

## BAB II KERANGKA TEORI

### A. Teori-Teori yang Terkait dengan Judul

#### 1. Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Penerapan Media Pembelajaran

Penerapan, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) penerapan bermakna suatu cara, bentuk, metode dari sebuah pelaksanaan. Para ahli mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian penerapan yaitu suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, atau yang lain supaya memperoleh sesuatu yang ingin di capai dari kepentingan yang di inginkan oleh suatu golongan atau kelompok yang disusun dan direncanakan.<sup>1</sup> Sesuai dengan paparan Fullan dalam Miller and Seller menjelaskan definisi mengenai implementasi, yakni melaksanakan meletakkan mengenai suatu gagasan, progam, kegiatan baru seseorang untuk dengan tujuan adanya perubahan.<sup>2</sup>

Jadi kata penerapan memiliki makna yang hampir sama dengan implementasi dan pelaksanaan, implementasi merupakan sebuah pelaksanaan progam sedangkan penerapan merupakan suatu cara, bentuk atau metode dari sebuah pelaksanaan.

*New Oxford American Dictionari* mencatatkan secara etimologi media asal katanya berasal dari bahasa latin yakni ‘*medius*’ yang memiliki arti tengah, perantara, diantara, atau pengantar. Sedangkan dilihat dari sisi terminologi media pembelajaran merupakan alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuai pesan (*message*) dan gagasan, untuk merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.<sup>3</sup> Media adalah sebuah alat untuk memudahkan pendidik dalam

---

<sup>1</sup><http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.com/2010/07/pengertian-penerapan.html>, Diakses pada tanggal 9 September 2020 pukul 20.00

<sup>2</sup>Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 68.

<sup>3</sup>Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, , 2019), 2-3.

menjelaskan materi pelajaran dan juga untuk mendapatkan rangsangan dari otak, perasaan, perhatian, dan minat.<sup>4</sup>

*Association of Education and Comumnunication* (AECT) berpendapat dan menyatakan media adalah seluruh bentuk maupun saluran yang dapat dipakai untuk menyampaikan suatu informasi.<sup>5</sup> Menurut Haryanto dalam jurnal karya Supardi dkk media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan belajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.<sup>6</sup> Secara sederhana istilah media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar. Adapun Istilah pembelajaran merupakan kondisi untuk membuat seseorang melakukan kegiatan belajar.<sup>7</sup> Adapun peranan media proses pengajaran adalah sebagai berikut: 1). Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini, media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran. 2). Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para peserta didik dalam proses belajarnya.<sup>8</sup>

Melihat keterangan menunjukan bahwa penerapan media pembelajaran adalah sebuah upaya dalam meningkatkan motivasi, minat belajar serta upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Dengan memanfaatkan sebuah media seorang pendidik dapat intents berinteraksi dengan peserta didik. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menjadikan sebuah alat

---

6. <sup>4</sup> Arief S, Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan*. (Jakarta: Rajawali, 1986),

<sup>5</sup> Nizwadi Jalinus dan Ambyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: kencana, 2018), 3

<sup>6</sup> Supardi, dkk. *Pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audio Visual*. Jurnal Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial UNY. JIPSINDO No. 1, Volume 2, Maret 2015. 4

<sup>7</sup> Mulyadi Dkk . *penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN Langung* (Jurnal Visipena Volume 9 Nomor 1, Juni 2018), 33

<sup>8</sup> Chusnul Chotimah dan Muhammad Fathurrohman *Paradigma Baru Sistem Pembelajaran dari Teori, Metode, Model, Media, Hingga Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2018, 309.

perantara dalam rangka mempererat hubungan antara seorang pengajar dan murid dengan menimbang pemanfaatan media dapat mempermudah penyampaian materi serta mengefektifkan proses pembelajaran.

b. Karakteristik Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely merumuskan 3 karakteristik yang dapat dijadikan sebagai alasan kenapa media diterapkan dan dengan apa sajakah yang dapat dilakukan media tetapi guru kurang menguasai (kurang efisien) dalam proses pelaksanaannya.<sup>9</sup>

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif menunjukkan bahwa media memiliki ciri untuk melestarikan, mendokumentasi, merecording, dan merekonstruksi mengenai suatu kejadian ataupun peristiwa yang disusun kembali melalui media misalnya dengan film, video, foto, disket komputer dan masih banyak lagi. Dengan ciri fiksatif ini, memungkinkan besar suatu peristiwa atau kejadian mengenai suatu objek pada tempo terdahulu dapat ditampilkan kembali.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Media dapat mentransformasikan sebuah peristiwa atau kejadian tentang suatu objek yang berlangsung sehari-hari untuk bahan materi yang akan diterima peserta didik dalam hitungan beberapa menit menggunakan cara diambikan gambar *time-lapse recording*. Ciri manipulatif membutuhkan perhatian yang ekstra untuk berhati-hati karena jika terdapat kekeliruan saat penataan kembali, kemungkinan terjadi kekeliruan penafsiran yang susah untuk dipahami ataupun menyesatkan yang lebih bahayanya yaitu merubah sesuatu hal yang diinginkan.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Distributif mempunyai potensi mengenai objek ataupun peristiwa yang telah dikasihkan kepada beberapa murid dengan stimulus pengalaman yang bisa disama ratakan tentang suatu peristiwa. Distribusi media tidak terpaku pada 1 kelas ataupun

