

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Hakikat Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Belajar erat kaitannya dengan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa untuk memperoleh suatu ilmu pengetahuan yang dapat digunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus.<sup>12</sup> Membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan atau stimulus. Dalam perspektif islam disebutkan juga bahwa pentingnya belajar untuk meningkatkan derajat kehidupan seseorang, sehingga belajar menjadi suatu kewajiban. Hal ini dinyatakan dalam Q. S. Al-Mujadalah, 58:11 yang berbunyi:

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ فَاقْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا اللّٰهُ اَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majelis", maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.<sup>13</sup>

Q.S. Taha ayat 113-114 yang berbunyi:<sup>14</sup>

وَكَذٰلِكَ اَنْزَلْنٰهُ قُرْءٰنًا عَرَبِيًّا وَصَرَّفْنَا فِيْهِ مِنَ الْوَعْدِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُوْنَ اَوْ يُحَدِّثُ هُمْ ذِكْرًا ۝ فَتَعَلٰى اللّٰهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْءٰنِ مِنْ قَبْلِ اَنْ يُقَضٰى اِلَيْكَ وَحْيُهُ ۗ وَقُلْ رَّبِّ زِدْنِىْ عِلْمًا ۝

<sup>12</sup> Hamdani, *Strategi belajar mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), hal.23.

<sup>13</sup> Departemen Agama RI, (2010), *Alqur'an dan Tafsirnya*, Jakarta: Lentera Abadi, hal. 22

<sup>14</sup> M. Quraish Shihab, (2002), *Tafsir Al Misbah: pesan, kesan dan keserasian AlQur'an*, Jakarta: Lentera Hati, vol 13. hal. 490-491

Artinya: Dalam bahasa Arab, dan Kami telah menerangkan dengan berulang kali di dalamnya sebahagian dari ancaman, agar mereka bertakwa atau (agar) Al Qur'an itu menimbulkan pengajaran bagi mereka. (114) Maka Maha Tinggi Allah Raja Yang sebenar-benarnya, dan janganlah kamu tergesa-gesa membaca Al Qur'an sebelum disempurnakan mewahyukannya kepadamu, dan katakanlah: "Ya Tuhanku, tambahkanlah kepadaku ilmu pengetahuan".

Ayat di atas menjelaskan bahwa Al-Qur'an berbahasa Arab dan Allah yang memilih bahasa itu. Ayat di atas menjadikan kehadiran Al-Qur'an buat manusia mengandung salah satu dari tujuan pokok. Pertama, agar manusia bertakwa, takwa di sini menjelaskan sebagai melaksanakan perintah Allah sepanjang kemampuan dan menjauhi larangannya. Kedua, menimbulkan pengajaran bagi mereka yakni mengundang mereka untuk berfikir dan ingat sehingga pada akhirnya mengantarkan mereka bertakwa.<sup>15</sup>

Berdasarkan kedua ayat di atas dapat dipahami bahwa pentingnya pengetahuan bagi kelangsungan hidup manusia. Dan Allah akan mengangkat tinggi kedudukan orang yang beriman dan orang yang berilmu, setiap ilmu pengetahuan yang berguna dan dapat mencerdaskan serta tidak bertentangan dengan norma agama wajib dipelajari. Apapun ilmu yang dimiliki seseorang bila ilmu itu bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, ilmu itu adalah tergolong salah satu tiga pusaka yang tidak akan hilang meskipun pemiliknya telah meninggal dunia. Dari uraian di atas, cukup jelas bahwa belajar adalah salah satu kegiatan usaha seseorang yang sangat penting dan harus dilakukan sepanjang hayat. Karena melalui usaha belajarlah kita dapat mengadakan perubahan (perbaikan) yang berulang-ulang yang dilakukan dengan latihan-latihan yang menyangkut kepentingan diri kita.

Sedangkan menurut Arifin pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dan (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan

---

<sup>15</sup> M. Quraish Shihab, (2002) Tafsir Al Misbah..., hal. 679

terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan.<sup>16</sup> Oleh karena itu pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pengajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya.<sup>17</sup>

Sesepakat dengan pernyataan tersebut, menurut Permendiknas No. 41 tahun 2007 pembelajaran adalah usaha sengaja, terarah, dan bertujuan oleh seseorang atau sekelompok orang (termasuk guru dan penulis buku pelajaran) agar orang lain (termasuk peserta didik) dapat memperoleh pengalaman yang bermakna. Hasil belajar dikatakan efektif, efisien dan menarik jika sesuai dengan besar dan kuatnya lingkungan mempengaruhi seseorang.<sup>18</sup>

Dari uraian pengertian pembelajaran dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dirancang guru untuk menciptakan kondisi sehingga menunjang proses pembelajaran sehingga hambatan hambatan dalam pembelajaran tidak mempengaruhi proses belajar.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantar” atau “pengantar”.<sup>19</sup> Media bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti “perantara”, merupakan sarana komunikasi. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.<sup>20</sup> Menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) media merupakan bentuk dan saluran

<sup>16</sup> Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 10.

<sup>17</sup> Kustandi, Cecep. Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Galia Indonesia, 2016), hal. 5.

<sup>18</sup> Permendiknas, *Standar Proses Pembelajaran*, (Jakarta : Glosarium, 2007).

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 3

<sup>20</sup> Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 7

yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi.

Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator menurut Fleming adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak. Artinya media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan isi pelajaran.<sup>21</sup>

Disamping itu, dapat pula media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.<sup>22</sup>Oleh karena itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli mengenai media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk membantu penyampaian materi kepada siswa, supaya siswa lebih mudah menerima dan menangkap pesan yang disampaikan oleh guru didalam proses belajar mengajar.

## **2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Hamalik yang di kutip Azhar Arsyad 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”.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 3.

<sup>22</sup> Arief S. Sadirman, R. Rahardjo, Anung Haryono, Rahardjito, *Media Pendidikan* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2012), hal. 6

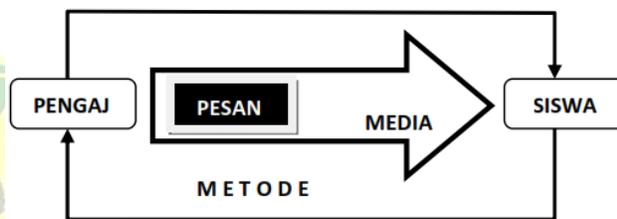
<sup>23</sup> Ibrahim, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Depdiknas, 2000), hal. 4.

<sup>24</sup> Arsyad, Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), h. 15.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam bukunya Azhar Arsyad menyatakan bahwa “ Media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:<sup>25</sup>

1. Memotivasi minat atau tindakan
2. Menyampaikan informasi
3. Memberi Instruksi

**Gambar 2.1.**  
**Fungsi Media Pembelajaran**



Sumber yang lain menyebutkan bahwa, fungsi media pembelajaran antara lain:

1. Menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar.
2. Melengkapi dan memperkaya informasi dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Mendorong motivasi belajar.
4. Menambah variasi dalam penyajian materi.
5. Menambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan.
6. Memungkinkan siswa memilih kegiatan belajar sesuai dengan kemampuan, bakat dan minatnya.
7. Mudah dicerna dan tahan lama dalam menyerap pesan-pesan (informasinya sangat membekas dan tidak mudah lupa).<sup>26</sup>

Sedangkan menurut dari beberapa ahli manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi

<sup>25</sup>*Ibid.*, hal. 9.

