

## BAB II

### TELAAH KEPUSTAKAAN

#### 2.1 Kerangka Teori

##### 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “Media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. *National Education Association* (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrument yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Kata media juga berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Aarab, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Nurfadilah, 2021)

Menurut (Amka, 2018) media pembelajaran dapat di defenisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun non fisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antar tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

(Nasrullah, 2017) menyebutkan bahwa media terkenal sebagai alat komunikasi sebagaimana defenisi selama ini diketahui Laugey McQuail, bahwa media bisa dikategorikan dalam berbagai hal yakni, media cetak, media sosial, media audio-visual, media online, media gambar, dll. Terlepas dari pandangan tersebut media juga bisa dilihat dari proses komunkikasinya sendiri.

Peneliti mengambil kesimpulan dari pengertian-pengertian media diatas bahwa media merupakan sebuah jaringan komunikasi yang digunakan oleh orang banyak termasuk pendidik dan peserta didik untuk mencari informasi, berbagai cerita dan mengepresikan isi hati dengan video, dan tentunya mencari teman di dunia maya. Bentuk media itu sendiri banyak macamnya yakni media cetak, media sosial, media online, media audio visual, media gambar, dll.

Adapun ayat-ayat yang berkaitan dengan media dan teknologi pembelajaran terdapat pada Q.S Al-Alaq/:3-4

اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ

Artinya: “ Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran qalam” (Q.S Al-Alaq/3-4).

Menurut tafsir Jalallain, (Bacalah) lafal ayat ini mengukuhkan makna lafal pertama yang sama (dan Rabbmulah yang paling pemurah) artinya tiada seorang pun yang dapat menandingi kemurahan- Nya. Lafal ayat ini sebagaai *Haal* dari *Dhamir* yang terkandung di dalam lafal *Iqra*.

Dalam tafsir as- Sa”di dikatakan, “Bacalah, dan Rabbmu- lah yang Paling Pemurah,” maknanya yakni yang banyak dan luas sifat-Nya, sangat pemurah dan baik, luas derma- Nya yang diantaranya adalah mengajarkan berbagai macam ilmu dan “mengajar (manusia) dengan perantara pena. Dia mengajarkan kepada manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa pun dan Allah membuatkan pendengaran, penglihatan dan hati serta mempermudah baginya sebab-sebab ilmu. Allah mengajarkan Al- Quran, Al- Hikmah (hadist) dan mengajarkan melalui perantara pena yang dengannya berbagai ilmu terpelihara, hak-hal terjaga, danmenjadi utusan-utusan untuk manusia sebagai pengganti bahasa lisan mereka. Segala puji dan karunia hanya milik Allah semata yang diberikan pada para hamba-Nya yang tidak mampu mereka balas dan syukuri. Kemudian Allah menganugerahkan kecukupan dan keluasan rizki Allah kepada mereka.

### 2.1.2. Pengertian Media sosial

Media sosial terdapat ada banyak jenisnya, ada media *Faceebook*, *Instagram*, *Whats App*, *Line*, *Telegram*, *Youtube*, *Tiktok* dan media sosial lainnya yang dapat menunjang keperluan masyarakat Indonesia, mulai dari untuk mengekspos segala hal tentang kegiatan sehari- hari, menjadi wadah untuk berjualan, dan juga untuk belajar tentunya.

(Antony, 2008) mendefenisikan media sosial sebagai media yang penggunaannya mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan peran, khususnya blog, jejaring sosial, wiki/ensiklopedia online, forum-forum maya, termasuk virtual words (dengan avatar/

karakter 3D). Andreas Kaplan dan Michael Haenlen menjelaskan bahwa media sosial merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideology dan teknologi web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran user generated content. Sementara itu, menurut San Decker, Media sosial merupakan konten interaksi dan digital yang dibuat oleh satu sama lainnya (Purbohastuti, 2017).

Sedangkan *Facebook* sendiri merupakan sebuah layanan jejaring sosial yang diluncurkan pada bulan februari 2004. Media sosial yang didirikan oleh salah satu mahasiswa Universitas Harvard, dengan nama Mark Zuckerberg bersama dengan Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz dan Chris Hughes ini memiliki popularitas yang mendunia dan juga hingga saat ini menjadi populasi jejaring media sosial yang paling sering digunakan. *Facebook* memungkinkan penggunanya membuat profil diri serta menambahkan informasi pribadi, seperti alamat rumah, nomor ponsel dan juga hobi.

Selain itu, pengguna *Facebook* juga dapat mendaftarkan pengguna lain sebagai teman yang bisa dikirim pesan dan juga dapat dihubungi, bergabung dalam grup tertentu dan mengirim ataupun menandai gambar pada orang tertentu, serta dapat juga memberi komentar terhadap gambar maupun status dan story atau cerita harian dengan pengguna yang lainnya. Pengguna *Facebook* di Indonesia termasuk semua golongan umur, mulai dari kalangan anak hingga dewasa, namun meskipun begitu, sebagian besar pengguna *Facebook* ialah kalangan remaja ( Sasmito, 2015).

### 2.1.3 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, media mempunyai kegunaan seperti:

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara peserta didik dengan sumber belajar
- d. Memungkinkan peserta didik mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Akan tetapi, terdapat juga enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, antara lain:

1. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan isi pelajaran.
4. Media belajar dalam pengajaran bukan semata karena alat hiburan atau sekedar pelengkap.
5. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap perhatian yang diberikan guru, dan
6. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar (Sumiharsono & Hasanah, 2017).

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Adapun metode ialah prosedur untuk membawa siswa dalam menerima dan mengolah informasi agar mencapai tujuan pembelajaran (Wajdi, 2021).

### 2.1.3 Jenis- Jenis Media Pembelajaran

Klasifikasi media pembelajaran menurut para ahli adalah sebagai berikut :

#### 1. Menurut Rudy Bretz

Mengklasifikasikan ciri utama media pada unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Untuk visual itu sendiri dibedakan lagi pada tiga bentuk, yaitu gambar visual, garis (*line graphic*), dan symbol. Dia juga membedakan media siar dan media rekam, sehingga terdapat delapan klasifikasi media yaitu:

- a. Media audio visual gerak
- b. Media audio visual diam
- c. Media audio seni gerak
- d. Media visual gerak
- e. Media visual diam
- f. Media visual semi gerak

- g. Media audio
  - h. Media cetak
2. Menurut Oemar H. Malik, ada empat klasifikasi pengajaran, yaitu:
    - a. Alat –alat visual yang dapat dilihat
    - b. Alat –alat yang bersifat auditif atau yang hanya bisa didengar
    - c. Alat –alat yang bisa dilihat dan didengar
    - d. Dramatisasi
  3. Menurut Gagne, media diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok yaitu:
    - a. Benda untuk didemonstrasikan
    - b. Komunikasi lisan
    - c. Media cetak
    - d. Gambar diam
    - e. Gambar bergerak
    - f. Film bersuara
    - g. Mesin berjalan (Nengsih, 2022).