<sup>9</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran edisi revisi*. (Jakarta. Raja Grofindi. 2014), 15-17.

beberapa kelas pada lembaga-lembaga pendidikan didalam wilayah tertentu, namun juga media seperti halnya rekording video, disket, film, dan lain sebagainya yang dapat sebarakan kapanpun.<sup>10</sup>

c. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran.

Penerapan media pembelajaran banyak memberikan manfaat dalam rangka mewujudkan pembelajaran yang ideal. Menurut Sudjana dan Rivai manfaat media pembelajaran antara lain:<sup>11</sup>

- a) Perhatian siswa akan terlihat saat pembelajaran, dan motivasi belajar murid akan terangsang.
- b) Makna materi pembelajaran lebih mudah dipahami sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan memungkinkan untuk memahami dan berhasil mencapai tujuan.
- c) Makna materi pembelajaran akan lebih jelas sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mampu untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- d) Metode pengajaran akan beragam, tidak hanya berkomunikasi secara verbal lewat perkataan guru, sehingga murid merasa tidak bosan dan guru mengajar dengan ringan, terutama pada saat guru mengajar tiap kelas.
- e) Murid dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran karena tidak sekedar mendengarkan penjelasan guru namun juga terlatih untuk menyimak.
- f) Murid dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran karena, tidak hanya memperhatikan penjelasan guru namun juga mampu mendengarkan, menyimak, mengerjakan tugas dan kegiatan lainnya.

Media pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam pendidikan, karena dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran secara cepat dan efisien. Media pembelajaran bukan hanya sebagai sarana untuk belajar, tetapi juga sebagai strategi. Adapun media

<sup>10</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran edisi revisi*. (Jakarta. Raja Grafindi. 2014), 17.

<sup>11</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), 2-5.

pembelajaran mempunyai beberapa fungsi antara lain yaitu sebagai berikut:<sup>12</sup>

1) Media sebagai salah satu sumber belajar lewat pengalaman mendapatkan informasi, belajar merupakan proses yang positif dan konstruktif. Dalam proses positif ini, media pembelajaran menjadi sumber peserta didik. Dengan kata lain melalui media siswa memperoleh berita dan sebuah informasi yang akan membentuk suatu ilmu dan wawasan baru di kalangan murid. Sampai batas tertentu, media dapat menjadi ganti fungsi guru dan memberikan pengetahuan atau informasi kepada siswa. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar adalah bagian integral dari cara mengajar yang didalamnya mengandung pesan, personel, materi, alat, teknologi, dan lingkungan yang juga berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Edgar Dale melihat suatu sumber belajar pada dasarnya adalah ilmu yang luas. Keahlian belajar dapat berupa membaca, mencari, Internet, hasil berdiskusi dan tanya jawab. Dengan berkembangnya teknologi multimedia banya digunakan sebagai sumber belajar, berita, untuk mendapatkan informasi ataupun pengetahuan baru bisa dijangkau dengan mudah tanpa batasan.

2) Fungsi Semantik

Fungsi semantik memiliki kaitan tentang makna atau arti kata dan simbol. Ketika memahami arti sebuah kata baru, seseorang akan butuh adanya media misalnya kamus, glosarium, ataupun sumber yang diperoleh lewat media tersebut, dan seseorang dapat menambahkan kosa kata dan istilah.<sup>13</sup>

3) Fungsi Manipulatif

Fungsi manipulatif merupakan keahlian media untuk menyalin objek atau kejadian melalui suatu cara yang tepat dengan keadaan. Pendidik biasanya membutuhkan operasi semacam ini untuk

---

<sup>12</sup>Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 19.

<sup>13</sup> Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 25.

mendeskripsikan suatu objek yang sifatnya terlalu besar, terlalu kecil, atau terlalu ekstrim dan susah diakses. Ini kemungkinan berkaitan dengan lokasinya yang terpencil maupun pelaksanaannya yang memakan waktu untuk diamati secara terbatas. waktu. Contohnya, transformasi metamorfosis kupu-kupu, karena memerlukan media contoh gambar, denah, dan film, masih banyak lagi.

