

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2015, hlm. 2). Belajar merupakan suatu tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2010, hlm. 90).

Belajar adalah proses paling penting bagi perubahan perilaku manusia dan ia mencakup segala sesuatu yang dipikirkan dan dikerjakan (Anni, 2004, hm. 4). Belajar sesuai dengan hakikatnya adalah proses organisasi, adaptasi, eksplorasi dan *discovery* (Slameto, 2015, hlm. 28).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, dan lain-lain kemampuannya (Hakim, 2005, hlm. 52).

##### **a. Tujuan Belajar**

Tujuan belajar adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh siswa setelah berlangsungnya proses belajar Menurut Sardiman (2008, hlm. 28) tujuan belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mendapatkan pengetahuan
- 2) Penanaman konsep dan keterampilan
- 3) Pembentukan sikap

Menurut Oemar Hamalik (2008, hlm. 73-75) tujuan belajar terdiri dari tiga komponen yaitu:

- 1) Tingkah laku terminal, adalah komponen tujuan belajar yang menentukan tingkah laku siswa setelah belajar.

- 2) Kondisi-kondisi tes, adalah menentukan situasi dimana siswa dituntut untuk mempertunjukkan tingkah laku terminal.
- 3) Ukuran-ukuran perilaku, merupakan suatu pernyataan tentang ukuran yang digunakan untuk membuat pertimbangan mengenai perilaku siswa.

#### **b. Ciri-ciri belajar**

Menurut Darsono (*dalam* Hamdani, 2010, hlm. 22) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar dilakukan dengan sadar dan mempunyai tujuan. Tujuan ini digunakan sebagai arah kegiatan, sekaligus tolak ukur keberhasilan belajar.
- 2) Belajar merupakan pengalaman sendiri, tidak dapat diwakilkan kepada orang lain, belajar bersifat individual.
- 3) Belajar merupakan proses interaksi antara individu dan lingkungan.
- 4) Belajar mengakibatkan terjadinya perubahan pada diri orang yang belajar.

Hamdani (2010, hlm. 22) menyatakan adapun prinsip-prinsip belajar dalam pembelajaran adalah: Kesiapan belajar, perhatian, motivasi, keaktifan siswa, mengalami sendiri, pengulangan, materi pelajaran yang menantang, balikan dan penguatan, perbedaan individual.

## **2. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram melalui desain instruksional agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan (Dimiyati, Mudjiono, 2006, hlm. 17). Pembelajaran ialah setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan kegiatan interaksi yang edukatif antara guru dan peserta didik (Sudjana, 2004, hlm. 28).

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik dengan siswa, sumber belajar, dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar siswa (Arifin, 2010, hlm. 10). Proses pembelajaran adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi (Aqib, 2013, hlm. 66).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Sisdiknas *dalam* Hidayat, 2011).

### **3. Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar (Ahmad, 2013, hlm. 5). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu baik kognitif, afektif, maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar (Kunandar, 2014, hlm 62).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sudjana, 2009, hlm. 3).

#### **a. Klasifikasi hasil belajar**

Menurut Bloom (*dalam* Aunurrahman, 2012, hlm 47-49) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

##### 1) Ranah Kognitif

Terdiri dari enam jenis perilaku (dari tingkat rendah ke tingkat tinggi), yaitu:

- a) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari. Proses kognitif dalam kategori memahami meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklarifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan (Anderson dan Krathwohl, 2014, hlm. 106).
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah (Anderson dan Krathwohl, 2014, hlm. 116).
- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

## 2) Ranah Afektif

Kratwohl, Bloom dan Masia (*dalam* Dimiyati, 2009, hlm.205) mengemukakan taksonomi ranah afektif yaitu:

- a) Menerima, merupakan tingkatan terendah tujuan ranah afektif berupa perhatian terhadap stimulasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif.
- b) Merespon, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulant dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan.
- c) Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut.
- d) Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya.
- e) Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespon dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan.

