

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Media Pembelajaran

2.1.1.1. Perkembangan Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman (2010, h. 7) perkembangan media pembelajaran dapat diuraikan sebagai berikut:

Pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual kurang memperhatikan aspek disain, pengembangan pembelajaran (*instruction*) produksi dan evaluasinya. Jadi, dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA).

Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari *verbalisme* yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata.

Menurut Azhar Arsyad (2013, h. 2) perkembangan media pembelajaran setelah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai berikut:

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui pada awal sejarah pendidikan, guru merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran.

Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar kemudian bertambah dengan

adanya buku. Penulisan buku dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tidak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan. Para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi siswa melalui semua indera, terutama indera pandang dan dengar. Pada saat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, usaha pengembangan sarana atau media pembelajaran sudah semakin maju yaitu ditandai dengan adanya pemanfaatan alat visual yang mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka terciptalah peralatan audio-visual pembelajaran.

2.1.1.2. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arief S. Sadiman (2010, h. 6) “Kata media berasal dari bahasa Latin "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.

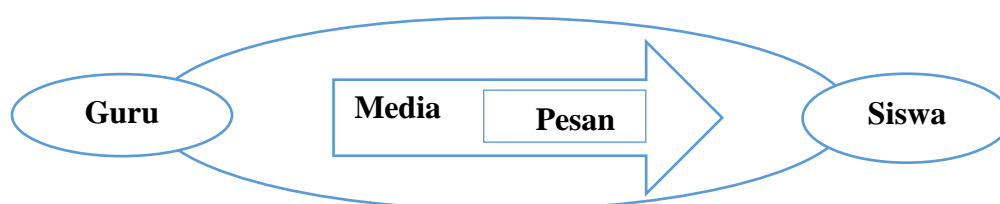
Menurut Daryanto (2015, h. 4) “Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran”. Menurut Azhar Arsyad (2013, h. 3) “Media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Secara lebih khusus media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memroses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal”.

Berdasarkan uraian di atas yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan oleh pengajar untuk menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa. Melalui media pembelajaran yang baik

guru dapat menyampaikan informasi mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

2.1.1.3. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1.
Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Daryanto, 2015, Media Pembelajaran, h. 8

Media pembelajaran harus memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa. Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga fungsi media menurut Gerlach & Ely dalam Daryanto (2015, h. 8) adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, objek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
2. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi)

sesuai keperluan. Misalnya, diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, dan dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

3. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau *audiens* yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV, video, atau radio.

Fungsi dari media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar

Arsyad (2013, h. 25) sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan siswa dapat terus terjaga dan fokus.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan siswa lebih aktif di kelas (siswa menjadi lebih partisipatif).
4. Lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat.
5. Kualitas hasil pembelajaran dapat ditingkatkan apabila terjadi sinergis dan adanya integrasi antara materi dan media yang akan disampaikan.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapanpun dan dimanapun, terutama jika media yang dirancang dapat digunakan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif, beban guru dapat sedikit dikurangi dan mengurangi kemungkinan mengulangi penjelasan yang berulang-ulang.

Menurut Nana Sudjana (2015, h. 6) fungsi media pembelajaran yaitu:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. Sumber belajar bagi siswa. Artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individu maupun kelompok

Berdasarkan uraian di atas penggunaan media dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar, meningkatkan proses dan hasil

belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan minat belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuannya.

2.1.1.4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seels dan Richey dalam Azhar Arsyad (2013, h. 31) membagi media pembelajaran dalam empat kelompok yaitu:

1. Media hasil teknologi cetak.
Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, dan representasi fotografik. Materi cetak dan visual merupakan pengembangan dan penggunaan kebanyakan materi pengajaran lainnya. Teknologi ini menghasilkan materi dalam bentuk salinan tercetak, contohnya buku teks, modul, majalah, *hand-out*, dan lain-lain.
2. Media hasil teknologi audio-visual
Media hasil teknologi audio-visual menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Contohnya proyektor film, televisi, video, dan sebagainya.
3. Media hasil teknologi berbasis komputer
Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Berbagai jenis aplikasi teknologi berbasis computer dalam pengajaran umumnya dikenal sebagai *computer-assisted instruction* (pengajaran dengan bantuan komputer).
4. Media gabungan
Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih. Contohnya: *teleconference*.

Jenis-jenis media dikelompokkan menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

Table 2.1.
Pengelompokan Media Pembelajaran

| No. | Golongan Media | Contoh dalam Pembelajaran |
|-----|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Audio | Kaset audio, siaran radio, CID, telepon |
| 2. | Cetak | Buku pelajaran, modul, brosur, <i>leaflet</i> , gambar |
| 3. | Audio cetak | Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis |
| 4. | Proyeksi visual diam | <i>Overhead</i> transparansi (OHT), film bingkai |
| 5. | Proyeksi audio visual diam | Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara. |
| 6. | Visual gerak | Film bisu |
| 7. | Audio visual gerak | Film gerak bersuara, video NCD, televisi |
| 8. | Obyek fisik | Benda nyata, model, <i>specimen</i> |
| 9. | Manusia dan lingkungan | Guru, pustakawan, laboran |
| 10. | Komputer | CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer) |

Sumber: <http://www.etunas.com/web/jenis-media-dan-karakteristiknya.htm>

Dari berbagai uraian mengenai jenis media pembelajaran pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Dari berbagai jenis media pembelajaran diatas penelitian ini akan menggunakan media pembelajaran audio-visual.

