harus menciptakan proses kerjasama. Kegiatan kelompok siswa harus dilakukan dalam koridor aturan yang jelas. Aktivitas siswa dalam kelompok harus terarah dan terkendali, sehingga harus ada aturan dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok. Melalui

aturan dan pembagian tugas yang jelas dalam kelompok akan mendorong setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk belajar.

Menurut Slavin (Sutirman,2013: 29) dalam model pembelajaran kooperatif, siswa yang bekerja sama dalam belajar dan tanggung jawab terhadap teman satu timnya dapat membuat diri mereka belajar dengan lebih baik. Sebab, selain karena keinginan untuk berprestasi secara individu, anggota kelompok juga dituntut untuk dapat berbagi pengetahuan dengan anggota lainnya.

Model Pembelajaran kooperatif merupakan konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Dimana guru menetapkan tugas-tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2015: 73).

b. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Tujuan model pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan kepada siswa keterampilan kerja sama dan kolaborasi, keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat di mana banyak kerja orang dewasa sebagian besar dilakukan dalam organisasi yang saling bergantung sama lain dan di mana masyarakat secara budaya semakin beragam (Rusman,2011: 201).

Menurut Arends (Suprihatiningrum,2014: 197-198)

menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai sekurang-kurangnya tiga tujuan pembelajaran penting, yaitu hasil belajar akademik. Penerimaan terhadap perbedaan individu dan pengembangan keterampilan sosial.

1) Hasil belajar akademik

Pembelajaran kooperatif memberikan keuntungan baik pada siswa kelompok atas maupun siswa kelompok bawah yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan jadi tutor bagi siswa kelompok bawah. Jadi siswa kelompok bawah memperoleh bantuan dari teman sebaya yang memiliki orientasi dan bahasa yang sama. Siswa kelompok atas akan meningkat kemampuan akademiknya. Karena memberikan pelayanan sebagai tutor membutuhkan pemikiran yang mendalam tentang hubungan ide-ide yang terdapat pada suatu materi.

2) Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran kooperatif menyajikan peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi, untuk bekerjasama dan saling bergantung satu sama lain dan tugas-tugas bersama.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa keterampilan kerjasama dan kolaborasi. Keterampilan ini sangat penting untuk dimiliki di dalam masyarakat. Keterampilan-keterampilan khusus dalam pembelajaran kooperatif, disebut

keterampilan kooperatif dan berfungsi untuk melancarkan hubungan kerjasama dan tugas.

c. Unsur-unsur Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Rusman (2011: 208) Unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif adalah sebagai berikut

- 1) Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan bersama.
- 2) Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri.
- 3) Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
- 4) Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara anggota kelompoknya.
- 5) Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
- 6) Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
- 7) Siswa diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

d. Keunggulan Model pembelajaran Kooperatif

Menurut Suprihatiningrum (2014: 201) kelebihan pembelajaran kooperatif antara lain:

- 1) Aktivitas belajar berpusat pada peserta didik, guru berfungsi

sebagai fasilitator dan dinamisator.

- 2) Dalam model pembelajaran kooperatif terdapat saling ketergantungan yang positif untuk mencapai tujuan belajar.
- 3) Dalam model pembelajaran kooperatif, guru menempatkan aktivitas peserta didik sebagai subjek utama sehingga proses konstruksi pengetahuan yang terjadi akan lebih baik
- 4) Peserta didik memperoleh kesempatan dalam hal meningkatkan hubungan kerja sama antar teman.
- 5) Peserta didik lebih memperoleh kesempatan untuk mengembangkan aktivitas, kreativitas, kemandirian, sikap kritis, dan kemampuan berkomunikasi dengan orang lain.
- 6) Guru tidak perlu mengajarkan seluruh pengetahuan kepada peserta didik, cukup konsep-konsep pokok karena dengan belajar secara kooperatif peserta didik dapat melengkapi sendiri.

Menurut Slavin (Jamil Suprihatiningrum, 2014: 201) kelebihan lain yang diperoleh dari penerapan pembelajaran kooperatif, antara lain:

- 1) Siswa bekerja sama dalam mencapai tujuan dengan menjunjung tinggi norma-norma kelompok.
- 2) Siswa aktif membantu dan mendorong semangat untuk bersama-sama berhasil.
- 3) Aktif berperan sebagai tutor sebaya untuk lebih meningkatkan keberhasilan kelompok.

