

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Belajar

Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah dipelajari. Definisi belajar dapat juga diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih.

Belajar merupakan sesuatu yang berproses dan merupakan unsur yang fundamental dalam masing-masing tingkatan pendidikan. Pengertian belajar menurut Burton dalam bukunya yang berjudul *The Guidance Of Learning Activities*, seperti yang dikutip oleh (Aunurrahman, 2009) adalah perubahan tingkah laku yang terjadi pada diri individu dan antara individu dengan lingkungan sehingga mereka mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut H.C Witherington dalam buku *Educational Psychology* mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan di dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru dari reaksi berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepribadian.

Banyak ahli mengemukakan mengenai belajar. pandangan dari beberapa ahli tentang belajar dalam Syaiful Bahri Djamarah (2002:12-13), yakni sebagai berikut :

- a. Menurut James O Whittaker, merumuskan belajar sebagai proses Dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- b. Menurut Cronbach adalah *Learning is shown by change in behavior as a result of experience*. belajar adalah suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman
- c. Menurut Howard L Kingskey adalah *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.
- d. Menurut slameto belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dari beberapa definisi para ahli di atas, belajar merupakan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya.

Dari penjelasan diatas, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku. Menurut (Slameto, 2003:3-5) menyatakan bahwa ciri – ciri perubahan tingkah laku yakni sebagai berikut :

- a. Perubahan terjadi secara sadar, ini berarti seorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang – kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan pada dirinya

- b. Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis, satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.
- c. Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif, dalam proses belajar perubahan – perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha kita sendiri atau orang yang bersangkutan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat belajar dapat diartikan sebagai proses berkesinambungan yang dijalankan oleh individu secara konstan untuk memperoleh dan meningkatkan pengetahuan yang melibatkan adanya perubahan tingkah laku.

2.2 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan faktor yang penting dalam pendidikan, secara umum hasil belajar diartikan sebagai perwujudan nilai yang diperoleh siswa melalui proses pembelajaran. Menurut (Sudjana, 2011:22) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Menurut (Hamalik, 2014:30) hasil belajar merupakan suatu bukti bahwa seorang telah belajar, yang dilihat dari perubahan tingkah laku pada orang tersebut dari tidak tau menjadi tau, dan tidak mengerti menjadi mengerti.

Menurut (Susanto, 2015:5) menyatakan bahwa hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melalui kegiatan belajar. karena

belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran guru akan menetapkan tujuan belajar. peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan – tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar, menurut (Slameto, 2003:54-60) faktor - faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor *intern* dan faktor *ekstern*. Faktor *intern* adalah faktor yang ada di dalam individu yang sedang belajar, yaitu faktor jamaniah yang meliputi kesehatan, cacat tubuh, kemudian faktor psikologis yang meliputi inteligensi, perhatian, minat, bakat, kesiapan, kelelahan. Sedangkan faktor *ekstern* adalah faktor yang ada di luar individu yaitu faktor keluarga yang meliputi cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga dan suasana rumah, kemudian faktor sekolah yang meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, yang terakhir adalah faktor masyarakat yang meliputi teman bergaul dan kegiatan siswa dalam masyarakat.

2.3 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Djamarah, 2020:121). Sedangkan menurut (Ashar, 2021) media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong siswa pada

kondisional tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran juga dapat digunakan untuk membantu merangsang minat siswa dalam melakukan kegiatan belajar, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung unsur intruksional untuk merangsang siswa untuk belajar, sehingga efektifitas dan tujuan belajar dan pembelajaran akan tercapai. Maka terdapat beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut (Muali, 2018:9-10) sebagai berikut :

- a. Sesuai dengan tujuan media pembelajaran. Media harus dipilih berdasarkan tujuan intruksional yang dimana akan lebih baik jika diselaraskan menurut kemampuan dan kebutuhan siswa dalam mendalami isi materi.
- b. Praktis, luwes, dan bertahan. Media pembelajaran yang simple dan mudah dalam penggunaan, harga terjangkau dan dapat bertahan lama serta dapat digunakan secara terus menerus yang patut menjadi salah satu pertimbangan dalam memilih media pembelajaran.
- c. Mampu dan terampil dalam menggunakannya. Apapun media yang dipilih guru harus mampu menggunakan media tersebut. Nilai dan manfaat media pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.
- d. Keadaan peserta didik. Kriteria pemilihan media yang baik adalah disesuaikan dengan keadaan peserta didik, baik keadaan psikologis, filosofis maupun sosiologis anak, sebab media yang tidak sesuai dengan keadaan anak didik akan membantu banyak dalam memahami materi pembelajaran.

