

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Perkembangan Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (2014, hlm. 7-8) perkembangan media pendidikan 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)... Media tidak hanya lagi kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/belajar). Sebagai pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru yang penting lagi dapat pula digunakan oleh siswa. Oleh Karena itu, sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik....

Azhar Arsyad (2016, hlm. 2) mengatakan “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, 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.

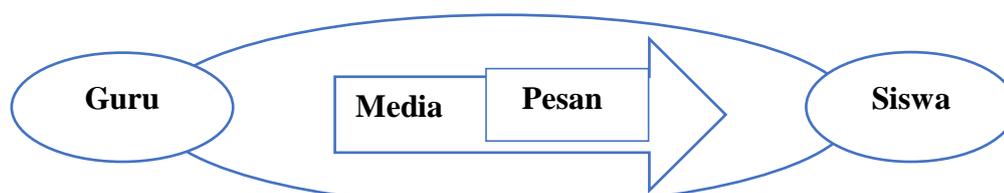
b. Pengertian Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman (2014, hlm. 6) mengatakan “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”. Heinich dan Ibrahim dalam Daryanto (2016, hlm. 4) mengatakan “kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima”. Azhar Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan “Media pembelajaran adalah alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses 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.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 2.1
Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Sumber: Daryanto, 2016, Media Pembelajaran, hlm. 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 (2016, hlm. 9) 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.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Azhar Arsyad (2016, hlm. 25) mengatakan bahwa Fungsi dari media pembelajaran sebagai berikut :

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan.
2. Pembelajaran bisa 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, hlm. 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.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seels dan Richey dalam Azhar Arsyad (2016, hlm. 31) mengatakan bahwa media pembelajaran dibagi 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
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 enam kelompok sebagai berikut:

Tabel 1.1
Pengelompokan Media Pembelajaran

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
Kelompok ke-1		
1.	Media grafis	Grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, <i>bulletin board</i>
2.	Media bahan cetak	Buku teks, modul, bahan pengajaran terprogram
3.	Media gambar diam	Foto
4.	Proyeksi visual diam	Transparansi (OHT), film bingkai
Kelompok ke-2		
5.	Media OHP dan OHT	Gambar, tulisan
6.	Media <i>Opaque Projektor</i>	Buku, foto, model dua atau tiga dimensi
7.	Media <i>Slide</i>	Film
8.	Media Filmstrip	Film
Kelompok ke-3		
9.	Media Radio	Audio <i>elektromagnetik</i>
10.	Media alat perekam pita magnetik	Perekaman kaset audio
Kelompok ke-4		
11	Media audio visual diam	<i>Slide</i> suara, film strip bersuara, halaman bersuara
Kelompok ke-5		
12	Film (<i>Motion Pictures</i>)	Film
Kelompok ke-6		
13	Televisi	Televisi terbuka, televise siaran terbatas, <i>video-castete recorder</i>

Sumber: Susilana dan Riyana (<https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yqHAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR3&dq=pengelompokan+media+pembelajaran>)

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. Media Audio Visual

e. Pengertian Media Audio Visual (Video)

Dale dalam Azhar Arsyad (2016, hlm. 27) mengatakan “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”. Arief S. Sadiman (2014, hlm. 74) mengatakan “Media audio visual yaitu media yang menampilkan gerak dan suara sebagai pesan yang disajikan berupa fakta maupun fiktif bias bersifat edukatif maupun intruksional”. Daryanto (2016, hlm. 106) mengatakan “Media video 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 simpanan giro, dengan menggunakan video siswa dapat melihat serta mendengar materi.

f. Jenis-jenis Media Audio-Visual

Menurut Eva Aprillian dalam <http://evaaprilian27.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. *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.

g. 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.

Daryanto (2016, hlm. 90) mengatakan “Keuntungan menggunakan media video yaitu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas

Karena dapat sampai dihadapan siswa secara langsung, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran”.

Keuntungan penggunaan media pembelajaran audio-visual (film dan video) menurut Azhar Arsyad (2016, hlm. 50-51) 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, hlm. 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.