## 3) Ranah Psikomotor

Harrow (*dalam* Dimiyati, 2009, hlm. 208) mengemukakan taksonomi ranah psikomotor disusun secara hierarkis dalam lima tingkatan, yaitu:

- a) Meniru, artinya siswa dapat meniru atau mengikuti suatu perilaku yang dilihatnya.
- b) Manipulasi, artinya siswa dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan visual sebagaimana pada tingkat meniru.
- c) Ketetapan gerak, artinya siswa diharapkan dapat melakukan sesuatu perilaku tanpa menggunakan contoh visual ataupun petunjuk tertulis.
- d) Artikulasi, artinya siswa diharapkan dapat menunjukkan serangkaian gerakan dengan akurat, urutan yang benar dan kecepatan yang tepat.
- e) Naturalisasi, artinya siswa diharapkan melakukan gerakan tertentu secara spontan atau otomatis.

## **b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yaitu faktor intern dan faktor ekstern

(Slameto,2010, hlm. 54). Menurut Sugiharto (2007, hlm. 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut:

- 1) Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi: faktor jasmaniah dan faktor psikologis.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Faktor eksternal meliputi: faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat.

#### **4. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran adalah suatu rancangan yang di dalamnya menggambarkan sebuah proses pembelajaran yang dapat dilaksanakan oleh guru dalam mentransfer pengetahuan maupun nilai-nilai kepada siswa (Suprihatiningrum, 2013, hlm. 145). Model pembelajaran juga dapat diartikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru untuk merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran (Aunurrahman, 2012, hlm. 146).

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual berupa pola prosedur sistematis yang dikembangkan berdasarkan teori dan digunakan dalam mengorganisasikan proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan belajar (Sani, 2013, hlm. 127). Model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal (Aunurrahman, 2012, hlm. 140).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang digunakan dalam menyusun kurikulum, mengatur materi siswa, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelas dan dalam rencana pengajaran (Jihad dan Haris, 2010, hlm. 25).

##### **a. Jenis-jenis Model Pembelajaran**

Beberapa model pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yaitu pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran penemuan (*discovery learning*), pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) (Sani, 2013, hlm. 76). Menurut

Kurniasih, dkk. (2014, hlm. 64) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran banyak model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menuntut siswa menjadi aktif dalam kegiatan belajar mengajar yaitu *discovery learning*, *problem based learning*, *project based learning*, dan *cooperative learning*.

#### **b. Definisi *Discovery Learning***

*Discovery learning* adalah proses pembelajaran yang memungkinkan siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mampu menggunakan proses mentalnya untuk menemukan suatu konsep atau teori yang sedang dipelajari (Illahi, 2012, hlm. 33-34). *Discovery learning* adalah suatu model untuk mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, maka hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan (Hosnan, 2014, hlm. 282).

#### **c. Tujuan belajar pada Model *Discovery Learning***

Menurut Illahi (2012, hlm 48-67) mengemukakan tujuan belajar pada model *discovery learning* adalah :

##### 1) Untuk mengembangkan kreativitas

Salah satunya adalah dalam proses intelektual, pengalaman dapat diperoleh melalui rangsangan-rangsangan sehingga para anak didik mampu menerima informasi yang dibutuhkan dalam hal memahami hal-hal baru (Illahi, 2012, hlm. 53)

##### 2) Untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam belajar

Dengan proses pengalaman yang berdasarkan pada *discovery strategy* anak didik akan mengalami langsung sebuah konsep atau prinsip sebagai landasannya.

##### 3) Untuk mengembangkan kemampuan berpikir rasional dan kritis

Ketika mereka memiliki kemampuan untuk berpikir secara rasional dan kritis, berarti mereka mampu mengaktualisasikan potensi berpikir guna menghadapi suatu persoalan secara rasional dan kritis.

##### 4) Untuk meningkatkan keaktifan anak didik dalam proses pembelajaran

Menurut Moh. Dolyono (*dalam* Illahi, 2012, hlm. 63) berpendapat bahwa dalam *discovery strategy* para anak didik harus berperan aktif dalam belajar di kelas.

##### 5) Untuk belajar memecahkan masalah.

#### **d. Langkah *Discovery Learning***

Menurut Abu ahmadi dan Joko Tri Prasetya (*dalam* Illahi, 2012, hlm. 87) mengemukakan secara garis besar bahwa prosedur pembelajaran *discovey* adalah sebagai berikut:

##### 1) *Stimulation*

Pada tahap ini siswa dihadapkan pada sesuatu yang menimbulkan kebingungan, kemudian dilanjutkan untuk tidak memberi generalisasi, agar timbul keinginan untuk menyelidiki sendiri. Kegiatan tersebut bermanfaat dalam menumbuhkan kembangkan kecakapan (*skill*), berpikir kreatif, akademik, social, dan vokasional (*vocational skill*) (Illahi, 2012, hlm. 95)

##### 2) *Problem Statement*

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang relevan dengan bahan pelajaran.