- 4) Interaksi antar siswa sering dengan peningkatan kemampuan mereka dalam berpendapat.
- 5) Interaksi antar siswa juga membantu meningkatkan perkembangan kognitif yang non konservatif menjadi konservatif

Menurut Karli dan Yuliatningsih (dikutip dari <http://www.artikelindo.com>) mengemukakan kelebihan model pembelajaran kooperatif yaitu:

- 1) Dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengembangkan pengetahuan, sikap, dan keterampilannya dalam suasana belajar mengajar yang bersifat terbuka dan demokratis.
- 2) Dapat mengembangkan aktualisasi berbagai potensi diri yang telah dimiliki oleh siswa.
- 3) Dapat mengembangkan dan melatih berbagai sikap, nilai, dan keterampilan-keterampilan sosial untuk diterapkan dalam kehidupan di masyarakat.
- 4) Siswa tidak hanya sebagai subyek belajar karena siswa dapat menjadi tutor sebaya bagi siswa lainnya.
- 5) Siswa dilatih untuk bekerjasama, karena bukan materi saja yang dipelajari tetapi juga tuntutan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal bagi kesuksesan kelompoknya.
- 6) Memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan yang dibutuhkan secara langsung, sehingga apa yang dipelajarinya lebih

bermakna bagi dirinya.

3. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Menurut Susanto (2013 : 5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif tetap.

Menurut Siregar (2011: 144) menyatakan bahwa hasil belajar adalah unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Rusman (2012: 123) hasil belajar adalah sejumlah pengalamanyang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan minat-bakat, penyesuaian soal, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan pengalaman, kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dapat diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

b. Penilaian hasil belajar

Menurut Siregar (2011: 144) penilaian hasil belajar adalah

segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) siswa atau seberapa jauh siswa dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Menurut Sudjana (2013: 2) penilaian hasil belajar merupakan suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dikuasai atau dicapai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperoleh setelah mereka menempuh proses belajarnya.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru dalam rangka mengukur tingkat pencapaian siswa selama mengikuti pembelajaran mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang dilakukan secara berkala.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar (Ahmad Susanto, 2013: 15) antara lain:

1) Kecerdasan anak

Kecerdasan siswa sangat membantu penajar untuk menentukan apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.

2) Kesiapan atau kematangan

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar kematangan dan kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajar dan akan lebih berhasil jika dilakukan bersamaan dengan tingkat kematangan individu, karena kematangan ini erat hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak

3) Bakat anak

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebetulnya setiap orang memiliki bakat dalam arti potensi dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

4) Kemauan belajar

Salah satu tugas guru yang kerap sukar dilaksanakan ialah membuat anak menjadi mau belajar atau menjadi giat untuk belajar. Kemauan belajar yang tinggi disertai rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya. Karena kemauan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

5) Minat

Secara sederhana, minat berarti kecederungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap

sesuatu. Seorang siswa yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Kemudian karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah yang memungkinkan siswa tadi untuk belajar lebih giat lagi, dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

6) Model penyajian materi pelajaran

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan siswa

7) Pribadi dan sikap guru

Kepribadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif ini. Pribadi dan sikap guru yang baik ini tercemrin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tangggap terhadap keluhan dan kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggung jawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

8) Suasana pengajaran

Suasana belajar yang tenang, terjadi dialog yang kritis antara siswa dengan guru, dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran. Sehingga keberhasilan siswa dalam belajar dapat meningkatkan secara maksimal

9) Kompetensi guru

Guru yang profesional memiliki kemampuan - kemampuan tertentu. Kemampuan - kemampuan itu diperlukan dalam membantu siswa dalam belajar. Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang profesional. Guru yang profesional adalah guru yang memiliki kompeten dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bias berjalan dengan semestinya.