- e. Ketersediaan. Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat di gunakan jika tidak tersedia.

2.4 Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Dalam kegiatan belajar mengajar ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran, salah satunya yaitu media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan membuat pembelajaran menjadi lebih efektif. Dengan media pembelajaran, guru dapat menciptakan berbagai situasi kelas yang diinginkan, menentukan metode pembelajaran yang akan diterapkan dalam berbagai situasi yang berlainan dan menciptakan suasana belajar yang kondusif diantara siswa. Sesuatu yang tidak bisa dihadapkan atau dimunculkan di kelas, dengan adanya media pembelajaran maka semuanya itu bukan menjadi suatu permasalahan lagi, karena dengan media pembelajaran yang sesuai maka kesemuanya itu dapat di hadirkan di depan siswa secara jelas. Dengan demikian konsep-konsep atau gambaran yang masih bersifat tidak jelas akan menjadi lebih jelas, mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa.

2.5 Video interaktif

Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya (Prastowo, 2014:370). Pengertian lain dijelaskan oleh (Niswa, 2012:3), bahwa: Video interaktif berisi tuntunan praktis secara tepat sasaran, disajikan lewat presentasi audio visual (gambar dan suara) yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami dan dikemas dalam program autorun, sehingga dengan cd interaktif siswa dapat belajar secara mandiri setiap saat dan akan sangat menunjang bagi pendalaman materi.

Dalam video interaktif, terjadi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dengan media itu sendiri. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang disampaikan oleh (Yasa, dkk., 2017:201), bahwa suatu media dikatakan interaktif apabila terjadi keterlibatan antara peserta didik dengan media tersebut, sehingga peserta didik tidak hanya sekedar melihat atau mendengarkan materi di dalam media tersebut saja.

Salah satu komponen penting yang harus ada di dalam video interaktif adalah perangkat komputer. Komputer digunakan secara terintegrasi di dalam pembelajaran. Dengan demikian, akan terjadi interaksi antara pengguna dengan komputer tersebut. Dalam hal ini, komputer berperan sebagai media yang dapat membantu guru di dalam menjelaskan materi pembelajaran (Priyanto, 2009:3). Selain itu, komputer juga digunakan sebagai pembuat program aplikasi untuk video

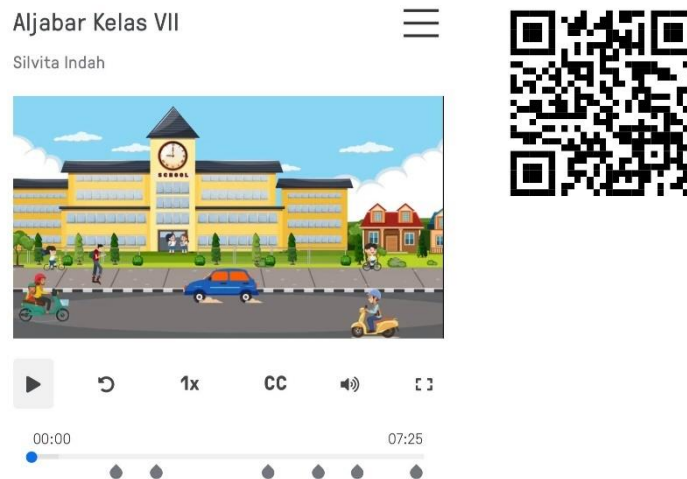
yang sedang dikembangkan, sekaligus sebagai alat untuk menayangkan hasil akhir video yang telah dibuat

Keunggulan video pembelajaran interaktif menurut (Hardianti & Asri, 2017:126) adalah dapat memberikan model yang lebih realistis kepada siswa sehingga siswa dapat berperan aktif dalam pembelajaran. Sedangkan menurut Aqib dalam (Hardianti & Asri, 2017:126), kelebihan video pembelajaran interaktif adalah: 1) pembelajaran lebih jelas dan menarik; 2) proses belajar lebih interaktif; 3) efisiensi waktu dan tenaga; 4) meningkatkan kualitas hasil belajar; 5) belajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja; 6) menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar; 7) meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan menurut Rusman dalam (Hardianti & Asri, 2017:126) yaitu: 1) video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa; 2) video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses; 3) mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan; serta 4) memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Penggunaan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan menurut Kustandi dan Sutjipto dalam (Hardianti & Asri, 2017:126), diantaranya: 1) pengadaan media memerlukan biaya yang sangat mahal dan waktu yang banyak; 2) pada saat pemutaran video gambar dan suara akan berjalan terus; 3) tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang disampaikan melalui media video pembelajaran interaktif. Pembuatan video

interaktif ini menggunakan aplikasi canva, capcut dan juga Eddpuzzle untuk menampilkan sebuah pertanyaan.