4) Fiksatif Daya Tangkap atau Rekam)

Fungsi fiksatif merupakan hal-hal yang mempunyai kaitan terhadap kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan menampilkan serta mengembalikan peristiwa yang telah terjadi dalam waktu yang lama. Maknanya fiksatif berkaitan mempunyai keahlian untuk merekam suatu peristiwa dan menyimpan media tersebut tanpa batas waktu sehingga dapat diputar ulang kapan pun dibutuhkan. Fungsi pengaturan media juga dapat ditampilkan sesuai kebutuhan. Misalnya, saat peristiwa tsunami ditangkap dan disimpan di Aceh pada bulan Desember 2004, peristiwa tersebut dapat ditampilkan kembali di kemudian hari agar generasi penerus dapat mengamatinya.

5) Fungsi Distributif

Fungsi distributif mempunyai 2 fungsi yakni mengatasi ruang dan waktu, serta mengatasi keterbatasan indera insan. Salah satu contoh kongkret dengan distribusi adalah televisi (TV) menyediakan berita, intertaimen, dan segala jenis informasi, yang bisa dilihat orang banyak dengan lokasi dan situasi konsisi yang beragam.<sup>14</sup>

6) Fungsi Psikologis

Dilihat berdasarkan sudut pandang psikologi media pembelajaran mempunyai fungsi, antara lain a). Fungsi atensi merupakan salah satu fungsi dari media pembelajaran yang dapat membuat siswa memperhatikan materi yang dibahas, dan perhatian ini juga termasuk perhatian selektif yakni dengan fokus terhadap rangsangan dengan juga

<sup>14</sup> Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 25.

mengeluarkan beberapa rangsangan yang dapat mengecoh, b). Fungsi afektif merupakan fungsi yang berkaitan dengan psikologi siswa, bagi guru yang terpenting adalah mempersiapkan media yang dapat menggugah keinginan dan mendesain perilaku siswa dengan rangsangan tertentu, c). Fungsi kognitif merupakan fungsi media, artinya berdampak pada pengetahuan siswa wawasan baru mengenai hal-hal tertentu. Hampir semua media pembelajaran mempunyai fungsi kognitif, seperti media visual misalnya buku, jurnal, gambar, video, film, rekaman dan masih banyak lagi, d). Menurut Caplin dalam bukunya (*Creative Development of Learning Media*), fungsi imajinasi adalah proses imajinasi, yakni kegiatan membuat suatu peristiwa tidak menggunakan data sensorik, e). Fungsi insentif Menurut pengantar Dwyer dalam bukunya "*Media Pembelajaran Pengembangan Kreatif*", teknik berinteraksi akan berdampak pada daya ingat murid. 70% komunikasi verbal tidak memanfaatkan semua media memori dengan kurun durasi 3 jam. Saat pemanfaatan media visual tidak ada komunikasi secara verbal, kemampuan mengingat setiap siswa sekitar 72%. Jika verbal dan visual digunakan pada saat bersamaan, tingkat ingatannya adalah 85%.<sup>15</sup>

#### 7) Fungsi Sosio-Kultural

Pemanfaatan media dalam rangka mengendalikan permasalahan sosiokultural sesama murid. Jumlah latar belakang kebiasaan, lingkungan dan murid yang banyak dan mempunyai latar belakang *habbit* yang berbeda-beda. pengalaman yang beragam memungkinkan memiliki pemahaman serta persepsi yang bertentangan satu dengan lainnya mengenai suatu topik pembelajaran. Posisi dari fungsi sosio-kultural dalam media yaknidapat merangsang, memberikan kesadaran mengenai

---

<sup>15</sup> Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 25.

pentingnya mewujudkan kerukunan serta saling menghargai satu sama lain.<sup>16</sup>

Menurut Teni Nurtita dalam jurnalnya menjelaskan bahwa media pembelajaran juga berfungsi antara lain:<sup>17</sup>

- 1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu dapat diabadikan dengan foto, film atau direkam melalui video atau audio.
- 2) Manipulasi keadaan atau obyek tertentu, melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah untuk dipahami.
- 3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa, dengan pemanfaatan media pembelajaran perhatian siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih baik.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sumber belajar agar mendapatkan pesan atau informasi yang berasal dari guru yang berdampak pada materi pembelajaran yang lebih meningkat dan membentuk pengetahuan dan pengalaman siswa.

#### d. Macam-macam Media Pembelajaran

Media memiliki banyak macam, tentu dalam penerapan sebuah media pembelajaran guru harus pandai membaca karakteristik siswa, lingkungan, fasilitas, dan mempertimbangkan media pembelajaran yang akan diterapkan. Karna tujuan utama penerapan media pembelajaran yakni mempermudah interaksi guru dengan peserta didik sehingga pemilihan media merupakan suatu objek yang perlu untuk dia amati. Media pembelajaran dapat di bagi menjadi empat yaitu antara lain.<sup>18</sup>

##### 1) Media Audio

Audio merupakan salah satu jenis media yang indera penderang dilibatkan dan dapat menyamakan

<sup>16</sup> Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 26.