10) Masyarakat

Dalam masyarakat terdapat berbagai macam tingkah laku manusia dan berbagai macam latar belakang pendidikan. Oleh karena itu, pantaslah dalam dunia pendidikan lingkungan masyarakat pun akan ikut mempengaruhi kepribadian siswa.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Dari segi bahasa kata “media” berasal dari bahasa latin, yakni “medius” yang secara harfiah berarti tengah, pengantar, atau

perantara. Dalam bahasa arab, media adalah perantara disebut wasail atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad,2015:3). Secara bahasa media diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk pengantar atau perantara.

Menurut Rusman (2012;170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Sedangkan menurut Asyhar (2012;8) media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan/informasi secara efisien dan efektif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, supaya mencapai tujuan pembelajaran dengan baik.

b. Manfaat Dan Fungsi Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang

turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan guru (Arsyad,2015:19).

Menurut Rusman, Deni dan Cipi (2012;172) ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Nana Sudjana (2013:2) menjelaskan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

- 1) Pengajaran yang lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Disimpulkan bahwa manfaat atau fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran serta membangkitkan minat dan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa serta memberikan pengalaman nyata bagi siswa

c. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Rusman (2012;175) Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. prinsip-prinsip tersebut diantaranya adalah:

a. Efektifitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemeliharaan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaanya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat Digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran *life skills*.

d. Media *Video* Pembelajaran

1) Pengertian Media *Video* Pembelajaran

Menurut Rudi (2008:19) *video* adalah serangkaian gambar diam (*still picture*) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Sedangkan menurut Arsyad (2004:36) yang dikutip oleh Rusman (2012:218) mengemukakan *video* merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*.

Menurut Sukiman (2012:187), *video* mampu menampilkan gambar bergerak atau gambar hidup dengan disertai suara. Secara empiris, kata *video* berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu *audio* dan visual. Kata *vi* adalah singkatan visual yang berarti gambar, kemudian pada kata *Deo* adalah singkatan dari *audio* yang artinya suara. Ada juga pendapat yang mengatakan *video* sebenarnya berasal dari bahasa

latin, *Video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan),

Disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan *video* pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya hakikat *video* adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.

2) Keuntungan *Video* Pembelajaran

Menurut Sadiman (2012:68-69) keuntungan media *video* dibanding media yang lain adalah:

- 1) *Video* merupakan suatu *denominator* belajar yang umum. Baik anak yang cerdas maupun yang lambat akan memperoleh sesuatu dari *video* yang sama.
- 2) *Video* sangat bagus untuk menerangkan suatu proses. Gerakan-gerakan lambat dan pengulangan-pengulangan untuk memperjelas suatu proses.
- 3) *Video* dapat menyajikan kembali masa lalu.
- 4) *Video* dapat menampilkan dunia luar di dalam kelas.
- 5) *Video* dapat menyajikan baik teori maupun praktik dari yang bersifat umum dan khusus.
- 6) *Video* dapat menampilkan seseorang ahli dan memperdengarkannya dalam kelas.

- 7) *Video* dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, *animasi*, dan sebagainya untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- 8) *Video* memikat perhatian anak.
- 9) *Video* lebih realistis dapat diulang-ulang, dihentikan, sesuai dengan kebutuhan.
- 10) *Video* bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita.
- 11) *Video* dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak-anak.

Sedangkan menurut Arsyad (1997:48), beberapa keuntungan menggunakan media *video* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) *Video* dapat melengkapi pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik.
- 2) *Video* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang ulang.
- 3) Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, *video* menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) *Video* yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) *Video* dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.

- 6) *Video* dapat di tunjukan kepada kelompok besar atau kelompok kecil.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengeditan *video* dapat mempersingkat waktu.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan keuntungan media *video* pembelajaran adalah suatu *denominator* belajar yang umum, *video* dapat menyajikan suatu proses dan dapat diulang-ulang, *video* dapat menyajikan teori maupun praktik, *video* dapat mengatasi keterbatasan panca indra dan *video* dapat disajikan pada kelompok besar maupun kelompok kecil.

5. Mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO)

Menurut Guntoro (2014: 1) menyatakan bahwa mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif (PDTO) merupakan salah satu dari aplikasi teknologi di bidang otomotif dan juga mata pelajaran produktif yang harus dikuasai oleh seluruh peserta didik SMK Jurusan Teknik Otomotif. PDTO adalah mata pelajaran dasar yang mempelajari tentang nama, fungsi, dan cara kerja dari *power tool*, *hand tool*, dan alat ukur. Program produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI).