Gambar 2.1 video interaktif

2.6 Pembelajaran langsung

Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*) merupakan salah satu model pengajaran yang dirancang khusus untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang terstruktur dengan baik dan dapat dipelajari selangkah demi selangkah (Sofan Amri & Iif Khoirul Ahmadi, 2010:39).

Model pembelajaran langsung dapat diterapkan dibidang studi apapun, namun model ini paling sesuai untuk mata pelajaran yang berorientasi pada penampilan atau kinerja seperti menulis, membaca, matematika, music, dan pendidikan jasmani. Pembelajaran langsung juga cocok untuk mengajarkan komponen-komponen keterampilan dari mata pelajaran yang lebih berorientasi pada informasi seperti sejarah dan sains. Apabila informasi atau keterampilan yang

akan diajarkan terstruktur dengan baik dan dapat diajarkan selangkah demi selangkah, model pembelajaran langsung sangat cocok untuk digunakan.

Menurut Fathurrahman (2015: 170) Model pembelajaran langsung memiliki lima fase sangat penting. Kelima fase dalam pengajaran langsung yaitu sebagai berikut:

Tabel 2.1 Fase Model Pembelajaran Langsung

Fase	Peran Guru
Fase 1, menyampaikan tujuan serta mempersiapkan siswa	Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, informasi latar belakang pada pelajaran, pentingnya dalam Pelajaran, dan mempersiapkan peserta didik untuk belajar
Fase 2, mendemonstrasikan pengetahuan serta keterampilan	Guru mendemonstrasikan dengan cara yang benar, ataupun menyajikan informasi dengan tahap demi tahap
Fase 3, membimbing pelatihan	Guru merencanakan serta memberikan bimbingan pada pelatihan awal
Fase 4, mengecek pemahaman serta memberikan umpan balik	Mengecek apakah peserta didik sudah berhasil dalam melakukan tugas dengan baik dan memberikan umpan balik
Fase 5, memberi kesempatan untuk pelatihan lanjutan serta penerapan	Guru memberi kesempatan untuk melaksanakan pelatihan lanjutan, dengan perhatian khusus pada penerapan situasi yang lebih kompleks di kehidupan sehari - hari

2.7 Materi Aljabar

Materi aljabar merupakan materi yang diajarkan pada siswa kelas VII tingkat SMP. Dikutip dari buku *Pintar Matematika SMP Untuk Kelas 1, 2, dan 3* karya Joko Untoro, (Wahyu Media) dijelaskan bahwa pengertian aljabar adalah bentuk persamaan yang terdiri dari variabel (peubah) dan konstanta yang dihubungkan dengan tanda operasi hitung serta tidak menggunakan tanda sama dengan. Aljabar juga memiliki unsur – unsur didalamnya yaitu :