Berdasarkan dari penggunaan atau pemakaian yang memanfaatkan media pembelajaran, jenis media pembelajaran terbagi menjadi:

- a. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara massal atau banyak orang.
- b. Media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran secara individual atau perorangan (Nurfadilah, 2021).

Jenis-jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar menurut Sudjana dan Rivai dalam (Nurfadilah, 2021) ialah:

- a. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster kartun, komik dan lain-lain.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (*solid model*), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan lainnya.

#### 2.1.4 Pengertian Media Video

Istilah kata video berasal dari bahasa latin yaitu diambil dari kata “vidi atau visium” yang bermakna melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video juga menyediakan suatu cara untuk menyalurkan informasi yang menarik dan langsung

ataupun yang sering kita dengar dengan kata *live*. Video merupakan media yang paling bermakna dibandingkan dengan media yang lainnya, seperti grafik, audio dan sebagainya.

Dalam penggunaan video dalam multimedia interaktif akan memberikan pengalaman baru. Video ialah sebuah teknologi penangkapan, perekaman, pengolahan, dan penyimpanan, pemindahan, dan perkonstruksikan untuk gambar diam dengan menyajikan adegan-adegan dalam gerak secara elektronik. Video juga menyediakan sumber daya yang kaya dan hidup bagi aplikasi multimedia. Video merupakan gambar yang bergerak. Jika objek pada animasi merupakan buatan, maka objek pada video adalah nyata .

Video dapat juga dimanfaatkan dalam program pembelajaran karena dapat memberikan pengalaman yang tidak terduga kepada siswa. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi terutama efektif untuk membantu menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Dengan menayangkan video dalam pembelajaran, guru tidak hanya memanfaatkan fasilitas pembelajaran yang tersedia, namun melalui video pula siswa dapat belajar melalui peristiwa yang seolah-olah dialaminya sendiri, sehingga ingatan tentang materi yang disampaikan melalui video akan mudah diingat .

Media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar (Nengsih, 2022).

Adapun ayat yang berkaitan dengan peningkatan hasil belajar terdapat pada Al-Qura'n surah An-Naml ayat 29-30 berikut ini:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا اِئْتِي اَلْقِي اِلَى كِتٰبٍ كَرِيْمٍ

Artinya " Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia."

اِنَّهٗ مِنْ سُلَيْمٰنَ وَاِنَّهٗ بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Artinya ” Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang”.

Dari uraian tersebut, penulis juga dapat menyimpulkan yang dimaksud dengan media video pembelajarana adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan informasi pembelajaran berupa tayangan gambar bergerak yang memiliki suara atau yang biasa disebut dengan audio visual untuk membantu mempermudah pemahaman peserta didik mengenai materi pembelajaran yang diajarkan demi tercapainya tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.

#### 2.1.5 Karakteristik Media Video Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana dalam (Nengsih, 2022) untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi dan efektifitas penggunaanya maka pengembangan video pembelajaran harus memperhatikan karakteristik dan kriterianya, yakni:

*a. Clarity of Massage* (kejelasan pesan)

Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memori jangka panjang dan bersifat retensi.

*b. Stand Alone* (berdiri sendiri)

Video yang dikembangkan tidak bergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

*c. User Friendly* (bersahabat/akrab dengan pemakaiannya)

Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dipahami dan juga menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakaiannya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.

*d. Representasi isi*

Materi harus benar-benar representative, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.

e. Visualisasi dengan media

Materi dikemas secara multimedia terdapatn di dalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.

f. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi

Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi support untuk setiap speech sistem computer.

g. Dapat digunakan secara klasikal individual

Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga dirumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang , bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian naraasi dari narrator yang telah tersedia dalam program.

Karakteristik media video dalam pembelajaran ialah untuk menghasilkan video pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, inovasi, dan efektifitas penggunaannya. Oleh karena itu, pengembangan video pada pembelajaran harus memperhatikan karakteristik kriterianya (Ramen, 2020:66).

#### 2.1.6 Manfaat Media Video

a. Bagi tenaga pendidik

1. Sebagai arsip dokumentasi materi yang diajarkan
2. Video pembelajaran sangat mudah dibuat bahkan hanya dengan handphone
3. Video pembelajaran membuat pelajaran jarak jauh menjadi efektif
4. Materi yang dibuat dalam bentuk video akan sangat mudah diberikan ke peserta didik dengan berbagai macam aplikasi, seperti WA, Line, dst.
5. Video pembelajaran dapat di upload ke berbagai platform.
6. Bermanfaat bagi guru-guru lainnya dalam mencari referensi pembelajaran
7. Pendidik tidak perlu mengalami kesulitan mengulang-ulang
8. Memudahkan ketika adanya supervise virtual

9. Dengan membuat video pembelajaran sekali dayung dua tiga pulau terlampui, artinya selama bahan ajar masih aman, video pembelajaran yang dibuat akan tetap relevan sampai beberapa tahun bahkan belasan tahun kedepan.
- b. Bagi peserta didik
1. Peserta didik mendapatkan video penjelasan yang tepat
  2. Peserta didik dapat mengulang-ulang penjelasan dari media video yang sebelumnya diberikan oleh guru
  3. Jauh lebih hemat kuota, karena video pembelajaran dari guru dapat dikompres/diperkecil sehingga tidak membebani kuota
  4. Proses pembelajaran pesereta didik menjadi efektif
  5. Dengan adanya video pembelajaran, peserta didik mendapatkan intruksi yang jelas tentang penugasan (Miftahul, 2013)

Adapun manfaat media video pada proses pembelajaran menurut pendapat (Nengsih, 2022) seperti dibawah ini;

- a. Sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek
- b. Memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat
- c. Dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri
- d. Peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya
- e. Peserta didik dapat belajar untuk lebih berkontrentrasi
- f. Daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten
- g. Peserta didik dapat menayangkan di rumah karena materi sudah dalam format film atau VCD
- h. Memenuhi tuntutan kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi
- i. Memberikan daya pemahaman keterampilan yang lebih terstruktur.

Media video pembelajaran dapat digolongkan kdealam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atu didengar. Media *Audio Motion Visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap.

Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui proyektor dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi).

Media video pembelajaran berfungsi untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran dan untuk membantu pemahaman serta ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca. Video pembelajaran sangat bermanfaat terutama bagi pelajar atau pendidik, karena sangat khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek, serta dapat memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu yang singkat (Nengsih, 202).