<sup>17</sup> Teni Nutita, *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*, (Jurnal Misykat, Vol 03 Nomor 1, Juni 2018), 177

<sup>18</sup> Hujair AH Sanaky. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. (Yogyakarta: Kaukaba, 2013), 55-57.

suara saja. Dari perspektif sifat *audio message* lisan (yaitu, bahasa ataupun kata lisan), *message* audio non-verbal misalnya suara, ucapan, contoh dengusan, kebisingan, lagu, dan lain sebagainya.

## 2) Media visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan penglihatan. Media tersebut antara lain media cetak lisan, media grafis cetak dan media visual non cetak. Media visual semacam ini dapat diproduksi dalam bentuk buku, majalah, koran, modul, komik, poster, dll.

## 3) Media audio visual

Media audio visual merupakan salah satu jenis media dimana penglihatan dan pendengaran dilibatkan dalam suatu kegiatan. Sifat yang *message* dapat disampaikan lewat media bisa berbentuk media berupa pesan verbal dan non verbal bisa dilihat seperti media visual. Media audio visual bisa disebarkan lewat *film*, *vidios* dan saluran TV, dan bisa juga disebarkan melalui saluran melalui misalnya vidio, film, serta televisi bisa juga disalurkan dengan alat LCD (Proyektor).

## 4) Multimedia

Merupakan media yang melibatkan banyak indera, yaitu seluruh yang dapat dialami dengan langsung lewat komputer juga internet, dan juga dapat dilakukan dengan wawasan melakukan sesuatu dan pengalaman yang terkait.

Adapun selain pengelompokan keempat kategori utama tersebut, sekolah kerap menggunakan media lain yaitu media serbaneka. Media multifungsi adalah satu dari banyaknya jenis media pembelajaran yang cocok untuk potensi daerah tertentu, disekitar lembaga pendidikan ataupun lakasi yang lain, yang ada di dalam rakyat, dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran untuk berbagai media contoh, seperti papan tulis, media 3 dimensi, realitas, dan sumber belajar dari masyarakat.<sup>19</sup>

Terkait uraian di atas, dapat diambil benang merahnya media pembelajaran merupakan bagian

<sup>19</sup>Any Cahyadi. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. (Serang: Laksita Indonesia, 2019), 57-58.

penting saat pelaksanaan pembelajaran. Jenis media yang digunakan sangat banyak, sehingga dalam penggunaannya harus dipilih sesuai dengan bahan yang digunakan dan mempunyai tujuan pembelajaran

## 2. Konsep Minat Belajar

### a. Pengertian minat belajar

Pembelajaran yang berhasil dalam lingkup ilmu pengetahuan apapun sangat dipengaruhi oleh minat. Karena minat merupakan sesuatu yang tumbuh dalam diri seseorang yang mendorong seseorang tersebut akan tekun, rajin, bersemangat, berkonsentrasi, mudah mengingat dan selalu berpartisipasi dalam setiap pembelajaran walaupun pembelajaran tersebut berdurasi lama.

Secara etimologi kata minat dilihat dari asal usulnya bersal dari bahasa inggris *interest* yang bermakna kesukaan, perhatian, (kecenderungan hati pada sesuatu) dan keinginan. Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia minat merupakan kesukaan, perhatian, (kecenderungan dalam hati) terhadap sesuatu yang diinginkan.<sup>20</sup> Sedangkan secara terminologi minat belajar bisa diartikan sebagai kondisi siswa yang memiliki minat atau kesukaan dalam mengikuti pembelajaran dengan menunjukkan partisipasinya, perhatiannya saat proses belajar mengajar berlangsung.

Muhibbin Syah berpendapat Minat (*interest*) mempunyai makna kecenderungan untuk mempunyai gairah cukup tinggi dan mempunyai motivasi besar terhadap sesuatu.<sup>21</sup> Anggapan umum menyatakan bahwa minat dapat menolong orang untuk memahaminya. Menaikan minat pada hakikatnya merupakan menolong murid mengerti tentang bagaimana keterkaitan antara materi yang diinginkan supaya dapat dipelajari secara individu yang mandiri. Kegiatan dapat menjadi indikasi terhadap kemampuan siswa dan kecakapan sesuatu hal yang mempengaruhinya, mewujudkan keinginannya serta memuaskan dari seluruh kebutuhannya. Jika murid

<sup>20</sup> W.J.S Poerwodarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Rajawali.1986), 650.

