

BAB II

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Teori

Penulis mendeskripsikan kajian teori yang akan ditulis secara sistematis berdasarkan sumber atau referensi yang berkaitan dengan pengaruh media pembelajaran Infografis dalam pembelajaran sejarah terhadap minat belajar

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman, (2014: 8) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari penirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga sehingga proses belajar terjadi. Media sebagai sumber belajar dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan peserta didik.

Romiszowsky (1988) menyatakan bahwa media adalah suatu yang berfungsi sebagai pembawa pesan yang disampaikan oleh sumber misalnya Manusia atau sumber lain kepada penerima pesan dalam hal ini adalah siswa. Media adalah salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi.

Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan sebagai tempat menyampaikan pesan berupa materi atau bahan ajar kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berguna

untuk membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran yang dirasa sulit dijelaskan secara verbal. Media merupakan salah satu komponen pembelajaran bukan sekadar alat bantu pendidikan melainkan bagian integral dari pembelajaran.

2.1.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Andryani (2017: 21) ada beberapa jenis media pembelajaran adalah bahwa media mengandung dan membawa pesan atau informasi kepada penerima yaitu siswa. Berikut ini akan diuraikan jenis-jenis media pembelajaran. Pertama, media auditif merupakan media yang digunakan dalam mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette recorder, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran. Kedua, media visual merupakan salah satu media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau 23 lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun. Ketiga, audio-visual merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar, jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu auditif dan visual. Karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dibagi menjadi dua bagian diantaranya audiovisual diam dan audiovisual gerak.

2.1.1.3 Fungsi Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran adalah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima informasi. Ibrahim dalam Azhar Arsyad pentingnya media pembelajaran yaitu media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Kemudian media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut (Prihatin, 2008:50-51), 1). Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut. 2). Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar. 3). Fungsi afektif, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap terhadap materi pelajaran dan orang lain. 4). Fungsi kompensatoris, mengakomodasikan siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal. 5). Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik. 6). Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran.

2.1.2 Peta

2.1.2.1 Pengertian Peta

Peta merupakan terjemahan bahasa Inggris *Map* yang artinya peta. *Map* itu sendiri berasal dari kata *mappa* yang dalam bahasa Yunani diartikan

sebagai kain penutup atau taplak. Ilmu yang mempelajari peta dinamakan kartografi, sedangkan orang yang ahli dalam bidang perpetaan dinamakan kartograaf. Menurut *Multilingual Dictionary of technical Tecgnical Terms in Cartography*, peta didefinisikan sebagai “suatu gambaran dari kelompokan konkret atau abstrak yang di pilih pada atau dalam hubungannya dengan permukaan bumi atau suatu benda langit, biasanya berskala dan digambarkan pada medium yang datar” (Boss, 1977: 2) Secara singkat Muehrcke (1978:2) mengatakan bahwa suatu peta adalah setiap gambaran geografis dari lingkungan. (Robinson, 1978) menunjukan beberapa batasan yang penting tentang peta sebagai berikut:

- a. Penggambaran peta adalah sistematis' secara dimensional
- b. Peta hanya dapat memperlihatkan suatu fenomena geografis yang terpilih dan telah dilakukan penyederhanaan atau generalisasi.

Dengan demikian, Peta biasanya dibuat pada permukaan yang datar karena berbagai pertimbangan biasanya dilakukan pada medium yang datar, dengan memperhatikan skala.

Peta merupakan gambaran dari kenampakan yang konkret dan ataupun abstrak. Kenampakan tersebut merupakan fenomena geografis yang sengaja dipilih dan digeneralisir. Fenomena geografis tersebut terdapat pada atau mempunyai hubungan dengan permukaan bumi atau suatu benda langit.

2.1.2.2 Jenis-jenis peta

Terdapat beberapa jenis peta yang digunakan dalam pembelajaran yaitu:

a. Peta Foto (Photo Map)

Peta foto merupakan peta yang menggambarkan bayangan bumi dari hasil fotografis dan hasil pengambilan gambar dari udara. Dengan kata lain, peta foto merupakan peta yang dihasilkan dari mozaik foto udara atau ortofoto yang dilengkapi garis kontur, Nama, dan legenda.

b. Peta Garis (Line Map)

Peta garis merupakan peta yang menggambarkan bentuk bumi dalam bentuk garis atau berupa grafis, atau lebih singkatnya, peta yang menyajikan detail alam dan buatan manusia dalam bentuk titik, garis, dan luasan.

c. Peta digital

Peta digital adalah peta yang dibuat dan tersimpan dalam media komputer, baik nomor titik maupun koordinat horizontal dan vertikal pada peta tersebut.