3. Penerapan Media Pembelajaran Audio-Visual dalam Pembelajaran Simpanan Giro

h. Bahan Ajar Simpanan Giro

Buku dasar-dasar perbankan Kemendikbud buku siswa (2015, hlm. 45) “Pengertian simpanan giro menurut Undang-Undang Perbankan Nomor 10 Tahun 1998 tanggal 10 November 1998 adalah simpanan yang penarikannya dapat

dilakukan setiap saat dengan menggunakan cek, bilyet giro, atau sarana perintah lainnya, atau cara pemindahbukuan.”

Pengertian dapat ditarik setiap saat juga dapat diartikan bahwa uang yang sudah disimpan di rekening giro tersebut dapat ditarik berkali-kali dalam sehari, dengan catatan dana yang tersedia masih mencukupi (saldo). Kemudian pengertian penarikan adalah diambilnya uang tersebut dari rekening giro sehingga menyebabkan giro tersebut berkurang jumlahnya, baik ditarik secara tunai maupun ditarik secara non tunai (pemindahbukuan).

Penarikan uang di rekening giro dapat menggunakan sarana penarikan yaitu cek dan bilyet giro (BG). Apabila penarikan dilakukan secara tunai, maka sarana penarikannya adalah dengan menggunakan cek. Sedangkan untuk penarikan non tunai adalah dengan menggunakan bilyet giro. Disamping itu, jika kedua sarana penarikan tersebut habis atau hilang, maka nasabah dapat menggunakan sarana penarikan lainnya seperti surat pernyataan atau surat kuasa yang ditandatangani di atas materai.

Pemilik rekening giro disebut girant dan kepada setiap girant akan diberikan imbalan bunga berupa jasa giro yang besarnya tergantung bank yang mengeluarkannya. Bagi bank giro merupakan dana murah karena imbalan bunga yang diberikan kepada girant merupakan bunga yang paling rendah jika dibandingkan dengan suku bunga simpanan lainnya seperti tabungan dan deposito.

1) Pengertian Cek

Cek adalah perintah kepada Bank dari orang yang menandatangani untuk pembayaran sejumlah uang yang tertera pada lembaran *cek* tersebut kepada si Pembawa atau orang yang namanya disebut dalam cek. Dengan demikian cek adalah suatu alat untuk melakukan tukar-menukar.

2) Pengertian Bilyet Giro

Bilyet Giro merupakan surat perintah bayar dari nasabah kepada bank yang memelihara rekening giro nasabah untuk memindahkan sejumlah uang dari rekening yang bersangkutan kepada pihak penerima yang disebutkan namanya pada bank sama atau lain.

i. Strategi Pembelajaran Simpanan Giro dengan Media Audio-Visual

Strategi dalam pembelajaran simpanan giro 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 simpanan giro. Video tentang simpanan giro akan dijadikan sebagai penjelasan materi dimana isi tentang video tersebut menjelaskan materi ajar yang bersangkutan dengan simpanan giro. Untuk lebih memperjelas strategi pembelajaran yang dilakukan berikut kegiatan pembelajaran simpanan giro.

Tabel 1.2
Kegiatan Pembelajaran dengan Media Audio-Visual

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penerapan Audio-Visual
<i>Stimulation</i> (Pemberian Stimulus)	Mengamati 1. Peserta didik dibentuk kelompok sebanyak 4 orang 2. Peserta didik mengamati video tentang simpanan giro	Tayangan video pembelajaran simpanan giro
<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	Tayangan video pembelajaran apabila diperlukan

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Penerapan Audio-Visual
	6. Setiap kelompok melakukan pembagian tugas untuk mengumpulkan informasi	
<i>Data Collecting</i> (Mengumpulkan Data)	<p>Mengumpulkan Data/Informasi</p> <p>7. Setiap kelompok megumpulkan data mengenai jawaban atas permasalahan/pertanyaan yang telah dirumuskan</p> <p>8. Peserta didik dengan bimbingan guru mengumpulkan data mengenai pertanyaan atau permasalahan yang telah dirumuskan dalam pembelajaran</p>	Peserta didik membuat media berupa <i>power point</i>
<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 meraka</p>	

