

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Deskripsi Teori

#### 1. Media

##### a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (رسائل). Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>1</sup>

*Association For Education and Communication Technology* (AECT) mendefenisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>2</sup> Kata media juga biasa disebut mediator. Mediator adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Mediator mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu antara siswa dan isi pelajaran. Disamping itu, mediator dapat juga

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Cet ke-16. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013). Hlm. 3.

<sup>2</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman. *Media pembelajaran*. (cet I. Jakarta: Ciputat Pers, 2002). Hlm. 11.

diartikan bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih yang disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Heinich, media merupakan alat saluran komunikasi. Heinich mencontohkan media ini, seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*printed materials*), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*message*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.<sup>3</sup> Sedangkan menurut National Education Association, media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dilihat, didengar, atau dibaca.<sup>4</sup>

Dalam kegiatan belajar mengajar, sering pula pemakaian kata media pembelajaran atau (الرسائل التعليمية) digantikan dengan istilah-istilah seperti alat pandang dengar, bahan pengajaran (*instructional material*), komunikasi pandang-dengar (audio-visual communication), pendidikan alat peraga pandang (visual education), teknologi pendidikan (educational technology), alat peraga (رسائل توضيحية) dan media penjelas (الرسائل التوضيحية).

Berdasarkan pemaparan diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa media yaitu suatu alat atau medium yang dapat digunakan dalam

---

<sup>3</sup> Safei. *Media pembelajaran (pengertian, pengembangan dan Aplikasinya)*. (Cet I. Makassar: Alauddin University Press, 2011). Hlm. 4-5.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Cet ke-16. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013). Hlm. 4.

proses penyaluran informasi untuk menyampaikan suatu pesan demi mencapai suatu tujuan. Berikut dikemukakan ciri-ciri umum media:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (Perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indra
  - 2) Media pendidikan memiliki pengertian non fisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa
  - 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio
  - 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas
  - 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran
  - 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder)
  - 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu<sup>5</sup>
- b. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang

---

<sup>5</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Cet ke-16. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013). Hlm. 6.

hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.<sup>6</sup> Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Perkembangan pendidikan yang sangat pesat, berpengaruh pada perkembangan psikologi belajar serta pada sistem pendidikan yang ada. Keadaan tersebut, mendorong dan berakibat juga pada kemajuan teknologi pembelajaran dan penambahan baru pada media pembelajaran. Seiring dengan kemajuan teknologi, maka perkembangan media pembelajaran begitu cepat, di mana masing-masing media yang ada punya ciri-ciri dan kemampuan sendiri. Dari hal ini, kemudian timbul usaha-usaha penataannya yaitu pengelompokkan atau klasifikasi menurut kesamaan ciri-ciri atau karakteristiknya. Interaktif Gagne dan Briggs juga menyatakan bahwa sebenarnya penyebutan media yang digunakan dalam media pembelajaran itu tidak memiliki makna yang standar.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Talizaro Tafonao. *Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*. Vol.2 No.2. Juli 2018. Hlm. 104-105.

<sup>7</sup> Safei. *Teknologi Pembelajaran Berbasis TIK*. (Cet. I. Makassar: Alauddin Universty Press, 2013). Hlm. 18-19.

Fungsi media didalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar. Dua unsur yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran, yaitu metode dan media pembelajaran. Kedua hal ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan suatu metode akan menentukan media pembelajaran yang dipergunakan dalam pembelajaran tersebut.<sup>8</sup>

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Ada beberapa alasan, mengapa media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa. Alasan pertama berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa adalah:

- 1) Pengajaran akan lebih menarai perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan

---

<sup>8</sup> Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru* (Cet. IV. Jakarta: PT Raja Grafindo. 2015). Hlm. 171.

uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.<sup>9</sup>

Berikut ini adalah ayat yang menjelaskan tentang media pembelajaran yaitu Q.S Al-Maidah ayat 16:

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُمْ  
مِنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ  
مُسْتَقِيمٍ ﴿١٦﴾

Artinya:

Dengan Kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan izin-Nya, dan menunjukkan ke jalan yang lurus.<sup>10</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam melaksanakan proses pembelajaran demi terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan sifatnya media dibagi menjadi tiga macam, yaitu media visual, media auditif atau audio dan media audio visual.