Dalam mencapai target pembelajaran yang efisien, perlu digunakan media sebagai alat bantu selama proses pembelajaran berlangsung. Ada delapan manfaat penggunaan media video pembelajaran menurut (S.H, 2021) sebagai berikut :

- a. Memberikan bantuan kepada pihak tenaga pengajar dalam mencapai keefektifan proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran yang dominan dengan kegiatan praktek.
- b. Tujuan pembelajaran dapat maksimal dalam waktu yang singkat
- c. Memberikan rangsangan terhadap minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri dan bertanggung jawab.
- d. Peserta didik dapat berpikir dengan daya nalar yang lebih terfokuskan
- e. Meningkatkan motivasi belajar siswa
- f. Hal – hal yang sifat abstrak dapat dikontretkan
- g. Menjadikan siswa senang untuk belajar
- h. Pengganti guru dalam memberikan penjelasan materi
- i. Meningkatkan hasil belajar siswa

#### 2.1.7 Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Media video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids (AVA)* atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media audio visual ini merupakan salah satu cara menghasilkan atau menyampaikan materi

dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio visual seperti penggunaan proyektor atau *tape recorder*.

Adapun kelebihan media video pembelajaran menurut (S.H, 2021) yakni sebagai berikut:

- a. Menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- b. Membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- c. Video pembelajaran dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
- d. Dalam video pembelajaran pesan yang disampaikan nya cepat dan lambat mudah diingat.
- e. Dapat mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- f. Meperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic
- g. Berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah dalam kelas
- h. Berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan pendapat/ gagasannya
- i. Video pembelajaran dapat menarik perhatian untuk periode-periode singkat dari rangsangan luar lainnya
- j. Video pembelajaran dapat menghemat waktu dan rekaman dapat diputar secara berulang.

Kelebihan media video atau media audio visualnya yaitu penggunaanya tidak membosankan, dan juga lebih mudah dipahami dan dimengeri. Sedangkan kelemahannya ialah penggunaan media video audio visual memerlukan waktu yang cukup lama serta tempat yang luas (Zahro & Hasanudin, 2022: 229).

Menurut (Suminarsih, 2021) media video pembelajaran mempunyai kelebihan sebagai berikut ini:

- a. Dapat menstimulasi efek gerak
- b. Dapat diberi suara maupun warna

- c. Tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya
- d. Dapat diputar ulang, diberhentikan sebentar, dan sebagainya

Selain dengan adanya kelebihan tersebut, Darmawan, dkk (2020) menyuarakan bahwa media video pembelajaran juga mempunyai kelemahan, diantaranya:

- a. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- b. Memerlukan keterampilan khusus dan kerja tim dalam pembuatannya
- c. Sulit melakukan interaktif

Menurut Daryono (2020: 60) kelebihan media video pembelajaran ialah;

- a. Dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak
- b. Dapat merangsang partisipasi aktif para siswa
- c. Menyajikan pesan dan informasi secara serempak bagi seluruh siswa
- d. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- e. Membangkitkan motivasi belajar
- f. Dapat menyajikan laporan-laporan yang actual dan orisinil yang sulit dengan menggunakan media lain
- g. Mengontrol arah dan kecepatan belajar siswa

Sedangkan kelemahan media video pembelajarannya ialah:

- a. Hanya mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berpikir abstrak
- b. Guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran karena sudah diwakili oleh media audio visual video
- c. Memerlukan peralatan khusus dalam penyajiannya
- d. Kelas lain terganggu ketika penayangan film berlangsung karena suaranya yang keras dapat mengganggu konsentrasi belajar kelas lainnya.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media video pembelajaran bukan hanya merupakan suatu kendala dalam proses pembelajaran saja,

media video pembelajaran memiliki manfaat jika pada saat penyajian dapat menimbulkan pesan yang baik.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, Menurut Gagne belajar ialah suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman, dari makna tersebut terdapat tiga unsur pokok dalam belajar, yaitu proses, perubahan dan pengalaman .

Beberapa para ahli juga mendefinisikan pengertian belajar sebagai berikut :

1. S. Nasution, M.A

Mendefinisikan belajar merupakan perubahan kelakuan, pengalaman dan latihan. Jadi belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Perubahan ini tidak hanya mengenai sejumlah pengalaman, pengetahuan, melainkan juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri. Dalam hal ini meliputi segala aspek organisasi atau pribadi individu yang belajar.

2. Sadirman A.M

Belajar merupakan hal perubahan tingkah laku atau pun penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lainnya.

3. Ngalim Purwanto

Belajar sama dengan berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan atau keadaan sesaat seseorang.

4. M. Dalyono

Belajar itu ialah usaha melakukan perubahan progresif dalam tingkah laku, sikap dan perbuatan. Dengan begitu melalui belajar anak diharapkan dapat mengalami peningkatan kepribadian yang diinginkan.

## 5. Oemar Hamalik

Belajar meruakan suatu proses penerimaan pengetahuan yang diserap dari lingkungan peserta didik dengan pengamatan yang dibantu melalui panca inderanya.

Dari beberapa perspektif pengertian belajar, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar ialah suatu aktivitas mental psikis yang menghasilkan perubahan yang bersifat relative konstan .(Isti'adah F, 2020)

Belajar merupakan suatu kebutuhan mutlak setiap manusia tanpa belajar manusia tidak dapat bertahan hidup karena dalam proses kehidupan manusia dari bayi sampai sepanjang usia mereka, proses belajar itu sendiri akan terus berlangsung. Proses belajar inilah yang menjadikan manusia berkembang secara utuh, baik dalam segi jasmani maupun rohani. Pengertian belajar memang selalu berkaitan dengan perubahan, baik yang meliputi keseluruhan tingkah laku indivisu maupun hanya terjadi diberbagai aspek dari kepribadian individu.

### 2.2.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar ialah tanda sebagai hasil yang telah dicapai seseorang setelah mengalami proses belajar dengan terlebih dahulu mengadakan evaluasi dari proses belajar yang dilakukan. Hasil belajar sering digunakan dalam arti yang sangat luas yakni untuk macam-macam aturan terdapat apa yang telah dicapai oleh siswa, misalnya ulangan harian, tugas-tugas pekerjaan rumah, tes lisan yang dilakukan selama pelajaran berlangsung (Sugiarto, 2020).

Menurut Sudijarto hasil belajar merupakan tingkat pernyataan yang sudah dicapai oleh peserta didik dalam proses program belajar mengajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan .

Defenisi hasil belajar dari sudut pandang lainnya ialah bisa juga diartikan sebagai sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal itu dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga Nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan, kecakapan dasar dan perubahan tingkah laku secara kuantitatif. Hasil belajar sebagai prestasi

belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawaa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing yang sejalan dengan filsafatnya (Sugiarto, 2020).

Hasil belajar yang diraih atau diperoleh juga karena adanya proses belajar, dalam islam dikatakan bahwa menuntut ilmu wajib karena telah dijelaskan dalam hadist yang memiliki penjelasan seperti dibawah ini:

Hadis tersebut dengan jelas menyatakan bahwa menuntut ilmu itu *'faridhah'* yaitu merupakan hal yang tidak bisa ditinggalkan oleh seluruh umat Islam, tanpa ada pengecualian. Karena dengan menuntut ilmu umat Islam dapat mengemban tugasnya sebagai khalifah diatas muka bumi, yaitu dengan membangun peradaban manusia yang mulia.