2.1.2.3 Fungsi dan Manfaat Peta

Peta apapun jenisnya, masing-masing mempunyai manfaat, antara lain:

Penunjuk arah, letak, luas, jarak, dan bentuk permukaan bumi;

- a. Alat informasi, informasi dapat diketahui melalui simbol-simbol dalam peta;
- b. Alat pembelajaran, dalam hal ini peta dimasukkan dalam beberapa mata pelajaran seperti sejarah, geografi dan sebagainya;

- c. Peta dapat digunakan untuk menjelaskan kondisi lingkungan suatu tempat, dengan peta dapat diketahui suatu wilayah berada di daerah tropis, daerah kutub, atau daerah sedang;
- d. Melalui peta tematik kita dapat memperoleh data, misalnya melalui peta kita dapat mengetahui tentang kepadatan penduduk suatu daerah;
- e. Melalui peta orang dapat memperkirakan kemungkinan usaha yang dilakukan

2.1.3 Minat Belajar

2.1.3.1 Pengertian Minat Belajar

Minat belajar adalah perhatian atau kecenderungan hati seseorang terhadap lingkungannya sebagai upaya meningkatkan kualitas hidupnya. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Setiap siswa tentunya memiliki minat pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada di sekolahnya. Minat belajar menjadi hal yang penting bagi siswa agar mau melakukan aktivitas dalam pembelajaran. Minat belajar terdiri dari suku kata yaitu minat dan belajar. Menurut (Djaali, 2013: 22) minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Belajar adalah sesuatu yang terjadi secara alami untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan dengan melalui kegiatan belajar mengajar (Pritchard, 2014: 1).

2.1.3.2 Indikator Minat Belajar

WS Wingkel (1990: 105) mengatakan bahwa indikator minat belajar meliputi perasaan senang mengikuti pelajaran, memperhatikan pelajaran, senang membaca, suka bertanya mempunyai catatan pelajaran, rajin menghafal, disiplin saat belajar, suka mencari bahan ajar bersemangat selama pelajaran senang mengerjakan tugas. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa indikator minat belajar dapat meliputi.

- a. Perasaan Senang Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka pada mata pelajaran tertentu sama sekali tidak ada perasaan terpaksa untuk mempelajari mata pelajaran tertentu.
- b. Perhatian dalam Belajar Seseorang yang memiliki minat pada sesuatu objek maka dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut. Begitupun seorang siswa jika ia memiliki minat terhadap mata pelajaran tertentu maka ia akan dengan sendirinya memperhatikan pelajaran tersebut. Contohnya mendengarkan penjelasan dari guru dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorongan siswa terhadap ketertarikan pada suatu benda, orang dan lain-lain. Contohnya antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dan lain-lain.
- d. Keterlibatan Siswa Minat seseorang terhadap sesuatu obyek dapat dilihat dari keterlibatannya dalam kegiatan obyek tersebut. Dalam hal belajar Ketika siswa memiliki minat belajar maka ia akan ikut aktif terlibat

dalam pelajaran tersebut misalkan aktif bertanya, memberikan pandangan dan yang lainnya.

2.1.3.3 Teori Behaviorisme

Behaviorisme yaitu salah satu aliran psikologi yang meyakini bahwa untuk mengkaji perilaku individu harus dilakukan terhadap setiap aktivitas individu yang dapat diamati, bukan pada peristiwa hipotetis yang terjadi dalam diri individu. Oleh karena itu, penganut aliran behaviorisme menolak keras adanya aspek-aspek kesadaran atau mentalitas dalam individu. Pandangan ini sebetulnya sudah berlangsung lama sejak jaman Yunani Kuno, ketika psikologi masih dianggap bagian dari kajian filsafat. Namun kelahiran behaviorisme sebagai aliran psikologi formal diawali oleh J.B. Watson pada tahun 1913 yang menganggap psikologi sebagai bagian dari ilmu kealaman yang eksperimental dan obyektif, oleh sebab itu psikologi harus menggunakan metode empiris, seperti: observasi, conditioning, testing, dan verbal reports. John A. Laska dalam (Knight, 1982) pendidikan dikatakan sebagai sebuah usaha yang terencana oleh pelajar atau oleh orang lain untuk mengontrol (memberi panduan, mengarahkan, atau mempengaruhi atau mengatur) suatu situasi belajar untuk mencapai tujuannya. Pendidikan dilihat dari sudut pandang ini tidak terbatas di sekolah, kurikulum atau metode sekolah yang tradisional. Pendidikan dapat dipandang sebagai suatu proses belajar seumur hidup yang dilaksanakan secara terarah dan terencana. Sedangkan proses pembelajaran menurut Corey (1982) dalam Sagala (2003) adalah suatu proses dimana lingkungan

seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian karya ilmiah di perlukan adanya sumber-sumber sejarah yang relevan. Dalam penulisan proposal ini sangat penting mengkaji hasil penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan dalam segi permasalahan.

1. Tulisan yang berjudul “Penggunaan Media Peta Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Sejarah di SD Sampangan 03 Semarang” merupakan skripsi yang di tulis oleh Mursiti dari Universitas Negri Semarang. Tulisan ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Penelitian di lakukan di SD Sampangan 03 Semarang, sampel yang digunakan adalah siswa SD Sampangan 03 Semarang.

Sedangkan dalam penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama menggunakan media peta. Adapun perbedaan yaitu pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen sedangkan penelitian yang di lakukan menggunakan metode kuasi eksperimen.

2. Tulisan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Peta Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Minat Belajar IPS Murid Kelas V SDN 219 Pukiseng Kecamatan Bulupoddo Kbupaten Sinjai” merupakan sebuah skripsi yang ditulis oleh Nurul Musdalifah. Dalam skripsi tersebut bertujuan

untuk meningkatkan hasil belajar IPS murid kelas 5 yang berfokus pada penggunaan media peta yang berbasis multimedia. Dalam penelitian tersebut dapat dilihat bahwa penggunaan media peta berbasis multimedia ini bisa meningkatkan hasil belajar murid kelas 5. Jenis penelitian ini menggunakan pre-eksperimen, desain penelitian jenis one group pre test posstest design yaitu sebuah eksperimen yang dalam pelaksanaannya hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Kemudian instrument yang digunakan dalam penelitian ini berupa essay, lembar observasi, dan dokumentasi.

Relevansi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sama sama menggunakan media peta, sebagai alat yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung, bedanya dalam penelitian ini menggunakan media peta untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan media peta sebagai bentuk efektifitas pada saat pembelajaran berlangsung. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu murid SD kelas 5, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan sampel yang digunakan yaitu MA kelas 10, dengan adanya persamaan tersebut diharapkan dapat bermanfaat bagi peneliti dalam meneliti media peta dan dijadikan sumber yang mampu menunjang akan penelitian yang dilakukan.

3. Tulisan yang berjudul “Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul” merupakan sebuah skripsi yang ditulis

oleh Asma Desi Ratna Sari di Universitas Negeri Yogyakarta. Tulisan ini tentunya bertujuan agar pengembangan media peta budaya Indonesia bisa menjadikan sumber belajar yang dapat membantu pendidik dalam melakukan pembelajaran. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode yang mengadaptasi dan memodifikasi langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg and Gall. Subjek uji coba penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Rejosari, dengan tiga tahap pelaksanaan uji coba yaitu uji coba lapangan awal dengan 3 subjek, uji coba lapangan dengan 7 subjek, dan uji pelaksanaan lapangan 14 subjek. Teknik dan pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif ke data kualitatif.

Relevansi dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu sama sama menggunakan media peta yang diharapkan mampu menjadikan sumber ajar bagi pendidik ketika melakukan proses pembelajaran. Perbedaan dengan penelitian yang akan di lakukan adalah dari segi metode penelitiannya dalam metode penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang sudah pasti akan subjeknya, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode penelitian eksperimen yang subjeknya bisa diatur oleh peneliti tanpa jangkauan waktu. Diharapkan dengan adanya persamaan ini bisa dijadikan sumber bagi peneliti untuk membantu pada saat penelitian berlangsung.