<sup>26</sup>Ahmad Rohani, *Media Intruksional edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997 ),hal. 9-10

sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.

2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.<sup>27</sup>
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap positif anak didik.<sup>28</sup>

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan fungsi dan manfaat media pembelajaran dapat membantu memudahkan belajar bagi peserta didik dan pendidik, memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), menarik perhatian dan minat belajar peserta didik, dan dapat membangkitkan menyamakan antara teori dengan realitanya.

### 3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Pada saat ini kita dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan – pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat – sifat media tersebut. Jadi banyak tenaga ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana mereka memandang dan menilai media tersebut.

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan yaitu :

- a. Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile
- b. Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape
- c. Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Arsyad Azhar, *Media pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 26

<sup>28</sup> Sardiman Arief, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011). hal. 15

<sup>29</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranaannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, ( Yogyakarta :Gava Media,2013 ) cet 2 hal.17.

Berikut ini adalah jenis-jenis media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk sebagai berikut:<sup>30</sup>

a. Media Berbasis Manusia

Media berbasis manusia media yang difokuskan dalam mengirim kan pesan/informasi secara verbal. Media berbasis manusia sangat baik digunakan ketika tujuan kita ialah untuk memantau seara langsung kegiatan belajar.Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan media berbasis manusia adalah pembelajaran yang melibatkan interaksi secara langsung oleh pendidik ke peserta didik.Contoh dari media berbasis manusia adalah pembelajaran dengan metode ceramah.

b. Media Berbasis Cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal dengan buku teks, buku panduan, jurnal, majalah, dan lembar kerja. Beberapa cara yang digunakan untuk menarik perhatian pada media berbasis teks adalah dari warna, model huruf, dan bahan kertas. Berdasarkan penjabaran di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis cetakan adalah pembelajaran yang dibuat melalui hasil cetakan. Media berbasis cetakan melibatkan perusahaan percetakan buku.Menggunakan media pembelajaran ini siswa cenderung lebih aktif membaca buku pelajarannya.

c. Media Berbasis Visual

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar, media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat daya ingat. Berdasarkan uraian mengenai media pembelajaran tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini adalah suatu media pembelajaran yang dapat dilihat oleh indra. Contoh media berbasis visual adalah belajar secara outdoor dan lain-lain.

---

<sup>30</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), hal. 98.

#### d. Media Berbasis Audio Visual

Media audio visual ialah media visual yang dilengkapi dengan audio dalam proses produksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan perisapan yang banyak, rancangan dan penelitian. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media berbasis audio-visual adalah suatu media yang mementingkan pendengaran dan pengelihatannya. Contoh media berbasis audio-visual adalah video interaktif. Penggunaan media berbasis audio visual membuat siswa untuk lebih disiplin karena menuntut konsentrasi lebih tinggi.

#### e. Media Berbasis Internet

Penggunaan internet dalam dunia pendidikan dikenal dengan istilah E-learning atau bisa disebut juga pembelajaran bergaya elektronik. E-Learning juga dikenal dengan istilah Distance Learning atau pembelajaran jarak jauh. Pengamplikian internet pada dunia pendidikan juga memudahkan kegiatan perkuliahan. E-Learning bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui sarana video conference. Sarana video conference dapat dilakukan dimana saja, kapan saja.<sup>31</sup>

Jadi pembelajaran dengan menggunakan internet bisa dilakukan dimana saja dengan menggunakan komputer, laptop, dan sebagainya asalkan sambungan internet tersebut masih ada dan dapat berfungsi dengan baik.

### 4. Media Pembelajaran Video

Salah satu bentuk dari media audio visual adalah video pembelajaran. Video merupakan 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

<sup>31</sup>Ihsana El Khuluqo, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta.: Pustaka Belajar, 2016). Hal. 152-

penyimpanan pada media pita atau disk.<sup>32</sup>

Media pembelajaran video, merupakan media dalam bentuk gambar riil yang bergerak, materi disampaikan dalam audiovisual.<sup>33</sup>

Media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (software) dan perangkat keras/alat (hardware), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Penggunaan media jenis ini peserta didik diharapkan dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selain peserta didik dapat menerima materi mata pelajaran. Media jenis ini juga dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.<sup>34</sup> Dengan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat di putar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat di hadirkan melalui media video ini.

---

<sup>32</sup> Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 218.

<sup>33</sup> Tri Andarini, M. Masykuri, Suciati Sudarisman,(2018), “Pembelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan CTL (Contextual Teaching And Learning) Melalui Media Flipchart dan Video Ditinjau Dari Kemampuan Verbal dan Gaya Belajar”. Jurnal Inkuiri, Vol 1, No 2, 2012 h. 95

<sup>34</sup>Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, Op. Cit hal. 222.

## C. Pengembangan Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan berasal dari kata “kembang” mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”, maksudnya yaitu suatu proses perubahan secara bertahap ke arah tingkat yang berkecenderungan lebih tinggi dan meluas serta mendalam yang secara menyeluruh dapat tercipta suatu kesempurnaan atau kematangan.<sup>35</sup>

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran mempunyai arti bahwa media pembelajaran diperbaharui sedemikian rupa sehingga terbentuklah media pembelajaran yang sistematis, terarah serta efektif dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar.

### 2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Media Pembelajaran

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran antara lain<sup>36</sup> :

- a. Pengembangan media pembelajaran tersebut haruslah bersifat menginformasikan.

Dalam pengembangan media diharapkan media tersebut dapat menginformasikan satu hal yang baru kepada peserta didik tentang suatu kejadian atau obyek yang tidak mereka ketahui sebelumnya melalui sebuah ruang dan waktu yang terbatas.

- b. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat menarik dan memotivasi siswa.

Agar sesuatu yang dipelajari oleh siswa tidak monoton, maka diperlukan adanya pengembangan media. Dalam pengembangan media cenderung ingin menampilkan sesuatu yang spektakuler. Oleh karena itu sesuatu yang baru dan belum pernah terjadi atau dialami oleh siswa akan memotivasi siswa untuk mengetahui lebih banyak tentang apa yang

<sup>35</sup>H.M. Arifin, Kapita Selekta Pendidikan Islam, (Semarang, CV. Thoha Putra, t.th.), hal. 77

<sup>36</sup>Arifin, (2018)“*Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di Smp Raudlatul Jannah Waru Sidoarjo*”.(Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya), hal. 52.

dipelajarinya.

- c. Pengembangan Media Pembelajaran tersebut haruslah bersifat Instruksional.

Seorang siswa dapat memahami sesuatu dengan cepat apabila dalam media tersebut menampilkan sesuatu yang bersifat instruksional. Maksudnya seorang siswa akan tergerak untuk melakukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Apakah sesuatu itu perlu dilakukan atau tidak, seorang siswa dapat memilah-milahnya. Begitu pula dalam pengembangannya sebuah pesan yang hendak disampaikan kepada siswa harus bersifat instruksional namun tidak memaksa.