2.1.2. Media Audio Visual

2.1.2.1. Pengertian Media Audio Visual (Video)

Menurut Nana Sudjana (2015, h. 129) “Media audio visual untuk pengajaran adalah sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk suara dan

gambar yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar”.

Dale dalam Azhar Arsyad (2013, h. 27) mengemukakan bahwa “Bahan-bahan audio-visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan guru dan siswa tetap merupakan elemen paling penting dalam sistem pendidikan modern saat ini. Guru harus selalu hadir untuk menyajikan materi pelajaran dengan bantuan media apa saja agar manfaat belajar dapat terealisasi”. Menurut Arief S. Sadiman (2010, h. 74) “Media audio visual yaitu media yang menampilkan gerak dan suara sebagai pesan yang disajikan berupa fakta maupun fiktif bias bersifat edukatif maupun intruksional”.

Menurut Daryanto (2015, h. 87) “Media audio-visual adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial”.

Berdasarkan penjelasan di atas yang dimaksud media audio-visual adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi atau informasi dengan menggunakan alat yang dapat dilihat serta didengar oleh siswa. Media audio visual yang digunakan peneliti disini adalah video yang berisi tentang materi pembelajaran penggunaan dana bank, dengan menggunakan video siswa dapat melihat serta mendengar materi.

2.1.2.2. Jenis-jenis Media Audio-Visual

Menurut Eva Aprillian dalam <http://evaaprillian27.blogspot.co.id/2014/01/media-audio-visual.html> jenis-jenis media audio-visual sebagai berikut:

1. Media Audio Visual Murni (Media Audio Visual Gerak)

Audio-visual murni atau sering disebut dengan audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, unsur suara maupun unsur gambar tersebut berasal dari suatu sumber.

a. Film bersuara

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri.

b. Video

Video sebagai media audio-visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan bisa bersifat fakta (kejadian/ peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

c. Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit.

2. Media Audio Visual Tidak Murni (Media Audio Visual Diam)

Audio Visual tidak murni yaitu media yang unsur suara dan gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Audio-visual tidak murni ini sering disebut juga dengan audio-visual diam *plus* suara yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti:

a. Film Bingkai Suara (*sound slide*) merupakan *Slide* atau *filmstrip* yang ditambah dengan suara bukan alat audio-visual yang lengkap, karena suara dan rupa berada terpisah, oleh sebab itu *slide* atau *filmstrip* termasuk media audio-visual saja atau media visual diam plus suara.

b. Gabungan *slide* (film bingkai) dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi.

c. Media pembelajaran gabungan *slide* dan *tape* dapat digunakan pada berbagai lokasi dan untuk berbagai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar-gambar guna menginformasikan atau mendorong lahirnya respon emosional. *Slide* bersuara merupakan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan efektif membantu siswa dalam memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkrit. *Slide* bersuara dapat dibuat dengan menggunakan gabungan dari berbagai aplikasi

komputer seperti: *power point, camtasia, dan windows movie maker.*

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media audio-visual jenisnya dapat dibedakan menjadi dua yaitu murni dan tidak murni. Jenis-jenis media ini sangat membantu guru dalam pembelajaran karena dapat mengurangi verbalisme sehingga pembelajaran dapat menarik dan lebih konkrit. Penelitian ini juga akan lebih menghususkan pada audio-visual bergerak berupa tampilan video.

2.1.2.3. Keuntungan dan Keterbatasan Media Pembelajaran Audio Visual

Media audio-visual memiliki sejumlah keuntungan. Secara lebih khusus ada beberapa keuntungan media pembelajaran audio-visual yang belum tentu dimiliki media pembelajaran lainnya.

Menurut Daryanto (2015, h. 90) keuntungan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting untuk proses belajar, karna dari adanya perhatian akan timbul rangsangan atau motivasi untuk belajar
- b. Pesan yang disampaikan lebih efisien. Gambaran visual dapat mengkomunikasikan pesan dengan cepat dan nyata
- c. Pesan lebih efektif, dalam arti penyajian dengan visual membuat anak didik lebih berkonsentrasi.

Keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual (film dan video) menurut Azhar Arsyad (2013, h. 49-50) adalah sebagai berikut:

1. Dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktek, dan lain-lain. Dapat menampilkan tayangan yang merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan obyek yang secara normal tidak dapat dilihat.
2. Dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang.

3. Selain mendorong dan meningkatkan motivasi, media pembelajaran audio-visual dapat membentuk sikap dan perilaku siswa, misalnya tayangan mengenai dampak lingkungan kotor terhadap diare, membuat siswa menunjukkan sikap negatif terhadap lingkungan kotor, dan muncul perilaku membuang sampah pada tempatnya.
4. Mengandung nilai-nilai positif yang dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
5. Dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung merapi atau binatang buas
6. Dapat digunakan dalam kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok heterogen maupun perorangan.
7. Dapat mempersingkat gambaran kejadian normal.