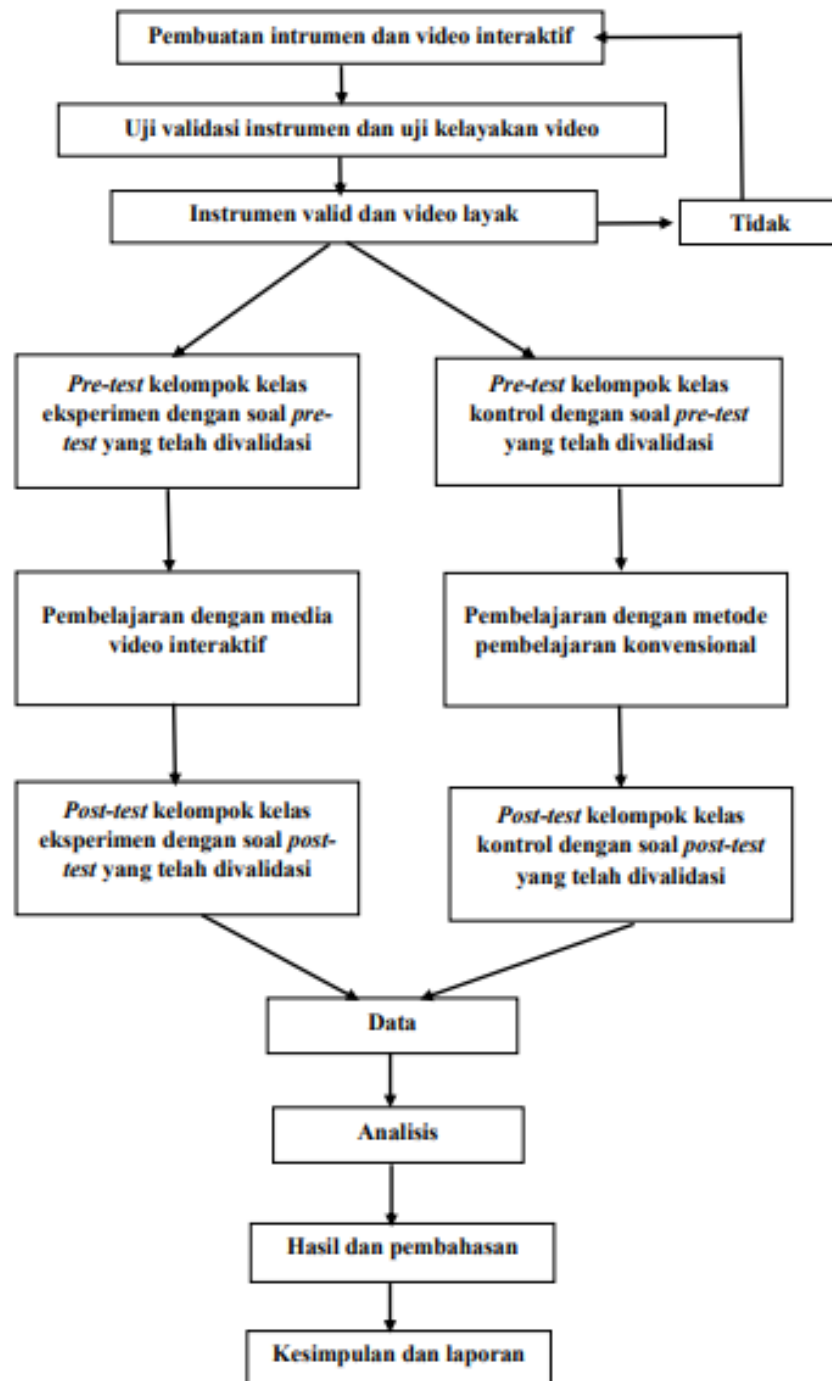
1. Bentuk aljabar memiliki unsur-unsur yaitu variabel, koefisien, konstanta, dan suku. Variabel adalah lambang pengganti suatu bilangan yang belum diketahui nilainya dengan jelas. Variabel disebut juga peubah. Variabel biasanya dilambangkan dengan huruf kecil a, b, c, ...z.
2. Koefisien adalah bilangan yang memiliki variabel pada bentuk aljabar.
3. Konstanta adalah suatu bentuk aljabar yang berupa bilangan dan tidak memuat variabel.
4. Suku adalah variabel beserta koefisiennya atau konstanta pada bentuk aljabar yang dipisahkan oleh operasi jumlah atau selisih. Berdasarkan jumlah sukunya, suku dibedakan menjadi 4 yaitu monomial (suku satu), binomial (suku dua), trinomial (suku tiga), dan polinomial (suku banyak).

2.8 Kerangka Berpikir

Berdasarkan pengamatan di SMPN 50 Surabaya, pembelajaran yang masih berpusat pada guru menyebabkan peran siswa menjadi pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru dan mengerjakan latihan soal tanpa berpartisipasi aktif dengan bertanya. Maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa peneliti merencanakan penggunaan media pembelajaran video interaktif yang bertujuan untuk memudahkan membuat siswa aktif dan memahami materi aljabar.

Dengan dasar tersebut, peneliti membuat sebuah kerangka berpikir untuk meniai pengaruh media video interaktif terhadap hasil belajar siswa. Bagan

kerangka berpikir tersebut akan merangkum Langkah – Langkah yang digunakan untuk penelitian



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.9 Penelitian Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Doni Gunawan yang berjudul “Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media interaktif terhadap hasil belajar kognitif. Hasil penelitian uji hipotesis hasil belajar kognitif siswa terdapat pengaruh hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Mayangsari Nikmatur Rahmi dkk. Yang berjudul “Pengaruh Video Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar PAI Siswa SMP Sepuluh November Sidoarjo” hasilnya menunjukkan bahwa uji signifikan data sebelum dan sesudah menggunakan media video pembelajaran berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Udi Budi Harsiwi dkk. Yang berjudul “Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar” dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa Secara umum model pembelajaran melalui media pembelajaran interaktif (video swf) dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa. Dan Siswa memberikan respon positif terhadap implementasi model pembelajaran interaktif.

2.10 Hipotesis

Berdasarkan permasalahan dan kajian teori diatas maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat pengaruh media pembelajaran video interaktif terhadap hasil belajar dalam pembelajaran matematika materi peluang pada siswa kelas VII SMPN 50 Surabaya.