<sup>9</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran* (Cet ke-IX . Bandung: Sinar Baru Algensido. 2010). Hlm. 2.

<sup>10</sup> Anonym. *Kalam*. Diakses dari <https://kalam.sindonews.com/ayat/16/5/al-maidah-ayat-16> Pada Tanggal 6 Februari 2021 Pukul 12.19 WIB.



### 1) Media Visual

Media Visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang di dalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang di sajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pengelihatan. Jadi media visual ini tidak dapat di gunakan untuk umum lebih tepetnya media ini tidak dapat di gunakan oleh para tunanetra. Karena media ini hanya dapat di gunakan dengan indera pengelihatan saja.

Kelebihan dari media visual yaitu:

- a) Dapat di analisis lebih mudah, selain itu media visual juga dapat mempermudah ppeserta didik dalam memahami materi dan juga membuat peserta didik untuk berfikir lebih kritis, dan juga materi yang disajikan dengan menggunakan media visual akan lebih mudah diingat oleh peserta didik.
- b) Dapat megatasi keterbatasan pengetahuan yang di miliki oleh peserta didik.
- c) Dapat membagkitkan keinginan dan minat baru untuk belajar.
- d) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi yang di sajikan dengan menggunakan media visual.
- e) Mudah untuk diaplikasikan.

- f) Tahan lama sehingga peserta didik dapat membaca atau melihatnya berkali-kali.

Kekurangan dari media visual yaitu:

- a) Kurang praktis dalam penggunaannya.
- b) Hanya berupa gambar dan tulisan saja sehingga media ini tidak dapat diterapkan untuk peserta didik yang berkebutuhan khusus, salah satunya adalah tunanetra. Media ini tidak dilengkapi dengan suara jadi kurang menarik.
- c) Biaya produksi cukup mahal karena sebelum menggunakan media ini harus menyetak atau membuat dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.<sup>11</sup>

## 2) Media audio

Media Audio adalah atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara.

---

<sup>11</sup> Susanti. *Jenis-Jenis Media Dalam Pembelajaran*. Diakses dari <http://eprints.umsida.ac.id/1257/1/ICT%20Jenis%20media.pdf> pada tanggal 22 February 2021 pukul 11.25 WIB.



Adapun kelebihan-kelebihan dari media audio adalah sebagai berikut:

- a) Dengan menggunakan alat perekam, program audio digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengar/ pemakai.
- b) Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- c) Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar, misalnya sambil mendengar siaran, siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.
- d) Program audio dapat menggugah rasa ingin tahu siswa tentang sesuatu sehingga dapat merangsang kreatifitas.
- e) Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sulit dicapai dengan media lain.
- f) Media audio dapat menyajikan laporan-laporan yang actual dan orisional yang sulit dapat dicapai dengan media lain.
- g) Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauan yang sangat luas.<sup>12</sup>

Selain beberapa kelebihan yang dimiliki media

---

<sup>12</sup> Wina Sanjaya. *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana. 2015). cet. ke-7. Hlm. 216-217.

audio, media ini juga mempunyai beberapa kekurangan. Diantara kelemahan media audio adalah sebagai berikut:

- a) Sifat komunikasinya satu arah (one way communication). Dengan demikian, sulit bagi para pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.
- b) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- c) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berfikir abstrak.
- d) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme pendengar.
- e) Media audio yang menggunakan program siaran radio, biasanya dilaksanakan serempak dan terpusat, sehingga sulit

untuk melakukan pengontrolan.<sup>13</sup>

3) Media audio visual

Media audio visual merupakan suatu media yang mengandung dua unsur yaitu suara dan gambar.<sup>14</sup> Media ini tergolong media yang kompleks karena media ini cocok digunakan bagi peserta didik dengan gaya belajar auditif maupun visual.