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran audio-visual menurut

Azhar Arsyad (2013, h. 51) adalah sebagai berikut:

1. Pengadaan media pembelajaran audio-visual umumnya membutuhkan biaya yang mahal dan waktu yang banyak
2. Pada saat penayangan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua siswa mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui media.
3. Video yang tersedia untuk penayangan audio-visual tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan; kecuali video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk memenuhi tujuan pembelajaran tertentu.

2.1.3. Minat Belajar

2.1.3.1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Slameto (2013, h. 180) "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat". Menurut Sardiman dalam Susanto (2013, h. 57) "Minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri". Menurut Susanto (2013, h. 58) "Minat merupakan dorongan dalam diri

seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif yang menyebabkan diiluhnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan dan lama-lama akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan minat adalah kecenderungan rasa suka atau ketertarikan terhadap sesuatu tanpa terpaksa. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang.

Dalam kegiatan belajar mengajar minat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik. Karena minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar untuk memperoleh hal yang diminatinya. Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat tidak di bawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya.

2.1.3.2. Macam-macam Minat

Menurut Rosyidah dalam Susanto (2013, h. 60) timbulnya minat pada diri seseorang pada prinsipnya dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

1. Minat yang berasal dari pembawaan

Minat yang berasal dari pembawaan timbul dengan sendirinya dari setiap individu, hal ini biasanya dipengaruhi oleh factor keturunan atau bakat alamiah

2. Minat karena pengaruh dari luar

Minat yang timbul karena pengaruh dari luar diri individu timbul seiring dengan proses perkembangan individu yang bersangkutan. Minat ini sangat dipengaruhi oleh lingkungan, dorongan orang tua dan kebiasaan atau adat.

Agar siswa memiliki minat untuk belajar, guru harus berusaha membangkitkan minat siswa agar proses belajar mengajar yang efektif tercipta di dalam kelas dan siswa mencapai suatu tujuan sebagai hasil dari belajarnya. Proses belajar mengajar dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru. guru yang kompeten akan lebih mampu menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan akan lebih mampu mengelola kelasnya sehingga hasil belajar siswa berada pada tingkat optimal

2.1.3.3. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa cara yang paling efektif untuk membangkitkan minat pada suatu pada suatu subjek yang baru adalah dengan menggunakan minat minat yang telah ada. Misalnya siswa menaruh minat terhadap pelajaran dasar-dasar perbankan. Sebelum mengajarkan dasar-dasar perbankan, pengajar dapat menarik perhatian dengan menceritakan sedikit mengenai materi pelajaran sebelumnya.

Disamping memanfaatkan minat yang telah ada, Tinner dan Tanner dalam Slameto (2013, h. 181) ”Pengajar dapat berusaha membentuk minat minat baru pada diri siswa dengan jalan memberikan informasi pada siswa mengenai hubungan antara suatu bahan pengajaran yang akan diberikan dengan bahan

pengajaran yang lalu, menguraikan kegunaannya bagi siswa di masa yang akan datang”.

Bila usaha usaha di atas tidak berhasil, pengajar dapat memakai insentif dalam usaha mencapai tujuan pengajaran. Insentif merupakan alat yang di pakai untuk membujuk seseorang agar melakukan sesuatu yang tidak mau melakukannya atau yang tidak dilakukannya dengan baik. Diharapkan pemberian insentif akan membangkitkan motivasi siswa, dan mungkin minat terhadap bahan yang diajarkan akan muncul.

Menurut Darliana dalam http://paa21ipabdg.blogspot.co.id/2013/10/cara-meningkatkan-sikap-dan-minat_15.html cara untuk meningkatkan minat belajar siswa sebagai berikut:

1. Perhatikan siswa dengan wajah yang ramah, karena setiap siswa ingin diperhatikan gurunya.
2. Pada saat siswa menjawab atau mengajukan pertanyaan, tataplah siswa itu dengan ramah. Jangan memalingkan muka atau membelakangi siswa. Mereka ingin dihargai, karena itu berilah penghargaan.
3. Jika jawaban siswa salah, guru jangan marah dan jangan langsung menyalahkan siswa, lakukan dengan cara yang dapat membuat siswa termotivasi untuk mengajukan jawaban atau pertanyaan lagi. Guru harus menghargai usaha siswa itu untuk menjawab pertanyaan. Jika jawaban siswa benar, berilah penghargaan atau pujian secukupnya pada siswa itu.
4. Jika ada siswa yang diam terus-menerus, mintalah siswa itu untuk mengemukakan pendapatnya setelah siswa yang lain menjawab pertanyaan. Setelah siswa itu mengemukakan pendapatnya berilah penghargaan atau pujian atas pendapatnya.
5. Jangan mengajukan pertanyaan yang dapat dijawab secara serempak oleh siswa. Karena jawaban yang serempak menghilangkan peluang untuk meningkatkan minat belajar siswa.
6. Jika ada siswa yang ingin tampil ke depan untuk menjelaskan sesuatu, berilah kesempatan pada siswa itu untuk menjelaskan. Jika siswa itu keliru dalam menjelaskan, berilah bantuan yang membuat siswa itu dapat menjelaskan dengan baik. Bagaimanapun kelirunya siswa, bersikaplah untuk tetap menghargai siswa itu dan mintalah agar siswa-siswa yang lain juga menghargai siswa tersebut.