### 3. Macam-macam Pengembangan Media Pembelajaran

Manfaat Pengembangan Media Pembelajaran Seiring dengan perkembangan zaman, maka media pembelajaran juga menuntut perkembangan ke arah kemajuan. Dari manfaat yang diperoleh dapat di gambarkan sebagai berikut<sup>37</sup>:

- a. Proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar yang lebih tinggi.
- b. Metode belajar akan lebih bervariasi sesuai perkembangan zaman yang selalu menuntut perubahan, sehingga siswa tidak bosan dan bagi guru lebih terbantu dengan sedikit tenaga yang di keluarkan.
- c. Bahan atau materi pengajaran yang sudah pernah disampaikan akan lebih jelas maknanya sehingga mudah dipahami dan bagi materi yang baru akan memungkinkan siswa untuk bisa mengetahui tujuan dan manfaat pengajaran yang hendak dicapai menuju ke arah yang lebih baik.

Di bawah ini manfaat lain dari pengembangan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah<sup>38</sup> :

<sup>37</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo, 2014), hal. 171.

<sup>38</sup> Nana Sudjana, dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), h. 2.

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lainlainnya.

#### **D. Sparkol Videoscribe**

##### **1. Pengertian Media Sparkol Videoscribe**

Sparkol *Videoscribe* adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Software ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol ( Salah satu perusahaan yang ada di Inggris ). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih. Menurut Sparkol *Videoscribe* adalah cara unik untuk membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda diberdayakan untuk membawa dampak pesan Anda tanpa pengetahuan, teknis, atau desain.<sup>39</sup> Dalam sudut pandang lain, *Videoscribe* merupakan sarana yang baik untuk pengembangan belajar mandiri di rumah maupun di sekolah.<sup>40</sup>

<sup>39</sup> Air, Jon & dkk, (2014), “*Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart.Bristo*”, UK.: Sparkol Books, hal. 3.

<sup>40</sup>Anggana Yudha & Tri Sutrisno. (2016). *Pengembangan Media VideoScribe Berbasisi ELearning pada Mata Pelajaran Komunikasi Data dan Interface di SMK Sunan Drajat Lamongan*. Jurnal Pendidikan Elektro. (05) : 2

Sparkol *Videoscribe* ini memiliki banyak animasi terutama yang khas adalah bisa menulis sendiri dengan tangan sesuai apa yang ingin kita tulis, sehingga bagaikan kita menulis di papan putih sambil menerangkan materi kita, padahal kita hanya diam, selain itu juga dalam sparkol ini disediakan menu untuk menulis apa saja yang akan dibuat, selain itu juga disediakan berbagai model huruf dengan berbagai macam warna yang disediakan, untuk ukuran standarnya bisa sampai ukuran 48, tapi bisa disesuaikan ukurannya sesuai dengan keinginan pembuat. Ibaratnya seperti pendidik yang sedang asyiknya menyampaikan materi ke peserta didik tapi masuk dalam aplikasi sparkol.<sup>41</sup>

Menurut pengertian di atas *Videoscribe* sparkol white board animation adalah software yang digunakan untuk mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran yang di sampaikan guru melalui gambar dan audio visual dengan mudah dan merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar, suara, dan musik. *Videoscribe* Sparkol sebuah media pembelajaran yang dapat memungkinkan menampilkan gambar- gambar yang tidak dapat disajikan di dalam kelas.

## 2. Kelebihan Sparkol *Videoscribe*

Menurut Mayer dalam penelitiannya mengemukakan kelebihan penggunaan media *Videoscribe* Sparkol dalam proses pembelajaran, sebagai berikut:<sup>42</sup>

- a. Kondisi terbaik seseorang ketika belajar yaitu pada saat penggunaan kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan.
- b. Seseorang belajar akan lebih baik ketika animasi dan suara disajikan bersamaan dari pada hanya animasi dan teks.
- c. Seseorang akan belajar lebih baik ketika bahan ajar disajikan dengan sederhana.

<sup>41</sup>Sunarni, S. (2016), “Pengembangan media pembelajaran power point”, Jurnal Pendidikan Elektro, Vol. 10,No.3, hal. 363–372.

<sup>42</sup> Air, Jon & dkk, *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart.Bristol*, (UK.: Sparkol Books, 2014), h. 23.

Adapun menurut Air, Oakland, dan Walter dalam bukunya *Video Scribing How Whiteboard Animation, Will Get You Heard* mengemukakan kelebihan media *Videoscribe* Sparkol, sebagai berikut: <sup>43</sup>

- a. Ilustrator media video scrbe sparkol untuk memarkan hasil karya mereka dalam bentuk video.
- b. Beberapa sekolah menggunakan *Videoscribeparkol* untuk membuat sumber belajar lebih menarik.
- c. *Videoscribeparkol* dapat digunakan untuk menstimulus keingintahuan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis IT.

Wiseman dalam tulisannya artikelnya juga mengemukakan kelebihan *Videoscribe* sparkol, sebagai berikut :

- a. Dapat menarik perhatian peserta didik secara lebih dalam dalam proses pembelajaran.
- b. Penggunaan media *Videoscribe* sparkol dapat meningkatkan kreativitas dan produktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Smy,online).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas mengenai kelebihan media *Videoscribeparkol* dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihanannya adalah *Videoscribe* sparkol merupakan program aplikasi yang banyak digunakan di sekolah sebagai media pembelajaran supaya di dalam proses pembelajaran lebih menarik dan mudah disajikan selanjutnya penggunaan program *Videoscribeparkol* dapat meningkatkan stimulus, kreativitas dan produktivitas peserta didik di dalam proses pembelajaran.

### **3. Kelemahan Sparkol *Videoscribe***

Kelemahan *Videoscribe* Sparkol Menurut Daryanto mengemukakan beberapa kekurangan media video dalam proses pembelajaran sebagai

---

<sup>43</sup> Air, Jon & dkk, *Video Scribing Howw Whiteboard Animation Will Get You Heart*.Bristol, (UK.: Sparkol Books, 2014), h. 24

berikut:<sup>44</sup>

- a. Opposition, pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.
- b. Material, pendukung Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.
- c. Budget, untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Sedangkan menurut Sadiman, dkk mengemukakan kelemahan atau hambatan-hambatan dalam penggunaannya media video yaitu<sup>45</sup>:

- a. Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktikkan.
- b. Sifat komunikasinya bersifat satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- c. Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- d. Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas mengenai kelemahan penggunaan video didalam proses pembelajaran dapat disimpulkan yaitu dapat menimbulkan sifat komunikasi satu arah dan didalam proses penampilan video memerlukan peralatan yang kompleks serta pada saat pembuatan video memerlukan waktu yang tidak sedikit.

#### **4. Fungsi dan Pengoperasian Sparkol Videoscribe**

Adapaum Fungsi dari Sparkol *Videoscribe* ialah<sup>46</sup>:

- a. Untuk menarik perhatian dari peserta didik
- b. Untuk mempromosikan jasa *Online* atau *Offline*
- c. Untuk media pembelajaran

<sup>44</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2011), hal. 79.

<sup>45</sup> Arief S. Sadiman, dkk., *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. (Pustekom. Dikbud. dan PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2006), hal. 75.