Media audio visual mempunyai beberapa kelebihan seperti berikut:

- a) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- b) Mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan katakata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru,

---

<sup>13</sup> *Ibid.*, Hlm. 217.

<sup>14</sup>Wina Sanjaya. *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group. 2012) hlm.118

tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

- d) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.<sup>15</sup>

Selain kelebihan-kelebihan yang ada pada media audio visual juga terdapat beberapa kekurangan seperti berikut:

- a) Pada proses pembuatan media membutuhkan banyak waktu karena perpaduan antara audio dan visual.
- b) Pembuatannya memerlukan keterampilan dan ketelitian.
- c) Media audio visual membutuhkan biaya yang cukup mahal.
- d) Membutuhkan alat yang tepat dan dapat mendukung dalam pembuatannya.<sup>16</sup>

## 2. *Motion graphic*

*Motion graphic* bisa dikatakan sejenis dengan infographic, tetapi menggunakan cuplikan video atau animasi untuk membuat rangkaian gerak ilusi. *Motion graphic* pada umumnya merupakan

---

<sup>15</sup> Anonym. *Pengertian Media Audio Visual, Kelebihan, Kekurangan dan Manfaatnya*. Diakses dari <https://www.bungfei.com/2020/02/pengertian-media-audio-visual-kelebihan.html> pada tanggal 23 February 2021 pukul 13.31 WIB.

<sup>16</sup> Nunuk Suryani, Achmad Setiawan dan Aditin Putria. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2018) hlm.53

gabungan dari potongan-potongan desain yang berbasis media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti desain 2D atau 3D, animasi, video, ilustrasi, fotografi, dan musik.<sup>17</sup> Pengertian lain tentang *motion graphic* adalah grafis yang menggunakan video dan atau animasi untuk menciptakan ilusi dari gerak ataupun transformasi.

Menurut beberapa ahli seperti yang dikutip oleh Chendy Jeane Beatrix, mereka mempunyai beberapa pengertian tentang *Motion graphics*. Pengertian tersebut antara lain:

- a. Menurut Gallagher dan Paldy, seni dari *Motion graphics* adalah kedinamisan dari nama yang di berikan. memberikan kehidupan kepada gambar dan tulisan dan merekam mereka menjadi sebuah pesan yang ingin di sampaikan kepada penontonnya. *Motion graphics* adalah teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya yang bergerak dalam ruang dan waktu, menggunakan pergerakan dan ritme untuk mengkomunikasikannya.
- b. Menurut Dickinson, *Motion graphics* adalah kepuasan dalam mengeksekusi ide dengan campuran yang tepat antar gambar dan suara yang menyentuh emosi dan dapat menggerakkan seseorang.
- c. Menurut Betancourt, *Motion graphics* adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya di

---

<sup>17</sup> Yesty Desca Refita Putri. *Pembuatan Motion graphics sebagai Media Sosialisasi dan Promosi untuk Aplikasi Mobile Trading Online Mandiri Sekuritas*. Vol. 01, No. 02, Juni 2017. Hlm. 85.

kombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam projek multimedia.<sup>18</sup>

Menurut Slembrouck, seperti yang dikutip oleh Chendy Jeane Beatrix, ada beberapa proses produksi dalam *Motion graphics*, antara lain:

a. Konsep Awal

Konsep awal merupakan apa yang akan diceritakan video tersebut dan mengidentifikasi sebuah ide yang akan ditonton oleh penonton, dan menggambarkan point-point yang membantu.

b. Script Writing/Penulisan Naskah

Dimulai dari gambaran kasar dari narasi cerita, yang dimana kemudian akan diterjemahkan secara objek visual dan pergerakan, voiceover, efek suara, dan musik.

c. Storyboard

Ini adalah langkah awal untuk membuat visual dan suara dimana berdasarkan koresponden dari skrip. Gambaran dari semua momen yang diperlukan dalam skrip, yang dikenal sebagai "Style Frame". Lalu tuliskan deskripsi singkat dari scene dan semua narasi, suara, atau teks yang diperlukan dalam moment tersebut.