7. Jangan menyinggung perasaan siswa, bagaimanapun salahnya siswa. Pada saat siswa melakukan kesalahan pada saat itu muncul peluang yang dapat kita manfaatkan untuk meningkatkan sikap dan minat belajar siswa. Perbaikilah kesalahan siswa dengan cara yang membuat siswa itu senang menerimanya.

Dengan demikian, minat belajar memiliki peranan penting dalam pembelajaran karena dengan minat belajar yang tinggi akan mempermudah dan memperkuat melekatnya bahan pelajaran dalam ingatan serta dapat mengurangi rasa bosan dalam belajar.

2.1.3.4. Unsur dan Tolak Ukur Minat Belajar Siswa

Menurut Romantika dalam <http://adityaromantika.blogspot.co.id/2010/12/minat.html?m=1> seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

1. Perhatian
Seseorang dikatakan berminat apabila individu disertai adanya perhatian, yaitu kreativitas jiwa yang tinggi yang semata mata tertuju pada suatu objek, jadi seseorang yang berminat terhadap sesuatu objek yang pasti perhatiannya akan memusat terhadap suatu objek tertentu
2. Kesenangan
Perasaan senang terhadap suatu objek baik orang atau benda akan menimbulkan minat pada diri seseorang, orang merasa tertarik kemudian pada gilirannya timbul keinginan yang dikehendaki agar objek tersebut menjadi miliknya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan objek tersebut.
3. Kemauan
Kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada tujuan yang dikehendaki oleh akal pikiran. Dorongan ini akan melahirkan timbulnya suatu perhatian terhadap suatu objek. Sehingga dengan demikian akan muncul minat individu yang bersangkutan.

Menurut Herliana dalam Kamriantiramli <http://kamriantiramli.wordpress.com/tag/minat-minat-belajar/> untuk mengetahui

berapa besar minat belajar siswa dapat diukur melalui:

1. Kesukaan, pada umumnya individu yang suka pada sesuatu disebabkan karena adanya minat. Biasanya apa yang paling disukai mudah sekali untuk diingat sama halnya dengan siswa yang berminat pada suatu pelajaran tertentu akan menyukai pelajaran itu. Kesukaan ini tampak dari kegairahan dan inisiatifnya dalam mengikuti pelajaran tersebut. Kegairahan dan inisiatif ini dapat diwujudkan dengan berbagai usahayang dilakukan untuk menguasai ilmu pengetahuan yang terdapat pada pada mata pelajaran tersebutdan tidak merasa lelah dan putus asa dalam mengembangkan pengetahuan dan selalu bersemangat, serta gembira dalam mengerjakan tugas ataupun soal yang berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah
2. Ketertarikan, seringkali dijumpai beberapa siswa yang merespon dan memberikan reaksi terhadap apa yang disampaikan guru pada saat proses belajar mengajar dikelas. Tanggapan yang diberikan menunjukkan apa yang disampaikan guru tersebut menarik perhatiannya, sehingga timbul rasa ingin tau yang besar
3. Perhatian Siswa, semua siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran tertentu akan cenderung memberikan perhatian yang besar terhadap pelajaran itu. Melalui perhatian yang besar ini, seseorang siswa akan mudah memahami inti dari pelajaran tersebut
4. Keterlibatan, yakni keterlibatan, keuletan dan kerja keras yang tampak melalui diri siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut ada keterlibatannya dalam belajar dimana siswa tersebut selalu belajar lebih giat, berusaha menemukan hal-hal yang baru berkaitan dengan pelajaran yang diberikan guru disekolah. Dengan demikian siswa akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri, dan memiliki rasa ingin tahu.

Menurut Rasyid dalam Kamriantiramli
<http://kamriantiramli.wordpress.com/tag/minat-minat-belajar/> merumuskan

indikator minat belajar sebagai berikut:

1. Bergairah untuk belajar
2. Tertarik pada pelajaran
3. Tertarik pada guru
4. Mempunyai inisiatif untuk belajar
5. Kesegaran dalam belajar
6. Konsentrasi dalam belajar

7. Teliti dalam belajar
8. Punya kemauan dalam belajar
9. Ulet dalam belajar

Berdasarkan penjelasan tentang minat belajar siswa di atas dapat diartikan bahwa minat belajar siswa ditentukan berdasarkan perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan, dan perhatian siswa. Peningkatan suatu minat belajar dapat dilihat dari sikap yang dijabarkan mulai dari sebelum sampai setelah kegiatan belajar jika faktor diatas mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan minat belajar.

2.1.4. Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Pembelajaran Penggunaan Dana Bank

2.1.4.1. Bahan Ajar Penggunaan Dana Bank

Menurut buku dasar-dasar perbankan jilid 2 Kemendikbud buku siswa (2013, h. 105) “Penggunaan dana bank adalah saha bank dalam menghimpun dana untuk membiayai operasinya. Dana bank yang diperoleh dari beberapa sumber tersebut oleh bank akan dialokasikan untuk berbagai kegiatan dengan prioritas tertentu. Prioritas tersebut terbagi menjadi Prioritas utama, prioritas sekunder, kredit, investasi portofolio, dan aktiva tetap”.

a. Prioritas Utama (*Primary Reserve*)

Prioritas utama (*primary reserve*) dalam alokasi dana adalah menempatkan dana untuk memenuhi ketentuan yang ditetapkan Bank Indonesia (sebagai pembina dan pengawas bank). Dana-dana akan dialokasikan untuk memenuhi ketentuan likuiditas wajib minimum atau disebut juga Giro Wajib Minimum karena penempatannya berupa giro bank umum pada Bank Indonesia.