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

j. Pembinaan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Simpanan giro Melalui Video

Materi simpanan giro 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:

- 1) Guru akan melihat suasana kelas setelah penayangan video, hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada peningkatan terhadap indikator minat belajar siswa berupa perasaan senang.
- 2) 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
- 3) 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
- 4) Guru akan meminta siswa memberikan penjabaran materi pada tayangan video, hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan indikator minat belajar siswa yang keempat yaitu perhatian.

4. Minat Belajar

k. Pengertian Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan "Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruhlm. 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, hlm. 57) mengatakan "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, hlm. 58) mengatakan "Minat merupakan dorongan dalam diri seseorangatau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian seecara efektif yang menyebabkan diilihnnya 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 minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong untuk belajar selanjutnya.

l. Manfaat Minat Belajar

Minat memiliki manfaat sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi. Dengan memiliki minat belajar, peserta didik lebih memperkuat ingatan tentang pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Dengan ingatan yang kuat, peserta didik berhasil memahami materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Sehingga, tidak sulit bagi peserta didik dalam mengerjakan soal atau pertanyaan dari peserta didik. Hal tersebut menghasilkan nilai yang bagus dan meningkatkan prestasi pendidik. Minat belajar menciptakan dan menimbulkan konsentrasi dalam belajar. Peserta didik akan memiliki konsentrasi yang baik apabila dalam dirinya terdapat minat untuk mempelajari hal yang ingin mereka ketahui. Konsentrasi yang terbentuk inilah, yang mempermudah peserta didik memahami materi yang dipelajari.

m. Macam-macam Minat

Menurut Rosyidah dalam Susanto (2013, hlm. 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.

n. Unsur dan Tolak Ukur Minat Belajar Siswa

Seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki beberapa unsur antara lain:

1. Perhatian
Sumadi Suryabrata, perhatian adalah banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai sesuatu aktivitas yang dilakukan. Orang yang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar.
2. Perasaan
Perasaan menurut W.S Winkel merupakan aktivitas praktis yang didalamnya subjek menghayati nilai-nilai suatu objek. Perasaan senang akan menimbulkan minat, hal tersebut diperkuat dengan sikap yang positif, sedangkan perasaan tidak senang akan menghambat dalam belajar, Karena tidak adanya sikap yang positif sehingga tidak menunjang minat dalam belajar.
3. Kemauan
Menurut Nursalam seseorang melakukan aktifitas belajar karena ada yang mendorongnya, dimana motivasi adalah perasaan atau pikiran yang mendorong seseorang melakukan pekerjaan atau menjalankan kekuasaan terutama dalam berperilaku. Secara garis besar motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar seseorang sehingga ia berminat terhadap sesuatu objek, karena minat adalah alat motivasi dalam belajar.

Sumber : <http://pendidikanberprestasi.blogspot.co.id/2013/09/unsur-unsur-minat-belajar.html>

Menurut Herlina dalam Kamriantiramli <https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/faktor-faktor-yang-membangkitkan-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 disekolahlm. Dengan demikian siswa akan memiliki keinginan untuk memperluas pengetahuan, mengembangkan diri, memperoleh kepercayaan diri, dan memiliki rasa ingin tahu.

Menurut Rasyid dalam Kamriantiramli <https://kamriantiramli.wordpress.com/tag/faktor-faktor-yang-membangkitkan-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 dan 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 di atas mengalami peningkatan maka dapat disimpulkan bahwa siswa mengalami peningkatan minat belajar.

o. Cara Meningkatkan Minat Belajar

Slameto (2015, hlm. 180-181) mengatakan "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 (2015, hlm. 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.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 1.3
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 Ananda dalam	- Pendekatan Penelitian: Kuantitatif - Metode Penelitian: Asosiatif Kausal	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 29,8% dipengaruhi faktor lain.	- 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	- 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
	skripsinya pada tahun 2015)		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	- Pendekatan Penelitian: Kuantitatif - Metode Penelitian:	Hasil penelitiannya adalah pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap proses belajar mengajar siswa mempunyai pengaruh	- 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