d. Sound (Voiceover, Musik dan Sound Effects)

Suara aktor tersebut mungkin akan berulang kali melalui pembacaan yang berulang-ulang karena perubahan intonasi, mood, dan ketebalan suaranya.

e. Animation

Proses animasi ini, dimana semua bagian-bagian mulai digabungkan bersama. Animator

---

<sup>18</sup> Chendy Jeane Beatrix. *Desain Motion graphics Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. Diakses dari [https://kc.umh.ac.id/2374/1/Chendy%20-%2020290715\\_PRINT.pdf](https://kc.umh.ac.id/2374/1/Chendy%20-%2020290715_PRINT.pdf) pada tanggal 7 Februari 2021 pukul 13.21 WIB.



akan mencoba melakukan animasi secara satu atau dua gaya gambar dalam melalui gaya visual yang ditentukan.

Ini merupakan draft kasar dan kesempatan untuk mendapat feedback sebelum pekerjaan animasi sebenarnya dikerjakan dan untuk meminimalisir juga banyaknya revisi nantinya. Setelah itu barulah animasi dibuat secara penuh. Komisioner akan melihat keseluruhan draft dari animasi termasuk voice over, dan adanya kemungkinan mereka melakukan perubahan kecil. Setelah animasi diselesaikan, waktu akhir, voice over, musik, dan suara akan dimasukkan dan secara perlahan diletakan untuk melengkapi proyek tersebut.<sup>19</sup>

### 3. Minat Belajar

Minat dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang, karena adanya minat seseorang akan melakukan apa yang diminatinya. Sebaliknya tanpa adanya minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.<sup>20</sup> Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Menurut Reber, minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi dan kebutuhan.<sup>21</sup>

---

<sup>19</sup> Ibid.,

<sup>20</sup> Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi IV. (Cet. II. Jakarta: Victori Inti Cipta. 2002). Hlm. 323.

<sup>21</sup> Baharuddin dan Nurwahyuni Esa. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. 2015). Hlm. 29.

Minat merupakan bentuk sikap ketertarikan atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau sepenuhnya terlibat dalam suatu kegiatan karena menyadari pentingnya atau bernilainya kegiatan tersebut.<sup>22</sup> Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih, serius, dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar ia akan cepat mengerti dan mengingatnya.<sup>23</sup>

Minat adalah kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat ini selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.<sup>24</sup> Minat adalah suatu bentuk motivasi intrinsik siswa yang mengejar suatu tugas yang menarik minatnya mengalami efek positif yang signifikan seperti kesenangan, kegembiraan, dan kesukaan.<sup>25</sup> Minat juga merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.

---

<sup>22</sup> Wasty Soemanto. *Psikologi pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta. 1990). Hlm. 8.

<sup>23</sup> M. Ngalm Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007). Hlm. 34.

<sup>24</sup> Rahmawati. "*Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika Pada Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Siswa Kelas Xi Ipa Semester Genap Tahun Pelajaran 2016/2017 Sma Negeri 1 Punduh Pedaa*". *Skripsi* (Bandarlampung: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. 2017). Hlm. 6.

<sup>25</sup> Jeanne Elis Ormord. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Erlangga. 2008). Hlm. 101.

Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya. Walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.<sup>26</sup>

Ada dua hal yang menyangkut minat yang perlu diperhatikan yakni:

a. Minat pembawaan

Minat muncul dengan tidak dipengaruhi oleh faktor-faktor lain, baik itu kebutuhan maupun lingkungan. Minat semacam ini biasanya muncul berdasarkan bakat yang ada.

b. Minat muncul karena adanya pengaruh dari luar

Minat seseorang bisa saja berubah karena adanya pengaruh dari luar, seperti: lingkungan, orang tuanya, dan bisa saja gurunya.