Primary reserve merupakan sumber utama bagi likuiditas bank, terutama untuk menghadapi kemungkinan terjadinya penarikan oleh nasabah bank, baik berupa penarikan dana masyarakat yang disimpan pada bank tersebut maupun penarikan (pencairan) kredit atau *credit disbursement* sesuai dengan kesepakatan yang dibuat antara pihak bank dan debitor kredit dalam perjanjian kredit yang dibuat di hadapan notaris publik.

b. Prioritas Sekunder (*Secondary Reserve*)

Tujuan utama dari *secondary reserve* adalah untuk dijadikan sebagai *supplement* (pelengkap) atau cadangan pengganti bagi *primary reserve*. Karena sifatnya yang dapat menghasilkan pendapatan bagi bank selain berfungsi sebagai cadangan, *secondary reserve* dapat memberikan dua manfaat bagi bank, yaitu untuk menjaga likuiditas dan meningkat profitabilitas bank.

c. *Loan Portfolio* (Kredit)

Dasar pemikirannya adalah setelah bank mencukupi *primary reserve* serta kebutuhan *secondary reserve*-nya (yang merupakan *supplement* bagi *primary reserve*), praktek perbankan di Indonesia, dengan memperhatikan ketentuan-ketentuan yang ditetapkan bank sentral (Bank Indonesia) sebagai pembina dan pengawas bank umum, penentuan besarnya *volume* kredit dipengaruhi oleh ketentuan-ketentuan

d. *Portfolio Investment*

Prioritas selanjutnya di dalam alokasi dana bank adalah dengan mengalokasikan sejumlah dana tertentu pada investasi portofolio (*portfolio investment*). Alokasi dana bank ke dalam kategori ini adalah dana sisa (*residual*

fund) setelah penanaman dalam bentuk pinpukulan (kredit) telah memenuhi kriteria atau target tertentu. Investasi ini berupa penanaman dalam bentuk surat-surat berharga jangka panjang atau surat-surat berharga ini bertujuan untuk memberikan tambahan pendapatan dan likuiditas bank. Karena pengalokasian dana untuk jenis ini dalam mengharapkan pendapatan yang memadai bagi bank, maka sifat aktiva ini biasanya lebih permanen atau berjangka panjang. Instrumen untuk *portfolio investment* yang agak aman adalah dalam bentuk obligasi dengan berbagai jenisnya.

e. Fixed Assets (Aktiva Tetap)

Alokasi atau penanaman dana bank yang terakhir (meskipun tidak dikaitkan dengan strategi menjaga likuiditas bank) adalah penanaman modal dalam bentuk aktiva tetap (*fixed assets*), seperti pembelian tanah, pembangunan gedung kantor bank (baik untuk kantor pusat, kantor cabang, cabang pembantu maupun kantor kas), peralatan operasional bank, seperti komputer, *facsimilie*, sistem komunikasi antar cabang (*on line system*), kendaraan bermotor, dan aktiva tetap lainnya. Investasi tersebut di atas termasuk aktiva tetap berbentuk *hardware software*, konsultan, bantuan teknis, yang ditujukan untuk memperlancar kegiatan operasional.

2.1.4.2. Strategi Pembelajaran Penggunaan Dana Bank dengan Media Audio-Visual

Strategi dalam pembelajaran penggunaan dana bank akan menggunakan pendekatan saintifik dan model pembelajaran *discovery learning*. Penerapan media pembelajaran audio-visual akan ditempatkan dalam tahap mengamati, dimana siswa akan diberikan rangsangan berupa video tentang penggunaan dana

bank. Video tentang penggunaan dana bank akan dijadikan sebagai penjelasan materi dimana isi tentang video tersebut menjelaskan materi ajar yang bersangkutan dengan penggunaan dana bank. Untuk lebih memperjelas strategi pembelajaran yang dilakukan berikut kegiatan pembelajaran penggunaan dana bank:

Tabel 2.2.
Kegiatan Pembelajaran dengan Media Audio-Visual

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|-----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| <i>Stimulation</i> (Pemberian Stimulus) | Mengamati 1. Peserta didik dibentuk kelompo sebanyak 4 orang 2. Peserta didik mengamati video tentang penggunaan dana bank | 120 menit |
| <i>Problem Satatement</i> (Identifikasi Masalah) | Menanya 3. Peserta didik menjelaskan makna dari video yang ditayangkan 4. Peserta didik mengajukan pertanyaan terkait materi yang disampaikan melalui video 5. Peserta didik merumuskan pertanyaan yang disampaikan untuk dijadikan bahan diskusi 6. Setiap kelompok melakukan pembagian tugas untuk mengumpulkan informasi | |
| <i>Data Collecting</i> | Mengumpulkan Data/Informasi | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| (Mengumpul- kan Data) | <p>7. Setiap kelompok megumpulkan data mengenai jawaban atas permasalahan/pertanyaan yang yang telah dirumuskan</p> <p>8. Peserta didik dengan bimbingan guru mengumpulkan data mengenai pertanyaan atau permasalahan yang telah dirumuskan dalam pembelajaran</p> | |
| <i>Data Processing</i> (Mengolah Data) | <p>Mengolah Data</p> <p>9. Peserta didik dengan bimbingan guru mulai melakukan diskusi mengenai hasil pengumpulan data yang dilakukan</p> <p>10. Peserta didik mulai melakukan pengolahan data dari sumber-sumber yang telah dicari sebelumnya</p> | |
| <i>Verification</i> (Menguji Hasil) | <p>Menguji Hasil</p> <p>11. Peserta didik melakukan uji hasil yang telah mereka dapatkan dari setiap kelompok dengan cara melakukan diskusi lebih luas dengan peserta dari kelompok lain</p> <p>12. Dua orang dari kelompok diam di tempat dan dua orang yang lain melakukan diskusi ke</p> | |