<sup>21</sup> Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), 136.

memiliki kesadaran rajin belajar adalah salah satu alat untuk menggapai tujuan-tujuan yang dianggap urgent, apabila murid mengetahui hasil dengan kemungkinan besar ia pasti berminat (termotivasi) supaya mempelajarinya.<sup>22</sup>

b. Indikator Minat Belajar

Minat belajar memiliki 3 unsur yakni unsur mengenal (kognisi), perasaan (emosi), serta kehendak (konasi). Syarif hidayat dan Asrori dalam bukunya memperluas dari 3 unsur tersebut menjadi indikator-indikator yang dapat menentukan minat seseorang yaitu sebagai berikut:

- 1) Keinginan, seseorang yang memiliki keinginan terhadap sesuatu kegiatan tentunya ia akan melakukan atas keinginan dirinya sendiri. Keinginan merupakan indikator minat yang datang dari dorongan diri, apabila yang dituju sesuatu yang nyata. Sehingga dari dorongan tersebut timbul keinginan dan minat untuk mengerjakan suatu pekerjaan.
- 2) Perasaan Senang, seseorang yang memiliki perasaan senang atau suka dalam hal tertentu ia cenderung mengetahui hubungan antara perasaan dengan minat.
- 3) Perhatian dalam belajar, adanya perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian dan sebagainya dengan mengesampingkan yang lain.
- 4) Perasaan tertarik, minat bisa berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong kita cenderung atau rasa tertarik pada orang, benda, atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman yang efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Orang yang memiliki minat yang tinggi terhadap sesuatu akan terdapat kecenderungan yang kuat tertarik pada guru dan mata pelajaran yang diajarkan. Sehingga perasaan tertarik merupakan bagian dari indikator yang menunjukkan minat seseorang.

---

<sup>22</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 180

- 5) Giat belajar, aktivitas di luar sekolah merupakan indikator yang dapat menunjukkan keberadaan minat pada diri siswa.
  - 6) Mengerjakan tugas, kebiasaan mengerjakan tugas yang diberikan guru merupakan salah satu indikator yang menunjukkan minat siswa.
  - 7) Menaati Peraturan, Orang yang berminat terhadap pelajaran dalam dirinya akan terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kuat untuk mematuhi dan menaati peraturan-peraturan yang telah ditetapkan karena ia mengetahui konsekuensinya. Sehingga menaati peraturan merupakan indikator yang menentukan minat seseorang.<sup>23</sup>
- c. Upaya meningkatkan minat belajar.

Para ahli mengemukakan teknik yang efisien dalam meningkatkan minat pada suatu subyek yang baru yaitu dengan menggunakan minat-minat siswa yang telah ada. Misalnya pemaparan fenomena alam gunung meletus yang menarik perhatian siswa kemudian guru mengarahkan fenomena alam tersebut pada materi pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan materi. Dalam meraih perhatian siswa dan minat siswa guru dituntut untuk mempunyai strategi-strategi pembelajaran, metode-metode pembelajaran, model-model pembelajaran, taktik pembelajaran yang inovatif, variatif, kreatif dan menarik.

Sadirman berpendapat mengenai minat belajar bisa di kembangkan dengan beberapa cara yaitu:

- 1). Membangkitkan adanya suatu kebutuhan.
- 2). Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau,
- 3). Memberikan kesempatan untuk hasil yang baik.
- 4). Menggunakan berbagai macam untuk belajar.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Syarif Hidayat dan Asroi, *Manajemen Pendidikan Subtansi dan Implementasi dalam Praktik Pendidikan di Indonesia*. (Tanggerang: Pustaka Mandiri, 2013), 89.

<sup>24</sup> Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), 94.

Sementara itu, Slameto berkeyakinan bahwa murid yang mempunyai keinginan belajar memiliki karakteristik antara lain sebagai berikut.<sup>25</sup>

- 1) Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
- 2) Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
- 3) Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diminati.
- 4) Ada keterkaitan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diminati.
- 5) Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya, dan.
- 6) Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.

### 3. Media pembelajaran audio visual *movie learning*

#### a. Pengertian *movie learning*

*Movie learning* dari asal kosa kata *movie* dalam kamus bahasa Inggris maknanya yaitu gambaran, bioskop, film atau *movie*. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), *film* merupakan *film* terbuat dari bahan *seluloid* yang digunakan dengan tujuan menempatkan citra negatif (yang akan dijadikan potret) ataupun citra positif (yang biasanya diputar di bioskop-bioskop) lakon (cerita). *Film* jika dimaknai secara sederhana yaitu sebuah cerita yang diceritakan kembali disajikan untuk *audienc* lewat serangkaian gambar-gambar yang bergerak-gerak.<sup>26</sup>

Azhar Arsyad menjelaskan bahwa *film* atau gambar *real-time* adalah gambar-gambar di dalam bingkai, di mana bingkai tersebut secara mekanis diproyeksikan melalui lensa proyektor agar layar terlihat lebih hidup. Mirip dengan *film*, video juga bisa memiliki kemampuan menggambarkan objek yang dapat bergerak-

<sup>25</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 53.