Dari dua hal di atas, yang nomor dua inilah yang dipermasalahkan, minat yang timbul karena adanya pengaruh dari guru yang menggunakan variasi dalam media pembelajaran. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

a. Faktor Internal

- 1) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

---

<sup>26</sup> Slameto. *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Hlm. 180.

b. Faktor Eksternal

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.<sup>27</sup>

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia indikator adalah alat pemantau (sesuatu) yang dapat memberi petunjuk/keterangan.<sup>28</sup> Kaitannya dengan minat belajar siswa maka indikator adalah sebagai alat pemantau yang dapat memberikan petunjuk ke arah minat belajar. Menurut Safari ada beberapa indikator siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi. Hal ini dapat dikenali melalui proses belajar di kelas maupun di rumah, yaitu:

a. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap mata pelajaran yang dipelajari, maka ia harus terus mempelajari ilmu yang berhubungan dengan mata pelajaran tersebut. Sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong siswa untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan, atau bisa

---

<sup>27</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2010). Hlm. 57.

<sup>28</sup> Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), Hlm. 430.

berupa pengalaman efektif yang dirasakan oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian dalam Belajar

Adanya perhatian juga menjadi salah satu indikator minat. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktifitas jiwa kita terhadap pengamatan, pengertian, dan sebagainya dengan mengesampingkan hal yang lain. Seorang yang memiliki minat pada objek tertentu maka dengan sendirinya dia akan memperhatikan objek tersebut. Misalnya, seorang siswa menaruh minat terhadap pelajaran IPA, maka ia berusaha untuk memperhatikan penjelasan dari gurunya.

d. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan sesuatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.<sup>29</sup>

Sedangkan menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- d. Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- e. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya daripada yang lainnya.

---

<sup>29</sup> Safari. *Evaluasi Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2003). Hlm. 60.

- f. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.<sup>30</sup>

Dari teori diatas tentang indikator minat belajar siswa, keduanya memiliki persamaan. Namun diantara kedua teori tersebut, teori Safari yang lebih singkat dan jelas. Oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti akan menerapkan teori yang dijelaskan oleh Safari tentang indikator minat belajar siswa.

4. Dampak Perubahan Lingkungan bagi Kehidupan  
Perubahan lingkungan dan daur ulang limbah merupakan salah satu materi pembelajaran biologi yang diajarkan di kelas X SMA pada semester genap. Berdasarkan Permendikbud No 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah tertulis bahwa materi tersebut dijelaskan pada KD 3.11 yaitu menganalisis data perubahan lingkungan, penyebab, dan dampak dari perubahan-perubahan tersebut bagi kehidupan. Secara garis besar materi yang diajarkan pada materi perubahan lingkungan dan daur ulang limbah adalah sebagai berikut.<sup>31</sup>

- a. Keseimbangan Lingkungan

Menurut Undang-Undang No. 32 Tahun 2009, lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan

---

<sup>30</sup> Slameto. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2010). Hlm. 58.

<sup>31</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB



perilakunya, yang memengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia beserta makhluk hidup lainnya.<sup>32</sup>

Lingkungan yang seimbang memiliki daya lenting dan daya dukung yang tinggi. Daya lenting merupakan kemampuan lingkungan untuk pulih kembali pada keadaan seimbang ketika mengalami gangguan atau perubahan. Daya dukung merupakan kemampuan lingkungan untuk dapat memenuhi kebutuhan berbagai makhluk hidup agar dapat tumbuh dan berkembang secara wajar di dalamnya.

Keseimbangan lingkungan ditentukan oleh seimbangannya energi yang masuk dan energi yang digunakan, seimbangannya bahan makanan yang terbentuk dan yang digunakan, serta seimbangannya faktor-faktor abiotik dan faktor-faktor biotik. Gangguan pada salah satu faktor dapat menyebabkan terganggunya keseimbangan lingkungan.<sup>33</sup>

Daya dukung lingkungan dapat ditingkatkan, terutama pada lingkungan buatan. Misalnya, agar padang rumput dapat menampung lebih dari 1.000 ekor kelinci tanpa terjadi kompetisi, maka tanah diberi pupuk agar lebih subur sehingga dapat memenuhi kebutuhan kelinci di dalamnya. Manusia selalu berusaha meningkatkan daya dukung lingkungannya, Untuk meningkatkan daya dukung lingkungan (misal meningkatkan hasil pertanian), manusia melakukan beberapa usaha seperti pemberian pupuk kimia pada ekosistem