| Kegiatan | Deskripsi Kegiatan | Waktu |
|-----------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| | kelompok lain secara keseluruhan 13. Setelah selesai anggota kelompok berkumpul kembali untuk melakukan perbaikan setelah uji hasil dengan kelompok lain | |
| <i>Generalization</i> (Menyimpulkan) | Mengkomunikasikan 14. Kelompok yang terbaik akan presentasi didepan kelas dalam rangka menginformasikan hasil kerja kelompok. 15. Peserta didik menyimpulkan hasil belajar dan memberikan penjelasan terhadap hasil dari pembelajaran yang dilakukan | |

2.1.4.3. Pembinaan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penggunaan

Dana Bank Melalui Vidio

Materi penggunaan dana bank yang disampaikan dengan menggunakan video akan memunculkan indikator minat belajar siswa, setelah penayangan video guru akan melakukan kegiatan untuk melihat peningkatan minat belajarnya. Adapun perilaku yang akan dilakukan guru sebagai berikut:

- a. Guru akan melihat suasana kelas setelah penayangan video, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap indikator minat belajar siswa berupa perasaan senang.

- b. Guru akan meminta siswa berdiskusi untuk mencari jawaban atas pertanyaan atau permasalahan yang diajukan setelah mereka menyimak materi yang disampaikan melalui video, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan indikator minat belajar siswa yang kedua yaitu keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- c. Guru akan meminta siswa memberikan pertanyaan mengenai materi yang disampaikan melalui video, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan indikator minat belajar siswa yang ketiga yaitu ketertarikan
- d. Guru akan meminta siswa memberikan penjabaran materi pada tayangan video, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan indikator minat belajar siswa yang keempat yaitu perhatian.

2.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.3.
Hasil Penelitian Terdahulu

| No | Nama, Judul dan Tahun Penelitian | Pendekatan dan Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Pengaruh Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi di Kelas X IPS 2 SMA Pasundan 2 Bandung. (Reza Septian | <ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan Penelitian: Kuantitatif - Metode Penelitian: Asosiatif Kausal | <p>Hasil penelitian menunjukkan pengaruh penerapan multimedia pembelajaran berbasis audio-visual yaitu koefisien determinasi R Square sebesar 71,2%. Hal ini dinyatakan variabel X dan variabel Y mempunyai pengaruh sebesar 71,2% dan sisanya</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode asosiatif kausal. - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat | <ul style="list-style-type: none"> - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Pasundan 2 Bandung, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMKN 3 Bandung. - Objek Penelitian yang telah dilakukan menggunakan siswa SMA sedangkan penelitian yang akan |

| No | Nama, Judul dan Tahun Penelitian | Pendekatan dan Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Ananda dalam skripsinya pada tahun 2015) | | 29,8% dipengaruhi faktor lain. Faktor yang memberikan pengaruh kepada variabel Y sebanyak 71,2% disebabkan oleh indikator variabel X. | persamaan di variabel X yaitu Audio-Visual. | dilakukan menggunakan objek siswa SMK - Variabel Y pada penelitian yang telah dilakukan yaitu proses belajar mengajar, sedangkan variabel Y pada penelitian yang akan dilakukan yaitu minat belajar. |
| 2. | Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Proses Belajar Mengajar Siswa Kelas X Di SMA | - Pendekatan Penelitian: Kuantitatif - Metode Penelitian: | Hasil penelitiannya adalah pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap proses belajar mengajar siswa mempunyai pengaruh dengan persentase | - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan | - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 20 Bandung, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMKN 3 |

| No | Nama, Judul dan Tahun Penelitian | Pendekatan dan Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| | Negeri 20 Bandung (Studi Kasus Pada Kelas X IPS 2 Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Bank, Lembaga Keuangan Bukan Bank, dan Otoritas Jasa Keuangan). (Fauzi Ramdhani melalui skripsinya pada tahun 2014). | Asosiatif Kausal | sebesar 40% pada perubahan proses belajar mengajar siswa (Y) dan hal ini menunjukkan masih ada 60% faktor lain yang mempengaruhi proses belajar mengajar siswa. | <p>menggunakan metode asosiatif kausal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan di variabel X yaitu Audio-Visual. - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan disampel penelitian yaitu menggunakan sampel | Bandung |