<sup>26</sup> Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Ciputat: Gaung Persada Press, 2008), 36

gerak beriringan dengan suara yang sesuai.<sup>27</sup> Sedangkan *learning* sendiri artinya pengetahuan atau pembelajaran.

Melihat beberapa pengertian *Movie Learning* diatas dapat disimpulkan *Movie Learning* merupakan sebuah strategi dalam proses belajar dalam usaha mewujudkan pembelajaran yang berkesan dan efisien dengan teknik mengkaitkan materi pembelajaran dengan tanyangan film atau *movie* strategi ini dianggap memiliki suatu kekuatan emosi dan terciptanya pembelajaran yang menyenangkan.

b. Fungsi dan Tujuan *Movie Learning*

Media pembelajaran mempunyai banyak fungsi antara lain sebagai sumber belajar. Adapun *Movie Learning* adalah salah satu cara edukasi dengan pemanfaatan untuk keperluan pendidikan yang memiliki tujuan-tujuan. Hal tersebut berkaitan dengan 3 hal yakni media sebagai sumber belajar, fungsi manipulasi dan juga fungsi semantif. berhubungan dengan media pembelajaran sebagai sumber dari belajar dengan film secara teknis media pembelajaran adalah sumber belajar film dan media pembelajaran sebagai sarana sumber belajar. Sumber belajar mengandung arti inisiatif, yaitu sebagai penyaluran, penghubung, penyampai, dan masih banyak lagi. Hubungan antara *film* dengan fungsi semantiknya yaitu sebagai keahlian media untuk menambahkan kosa kata (tanda linguistik) pada makna atau makna (linguistik) yang benar-benar dipahami siswa. Keterkaitan *film* dengan fungsi *semantic* sebagai media yaitu kecakapan. Hubungan film dengan fungsi manipulatif dengan dasarraan pada karakteristik umum yang melekat yang dimilkinya sesuai yang telah dipaparkan, dariciri-ciri ini, media memilki 2 kemampuan, yakni dapat mengatasi batas-batas ruang serta waktu serta mengatasi keterbatasan inderawi.<sup>28</sup>

Melihat penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan tujuan penerapan strategi pembelajaran *Movie*

<sup>27</sup> [http://griyadownload.blogspot.com/2020/08/film\\_atau\\_movie-sebagai-media-pembelajaran.html](http://griyadownload.blogspot.com/2020/08/film_atau_movie-sebagai-media-pembelajaran.html) dikutip pada 25 Agustus 2020 17.00 WIB

<sup>28</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 246-248.

*Learning* yakni memudahkan guru dalam menyampaikan materi serta efisiensi waktu pembelajaran.

#### 4. Pembelajaran IPS SMP/MTs

##### a. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilihat dari jenjang pendidikan dasar dan menengah pembelajarannya menitik beratkan pada materi mengenai hubungan antar manusia dan proses membantu mengembangkan kemampuan untuk hubungan tersebut.<sup>29</sup> Henni Endayani dalam jurnalnya mengutip keterangan dari Paul Mathis didalam karyanya "*The Teacher Handbook for studies*", memberi argumen mengenai IPS sebagai: "*the study of man in the past, present future. Sosial studies emerges as a subject of prime importance fot study in school*". Yang maksudnya *studi* sosial merupakan salah satu pelajaran di sekolah yang mempelajari mengenai manusia yang hidup pada dahulu, masa kini, serta masa yang akan datang.<sup>30</sup>

Pembelajaran IPS di Indonesia di sekolah diberikan dengan keinginan untuk menyiapkan siswa sebagai masyarakat yang baik dengan landasam pancasila dan UUD 1945, serta menfokuskan pada kemajuan pribadi yang bisa mempelajari problematika yang berada dimasyarakat maupun alam yag meliputi hubungan sesama manusia, dengan lingkunganya baik secara personal ataupun psisi sebagai masyarakat, tetapi juga mampu mempunyai kemampuan berfikir, inovatis dan kreatif serta menjunjung nila-nilai budaya yang menjadi jati diri bangsa .<sup>31</sup>

Ilmu-ilmu sosial yang kembangkan di Indonesia dalam *social stidies* antara lain seperti ilmu sejarah, geografi, ekonomi, politik, sosiologi dan pendidikan kewarganegaraan. Sedangkan ilmu-ilmu sosial yang dikembangkan dalam *social studies* di Amerika Serikat

---

<sup>29</sup> Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Pati ; Stain Kudus Press, 2015), 4.