Seruan untuk menuntut ilmu ini dilakukan oleh seseorang itu sejak masih kecil. Artinya bahwa pendidikan terhadap anak itu dimulai dari dia kecil, karena ibarat pohon jika masih kecil masih mudah untuk diarahkan, sedangkan jika sudah besar pohon itu sudah keras sehingga jika dirubah bagian yang bengkok menjadi lurus akan menjadi patah. Selain itu, waktu kecil seorang anak otaknya masih *'encer'* sehingga mudah untuk menerima pengetahuan, sedangkan jika sudah tua otak mulai *'membatu'* sehingga sulit untuk menerima pengetahuan dengan mudah.

Dalam salah satu syair arab disebutkan bahwa *"belajar di waktu kecil bagaikan mengukir diatas batu, sedangkan belajar di waktu besar bagaikan mengukir diatas air"*. Ukiran diatas air dengan mudah akan hilang, sedangkan ukiran yang ada diatas batu susah untuk dilupakan, kecuali dengan cara merusak batu itu. Begitu pula dengan otak manusia, sehingga pembiasaan anak untuk belajar itu seharusnya dilakukan sejak dini, sehingga mereka akan terbiasa.

Sudah dijelaskan diatas bahwa menuntut ilmu wajib bagi setiap muslim dan muslimah, maka dari itu ketika sebagai muslim muslimah harus giat dan rajin dalam menuntut ilmu. Sehingga dapat memperoleh prestasi belajar yang baik. Jika haadist diatas diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maka setiap individu akan memiliki ilmu yang banyak pemikiran yang baik. Bahkan dalam Islam janji Allah

sangat jelas untuk orang-orang yang menuntut ilmu (belajar) yang telah dijelaskan dalam Al- Qur'an surah Al- Mujadallah ayat 11 di bawah ini.

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya ” Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: ”Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah dalam akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan:”Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara mu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan ”.

Dalam tafsir Ibnu Katsir dijelaskan bahwa Allah swt, berfirman untuk mendidik hamba-hamba-Nya yang beriman seraya memerintahkan kepada mereka agar sebgaiian dari mereka bersikap baik kepada sebagian yang lain dalam majelis-majelis pertemuan. Untuk itu Allah swt, berfirman: wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan padamu, “*Berlapang-lapanglah dalam majelis*”.

Menurut qiraat lain, ada yang membacanya al-majlis, yakni dalam bentuk tunggal, bukan jamak, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan mmeberi kelapangan untukmu. Demikian itu, karena pembalasan disesuaikan dengan jenis amal perbuatan. Sebagaimana yang telah disebutkan didalam hadits shahih: barang siapa yang membangun sebuah masjid karena Allah, maka Allah akan membangunkan baginya sebuah rumah di surga.

Qatadah mengatakan bahwa ayat ini diturunkan berkenaan dengan majelis zikir. Demikian itu karena apabila mereka melihat ada seseorang dari mereka yang baru datang, mereka tidak mmeberikan kelapangan untuk tempat duduknya dihadapan rasulullah saw, maka Allah memerintahkan kepada mereka agar sebgaiian dari mereka memberikan kelapangan tempat duduk untuk sebagian yang lainnya.

Ayat ini memberikan penjelasan bahwa jika diantara kaum muslimin ada yang diperintahkan Rasulullah saw, berdiri untuk memberikan kesempatan kepada orang tertentu untuk duduk, atau mereka diperintahkan pergi lebih dahulu, hendaklah mereka berdiri atau pergi, karena beliau ingin memberikan

penghormatan kepada orang-orang itu, ingin menyendiri untuk memikirkan urusan-urusan agama, atau melaksanakan tugas-tugas yang perlu diselesaikan dengan segera.

Berdasarkan ayat ini, para ulama berpendapat bahwa orang-orang yang hadir dalam majelis hendaklah mematuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku dalam majelis itu atau mematuhi perintah orang-orang yang mengatur majelis itu.

Kemudian akhir ayat ini menerangkan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang yang beriman, taat dan patuh kepada-Nya, melaksanakan perintah-Nya, menjauhi larangan-Nya, berusaha menciptakan suasana damai, aman dan tentram dalam masyarakat. Kemudian Allah menegaskan bahwa “Dia Maha Mengetahui segala yang dilakukan manusia dan Dia akan memberi balasan yang adil sesuai dengan perbuatan yang telah dilakukan manusia”.

Begitu indahnyanya apabila muslim dan muslimah menuntut ilmu. Sudah dijelaskan diatas bahwa janji Allah itu pasti bahwa siapapun yang menuntut ilmu akan Allah angkat derajatnya. Berlomba-lomba lah untuk menuntut ilmu, karena dengan ilmu kita dapat berpikir dengan pemikiran yang baik.

Mengingat belajar ialah proses bagi siswa dalam membangun gagasan atau pemahaman sendiri, maka kegiatan belajar mengajar hendaknya memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan hal itu secara lancar dan termotivasi, .

Demi terjadinya proses belajar mengajar yang baik peserta didik harus mempunyai partisipasi yang besar, agar belajar yang dilakukan pun dapat dikatakan belajar yang aktif.

Dalam proses belajar untuk meraih hasil belajar yang baik juga ada pendidik sebagai motivator yang baik untuk membangkitkan dan mengembangkan prestasi belajar. Karena dengan pendidik yang memotivator npesertda didik maka hasil belajarnya akan menjadi baik.

Berdasarkan dengan pernyataan tersebut, maka penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar ialah segala kemampuan yang ada pada siswa berupa perubahan sikap dan juga tingkah laku yang lahir dan tumbuh dari adanya suatu proses belajara mengajar atau pembelajaran. Suatu proses belajar siswa diukur dalam aspek

kognitif, efektif dan psikimotor dari kemampuan-kemampuan siswa setelah dapat pembelajaran, sehingga akan mendapatkan hasil tes yang telah dilakukan.

### 2.2.3 Klasifikasi Hasil Belajar

Tokoh yang bernama Benyamin S. Bloom secara umum mengklasifikasikan hasil belajar dalam tiga ranah atau domain, yakni: Kognitif, Afektif, dan Psikomotrik. Dari domain-domain tersebut, setiap domain dibagi menjadi beberapa jenjang kemampuan lagi, mulai dari jenjang yang mudah sampai dengan jenjang yang sulit. Adapun penjelasan hasil belajar dilihat dari tiga ranah tersebut, seperti dibawah ini:

- 5 Ranah atau dominan kognitif. Domain ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- a. Aspek Pengetahuan

Aspek pengetahuan merupakan aspek yang paling rendah dalam aspek kemampuan kognitif yang meliputi kemampuan untuk menghafal atau mengingat, seperti menghafal rumus, nama-nama tokoh, defenisi, dll. Jenjang ini menuntut murid untuk mengenali atau mengetahui adanya sebuah konsep, prinsip, fakta ataupun istilah tanpa siswa tersebut mengerti atau dapat menggunakannya.