| No | Nama, Judul dan Tahun Penelitian | Pendekatan dan Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | siswa sebagai objek dalam penelitian. | |
| 3. | Pengaruh Media Audio Visual Berbasis <i>Movie Maker</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS SMA Negeri 6 Bandung. (Arsiyati Febi melalui skripsinya pada tahun 2012) | - Pendekatan penelitian: Kuantitatif - Metode Penelitian: Eksperimen | Pada kelas eksperimen yang menggunakan media audio-visual rata-rata skor pre-tes adalah 15,80 dengan nilai 52,14, sedangkan kelas kontrol rata-rata skor pre-tes 11,40 dengan nilai 37,62 | - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif. - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan di variabel X yaitu mengenai media | - Penelitian yang telah dilakukan variabel Y hasil belajar sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel Y minat belajar. - Penelitian yang telah dilakukan menggunakan metode penelitian eksperimen sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan |

| No | Nama, Judul dan Tahun Penelitian | Pendekatan dan Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | <p>audio-visual.</p> <p>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan disampel penelitian yaitu menggunakan sampel siswa sebagai objek dalam penelitian.</p> | <p>metode penelitian asosiatif kausal.</p> <p>- Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 6 Bandung, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMKN 3 Bandung.</p> |
| 4. | Wiandani, R (2013) Pengaruh Pembelajaran Kontekstual terhadap Minat belajar siswa | - Pendekatan Penelitian: Kuantitatif | Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran Kontekstual terhadap | - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya | - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Pasundan 3 Cimahi, sedangkan tempat |

| No | Nama, Judul dan Tahun Penelitian | Pendekatan dan Metode Penelitian | Hasil Penelitian | Persamaan | Perbedaan |
|----|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | dalam mata pelajaran produktif akuntansi di SMA Pasundan 3 Cimahi. | - Metode Penelitian: Asosiatif Kausal | minat belajar siswa kelas X di SMA Pasundan 3 Cimahi sebesar 58,4% dan 41,6% ditentukan oleh faktor lain | <p>menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan metode asosiatif kausal.</p> <p>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan di variabel Y yaitu minat belajar siswa.</p> | <p>pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMK Negeri 3 Bandung</p> <p>- Variabel X dalam penelitian yang telah dilakukan yaitu model pembelajaran kontekstual, sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel X media pembelajaran audio-visual</p> |

2.3. Kerangka Pemikiran

Proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung secara edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

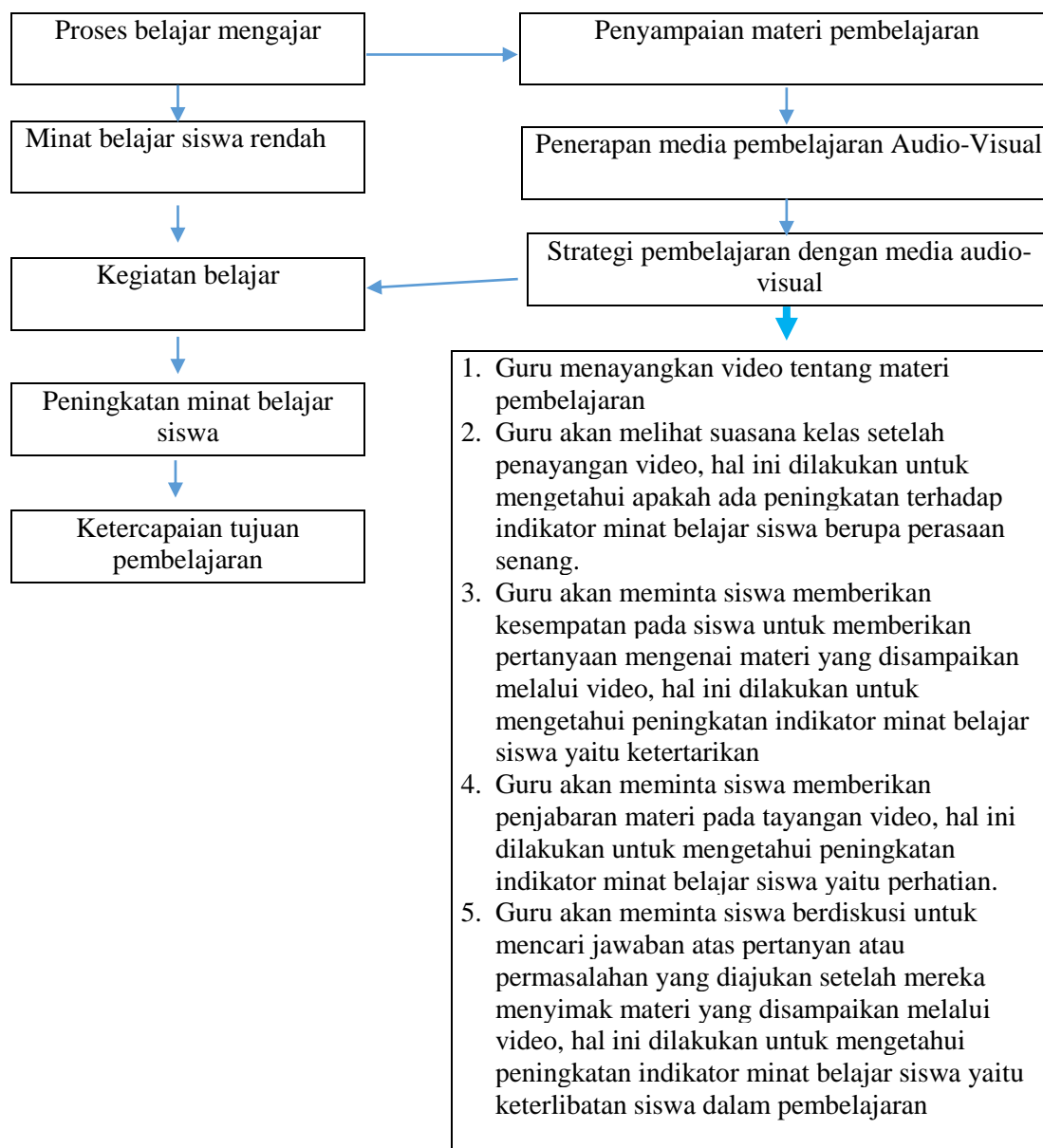
Belajar akan lebih bermakna jika siswa mengalami apa yang dipelajarinya, bukan mengetahuinya saja yang menggambarkan tentang tingkat pengalaman dan alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman itu, pengalaman berlangsung dari tingkat konkrit (nyata) naik menuju ke tingkat yang abstrak. Seperti pengalaman langsung, pengalaman yang diatur.