---

<sup>32</sup> Khoiril Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB

<sup>33</sup> Khoiril Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB

pertanian dan pemberantasan hama penyakit menggunakan pestisida. Akan tetapi, daya dukung lingkungan tidak mungkin terus menerus ditingkatkan, karena kemampuan lingkungan memiliki kapasitas tertentu.<sup>34</sup>

Akan tetapi, setelah perkembangan IPTEK dan revolusi industri, populasi manusia terus-menerus meningkat. Pada tahun 2013, jumlah penduduk dunia mencapai 7.2 miliar, dan untuk memenuhi kebutuhan populasi manusia yang terus meningkat, maka diproduksi bahan-bahan kebutuhan manusia dalam jumlah besar melalui industrialisasi. Hal tersebut mengakibatkan:

- 1) Sumber daya alam yang diambil dari lingkungan semakin besar, baik macam maupun jumlahnya.
- 2) Industri menghasilkan limbah yang mencemari lingkungan.
- 3) Populasi manusia yang meningkat mengakibatkan meningkatnya produksi limbah rumah tangga.
- 4) Muncul bahan-bahan sintetik untuk meningkatkan daya dukung lingkungan manusia, misalnya pestisida untuk meningkatkan hasil pertanian yang dapat meracuni lingkungan.<sup>35</sup>

Semua itu dapat menyebabkan terjadinya ketidakseimbangan lingkungan. Pertama, daya lenting lingkungan akan semakin kecil, sehingga waktu yang diperlukan lingkungan untuk pulih kembali semakin lama. Kedua, daya dukung lingkungan menjadi rendah, lingkungan

---

<sup>34</sup> Khoiril Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021 pukul 10.36 WIB

<sup>35</sup> Khoiril Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021 pukul 10.36 WIB

tidak mampu lagi menyediakan kebutuhan hidup organisme di dalamnya, yang kemudian berdampak buruk pada kehidupan organisme tersebut.<sup>36</sup>

b. Perubahan Lingkungan

Dalam rangka memenuhi kebutuhan dan meningkatkan kesejahteraan hidupnya, manusia melakukan eksploitasi terhadap sumber daya alam secara berlebihan. Eksploitasi tersebut dapat mengakibatkan terjadinya ketidakseimbangan ekologi, seperti kerusakan tanah, pencemaran lingkungan, hilangnya suatu populasi, dan bahkan menyebabkan putus rantai dalam daur biologi dan daur materi. Hal tersebut berdampak pada terjadinya perubahan lingkungan.<sup>37</sup>

Pada dasarnya, perubahan lingkungan dapat disebabkan oleh banyak hal, yang secara garis besar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu karena faktor kesengajaan manusia dan karena faktor alam. Baik perubahan karena faktor manusia maupun karena faktor alam, sama-sama menimbulkan dampak yang harus ditanggung oleh manusia.<sup>38</sup>

c. Pencemaran Lingkungan

Berbagai aktivitas manusia hampir selalu menghasilkan limbah, begitu juga dalam proses produksi pasti dihasilkan limbah. Dalam konsentrasi dan jumlah tertentu, kehadiran

---

<sup>36</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB

<sup>37</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB

<sup>38</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB

limbah dapat berdampak negatif terhadap lingkungan karena dapat menyebabkan pencemaran lingkungan.<sup>39</sup>

Menurut Undang-Undang Pokok Pengelolaan Lingkungan Hidup No. 32 Tahun 2009, Pencemaran Lingkungan adalah masuknya atau dimasukkannya makhluk hidup, zat energi, dan/atau komponen lain ke dalam lingkungan (air, tanah, udara) atau berubahnya tatanan lingkungan oleh kegiatan manusia atau oleh proses alam, sehingga kualitas lingkungan turun hingga tingkat tertentu yang menyebabkan lingkungan tidak dapat berfungsi sebagaimana mestinya.