- b. Pemahaman (*Comprehension*)

Jepang setingkat diatas aspek pengetahuan ialah aspek pemahaman yang meliputi penerimaan dalam berkomunikasi secara akurat, menempatkan hasil komunikasi tadi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mererorganisasikan setingkat tanpa mengubah pengertian dan dapat mengeksplorasikannya kembali. Maksudnya dalam tahap ini siswa mampu menterjemah, menyatakan, mendiskusikan, menggambarkan, menjelaskan, mengidentifikasi, merievew, menceritakan dan memaparkan kembali apa yang telah dia terima dalam proses belajarnya. Pada jenjang kemampuan ini siswa dituntut memahami dan mengeerti tentang materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru kemudian dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkannya dengan hal lainnya.

c. Penggunaan (*Aplication*)

Penggunaanya atau *Aplication* ialah suatu jenjang dimana siswa dapat menggunakan prinsip atau metode pada situasi yang baru. Pada jenjang ini siswa dituntut untuk menggunakan ide-ide umum, metode, prinsip, dan teori dalam situasi yang baru. Siswa harus bisa mengimplementasikan apa-apa saja yang diperolehnya ketika pembelajaran sedang berlangsung.

d. Analisa

Analisa merupakan jenjang pengetahuan yang menyangkut kemampuan siswa dalam memisahkan suatu materi menjadi bagian-bagian yang membentuknya, mendeteksi hubungan-hubungan diantara bagian-bagian itu dan cara materi itu diorganisir. Jadi dalam jenjang ini siswa dituntut untuk menguraikan sebuah kondisi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur pembentuknya.

e. Sintesis

Jenjang satu tingkat ini lebih sulit dari analisa, jenjang ini meliputi kemampuan siswa untuk menempatkan bagian-bagian sehingga membentuk suatu keseluruhan yang kohem. Jenjang ini menuntut siswa untuk menghasilkan sebuah produk baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor.

f. Evaluasi

Jenjang ini ialah jenjang yang paling atas atau yang dianggap paling sukar dalam kemampuan pengetahuan anak didik. Pada jenjang ini siswa dituntut untuk mengevaluasi suatu kondisi. Kemampuan yang dicapai anak didik tersebut meliputi kemampuan dalam pengambilan keputusan atau dalam menyatakan pendapat tentang nilai suatu tujuan, ide, pemecahan masalah, metode, materi, dll .

6 Ranah Afektif

Ranah ini berkenaan dengan sikap siswa yang terdiri dari lima aspek yaitu: penerimaan, merespon, penghargaan, mengorganisasi, dan internalisasi.

- a. Menerima atau memperhatikan. Jenjang pertama ini akan meliputi sifat sensitive terhadap adanya ekistensi suatu fenomena atau suatu stimulus dalam perilaku kognitif. Termasuk di dalamnya juga keinginan untuk menerima atau memperhatikan. Kemampuan ini tersusun atas beberapa kemampuan dasar seperti mendengar, melihat, meraba, membau, merasakan, memandang, mengontrol dan memperhatikan. Jenjang ini siswa dituntut untuk peka terhadap rangsangan tertentu.
- b. Merespon , pada jenjang ini siswa dituntut tidak hanya untuk peka saja terhadap suatu fenomena tetapi juga siswa harus bereaksi terhadap fenomena tersebut. Dalam

jenjang ini siswa terlibat secara langsung dalam suatu fenomena tertentu, atau suatu kegiatan tertentu sehingga ia akan mencari-cari dan terlibat secara langsung di dalamnya. Dalam jenjang ini kemampuan yang bisa dicapai meliputi kemampuan mereaksi, berpartisipasi, dan melibatkan diri terhadap suatu proses pembelajaran.

- c. Penghargaan atau Penilaian. Pada level ini perilaku anak didik sudah konsisten dan stabil, tidak hanya dalam persetujuan terhadap suatu nilai tetapi juga dalam pemilihan dan keterkaitan pada suatu pandangan atau ide tertentu, di dalam jenjang ini siswa dituntut untuk menilai suatu objek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
- d. Mengorganisasikan. Pada jenjang ini anak didik membentuk suatu sistem nilai yang dapat membentuk perilaku. Pada jenjang ini siswa dituntut untuk menyatikan nilai-nilai yang berbeda, dan memecahkan sebuah masalah.
- e. Internalisasi. Internalisasi ialah suatu jenjang terakhir pada aspek afektif. Dengan kata lain internalisasi ialah membentuk pribadi, maksudnya pada setiap diri siswa telah tertanam suatu nilai dan diorganisir kedalam suatu sistem yang bersifat internal. Sehingga dari proses belajarnya tersebut setiap siswa akan memiliki control perilaku yang baik .

## 7 Ranah Psikomotorik

Hal ini berkenaan dengan hasil belajar yang berupa keterampilan dan kemampuan bertindak, ranah ini berkaitan dengan tubuh dan bagian-bagiannya. Dalam ranah ini ada 5 aspek yang dijabarkan yaitu, menirukan, memanipulasi, keseksamaan (*precision*), artikulasi (*articulation*), naturalisasi.

- a. Menirukan. Dalam jenjang ini, apabila diberikan suatu action atau sebuah gerakan, maka peserta didik akan mulai membuat suatu tiruan terhadap gerakan tersebut sampai suatu tingkat tertentu. Kemampuan meniru ini juga diimbangi dengan pengulangan, mencoba, melakukan, berminat dan bergairah.
- b. Memanipulasi. Pada jenjang ini siswa dapat menampilkan suatu gerakan seperti yang diajarkan dan juga tidak hanya pada seperti apa yang diamati, namun mereka mulai dapat membedakan antara satu gerakan dengan gerakan yang lainnya, sehingga siswa mampu memilih gerakan yang diperlukan dan memulai memanipulasinya.

- c. Keseksamaan (*Precision*). Jenjang ini meliputi kemampuan anak didik dalam penampilan yang telah sampai pada tingkat perbaikan yang lebih tinggi dalam mereproduksi suatu kegiatan tertentu, yaitu kegiatan belajar.
- d. Artikulasi (*Articulation*). Pada jenjang ini yang paling utama adalah siswa telah dapat mengkoordinasikan suatu gerakan dengan menetapkan urutan secara tepat diantara gerakan yang berbeda-beda.
- e. Naturalisasi. Tingkat jenjang yang terakhir dari kemampuan psikomotorik dimana anak telah dapat melakukan secara alami suatu gerakan atau sejumlah action yang urut. Keterampilan penampilan ini telah sampai pada kemampuan yang paling tinggi dan gerakan tersebut dapat ditampilkan dengan baik (Sudjana, 2009: 22-23).

Ketiga ranah secara keseluruhan menjadi objek dalam penilaian hasil belajar seorang siswa, baik ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik tetapi diantara ketiga ranah itu, ranah kognitiflah yang paling banyak dijadikan acuan untuk melakukan penilaian seorang guru, karena ranah kognitif lebih berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran sebagai hasil dari proses belajar yang telah dilakukan.