##### 3) *Data Collection*

Pada tahap ini siswa diberi kesempatan untuk mengumpulkan berbagai informasi yang relevan, membaca literatur, mengamati objek, wawancara atau melakukan uji coba sendiri untuk menjawab pertanyaan yang sudah dirumuskan.

##### 4) *Data Processing*

Pengolahan data merupakan kegiatan mengolah data dan informasi yang telah diperoleh siswa melalui wawancara, observasi dan sebagainya.

##### 5) *Verification*

Pada tahap ini siswa melakukan pemeriksaan secara cermat untuk membuktikan benar atau tidaknya hipotesis yang ditetapkan tadi dengan temuan alternatif dan dihubungkan dengan hasil pengolahan data.

##### 6) *Generalization*

Tahap generalisasi/menarik kesimpulan adalah proses menarik sebuah kesimpulan yang dapat dijadikan prinsip umum dan berlaku untuk semua kejadian atau masalah yang sama, dengan memperhatikan hasil verifikasi.

Menurut Syah (2004, hlm. 244) prosedur pelaksanaan *discovery learning* adalah:

- 1) *Stimulation* (Pemberian Ransangan/Stimulus)
- 2) *Problem Statement* (Identifikasi masalah)
- 3) *Data Collection* (Pengumpulan data)
- 4) *Data Processing* (Pengolahan data)
- 5) *Verification* (Pembuktian)
- 6) *Generalization* (Kesimpulan)

**e. Kelebihan dan Kelemahan *Discovery Learning***

Hosnan (2014, hlm. 287-288) mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning* yakni sebagai berikut:

- 1) Membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dan proses-proses kognitif.
- 2) Pengetahuan yang diperoleh melalui model ini sangat pribadi dan ampuh karena menguatkan pengertian, ingatan, dan transfer.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah.
- 4) Membantu siswa memperkuat konsep dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lain.
- 5) Mendorong keterlibatan keaktifan siswa.
- 6) Mendorong siswa berpikir intuisi dan merumuskan hipotesis sendiri.
- 7) Melatih siswa belajar mandiri.
- 8) Siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar, karena ia berpikir dan menggunakan kemampuan untuk menemukan hasil akhir.

Kurniasih & Sani (2014, hlm. 66-67) juga mengemukakan beberapa kelebihan dari model *discovery learning*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidiki dan berhasil.
- 2) Siswa akan mengerti konsep dasar dan ide-ide lebih baik.
- 3) Mendorong siswa berpikir dan bekerja atas inisiatif sendiri.
- 4) Siswa belajar dengan memanfaatkan berbagai jenis sumber belajar.

Sedangkan menurut Illahi (2012, hlm. 70-71) kelebihan dari model *discovery* adalah :

- 1) Dalam penyampaian bahan *discovery learning*, digunakan kegiatan dan pengalaman langsung.



- 2) Lebih realistis dan mempunyai makna.
- 3) Merupakan model pemecahan masalah.
- 4) Dengan sejumlah transfer langsung, maka kegiatan *discovery strategy* akan lebih mudah diserap oleh anak didik dalam memahami kondisi tertentu yang berkenaan dengan aktivitas pembelajaran.
- 5) Banyak memberikan kesempatan bagi para anak didik untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Setiap model pembelajaran pasti memiliki kekurangan, Hosnan (2014, hlm. 288-289) mengemukakan beberapa kekurangan dari model *discovery learning* yaitu:

- 1) Menyita banyak waktu karena guru dituntut mengubah kebiasaan mengajar yang umumnya sebagai pemberi informasi menjadi fasilitator, motivator, dan pembimbing.
- 2) kemampuan berpikir rasional siswa ada yang masih terbatas.
- 3) tidak semua siswa dapat mengikuti pelajaran dengan cara ini.

Menurut Illahi (2012, hlm. 72) kelemahan *discovery learning* adalah sebagai berikut:

- 1) Berkenaan dengan waktu, *discovery learning* membutuhkan waktu yang lebih lama dibandingkan dengan metode langsung.
- 2) Bagi anak didik yang berusia muda, kemampuan berpikir rasional mereka yang masih terbatas.
- 3) Kesukaran dalam menggunakan faktor subjektifitas ini menimbulkan kesukaran dalam pemahaman suatu persoalan yang berkenaan dengan pembelajaran *discovery learning*.
- 4) Faktor kebudayaan dan kebiasaan.