<sup>46</sup> Yunita Munandar, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak*, (lampung, skripsi 2018), hal. 19

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi sparkol Videoscribe dapat mempermudah pengguna untuk promosi suatu jasa maupun sebagai media pembelajaran disekolah dengan adanya sparkol videoscribe dapat meringankan suatu pekerjaan.

Adapun Fungsi dari Sparkol *Videoscribe* tidak sebatas hal- hal tertentu saja, namun dapat diaplikasikan sebagai<sup>47</sup>:

- a. Untuk menarik perhatian dari pengunjung *blog* dan *website*.
- b. Untuk penawaranafilasi
- c. Untuk mempromosikan jasa *online* dan *offline*
- d. Untuk mediapembelajaran

Adapun cara pengoperasian Sparkol *Videoscribe* adalah sebagai berikut:

- a. Download aplikasi Sparkol *Videoscribe* dari internet
- b. Lakukan instal Sparkol *Videoscribe* di laptop
- c. Jika sudah terinstal klik ikon Sparkol *Videoscribe* maka akan ada petunjuk penggunaanya.
- d. Setelah memahami petunjuk penggunaan maka klik tanda silang dibagian bawah dari petunjuk tersebut.
- e. Tambahkan gambar, tulisan, music, ataupun rekaman melalui ikon yang tersedia pada sisi sudut kanan.
- f. Susun projek video yang akan digunakan untuk pembelajaran.
- g. Lalu klik save untuk menyimpan video tersebut pada ikon di sisi sudut kiri
- h. Simpan video tersebut dengan format yang diharapkan.
- i. Lakukan share pada bagian kanan atas.

---

<sup>47</sup> Azhar Arsyad, hal. 23.

## 5. Tampilan Sparkol *Videoscribe*

d. Tampilan login ke akun Sparkol *Videoscribe*

**Gambar 2.2**  
***Tampilan login ke akun Sparkol Videoscribe***



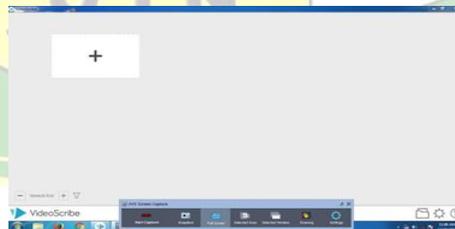
e. Tampilan *login* dengan memasukkan identitas pengguna (dengan *e-mail*)

**Gambar 2.3**  
***Tampilan login dengan memasukkan identitas pengguna (dengan e-mail)***



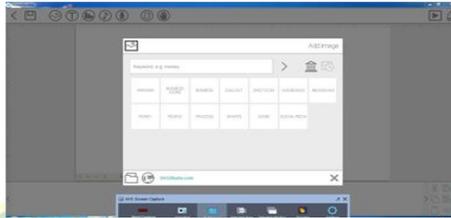
f. Tampilan memulai *project* baru

**Gambar 2.4**  
***Tampilan Memulai Project Baru***



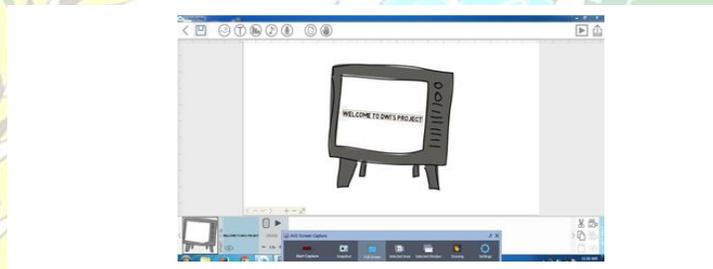
g. Tampilan memasukan gambar Sparkol *Videoscribe*

**Gambar 2.5**  
***Tampilan Memasukan Gambar Sparkol Videoscribe***



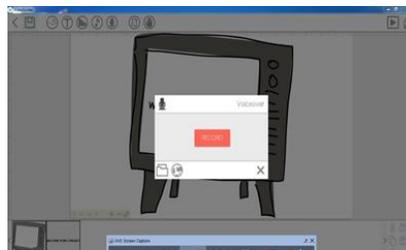
h. Tampilan menyisipkan tulisan Sparkol *Videoscribe*

**Gambar 2.6**  
***Tampilan Menyisipkan Tulisan atau Komentar pada Gambar***



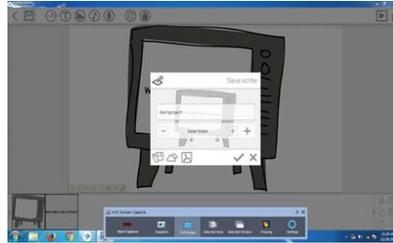
i. Tampilan memasukan suara pada Sparkol *Videoscribe*

**Gambar 2.7**  
***Tampilan Memasukkan Suara Sparkol Videoscribe***



j. Tampilan penyimpanan SparkolVidescribe

**Gambar 2.8**  
**Tampilan Penyimpanan Sparkol Videscribe**



## E. Minat Belajar

### 1. Defenisi Minat Belajar

Minat artinya kecendrungan jiwa yang tetap kepada sesuatu hal yang berharga bagi seseorang. Sesuatu yang berharga bagi seseorang berarti sesuai dengan kebutuhannya. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antardiri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.<sup>48</sup>

Minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terikatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif, dan motorik dan merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.<sup>49</sup>

Adapun menurut Djaali, minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Sedangkan menurut Crow&crow (dalam Djaali, 2008) mengatakan bahwa "minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri".<sup>50</sup> Hal ini menunjukkan bahwa minat merupakan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal, tanpa ada dorongan.

<sup>48</sup> Ngalimu,dkk, *Strategi dan Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016) hal.36.

<sup>49</sup> Yudrik Zahya, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), hal.63.

<sup>50</sup> Djaali, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara 2008), hal. 121

Dalam Al-Quran pembicaraan tentang hal ini terdapat dalam surat pertama yaitu Q.S. Al-Alaq. Perintahnya adalah agar kita membaca, dalam artian membaca dalam segala aspek. Agar kita memahami hal apa yang sebenarnya menarik minat kita dalam kehidupan ini.

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

Artinya: “Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang mengajari (manusia) dengan perantaraan kalam. Dia mengajari manusia apa yang belum diketahuinya.” (QS. Al-Alaq: 3-5)<sup>51</sup>

Kita tidak boleh berpangku tangan atas anugerah yang diberikan Allah SWT kepada kita, tetapi kita harus berupaya mengembangkan dengan kemampuan maksimal kita sehingga bisa berguna bagi diri kita, orang lain serta lingkungan.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa minat merupakan sesuatu ketertarikan, rasa seseorang terhadap sesuatu yang menjadi suatu kesukaan, kesenangan sehingga seseorang itu menjadi lebih giat dan tertarik dan terdorong untuk melakukannya kembali.

Setelah menjelaskan pengertian minat, berikut ini dikemukakan pengertian belajar, dengan maksud untuk mempermudah dalam memahami pengertian minat belajar.