2.3 Kerangka Konseptual

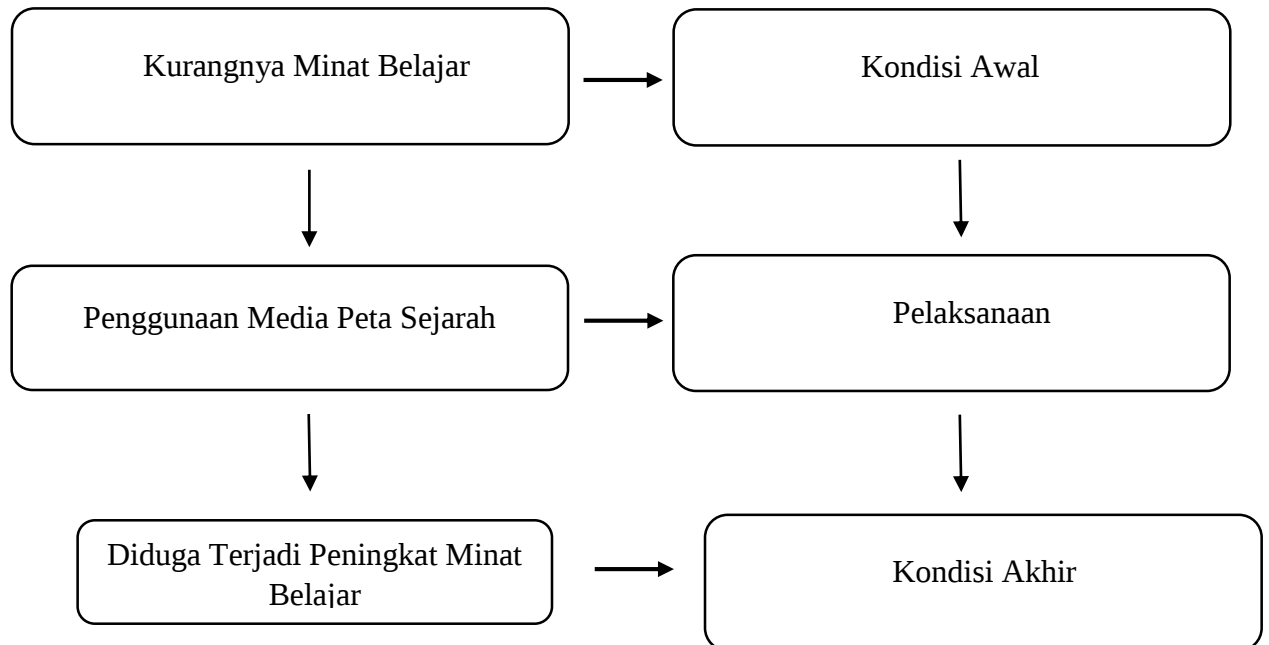
Kerangka Konseptual penelitian adalah suatu hubungan atau kaitan antara konsep satu terhadap konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti. Konsep dalam hal ini merupakan suatu abstraksi atau gambaran yang dibangun dengan menggeneralisasikan suatu pengertian. Oleh karena itu, kerangka konseptual dapat memberikan gambaran dan mengarahkan pada variabel-variabel yang akan diteliti.

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 diperoleh sedangkan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Nurdyansyah, 2019: 2-3) Dalam suatu pembelajaran membutuhkan metode, media, bahan ajar, dan guru yang profesional guna tercapainya tujuan belajar.

Pembelajaran sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah. Mata pelajaran ini sangat penting bagi siswa karena terkandung nilai-nilai seperti nasionalisme serta siswa dapat belajar apa yang terjadi dimasa lampau untuk dijadikan pelajaran dimasa sekarang maupun masa yang akan datang. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang efisien untuk meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin maju mendukung dan mempermudah guru dalam pengaplikasian media pembelajaran. Internet menjadi jalan yang mudah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran atau menggunakan apa yang sudah tersedia didalamnya. Salah satunya platform wizer.me, platform ini memberikan

kemudahan kepada guru dalam melakukan proses pembelajaran maupun penugasan.

Bagan 2.1 Pembelajaran Sejarah di SMA



2.4 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari rumusan masalah penelitian dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2015: 96).

Rifa'i Abubakar (2021: 40). Pengujian hipotesis bertujuan untuk membuktikan apakah hipotesis diterima atau ditolak. Hipotesis berfungsi sebagai kerangka kerja bagi peneliti, memberi arah kerja, dan mempermudah dalam penyusunan laporan penelitian. Adapun Hipotesis dalam penelitian ini adalah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan Media Peta terhadap minat

belajar pada mata pelajaran sejarah Bahasan Materi Prasejarah Di Kelas IPS SMA

Negeri 5 Garut Semester Ganjil Tahun Ajaran 2023/2024