Minat sebagai kecenderungan dalam diri seorang untuk tertarik pada suatu objek. dalam minat terdapat unsur penting yang berupa rasa tertarik/senang, perhatian, dan keinginan untuk beraktivitas di dalamnya. Jadi seseorang yang mempunyai minat dalam diri seorang tersebut terdapat pemikiran rasa senang terhadap objek yang di minatnya. Seorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang. Pada dasarnya minat adalah suatu kegiatan individu untuk meraih atau mencapai suatu sasaran, sehingga minat besar sekali terhadap pencapaian tujuan seseorang

Guru berperan sebagai pendidik dan pembimbing dalam pembelajaran, seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik bila menguasai dan mampu mengajar di depan kelas dengan menggunakan metode yang sesuai dengan mata pelajaran. Oleh karena itu, pendekatan sistem yang dipakai dalam dunia pendidikan mendorong guru menggunakan media sebagai bagian yang integral dalam pendidikan.

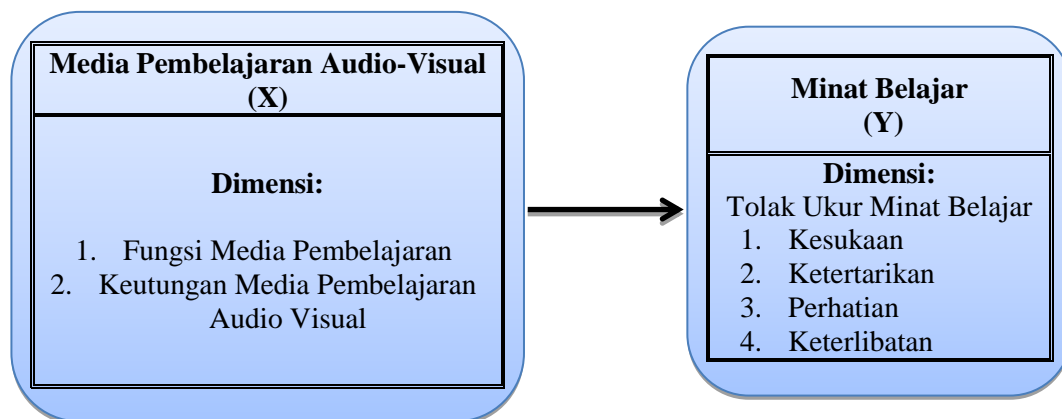
Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual diharapkan dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa), dan keuntungan media pembelajaran dapat membuat siswa memahami makna dari video pembelajaran yang mengulas materi sesuai dengan materi ajar.

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar media pembelajaran audio-visual berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X Akuntansi 4 di SMK Negeri 3 Bandung. Dengan demikian peneliti merumuskan kerangka pemikiran dalam peta konsep berikut:



Gambar 2.2.
Peta Konsep Kerangka Pemikiran

Dari peta konsep di atas maka dapat disimpulkan skema kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 2.3.
Skema Kerangka Pemikiran

Keterangan:

Variabel X = Media Pembelajaran Audio-Visual

Variabel Y = Minat Belajar

—————> = Pengaruh

2.4. Asumsi dan Hipotesis

2.4.1. Asumsi

Dalam penelitian ini mengenai pengaruh pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran penggunaan dana bank studi kasus pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X Akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung, maka penulis berasumsi sebagai berikut:

- a. Guru mata pelajaran dasar-dasar perbankan memiliki kemampuan dan keterampilan menggunakan media audio-visual.
- b. Sarana prasarana sekolah dalam menerapkan media pembelajaran audio-visual relatif memadai
- c. Salah satu faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar adalah minat.

2.4.2. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2013, h. 110) “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersipat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Ho: Tidak terdapat pengaruh pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran penggunaan dana bank studi kasus pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X Akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung.

Hi: Terdapat pengaruh pembelajaran audio visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran penggunaan dana bank studi kasus pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan kelas X Akuntansi 4 SMK Negeri 3 Bandung.