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	<p>Kelas X Di SMA 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).</p>	<p>Asosiatif Kausal</p>	<p>dengan persentase 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>	<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 	<p>akan dilakukan di SMKN 3 Bandung</p>

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	- 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>yaitu mengenai media 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	- Pendekatan Penelitian: Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh model pembelajaran	- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan	- Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Pasundan

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

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu, secara umum terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan diantaranya menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode asosiatif kausal, terdapat persamaan di variabel X yaitu audio-visual, sampel siswa sebagai objek dalam penelitian, variabel Y yaitu minat belajar siswa, sedangkan perbedaannya yaitu tempat pelaksanaan penelitian, metode penelitian serta variabel X yaitu model pembelajaran dan variabel Y yaitu hasil belajar siswa. Perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dibandingkan dengan penelitian terdahulu adalah penggunaan audio visual video terhadap minat belajar siswa sub tema simpanan giro pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan.

C. 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.

Menurut Slameto (2015, hlm. 180) mengatakan, "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". 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.

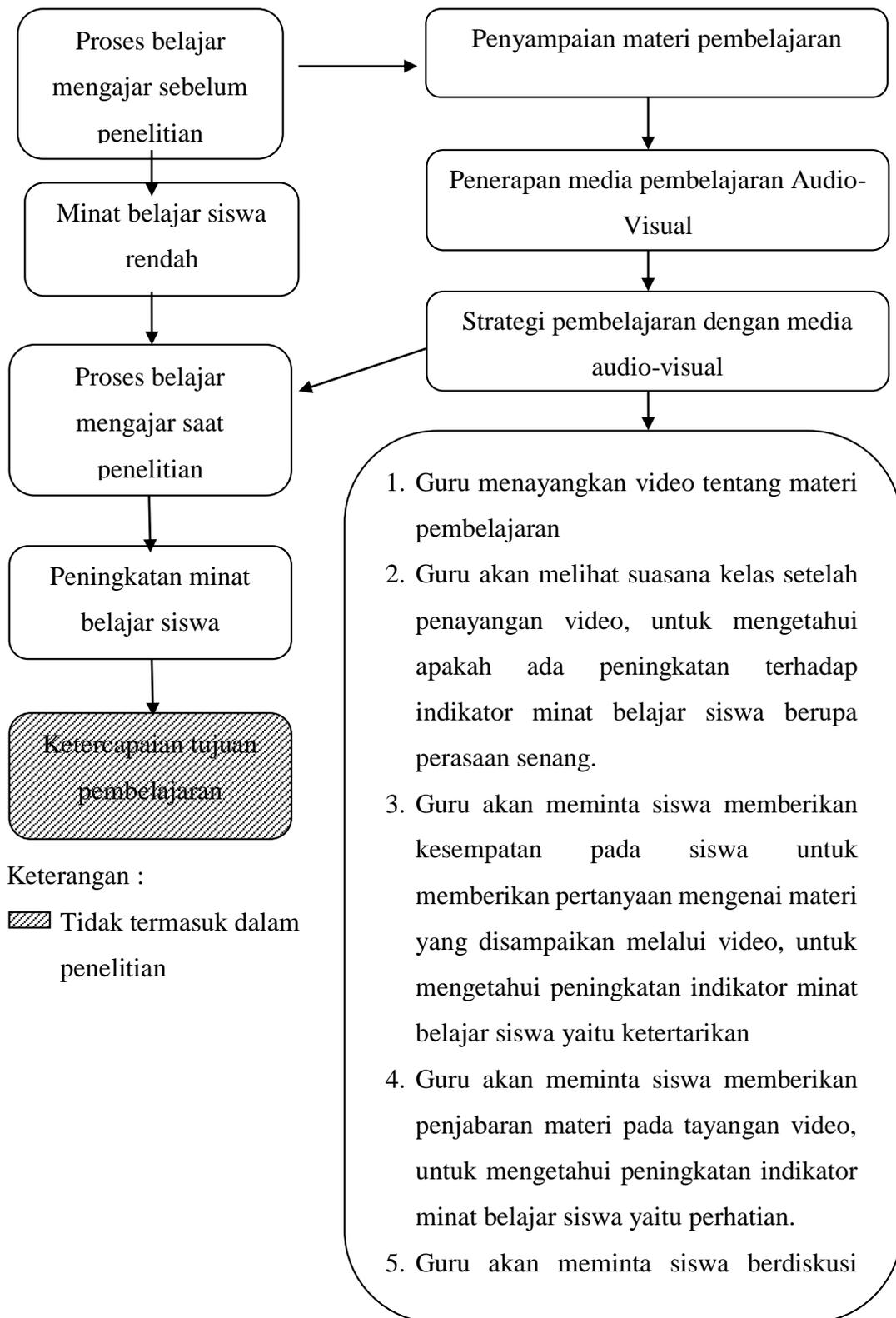
Siswa mengalami berbagai masalah dalam belajar seperti perasaan tidak senang, ketidak terlibatan siswa, ketidak tertarik dan kurang perhatian ketika belajar serta jam pelajaran yang kurang efektif. Permasalahan yang muncul dapat diartikan bahwa siswa kurang mempunyai minat untuk belajar dalam mata pelajaran Dasar-dasar Perbankan. Penggunaan media pembelajaran masih belum optimal, kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sarana dan prasana penunjang serta kurangnya SDM dalam menerapkan media pembelajaran, sehingga yang seharusnya sudah menguasai media pembelajaran menjadi terhambat.