Belajar adalah suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif dan psikomotorik. Dengan kata lain belajar adalah suatu proses dimana kemampuan sikap, pengetahuan dan konsep dapat dipahami, diterapkan dan digunakan untuk dikembangkan dan diperluas. Keberhasilan belajar akan menimbulkan rasa percaya diri yang tinggi, senang serta termotivasi untuk belajar lagi, karena belajar tidak hanya meliputi mata pelajaran, tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat,

<sup>51</sup> Al-Quran Terjemahan. 2015. Departemen Agama RI. Bandung: CV Darus Sunnah.

penyesuaian sosial bermacam-macam keterampilan dan cita-cita.<sup>52</sup>

Menurut pengertian secara psikologi, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>53</sup> Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pengertian belajar adalah perubahan dalam diri pelajarnya yang berupa, pengetahuan, ketrampilan dan tingkah laku akibat dari interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengertian minat belajar adalah perhatian, rasa suka dan rasa ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar yang ditunjukkan dengan adanya partisipasi, keinginan siswa untuk belajar dengan baik dan perhatian siswa dalam materi pelajaran secara aktif dan serius.

## 2. Ciri-Ciri Minat Belajar

Dalam minat belajar memiliki beberapa ciri-ciri. Menurut Rosyidah, timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat di bedakan menjadi 2 jenis, yaitu: minat yang berasal dari pembawaan dan minat yang berasal dari pengaruh luar. Sedangkan, menurut Elizabeth Hurlock menyebutkan ada tujuh ciri minat belajar sebagai berikut<sup>54</sup>:

- 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 10
- g. Minat berbobot egoisentris, artinya jika seseorang senang terhadap sesuatu, maka akan timbul hasrat untuk memilikinya.

---

<sup>52</sup> Farida Jaya, *Perencanaan Pembelajaran*, (Medan: 2015), hal. 3.

<sup>53</sup> Abu Ahmadi, Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta.2008), hal. 126

<sup>54</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2014), hal. 60-62

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

Menurut Taufani, ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

- a. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
- b. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada ingin meraih juara karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
- c. Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi. Karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.<sup>55</sup>

Dalam pengertian sederhana, minat adalah keinginan terhadap sesuatu tanpa ada paksaan. Dalam minat belajar seorang siswa memiliki faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar yang berbeda-beda. Syah membedakannya

<sup>55</sup> Taufani, *Minat, faktor-Faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta 2008), hal.

menjadi dua macam yaitu<sup>56</sup> :

a. Faktor Internal Adalah faktor dari dalam diri siswa yang meliputi dua aspek, yakni:

1. Aspek fisiologis

kondisi jasmani dan tegangan otot (tonus) yang menandai tingkat kebugaran tubuh siswa, hal ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam pembelajaran.

2. Aspek psikologis

aspek psikologis merupakan aspek dari dalam diri siswa yang terdiri dari, intelegensi, bakat siswa, sikap siswa, minat siswa, motivasi siswa.

b. Faktor Eksternal, Faktor eksternal terdiri dari dua macam, yaitu faktor lingkungan social dan faktor lingkungan nonsosial

1. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari sekolah, keluarga, masyarakat dan teman sekelas.

2. Lingkungan Non-Sosial

Lingkungan Non-Sosial terdiri dari gedung sekolah dan letaknya, faktor materi pelajaran, waktu belajar, keadaan rumah tempat tinggal, alat-alat belajar.

Beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menurut Totok Susanto<sup>57</sup>:

- a. Motivasi dan cita-cita
- b. Keluarga
- c. Peranan guru
- d. Sarana dan prasarana
- e. Teman pergaulan
- f. Mass media

<sup>56</sup> Muhibin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada 2003), hal. 132

<sup>57</sup> Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontenporer*, (Jakarta: Bumi Aksara), hal.3

#### 4. Indikator Minat Belajar

Rasyid, merumuskan indikator tentang minat belajar siswa sebagai berikut<sup>58</sup> :

- a. Siswa tertarik pada pelajaran
- b. Siswa tertarik pada guru
- c. Siswa mempunyai inisiatif untuk belajar
- d. Siswa memiliki kesegaran dalam belajar
- e. Siswa berkonsentrasi dalam belajar
- f. Siswa teliti dalam belajar
- g. Siswa memiliki kemauan dalam belajar
- h. Siswa ulet dalam belajar

Menurut Lestari dan Mokhammad indikator minat belajar siswa ialah<sup>59</sup> :

- a. Perasaan senang
- b. Ketertarikan untuk belajar
- c. Menunjukkan perhatian saat belajar
- d. Keterlibatan dalam belajar

Sedangkan indikator minat belajar menurut Darmadi adalah<sup>60</sup>:

- a. Adanya pemutusan perhatian, perasaan dan pikiran dari subjek terhadap pembelajaran karena adanya ketertarikan.
- b. Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran.
- c. Adanya kemauan dan kecenderungan pada diri subjek untuk terlihat aktif dalam pembelajaran serta untuk mendapatkan hasil yang terbaik.

<sup>58</sup> Rasyid, *Minat, Indikator-Indikator Minat* (Jakarta: Bumi Aksara 2010), hal. 31

<sup>59</sup> Lestari Kurnia Eka & Mokhammad Ridwan Yudhanegara, *Penelitian Pendidikan Matematika*, (Refika Aditama : Bandung 2017), hal.92

<sup>60</sup> Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Deepublish: Yogyakarta, 2017), hal.322

## F. Tinjauan Materi Himpunan

### 1. Pengertian Himpunan

Himpunan adalah kumpulan dari objek tertentu yang memiliki definisi yang jelas dan dianggap sebagai satu kesatuan.

Contoh :

- Himpunan hewan berkaki dua
- Himpunan bilangan asli

### 2. Cara Menyatakan Himpunan

Secara umum, himpunan disimbolkan dengan huruf kapital dan jika anggota himpunan tersebut berupa huruf maka anggotanya dituliskan dengan huruf kecil. Terdapat beberapa cara penulisan himpunan, yaitu :

#### a. Dengan kata-kata

Yaitu dengan menyebutkan semua syarat ataupun sifat dari anggota himpunan tersebut di dalam kurung kurawal.

Contoh: A merupakan bilangan prima antara 10 dan 40

Ditulis menjadi  $A = \{\text{bilangan asli antara 10 dan 40}\}$

#### b. Dengan notasi pembentuk himpunan

Yaitu dengan menyebutkan semua sifat dari anggota himpunan tersebut, dengan anggotanya dinyatakan dalam suatu variabel dan dituliskan di dalam kurung kurawal.

Contoh: A merupakan bilangan prima antara 10 dan 40

Ditulis menjadi  $A = \{x \mid 10 < x < 40, x \in \text{bilangan prima}\}$

#### c. Dengan mendaftarkan anggota-anggotanya

yaitu dengan menuliskan semua anggota dari himpunan tersebut di dalam kurung kurawal dan tiap anggotanya dibatasi dengan tanda koma.

Contoh: A merupakan bilangan prima antara 10 dan 40

Ditulis menjadi  $A = \{11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37\}$

### 3. Himpunan Semesta

Himpunan Semesta didefinisikan sebagai himpunan yang memuat semua anggota ataupun objek himpunan yang dibicarakan. Himpunan semesta dan disimbolkan dengan  $S$ .

Contoh:

misalkan  $A = \{ 3, 5, 7, 9 \}$

Maka kita bisa menuliskan himpunan semesta yang mungkin adalah  $S = \{\text{bilangan ganjil}\}$  atau  $S = \{\text{bilangan asli}\}$  atau  $S = \{\text{Bilangan Cacah}\}$  atau  $S = \{\text{bilangan real}\}$ . Tetapi kita tidak menuliskannya sebagai  $S = \{\text{bilangan prima}\}$  ada angka 9 yang bukan termasuk bilangan prima.