<sup>30</sup> Henni Handayani, *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*, Jurnal Progam Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FITK UIN SU Medan-Vol, No 1 Januari-Juni 2017 dikutip dalam Robert Barr, et. Al. *Konsep Dasar Studi Sosial*. ( Bandung: Sinar Baru), 193

<sup>31</sup> Abdul Karim, *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Pati ; Stain Kudus Press, 2015), 50.

(AS) lebih variatif di bandingkan dengan ilmu sosial yang dikembangkan di Indonesia yakni meliputi ilmu sosiologi, arkeologi, ekonomi, sejarah, geografi, filsafat, politik psikologi dan masih banyak lagi.<sup>32</sup>

- b. Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) Tingkat SMP/MTs Sederajat.

Tingkat SMP/MTs sederajat IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diambil siswa.<sup>33</sup> Menurut Sapriya IPS dalam kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana tertuang dalam Pasal 37 Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 yang mengatur bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah adalah wajib. Mata pelajaran IPS tingkat SMP sederajat disebut IPS terpadu dengan alasan komprehensif karena memadukan mata pelajaran sejarah, geografi, ekonomi dan ilmu sosial lainnya.

- c. Tujuan Pembelajaran IPS tingkat SMP/MTs

Fenton menjelaskan tujuan pembelajaran IPS yaitu menumbuhkan kemampuan peserta didik untuk menjadi warga negara yang berprestasi, menumbuhkan kemampuan berfikir peserta didik dan kemampuan mewarisi budaya bangsa. Dalam kesempatan yang sama, aSoemantri menyampaikan bahwa pendidikan sosial ditingkat sekolah dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Pendidikan sosial yang mengedepankan nilai-nilai kewarganegaraan, ideologi bangsa, dan beragama.
- 2) Pendidikan IPS yang menekankan pada isi dan metode berfikir para ilmuan sosial.
- 3) Edukasi sosial yang menekankan pada inkuiri dan reflektif.
- 4) Pendidikan sosial dengan memanfaatkan poin 1, 2, 3.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Henni Endayani. *Pengembangan Materi Ajar Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jurnal Progam Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FTIK UIN SU Medan-Vol.1, No1, Januari – Juni 2017

<sup>33</sup> Sapriya. *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), 7-12.

<sup>34</sup> Supardi, dkk. *Pengembangan media pembelajaran IPS Terpadu Berbasis Audio Visual*. Jurnal Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial UNY. JIPSINDO No. 1, Volume 2, Maret 2015.

Hartono dan Arnicun Aziz menjelaskan bahwa pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk membentuk pengetahuan dan keterampilan intelektual siswa.<sup>35</sup> Selain itu Clark dalam bukunya “*Social Studies in Secondary School*”. *A Hand Book*, menunjukkan bahwa fokus IPS adalah untuk memahami lingkungan sosialnya, perkembangan individu dan semua aktivitas serta interaksi. Berharap peserta didik menjadi anggota yang produktif, berperan serta dalam komunitas yang dimilikinya, memiliki rasa tanggung jawab, saling membantu, serta mampu mengembangkan nilai dan gagasan dari masyarakat.

Tujuan lain dari pembelajaran IPS adalah agar siswa yang masih kurang dewasa dapat menjadi lebih dewasa dengan artian tidak bergantung pada orang lain, siswa dapat mandiri dan dapat hidup di lingkungan dengan memperhatikan norma-norma lingkungan setempat, selain itu ada tujuan lain juga yaitu untuk menumbuhkan potensi siswa agar peka terhadap masalah pribadi maupun sosial yang terjadi di masyarakat.<sup>36</sup>

## B. Penelitian terdahulu

Ada sebagian tulisan ilmiah dari riset-riset terdahulu yang relevan memiliki kesamaan dan hubungan dengan pembahasan atau penelitian mengenai penerapan media pembelajaran audio visual *Movie Learning*. Dengan upaya peneliti menelusuri serta memperperdalam mengenai hasil riset-riset yang sudah pernah dilaksanakan menjadi salah satu alat pertimbangan membandingkan, sebagai pengarah dalam pembuatan tulisan ini. adapun risit-riset tersebut antara lain:

1. Riset yang telah dilakukan oleh Mochammad Iqbal, dengan judul (*Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMS An-Najjah Rumpin-Bogor*).

Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode kuantitatif membahas tentang sejarah dengan materi Revolusi Amerika, Revolusi Rusia, Revolusi Perancis. Disini peneliti

---

<sup>35</sup> Hartomo dan Arnicun Aziz, *Ilmu Sosial Dasar*. (Jakarta: Bumi Aksara), 3.