#### 2.2.4 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar yang diraih oleh siswa dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Secara umum hasil belajar dipengaruhi tiga hal atau faktor. Faktor-Faktor tersebut seperti di bawah ini yakni:

##### 1. Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa yang pertama ialah aspek fisiologis. Untuk memperoleh hasil belajar yang baik kebugaran tubuh dan kondisi panca indra perlu dijaga dengan cara: makan/ minum bergizi, istirahat yang cukup, serta olahraga yang rutin. Tentunya banyak kasus anak yang prestasinya menurun karena mereka tidak sehat secara fisik yang disebabkan oleh kekurangan makanan yang bergizi atau kondisi kesehatan yang menurun.

Di samping faktor internal yang disebutkan diatas maka ada faktor lain salah satunya ialah aspek psikologis. Aspek psikologis ini meliputi:

intelegensi/ kecerdasan, sikap, bakat, minat, motivasi dan kepribadian sangat dipengaruhi oleh faktor psikologis diri kita sendiri.

## 2. Faktor Eksternal

Menurut Dalyono ((Sugiarto, 2020), berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar dapat disebabkan oleh dua faktor yaitu:

### 8 Faktor Internal ( yang berasal dari dalam diri orang tersebut)

#### a. Kesehatan

kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Bila seseorang yang tidak terlalu sehat, sakit kepala, demam, pilek, batuk dan sebagainya dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar. Demikian pula halnya jika kesehatan rohani(jiwa) kurang bbaik maka belajar juga akan terhambat.

#### b. Intelegensi dan Bakat

Kedua aspek kejiwaan ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Seseorang yang mempunyai intelegensi baik ( IQ nya tinggi ) umumnya mudah belajar dan hasil nya pun cenderung baik. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Jika seseorang mempunyai intilijen yang tinggi dan bakatny ada dalam bidang yyang dipelajari, maka proses belajar akan lebih mudah dibandingkan orang hanya memiliki intelegensi tinggi saja atau bahkan saja.

#### c. Minat dan Motivasi

Minat dapat timbul karena adanya daya tarik dari luar dan juga datang dari dalam diri sanubari. Timbulnya minat belajar disebabkan beberapa hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang. Begitu pula seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat, akan melaksanakan kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, gairah dan semangat. Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi merupakan daya penggerak atau pendorong dalam belajar yang muncul dari dalam diri dan penuh dengan kesenangan dalam melakukannya.

#### d. Cara Belajar

Cara belajar seseorang juga mempeengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan faktor fisiologis, psikologis, dan ilmu kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Cara belajar yang baik harus

memperhatikan faktor-faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dan pencapaian hasil belajar.

9 Faktor Eksternal ( yang berasal dari luar diri orang belajar)

a. Keluarga

Faktor orang tua sangat memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan anak dalam belajar, misalnya tinggi rendahnya pendidikan, besar kecilnya penghasilan dan perhatian.

b. Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan anak. Kualitas guru, metode mengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan anak, keadaan fasilitas atau perlengkapan di sekolah dan sebagainya, semua ini mempengaruhi keberhasilan belajar.

c. Masyarakat

Keadaan masyarakat juga dapat menentukan hasil belajar. Jika sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat yang terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya, rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak giat belajar.

d. Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga mempengaruhi hasil belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas dan sebagainya semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar ( Sugiarto, 2020).

### **2.3 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

#### **2.3.1 Pengertian Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan lingkungan sosial siswa. Bidang kajian ilmu yang dipelajari dalam IPS dimulai sejak Sekolah Dasar ( SD) yang dimana materi Ips berkaitan dengan Interaksi Sosial,, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Menurut A. Kosasih Djahri dalam (Sapriya, 2009) IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.

Menurut Muhammad Nu' man Somantri dalam (Sapriya, 2009) Pendidikan IPS ialah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, ideology negara dan disiplin ilmu lainnya serta masalah-masalah sosial terkait yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan pada tingkat dasar dan menengah.

Beberapa pendapat para ahli mengatakan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD, SMP yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi Interaksi Sosial, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta aman.

Berdasarkan dari beberapa pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa IPS ialah penyederhanaan dari disiplin ilmu-ilmu sosial, yang dimana didalamnya mengkaji tentang fakta dan isu-isu sosial yang berhubungan dengan kejadian manusia dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat dan lingkungan sekitar.

### 2.3.2 Tujuan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir, sikap, dan nilai siswa sebagai individu maupun sebagai sosial budaya.

Tujuan utama IPS di tingkat sekolah yaitu untuk mempersiapkan para siswa sebagai warga Negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes dan values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS ialah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pendidikan IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, keterampilan dan kepedulian sosial yang berguna bagi dirinya sendiri serta bagi masyarakat dan negara. Untuk merealisasikan tujuan tersebut, proses mengajar dan membelajarkannya tidak hanya terbatas pada aspek-aspek pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) saja, melainkan meliputi juga aspek akhlak (afektif) dalam menghayati serta menyadari kehidupan yang penuh dengan masalah, tantangan, hambatan dan persaingan ini. Melalui pendidikan IPS, anak didik dibina dan dikembangkan kemampuan mental-intelektual menjadi warga negara yang berketerampilan dan berkepedulian sosial serta bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila Sumaatmadja (2003).

Hamalik merumuskan tujuan pendidikan IPS berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu;

#### 1). Pengetahuan dan Pemahaman

Salah satu pengajaran IPS ialah mentransmisikan pengetahuan dan pemahaman tentang masyarakat berupa fakta-fakta dan ide-ide kepada anak. Selain itu juga mengembangkan rasa kontinuitas dan stabilitas, memberikan informasi dan teknik-teknik sehingga mereka dapat ikut memajukan masyarakat sekitarnya.

#### 2). Sikap hidup belajar

IPS juga bertujuan untuk mengembangkan sikap belajar yang baik. Artinya, dengan belajar IPS anak memiliki kemampuan menyelidiki (inkuiri) untuk menentukan ide-ide, konsep-konsep baru sehingga mereka mampu melakukan perspektif untuk masa yang akan datang. Sikap belajar tersebut diarahkan pada pengembangan motivasi untuk mengetahui, berimajinasi, minat belajar, kemampuan merumuskan masalah dan hipotesis pemecahannya, keinginan melanjutkan eksplorasi IPS sampai ke luar kelas, dan kemampuan menarik kesimpulan berdasarkan data.

#### 1. Nilai-nilai sosial dan sikap

Anak membutuhkan nilai-nilai untuk menafsirkan fenomena dunia sekitarnya, sehingga mereka mampu melakukan perspektif nilai-nilai sosial merupakan unsur penting di dalam pengajaran IPS. Berdasarkan nilai-nilai sosial yang berkembang

dalam masyarakat, maka akan berkembang pula sikap-sikap sosial anak. Faktor keluarga, masyarakat, pribadi/tingkah laku guru sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap anak. Guru dapat mengembangkan sikap anak, misalnya menghormati dan menaati peraturan, mengembangkan rasa tanggung jawab terhadap kesejahteraan masyarakat, mengenal, dan menggunakan sumber-sumber alam dengan sebaik-baiknya, baik kritis dan analitis, dan sebagainya.