d. Upaya untuk Mengatasi Permasalahan Lingkungan

Selama ini, aktivitas manusia (dengan bermacam-macam cara) telah menimbulkan banyak kerusakan dan pencemaran lingkungan. Ketika lingkungan telah rusak dan tercemar, manusia baru menyadari bahwa dampak negatif yang ditimbulkan akibat kerusakan dan pencemaran lingkungan akan kembali ke manusia itu sendiri. Jika bumi terus-menerus dibiarkan rusak dan tercemar, maka bumi tidak akan mampu menyokong kehidupan di bumi termasuk kehidupan manusia.<sup>40</sup>

Oleh sebab itu, manusia kini menyadari bahwa pelestarian lingkungan sangat penting. Kesadaran dan kepedulian terhadap lingkungan mulai berkembang. Berbagai upaya pencegahan

---

<sup>39</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021 pukul 10.36 WIB

<sup>40</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021 pukul 10.36 WIB

pencemaran dan pelestarian lingkungan terus dilakukan secara terpadu baik oleh pemerintah, pihak-pihak terkait, maupun oleh setiap individu.<sup>41</sup>

e. Pengolahan Limbah

Setiap hari manusia hampir selalu menghasilkan limbah yang merupakan sisa-sisa aktivitas yang tidak digunakan lagi. Umumnya terdapat dua jenis limbah yang dihasilkan, yaitu limbah *biodegradable* dan *nonbiodegradable*. Limbah dapat dikurangi dengan cara mendaur ulang limbah (*recycle*), yaitu penggunaan kembali material atau barang yang sudah tidak digunakan menjadi produk lain yang bermanfaat, memiliki nilai seni atau memiliki nilai ekonomis yang tinggi. Baik limbah organik maupun limbah anorganik dapat didaur ulang. Tujuan dari daur ulang limbah adalah untuk mengurangi pencemaran, mengurangi penggunaan bahan atau sumber daya alam, dan mendapatkan penghasilan karena produk daur ulang dapat dijual ke masyarakat.

Akhir-akhir ini, kegiatan membuat produk daur ulang marak dilakukan. Selain tidak memerlukan biaya yang tinggi, proses daur ulang mudah untuk dipelajari. Limbah organik seperti sisa sayuran, sampah daun dan ranting, serta sisa makanan dapat didaur ulang menjadi pupuk kompos. Kertas bekas juga merupakan limbah organik yang dapat didaur ulang

---

<sup>41</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB

menjadi kertas pembungkus, kertas tisu, kertas koran dan kertas tulis.<sup>42</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil dari penelitian terdahulu yang relevan dengan judul skripsi ini, yaitu “Media Pembelajaran *Motion Graphic* dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Dampak Perubahan Lingkungan Bagi Kehidupan Kelas X di MA Abadiyah”, maka pemaparan dari penelitian terdahulu diantaranya adalah sebagai berikut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Dimi Nurainun Qalbi dengan judul “Perbandingan Hasil dan Minat Belajar Fisika Melalui Pembelajaran Berbasis Media *Video Animasi Stop Motion* Dan Media Power Point Kelas XI SMAN 4 Bulukumba” menemukan bahwa terdapat perbedaan hasil dan minat belajar fisika yang signifikan dimana siswa yang diajar dengan media animasi *Stop Motion* menunjukkan nilai signifikan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan media Power Point pada siswa kelas XI SMA Negeri 4 Bulukumba. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *video Stop Motion graphic Animation* dapat meningkatkan penguasaan konsep dan minat belajar siswa.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Elfan Rosyadi dengan judul “Pengaruh Media Flash Terhadap Minat Belajar Pada Kompetensi Penggunaan Alat Ukur di SMK Negeri 2 Depok Yogyakarta” hasil analisis diperoleh minat belajar siswa menggunakan media *flash* tergolong tinggi. Media *flash* mempunyai pengaruh terhadap minat belajar siswa pada Teknik Pengukuran di SMK Negeri 2 Depok.