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian mengenai pengimplementasian media pembelajaran berbasis audio visual telah dilakukan dengan hasil yang bervariasi, yakni penelitian yang dilakukan oleh:

1. Risnandar (2013) tentang “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Elektrnika Analog Digital di SMK Pasundan Jatinangor”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang diukur dari KKM. Jumlah siswa yang mencapai KKM pada pre-test siklus pertama sebesar 5,6% meningkat menjadi 22,2% pada post test siklus pertama dan 78% pada post test siklus kedua. Hasil belajar ini meyakinkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis video efektif untuk dilaksanakan.
2. Sudjarwo (2015) tentang “Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia Abad 16-19”. Hasil penelitian menunjukkan efektivitas pembelajaran berbasis audio visual masuk dalam kriteria sedang yaitu *indeks normalized gain* sebesar 0.54, sedangkan efektivitas media pembelajaran masuk dalam kriteria sedang yaitu *indeks normalized gain* sebesar 0,30. Peningkatan hasil belajar dengan media pembelajaran (video) lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media pembelajaran konvensional. Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual mempengaruhi hasil belajar mahasiswa.
3. Solichatun (2012) tentang “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran Audio Mixer Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video di SMK Piri 1 Yogyakarta”. Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat pengaruh

media animasi terhadap siswa pada materi audio mixer dengan koefisien korelasi sebesar 0,758. Koefisien determinasinya $r^2 = 0,758^2 = 0,574$ dengan demikian besar pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa adalah 57,4% dan hasil belajar siswa dengan media animasi (36,56) lebih tinggi dari pada tanpa media animasi (31,31). Hal ini menunjukkan bahwa media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Kerangka Pikir

Proses belajar dibuat untuk suatu tujuan tertentu dengan mengetahui adanya tujuan pembelajaran. Siswa akan merasa memiliki motivasi lebih dalam mengajar. Agar dapat mencapai kompetensi yang diharapkan tujuan pembelajaran mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Pembelajaran pada ranah kognitif bertujuan untuk melatih kemampuan intelektual siswa (ranah pengetahuan). Pada ranah afektif yaitu terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Sedangkan tujuan pembelajaran pada ranah psikomotor memiliki kaitan dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran.

Hasil belajar merupakan pengalaman, kemampuan dan perubahan tingkah laku yang dapat diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang bersifat kelompok dengan mengutamakan kerjasama antara anggotanya. Model pembelajaran ini ditujukan untuk

menumbuhkan sifat berani dalam mengemukakan pendapat, dan berani berinteraksi dengan anggota kelompok untuk menentukan pendapat yang tepat sesuai dengan topik permasalahan yang diberikan.

Kompetensi dasar menggunakan alat-alat ukur mekanik merupakan kompetensi yang dipelajari di Jurusan Teknik Sepeda Motor SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta kelas X. Kompetensi dasar ini merupakan kompetensi dasar yang harus di kuasai oleh peserta didik. Hasil observasi yang dilakukan didapatkan sebuah masalah yaitu tentang penggunaan media pembelajaran yang kurang efektif akibatnya adalah:

1. Banyaknya siswa yang tidak terlalu paham dengan materi yang disampaikan oleh guru.
2. Siswa menginginkan media yang bisa menampilkan gambar bergerak, suara, dan animasi, akan tetapi media yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa adalah gambar 2 dimensi.
3. Di SMK Muhammadiyah 3 Yogyakarta khususnya pada kompetensi dasar menggunakan alat-alat ukur mekanik belum terdapat media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar bergerak, suara, dan animasi seperti media pembelajaran audio visual jenis Video.

Berdasarkan keadaan di atas diperlukan adanya media pembelajaran yang mampu menampilkan gambar bergerak, suara, dan animasi yang mampu menarik perhatian siswa, mudah untuk dipahami dan juga dapat mempermudah siswa untuk belajar mandiri pada kompetensi dasar menggunakan alat-alat ukur mekanik.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis sebagai berikut: “Implementasi Media pembelajaran video dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi penggunaan alat ukur mata pelajaran Pekerjaan Dasar Teknik Otomotif”.