### 4. Himpunan Kosong

Himpunan kosong didefinisikan sebagai himpunan yang tidak memiliki anggota. Himpunan kosong disimbolkan dengan  $\emptyset$  atau  $\{ \}$ .  
contoh:

Misalkan  $B$  adalah himpunan bilangan ganjil yang habis dibagi dua. Karena tidak ada bilangan ganjil yang habis dibagi dua, maka  $A$  tidak memiliki anggota sehingga merupakan himpunan kosong.

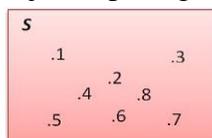
Ditulis menjadi  $B = \{ \}$  atau  $B = \emptyset$ .

### 5. Diagram venn

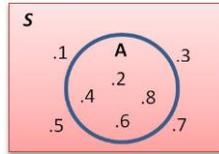
#### a. Cara Membuat Diagram Venn

Diagram venn adalah cara untuk menyapaikan suatu himpunan dengan gambar. Ketentuan dalam membuat diagram venn adalah sebagai berikut :

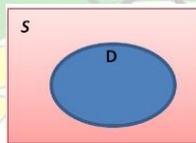
- 1) Himpunan semesta digambarkan dengan sebuah persegi panjang dan di pojok kiri atas di beri symbol  $S$ .
- 2) Setiap anggota himpunan semesta ditunjukkan dengan sebuah noktah didalam persegi panjang itu dan nama anggotanya ditulis berdekatan dengan noktahnya. Missal :  $S = \{1,2,3,4,5,6,7,8\}$  Diagram venn dari himpunan  $S$  ditunjukkan pada gambar di bawah



- 3) Himpunan semesta digambarkan dengan sebuah persegi panjang dan di pojok kiri atas diberi symbol S.

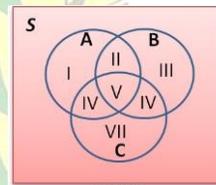


- 4) Setiap anggota himpunan semesta ditunjukkan dengan sebuah noktah di dalam persegi panjang itu dan nama anggotanya ditulis berdekatan dengan noktahnya. Missal :  $S = \{1,2,3,4,5,6,7,8\}$  Diagram venn dari himpunan S ditunjukkan pada gambar di bawah

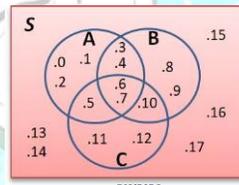


### b. Cara Membaca Diagram Venn

Contoh gambar :



GAMBAR 1



GAMBAR 2

Coba perhatikan diagram venn pada gambar 1 dan 2.

Pada gambar 1 daerah-daerah himpunan diberi nomor I-VII.

Pada gambar 2 daerah-daerah tersebut diberikan anggota-anggotanya.

Dengan demikian kita dapat menyatakan himpunan-himpunan berikut :

1. Daerah I =  $\{0,1,2\}$

Daerah I adalah himpunan yang anggota-anggotanya hanya merupakan anggota A ; atau anggota-anggota himpunan A yang tidak menjadi anggota B maupun C.

2. Daerah II =  $\{3,4\}$

Daerah II adalah himpunan yang anggota-anggotanya merupakan anggota A yang sekaligus menjadi anggota B, tetapi tidak menjadi anggota C.

3. Daerah III = {8,9}

Daerah III adalah himpunan yang anggota-anggotanya hanya merupakan anggota B; atau anggota-anggota himpunan B yang tidak menjadi anggota A maupun C.

4. Daerah IV = {5}

Daerah IV adalah himpunan yang anggota-anggotanya merupakan anggota A yang sekaligus menjadi anggota C, tetapi tidak menjadi anggota B.

5. Daerah V = {6,7}

Daerah adalah himpunan yang anggota-anggotanya merupakan anggota himpunan A yang sekaligus menjadi anggota B dan juga C.

6. Daerah VI = {10}

Daerah VI adalah himpunan yang anggota-anggotanya merupakan anggota himpunan B yang sekaligus menjadi anggota C, tetapi tidak anggota A.

7. Daerah VII = {11,12}

Daerah VII adalah himpunan yang anggota-anggotanya hanya merupakan anggota C, atau anggota-anggota himpunan C yang tidak menjadi anggota A maupun B.

## 6. Himpunan Bagian

Himpunan A merupakan himpunan bagian B, jika setiap anggota A juga anggota B dan dinotasikan  $A \subset B$  atau  $B \supset A$ .

### Contoh soal:

$$P = \{1, 2, 3\}$$

$$Q = \{1, 2, 3, 4, 5\}$$

Maka  $P \subset Q$  atau  $Q \supset P$

Jika ada anggota A yang bukan anggota B, maka A bukan himpunan bagian dari B dan dinotasikan dengan  $A \not\subset B$ .

Contoh Soal:

$$Q = \{1, 2, 3, 4, 5\}$$

$$R = \{4, 5, 6\}$$

Maka  $R \not\subset Q$

## 7. Irisan Himpunan

### a. Irisan

Irisan dari dua himpunan A dan B adalah himpunan yang anggota-anggotanya ada di himpunan A dan ada di himpunan B. Irisan antara dua buah himpunan dinotasikan oleh tanda ' $\cap$ '

Contoh Soal:

$$A = \{a, b, c, d, e\}$$

$$B = \{b, c, e, g, k\}$$

$$\text{Maka } A \cap B = \{b, c\}$$

### b. Gabungan

Gabungan dari dua himpunan A dan B adalah himpunan yang anggota-anggotanya merupakan gabungan dari anggota himpunan A dan himpunan B. Gabungan antara dua buah himpunan dinotasikan oleh tanda ' $\cup$ '.

Contoh Soal:

$$A = \{a, b, c, d, e\}$$

$$B = \{b, c, e, g, k\}$$

$$\text{Maka } A \cup B = \{a, b, c, d, e, g, k\}$$

### c. Selisih

A selisih B adalah himpunan dari anggota A yang tidak memuat anggota B.

Selisih antara dua buah himpunan dinotasikan oleh tanda ' $-$ '.

Contoh Soal:

$$A = \{a, b, c, d, e\}$$

$$B = \{b, c, e, g, k\}$$

$$\text{Maka } A - B = \{a, d\}$$

### d. Komplemen

Komplemen dari suatu himpunan adalah unsur-unsur yang ada pada himpunan universal (semesta pembicaraan) kecuali anggota himpunan

tersebut. Komplemen dari A dinotasikan  $A^c$  (dibaca A komplemen).

Contoh Soal:

$$A = \{1, 3, 5, 7, \}$$

$$S = \{1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10\}$$

$$\text{Maka } A^c = \{2, 4, 6, 8, 10\}$$

## 8. Persamaan Diagram Venn untuk Irisan dan Gabungan Himpunan

Contoh :

Setelah diadakan pencatatan terhadap 50 anak tentang jenis sekolah yang digemari, terdapat 32 anak gemar voli, 40 anak gemar bulu tangkis, dan 25 anak gemar kedua-duanya.