## 2. Keterampilan

Anak belajar menggunakan keterampilan dan alat-alat studi sosial, misalnya: mencari bukti dengan berpikir ilmiah, keterampilan mempelajari data masyarakat, mempertimbangkan validitas dan relevansi data, mengkalsifikasi dan menafsirkan data-data sosial, dan merumuskan kesimpulan. Dengan demikian IPS memperkenalkan siswa bahwa manusia dalam hidup bersama dituntut rasa tanggung jawab sosial. Mereka akan menyadari bahwa dalam hidup bersama itu akan menghadapi berbagai masalah.

Menurut (BSNP, 2006) mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan dibawah ini:

- a. Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

### 2.3.3 Ruang Lingkup Pendidikan IPS

IPS bukan lah mata pelajaran yang terdiri sendiri, tetapi terdiri dari beberapa disiplin ilmu, seperti: sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, antropologi dan tata negara.

Menurut (Sapriya, 2009) Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi:

- a. Manusia, tempat, dan lingkungan
- b. Waktu , keberlanjutan, dan perubahan
- c. Sistem sosial dan budaya
- d. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan

#### 2.3.4 Pendidikan IPS di SMP

Dalam pasal 37 Undang –Undang Sisdiknas dijelaskan bahwa mata pelajaran IPS ialah salah satu muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Istilah IPS merupakan hasil kesepakatan dari para ahli di Indonesia dalam seminar nasional tentang *Civic Education* tahun 1972 di Tawangmangu, Solo (Sapriya, 2009).

IPS untuk sekolah menengah pertama (SMP) dan IPS untuk sekolah menengah atas (SMA). Makna IPS di persekolahan tersebut ada yang berarti mata pelajaran yang berdiri sendiri, gabungan dari berbagai mata pelajaran dan ada pula yang mengartikan IPS sebagai program pengajaran.

Pendidikan IPS di sekolah ialah penyederhanaan disiplin ilmu-ilmu sosial, psikologi, filsafat, ideology negara dan agama yang disusun dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Numan Sumantri, 2001: 44).

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa IPS ialah mata pelajaran yang isi materinya menurunkan sejumlah tentang ilmu yang ada pada kehidupan sehari-hari pada masa dulu, masa sekarang dan masa yang akan datang, yang berkaitan dengan hubungan manusia dengan lingkungan fisiknya namun juga antar sesama manusia.

#### 2.3.5 Tujuan dan Fungsi IPS di SMP

Dalam hal ini, Numan Sumantri (2001: 44) mengatakan bahwa tujuan pembelajaran IPS antara lain:

- IPS menekankan tumbuhnya nilai kewarganegaraan, moral, ideology, negara dan agama
- IPS menekankan pada isi dan metode berpikir ilmuwan
- IPS menekankan pada *reflective inquiry*.

Sedangkan dalam Permendikbud No 68 Tahun 2013 tujuan pendidikan IPS ialah menekankan pada pemahaman tentang bangsa, semangat kebangsaan, patriotisme, dan aktivitas masyarakat di bidang ekonomi dalam ruang atau space wilayah kesatuan Republik Indonesia .

Dengan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan IPS agar siswa memiliki kemampuan berpikir secara logis dan rasional, memiliki jiwa sosial yang mengedepankan nilai-nilai sosial dalam membuat keputusan dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan bernegara di lingkungan masyarakat, bangsa dan dunia.

Selain itu juga, IPS bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik, memiliki kemampuan berkomunikasi, dapat bekerjasama sekaligus mempunyai keterampilan yang berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain, dan menjadikan manusia yang lebih taat pada agama yang dianutnya.

#### 2.3.6 Ruang Lingkup IPS di SMP

Berdasarkan dari adanya tujuan IPS yang sudah dijelaskan seperti diatas, maka untuk mengembangkan tujuan tersebut diperlukan suatu ruang lingkup keilmuan untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di kelas. Arnie Fajar (2005: 14) menjelaskan beberapa tentang ruang lingkup mata pelajaran IPS di sekolah menengah yang dapat dikaji oleh peserta didik, sebagai berikut:

- a. Sistem sosial dan budaya
- b. Manusia, tempat dan lingkungan
- c. Perilaku ekonomi dan kesejahteraan
- d. Waktu, keberlanjutan, dan perubahan
- e. Sistem berbangsa dan bernegara

Selain itu, Supardi menjelaskan dan merumuskan hal tentang ruang lingkup IPS yang didasarkan pengertian dan tujuan dalam Permendikbud No 22 Tahun 2006 yakni:

- a. Materi kajian IPS merupakan suatu perpaduan atau integritas dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS didesain secara terpadu.

- b. Materi IPS juga terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta tuntutan dunia global.
- c. Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep, dan generalisasi, terkait juga aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spiritual.

Dengan begitu, ruang mata pelajaran IPS di SMP ialah perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial baik berupa fakta, konsep, dan generalisasi nuntuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, afektif, dan nilai-nilai spiritual yang dimiliki oleh peserta didik.

### 2.3.7 Materi Interaksi Sosial

Secara harfiahnya, manusia melakukan hubungan dan pengaruh timbal balik dengan manusia yang lain dalam rangka memenuhi kebutuhan dan mempertahankan kehidupannya. Manusia akan mempunyai arti jika ada manusia lain yang berada di tempat ia berinteraksi. Interaksi sosial ialah bentuk dari dinamika sosial budaya yang ada di dalam masyarakat. Dengan demikian, dengan interaksi sosial akan memungkinkan terjadinya perubahan-perubahan didalam masyarakat yang akan membentuk hal-hal yang baru yang embuat dinamika masyarakat menjadi hidup.

Interaksi sosial juga diartikan sebagai hubungan timbal balik antara individu dan individu, antara individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok dalam berbagai bentuk seperti kerja sama, persaingan ataupun pertikaian (Adi Gunanto).

Ada beberapa jenis interaksi sebagai berikut:

#### a). Interaksi antara individu dengan kelompok

Interaksi ini ialah individu yang satu memberikan pengaruh, rangsangan/stimulus kepada individu lainnya dan sebaliknya, individu yang terkena pengaruh itu akan memberikan reaksi, tanggapan, atau respon.

#### b). Interaksi antara individu dengan kelompok

Secara konkret bentuk interaksi sosial antara individu dengan kelompok bisa digambarkan seperti seorang guru yang sedang berhadapan dan mengajari siswa-

siswinya di dalam kelas/ seorang penceramah yang sedang berpidato di depan orang banyak. Bentuk interaksi semacam ini bisa menunjukkan bahwa kepentingan seseorang individu berhadapan/bisa ada saling keterkaitan dengan kepentingan kelompok.

c). Interaksi antar kelompok dengan kelompok

Bentuk interaksi antar kelompok dengan kelompok saling berhadapan dalam kepentingan, namun bisa juga ada kepentingan individu di dalamnya dan kepentingan dalam kelompok merupakan satu kesatuan, berhubungan dengan kepentingan individu dalam kelompok lain.