---

<sup>42</sup> Khoirul Huda. *Perubahan Lingkungan*. Diakses dari [http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X\\_Biologi\\_KD-3.11\\_Final.pdf](http://repositori.kemdikbud.go.id/22020/1/X_Biologi_KD-3.11_Final.pdf) pada tanggal 17 februari 2021pukul 10.36 WIB



Adapun persamaan penelitian antara penelitian terdahulu yang pertama dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama memiliki variabel dependent minat belajar. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian terdahulu memiliki variabel independent media *video stop motion graphic animation*, sedangkan pada penelitian ini variabel independennya yaitu media *video motion graphic*.

Selain perbedaan pada variabel independent, terdapat pula perbedaan lainnya yaitu terletak pada tempat penelitiannya di SMA Negeri 4 Bulukumba, sedangkan penelitian ini yaitu di MA Abadiyah Gabus.

Adapun persamaan penelitian antara penelitian terdahulu yang kedua dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama memiliki variabel dependent minat belajar. Sedangkan perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah pada penelitian terdahulu memiliki variabel independent media *flash*, sedangkan pada penelitian ini variabel independennya yaitu media *video motion graphic*.

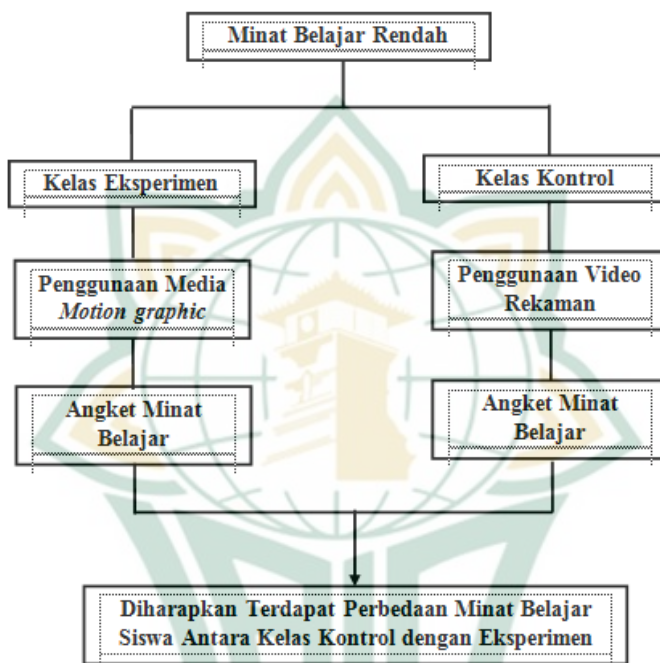
Selain perbedaan pada variabel independent, terdapat pula perbedaan lainnya yaitu terletak pada tempat penelitiannya di SMK Negeri 2 Depok, sedangkan penelitian ini yaitu di MA Abadiyah Gabus.

### **C. Kerangka Berfikir**

Penelitian ini menerapkan media pembelajaran *motion graphic*. Untuk mengetahui media yang digunakan dapat meningkatkan minat belajar siswa, maka akan dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas kontrol guru mengajar dengan menggunakan media yang biasa digunakan di ketika pembelajaran daring. Kemudian setelah diberikan perlakuan berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol maka siswa akan diberikan angket minat belajar untuk mengetahui seberapa besar minat belajar siswa setelah diajar dengan

menggunakan media *Motion graphic*. Lebih jelasnya, berikut kerangka berpikir pada penelitian ini.

Gambar 2.1. Kerangka Berfikir



#### D. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.<sup>43</sup>

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

$H_0$  : Tidak ada pengaruh signifikan pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* terhadap minat belajar siswa pada materi dampak perubahan lingkungan bagi kehidupan kelas X di MA Abadiyah.

<sup>43</sup> Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2002). Hlm 67.

$H_a$  : Ada pengaruh signifikan pengaruh pemanfaatan media pembelajaran *motion graphic* terhadap minat belajar siswa pada materi dampak perubahan lingkungan bagi kehidupan kelas X di MA Abadiyah.