Berdasarkan uraian hasil penelitian terdahulu 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 29,8% dipengaruhi faktor lain. Faktor yang memberikan pengaruh kepada variabel Y sebanyak 71,2% disebabkan oleh indikator variabel X.

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.

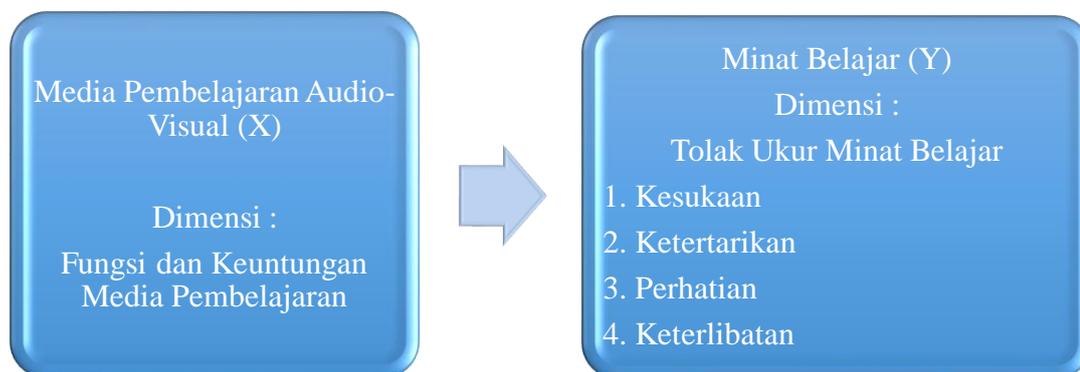
Pembelajaran dengan menggunakan media audio visual diharapkan dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan karena fungsi media pembelajaran sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa), dan keuntungan media pembelajaran dapat membuat siswa memahami makna dari video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

D. Asumsi dan Hipotesis

5. Asumsi

Dalam penelitian ini mengenai pengaruh pembelajaran audio-visual terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran simpanan giro 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.

6. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Suharsimi Arikunto (2014, hlm. 110) mengatakan Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersipat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

1. Penerapan media pembelajaran audio-visual video dan minat belajar siswa telah berjalan dengan efektif.
2. Media pembelajaran audio-visual video besar pengaruhnya terhadap minat belajar siswa.