Interaksi sosial ini sering atau bisa kita temui saat di pasar, lading, dalam rapat, atau dimana pun karena memang di dalam interaksi sosial, lokasi terjadinya tidaklah penting oleh sebab itu, dapat dikatakan itu sangat mempengaruhi ciri-ciri masyarakat. Ciri-ciri interaksi sosial sebagai berikut:

1. dilakukan dua orang dan ada reaksi dari pihak lain
2. adanya kontak sosial dan komunikasi
3. bersifat timbal balik, positif, dan berkesinambungan
4. ada penyesuaian norma dan bentuk-bentuk interaksi sosial
5. pola interaksi sosial berjalan dengan baik harus berdasarkan kebutuhan yang nyata, efektifitas, efisiensi, penyesuaian diri pada kebenaran, penyesuaian pada norma, tidak memaksa mental, dan fisik

#### 2.4 Penelitian Terdahulu

Kajian penelitian terdahulu merupakan hal-hal yang memuat hasil-hasil penelitian sebelumnya relevan dengan penelitian yang telah dilakukan, yang telah dilakukan oleh peneliti lain, dengan maksud untuk menghindari duplikasi. Disamping itu, untuk menunjukkan bahwa topic yang akan diteliti belum pernah diteliti lain dalam konteks yang sama.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Izaz Ilwan Amin, Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun 2017, dengan judul skripsi “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Siswa kelas V di SD Pertiwi

Kecamatan Rappocini Kota Makassar”. Hasil penelitian menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode konvensional dari 32 murid terdapat 29 murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 90,62%, dan 3 murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 9,37%. Secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata diperoleh sebesar 62,3, sedangkan pada pembelajaran dengan menggunakan media video dari 32 murid terdapat 30 murid yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 93,75% dan 2 murid yang berada pada kategori tidak tuntas dengan persentase 6,25%. Ini berarti ketuntasan belajar memuaskan secara klasikal karena nilai rata-rata 81,71 telah mencapai KKM yang diharapkan yaitu 80. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada siswa kelas V di SD Pertiwi Kecamatan Rappocini Kota Makassar mengalami peningkatan.

Tidak ada kesamaan dalam penelitian ini, dikarenakan metode yang digunakan berbeda, metode yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Putri Ayu Veranita, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung Tahun 2020, dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 8 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020”. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t pada data post-test tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung} = 17,12$  dengan  $dk=58$  dan  $\alpha=0,025$  maka diperoleh nilai  $t_{tabel} = 2,001$ . Karena  $17,12$  berada diluar interval  $-2,001 < t_{hitung} < 2,001$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video terhadap hasil belajar peserta didik.

Adapun yang menjadi persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan peneliti lakukan ialah menggunakan variabel yang sama baik variabel bebas maupun variabel terikatnya. Variabel bebasnya yaitu media video dan variabel terikatnya ialah hasil belajar. Walaupun, jenis mata pelajarannya berbeda dengan yang peneliti angkat, jika ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan yang akan peneliti lakukan pada mata pelajaran IPS, selain

itu sampel penelitian yang akan diteliti juga berbeda, peneliti dahulu memilih sampel untuk anak SMA, yang akan peneliti lakukan ialah siswa SMP.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Indah Kurniawati, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 2022 dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Aek Kuasan”. Hasil penelitian menyatakan bahwa hasil perhitungan uji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai  $t_{hitung} = 7,8279$  dengan  $(dk) = n_1 + n_2 - 2 = 32 + 31 - 2 = 61$  sehingga nilai  $t_{tabel} = 1,99962$ . Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Aek Kuasan.

Adapun persamaan peneliti terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti ialah sama-sama menggunakan metode eksperimen pada penelitian, dan yang menjadikan perbedaannya ialah mata pelajaran, tempat penelitian yang akan diteliti.

Peneliti akan mengangkat pada mata pelajaran IPS sedangkan peneliti terdahulu mengangkat tentang mata pelajaran PAI, dan juga yang menjadi pembeda penelitian terdahulu tidak menggunakan media sosial sebagai bahan ajarnya.

## 2.5 Kerangka Berfikir

Media dalam kegiatan belajar mengajar ialah hal yang sangat diperlukan dan digunakan saat-saat ini. Dengan bantuan media pembelajaran yang diharapkan baik, cepat, dan tepat akan terwujud. Melihat saat ini tidak sedikit jumlah para guru yang masih belum menggunakan media dalam kegiatan belajar mengajar dan pembelajarannya. Hal tersebut menyebabkan proses waktu yang lama dalam memahami materi pada siswanya. Selain itu juga proses yang cukup membosankan, jenuh, dan tidak menyenangkan dalam belajar bagi siswa.

Dengan bantuan media dalam kegiatan belajar mengajar, tentunya maka hasil dari proses tersebut akan berjalan lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan media, ditambah dengan berbagai macam media yang ada saat ini, tipenya sangat beragam, seperti audio, visual, maupun audio visual. Selain itu

dalam proses belajarnya pun siswa akan lebih tertarik, antusias, menghilangkan rasa mengantuk dan bosan, dengan kegiatan belajar mengajar yang memiliki gaya dan berjalan seperti itu, dibandingkan dengan mereka belajar menggunakan metode ceramah, dimana hanya guru yang aktif dan siswa mendengarkan.

Jika dalam proses pembelajaran menggunakan media yang mendukung, maka hal tersebut membantu siswa lebih semangat dan senang dalam proses mereka belajar, hal ini dikarenakan adanya pembelajaran yang baru dan hal ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dibantu dengan adanya kemajuan teknologi yang membuat tipe-tipe media seperti ini lebih hidup dan mudah dalam menggunakannya.

Dalam penelitian ini, penelitian menggunakan media video pembelajaran streaming *facebook*, dimana media video ini sangat disenangi oleh mayoritas siswa saat era teknologi sudah maju dan canggih sekarang ini, selain itu juga hal ini adalah tipe yang paling menarik untuk disimak, yakni bisa dilihat maupun didengar, layaknya sebuah film, berbeda dengan media tipe audio yang hanya bisa didengar dengan media visual yang hanya bisa dilihat.

Jadi, dengan begitu peneliti menggunakan media video agar proses pembelajaran yang dilaksanakan lebih menyenangkan dan menjadikan siswa lebih aktif serta meningkatkan hasil belajar.

## **2.6 Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan suatu dugaan terhadap rumusan masalah penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang terkait dengan variabel yang akan diteliti dengan menggunakan kalimat yang sederhana (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir dalam penelitian ini maka hipotesis yang diajukan yaitu ada pengaruh penggunaan streaming *facebook* terhadap minat belajar siswa/i pada mata pelajaran IPS materi interaksi sosial di kelas VII SMP N I Laut Tador Batu Bara.