A. buatlah diagram venn dari keterangan di atas

b. berapa anak yang tidak gemar voli maupun bulu tangkis?

Jawab :

a.  $V = \{\text{anak gemar voli} \}$

$$B = \{\text{anak gemar bulu tangkis} \}$$

Keterangan :

i) Isikan terlebih dahulu yang gemar kedua-duanya, yaitu 25 anak.

ii) Isikan hanya gemar voli, yaitu  $32 - 25 = 7$  anak

iii) Isikan yang hanya gemar bulu tangkis, yaitu  $40 - 25 = 15$  anak

iv) Isikan yang tidak gemar voli maupun bulu tangkis, yaitu :

$$50 - (7 + 25 + 15) = 50 - 47$$

$$= 3 \text{ anak}$$

b. Banyak anak yang tidak gemar voli maupun bulu tangkis adalah 3 anak.

## 9. Sifat-sifat Operasi Himpunan

1. Sifat komutatif ( pengayaan)

1. sifat komutatif irisan

contoh :

$$A = \{1, 2, 3, 4, 5\}$$

$$B = \{3, 5, 7, 8\}$$

- Himpunan yang anggotanya merupakan anggota A dan sekaligus merupakan anggota B adalah  $(3,5)$  Jadi ,  $A \cap B = \{3,5\}$
- Himpunan yang anggotanya merupakan anggota B dan sekaligus merupakan anggota A adalah  $\{3,5\}$  jadi,  $B \cap A = \{3,5\}$

Dengan memperhatikan hasil jawaban 1a dan 1b, diperoleh ,  $A \cap B = B \cap A = \{3,5\}$  Daerah yang diarsir pada gambar di samping merupakan daerah  $A \cap B$  dan sekaligus menjadi daerah  $B \cap A$ .

Untuk setiap himpunan A dan B selalu berlaku sifat  
 $A \cap B = B \cap A$   
 sifat ini disebut sifat pada irisan himpunan

## 2. Sifat komunkatif gabungan

Contoh :

$$A = \{1,2,3,4,5\}$$

$$B = \{3,5,7,8\}$$

- Himpunan yang elemennya merupakan anggota A, atau anggota B atau anggota persekutuan A dan B adalah  $\{1,2,3,4,5,7,8\}$  Jadi  $A \cup B = \{1,2,3,4,5,7,8\}$
- Himpunan yang elemennya merupakan anggota B, atau anggota A, atau anggota persekutuan B dan A adalah  $\{1,2,3,4,5,7,8\}$  Jadi,  $B \cup A = \{1,2,3,4,5,7,8\}$

Untuk setiap himpunan A dan B selalu berlaku sifat  
 $A \cup B = B \cup A$   
 Sifat ini disebut sifat komunkatif pada gabungan himpunan

## 2. Sifat asosiatif

### 1. Sifat asosiatif irisan

Untuk setiap himpunan A,B, dan C selalu berlaku sifat  $(A \cap B) \cap C = A \cap (B \cap C)$   
 Sifat ini disebut sifat asosiatif pada irisan

### 2. Sifat asosiatif gabungan

Untuk setiap himpunan A,B dan C selalu berlaku sifat berikut :

$$A \cup (B \cap C) = (A \cup B) \cap (A \cup C)$$

sifat ini disebut sifat asosiatif pada gabungan himpunan

## c. Sifat distributif

Untuk himpunan setiap P,Q dan R selalu berlaku sifat berikut :

1.  $P \cap (Q \cup R) = (P \cap Q) \cup (P \cap R)$
2.  $P \cup (Q \cap R) = (P \cup Q) \cap (P \cup R)$

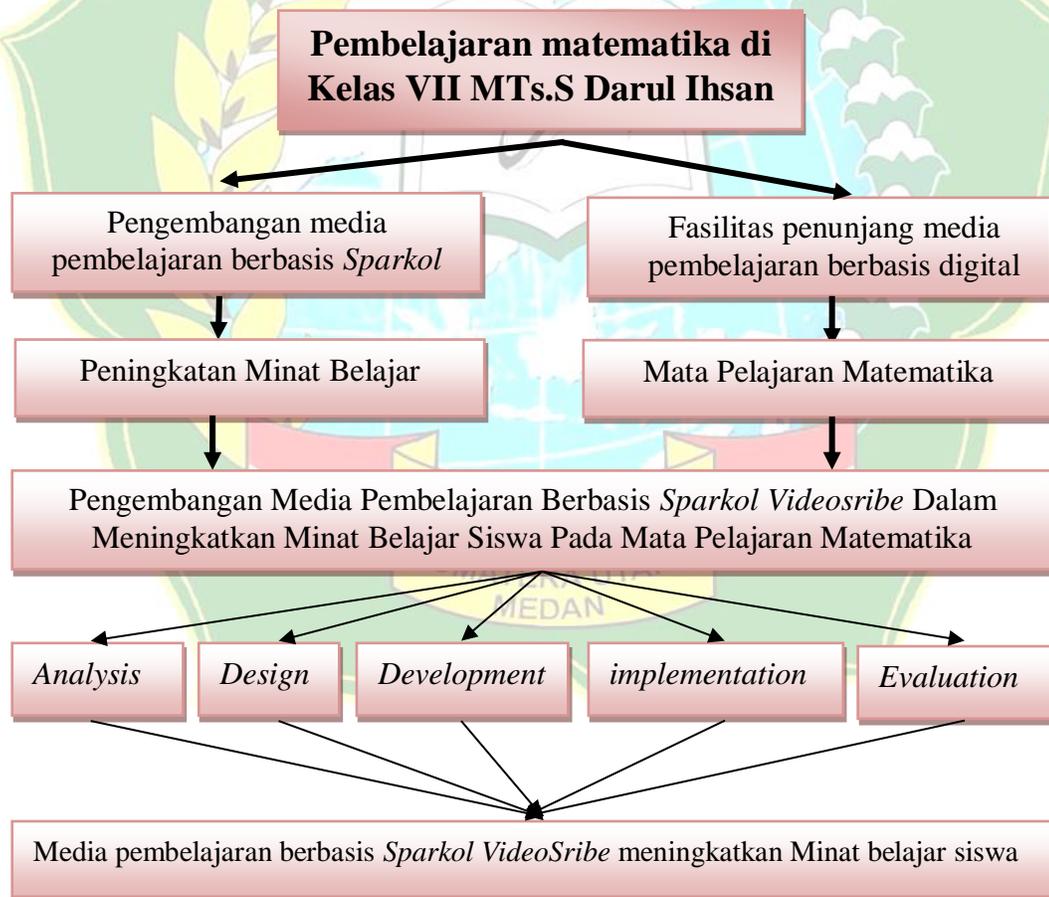
Sifat ini disebut sifat distributif pada irisan dan gabungan

## G. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dapat dikatakan bahwa dalam suatu penelitian terdapat adanya konsep penelitian dan konsep operasional atau defenisi operasional variabel. Kerangka berpikir merupakan pemaparan mengenai dimensi-dimensi utama serta faktor-faktor kunci yang menjadi pedoman kerja baik dalam menyusun metode, pelaksanaan di lapangan maupun pembahasan hasil penelitian.