<sup>36</sup> Robert Barr, et. Al. *Konsep Dasar Studi Sosial*. (Bandung: Sinar Baru 1987), 193.

berusaha mencari cara untuk meningkatkan hasil belajar sejarah melalui penggunaan media audio visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa kelas XI IPS SMA An-Najjah Rumpin Bogor mengalami peningkatan hasil belajar IPS pada setiap siklusnya. Terlihat bahwa nilai rata-rata tes siswa pada siklus I adalah 52,90 dan ketuntasannya adalah 12,90 % terdapat 27 siswa dengan nilai lebih rendah dari KKM yaitu 70. Pada siklus II terjadi kenaikan nilai rata-rata menjadi 64,19 dan presentase ketuntasan menjadi 32,26%. Hanya 10 siswa yang mencapai nilai ketuntasan. Pada saat yang sama, nilai rata-rata siswa pada post test meningkat menjadi 85,32 dengan presentase 100%.<sup>37</sup>

2. Riset ini dilakukan oleh Litia Ristianti Skripsi yang berjudul penelitian “(Penerapan Media Audio. Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas VII MTs Paradigma Palembang)”.

Riset ini menggunakan pendekatan kuantitatif di kelas VII MTs Paradigma Palembang, dengan jumlah siswa 28 anak yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Setelah menerapkan video bertema SKI, siswa sangat tertarik untuk belajar. 12 siswa (42,86) tertarik pada kategori ini, yang membuktikan hal ini. 10 siswa (35,71%) berminat belajar dalam kategori sedang, dan 6 siswa (21,43%) berminat belajar dalam kategori rendah.<sup>38</sup>

3. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahurohmah Hikmasari Riset dengan judul (Peran Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas PAI III SD Muhammadiyah Cepitsari Cangkringan).

Penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dalam pelaksanaannya penelitian ini meneliti mengenai keefektifan dari penerapan media pembelajaran.

---

<sup>37</sup> Mochammad Iqbal (NIM : 108015000099) *Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS di SMS An-Najjah Rumpin-Bogor*, Skripsi, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah, Jakarta 2013

<sup>38</sup> Litia Ristianti (NIM : 1320157) *Penerapan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelas VII MTs Paradigma Palembang*, Skripsi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Patah Palembang. 2019

Media pembelajaran audio visual sebagai upaya peningkatan minat belajar PAI sangat efektif . berdasarkan hasil dari 100% responden menyatakan puas dengan program vidio yang ditayangkan guru. Media vidio dapat menarik minat siswa untuk belajar PAI dengan proporsi senang sebesar 42,85 proporsi senang sebesar 57,14% dan proporsi tidak senang sebesar 0%.<sup>39</sup>

Posisi peneliti dalam penelitian penerapan atau pemanfaatan media *Movie Learning* dalam upaya manaikan minat untuk belajar siswa kelas VII pembelajaran IPS yaitu sebagai peneliti atau partisipan, ataupun pengamat, keseluruhan yang kedatangan peneliti diketahui oleh pemberi informasi dan juga lembaga yang akan diteliti. Inti kesimpulan dari riset ini yaitu mengamati bagaimana proses penerapan media pembelajaran audio visual serta meneliti mengenai peningkatan minat belajar siswa belajar IPS setelah pemanfaatan media pembelajaran. Berbeda penelitian Mochamad iqbal yang meneliti mengenai pengaruh pemanfatan media untuk mengajar pada mata pelajaran sejarah, penelietian oleh Miftahurohmah Hikmasari meneliti tentang peran media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PAI kelas 11 sedangkan Litia Ristianti meneliti mengenai penerapan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran SKI, namun terdapat persamaan dari penelitian diatas yaitu sama-sama memanfaatkan media pembelajaran audio visual.

### C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran IPS yang menerapkan model, pembelajaran klasik seperti ceramah dan lain sebagainya, secara terus menerus peneliti anggap bersifat begitu-begitu saja, tidak menarik, berdampak dengan siswa yang mudah mengantuk dan kurang ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran, siswa malas bertanya, dan malas memperhatikan keterangan dari guru. Dengan itu harus ada perubahan dalam segi perubahan metode maupun media belajar supaya menciptakan pembelajaran yang menyenangkan serta meminimalisir kemalasan siswa saat

---

<sup>39</sup> Miftahurohmah Hikmasari (NIM : 12410241) Skripsi yang berjudul *Peran Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas PAI III SD Muhammadiyah Cepitsari Cangkringan*. Skripsi. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo. 2016

mengikuti pembelajaran dengan memanfaatkan media belajar audio visual *movie learning*.

Penerapan media pembelajaran audio visual *Movie Learning*. media pembelajaran ini dipilih karna dianggap lebih efektif membuat siswa senang serta berkeinginan tinggi untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan siswa akan lebih antusias dan semangat untuk mempelajari materi melalui perantara media audio visual baik itu film ataupun yang lainnya. Berdasarkan uraian diatas, adapun kerangka berpikir dalam kajian riset ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2.1 Kerangka Berfikir**