Gambar 2.9

Bagan Skema Kerangka Berpikir



Pembelajaran matematika di kelas VII MTs.S Darul Ihsan masih menggunakan metode ceramah dan tidak menggunakan media pembelajaran. Hal ini membuat minat belajar siswa rendah karena saat pembelajaran berlangsung siswa merasa bosan bahkan ada yang tertidur. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu unsure pembelajaran yang mampu meningkatkan minat belajar siswa.

Dalam mengembangkan media pembelajaran peneliti memilih *Sparkol Videoscribe* karena memiliki keunikan yang mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa akan menaruh minat pada pembelajaran yang berlangsung. *Sparkol Videoscribe* merupakan software pengolah video animasi yang memiliki fitur beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. Pembuatan *Videoscribe* juga dapat dilakukan secara offline sehingga tidak tergantung pada layanan internet, hal ini pastinya akan lebih memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran ini. Proses produksi media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe* menggunakan model ADDIE yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di sekolah, media yang telah divalidasi diimplementasikan dalam pembelajaran matematika. Dengan demikian, media akan memberi pengaruh pada minat belajar siswa, dimana dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan *saprkol Videoscribe* ini, minat belajar siswa mengalami peningkatan.

## H. Penelitian Yang Relevan

1. Pengembangan media pembelajaran berbantuan *sparkol Videoscribe* (2018). Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video yang telah dinyatakan valid dan sangat layak digunakan, secara keseluruhan. Video pembelajaran ini divalidasi oleh ahli materi dan ahli media dengan memperoleh kriteria valid dengan rata-rata skor 3,37 untuk validasi ahli materi dengan mencapai skor 3,65 serta hasil uji coba pada uji coba kelas kecil dan uji coba

kelas besar rata-rata mencapai skor 3,55 dengan kriteria sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbantuan *sparkol Videoscribe* layak dan menarik digunakan bagi mahasiswa.<sup>61</sup>

2. Pengembangan media pembelajaran berbasis video *sparkol* dengan menggunakan media internet dalam pembelajaran matematika SMP Negeri 1 dan 2 Kecamatan Tanah Tawa. Berdasarkan penelitian dan pembahasan peneliti ini menyimpulkan karena rendahnya minat belajar para siswa SMP, maka media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe*. Hal ini terjadi sebebkan oleh karena guru kurang menyediakan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan siswa kurang memperhatikan materi yang sedang dijelaskan. Media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe* dianggap layak diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *sparkol Videoscribe* berhasil meningkatkan minat belajar siswa.<sup>62</sup>
3. Pengembangan media pembelajaran powerpoint berbasis *sparkol Videoscribe* pada pokok bahasan perumusan dasar Negara pada mata pelajaran PKN. Hasil penilaian kelayakan dari ahli media memberikan penilaian secara keseluruhan terhadap media ini di dapatkan sebesar 84%. Persentase ini termasuk kriteria valid atau layak untuk digunakan sebagai media dalam aktivitas belajar. Ahli materi memberi penilaian 94%. Persentase ini kriteria nilai yang sangat valid. Tanggapan dari validator pengguna (Guru PKN) validator memberi nilai persentasi sebesar 84% persentasi ini termasuk kriteria valid untuk digunakan sebagai media oleh guru dalam aktivitas pembelajaran. Dan hasil angket responsive siswa mendapatkan persentasi sebesar 89% dengan kriteria sangat

---

<sup>61</sup> Fitri nurrohmah, Fredi Ganda Futra dan Farida, (2018), “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Sparkol Videoscribe*”, *Formatif : Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, Vol. 8, No.3, hal. 248

<sup>62</sup> Imeldawaty Gultom dan Marto Sihombing, (2020), “*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Viseo Sparkol Dengan Menggunakan Media Internet Dalam Pembelajaran Matematika SMP Negeri 1 Dan 2 Kecamatan Tanah Jawa*”, *Algoritma : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 4, No.2, hal. 156

valid. Sehingga media pembelajaran power point berbasis *sparkol Videoscribe* sangat layak digunakan dalam aktivitas pembelajaran<sup>63</sup>

4. Video pembelajaran berbasis *sparkol Videoscribe*: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan dengan tahapan *Concept, Design, Collecting, materials, Assembly dan Test Drive And Distribution*. Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media memberi nilai 86,11 % dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memberi nilai 87,50% dengan kategori sangat valid. Maka disimpulkan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori baik dan layak digunakan menurut penilaian para ahli <sup>64</sup>
5. Pengembangan media video berbasis pendekatan kontekstual sub-tema “aku dan cita-citaku”. Penelitian ini mendapatkan skor dari ahli media sebesar 4,46 dengan kategori sangat baik, dan ahli materi memberi skor sebesar 4,77 dengan kategori sangat baik .<sup>65</sup>
6. Video pembelajaran berbasis *sparkol Videoscribe*: Inovasi pada perkuliahan sejarah matematika. Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan dengan tahapan *Concept, Design, Collecting, materials, Assembly dan Test Drive And Distribution*. Berdasarkan hasil uji validasi dari ahli media memberi nilai 86,11 % dengan kategori sangat valid, dan ahli materi memberi nilai 87,50% dengan kategori sangat valid. Maka disimpulkan bahwa produk video pembelajaran yang

---

<sup>63</sup> Sri Sunarni, (2016), “*pengembangan media pembelajaran powerpoint berbasis sparkol video scribe pada pokok bahasan perumusan dasar Negara pada mata pelajaran PKN*”. Jurnal JPPI (JPPI), Vol.10, No.3, hal.367

<sup>64</sup> Aan Subhan Pamungkas, Ihsanudin, Novaliyosi dan Indhira Asih Vivi Yandari, (2018), “*Video pembelajaran berbasis sparkol videoscribe: Inovasi pada perkuluiahn sejarah matematika*”, Prima : Jurnal Pendidikan Matematika, Vol.2, No.2, hal. 131

<sup>65</sup> Nur Ni'matulah Khasanah, tesis: “*pengembangan media video berbasis pendekatan kontekstual sub-tema “aku dan cita-citaku”*”(salatiga: iain salatiga,2020) hal.35

dikembangkan termasuk kategori baik dan layak digunakan menurut penilaian para ahli.<sup>66</sup>

7. Pengembangan media pembelajaran berbasis sparkol *Videoscribe* mata kuliah komputer pembelajaran Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar. Penelitian ini divalidasi ahli dengan nilai keefektifan produk ditinjau dari aspek aplikasi diperoleh rata-rata 3,58 dalam aspek sangat valid, aspek tampilan 3,60 dengan aspek sangat valid. Aspek ini dengan rata-rata 3,83 kategori sangat valid. Berdasarkan uraian penelitian di atas para ahli menyimpulkan bahwa menggunakan media Sparkol *Videoscribe* sangat efektif dikembangkan dan diterapkan.<sup>67</sup>

### I. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

Ho : Media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* tidak efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTsS Darul Ihsan.

Ha : Media pembelajaran menggunakan *Sparkol Videoscribe* efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa di kelas VII MTsS Darul Ihsan.

<sup>66</sup> Tatan & Suniati, (2018), "*Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe: Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah Matematika*". Jurnal Formatif I, Vol.1, No.2 , hal.129

<sup>67</sup>Rusmawati, (2019), "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Mata Kuliah Komputer Pembelajaran Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makasar*", Tesis Universitas Muhammadiyah Makasar, hal.73