## **5. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dalam bahasa arab adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2013, hlm. 3). Media merupakan satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Daryanto, 2011, hlm. 4).

Media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud

pengajaran (Arsyad, 2016, hlm. 4). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Miarso *dalam* Astama, 2014)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2016, hlm. 4).

#### **a. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Herry (2007, hlm. 22) menyatakan ada tiga jenis media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu:

- 1) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan terdiri atas media yang dapat di proyeksikan dan media yang tidak di proyeksikan.
- 2) Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan para siswa untuk mempelajari bahan ajar.
- 3) Media audio visual adalah kombinasi dari media visual dan media audio.

Sedangkan menurut Heinich dan Molenda (*dalam* Supriatna, 2009), terdapat enam jenis dasar dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Teks, merupakan elemen dasar dalam menyampaikan suatu informasi yang mempunyai berbagai jenis dan bentuk tulisan.
- 2) Media audio, membantu meningkatkan daya tarik terhadap suatu pembelajaran.
- 3) Media visual, media yang dapat memberikan rangsangan-rangsangan visual seperti gambar, sketsa, grafik, kartun, poster dsb.
- 4) Media Proyeksi gerak, termasuk di dalamnya adalah film gerak, video dsb.
- 5) Benda-benda tiruan/miniatur, termasuk di dalamnya benda-benda tiga dimensi yang dapat disentuh dan diraba oleh siswa.
- 6) Manusia, termasuk di dalamnya guru, siswa atau pakar di bidang materi tertentu.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, serta membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa (Hamalik *dalam* Arsyad, 2011). Menurut Arif S Sadiman (2011) menyebutkan bahwa kegunaan – kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalis.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan rangsangan untuk belajar.
- 5) Menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan menurut Oemar Hamalik (2008), fungsi dari media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian internal dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Menurut Arsyadi Arsyad (2016, hlm. 29-30) manfaat media pembelajaran adalah :

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.

### **c. Media Video dalam Pembelajaran**

#### **1) Pengertian Media Video**

Media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan ( Sukiman, 2012, hlm 187-188). Video merupakan gambar-gambar dalam frame, dimana

*frame demi frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup (Arsyad, 2011, hlm 49).

## **2) Kelebihan dan Kekurangan Media Video**

Menurut Daryanto (2010, hlm. 90-91) mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video antara lain:

- a) Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
- b) Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Sedangkan menurut Rusman (2012, hlm. 220) kelebihan yang dimiliki media video yaitu:

- a) Video dapat memberikan pesan yang dapat diterima lebih merata oleh siswa.
- b) Video sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, lebih realistis dan dapat diulang atau dihentikan sesuai kebutuhan.
- d) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Disamping kelebihan yang sudah di kemukakan di atas, media video juga memiliki kekurangan, menurut Daryanto (2011, hlm. 79) mengemukakan kekurangan dari media video yaitu:

### *a) Opposition*

Pengambilan yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar yang dilihatnya.

### *b) Material pendukung*

Video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar yang ada di dalamnya.

### *c) Budget*

Untuk membuat video membutuhkan biaya yang tidak sedikit.

Menurut Cecep Kustandi (2013, hlm. 64-66) kekurangan media video yaitu: pengadaan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang banyak, video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali video tersebut dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

## **d. Media Torso dalam Pembelajaran**

### **1) Pengertian Media Torso**

Menurut Sudjana dan Rifai (2007, hlm. 37) torso adalah model susun, model susunan dari beberapa objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian yang penting dari objek itu. Media torso merupakan alat bantu guru yang tepat dalam menjelaskan materi-materi Biologi sehingga kehadiran media tersebut dalam pembelajaran Biologi sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru ke siswa (Isnaini, 2016, hlm.43). Torso didesain sedemikian rupa sehingga mudah dipergunakan dalam proses belajar mengajar (Pratiwi,2012).

### **2) Kelebihan dan Kekurangan Media Torso**

Menurut Priyatno (*dalam* Kartini, 2011, hlm. 25) torso sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran memiliki keunggulan yaitu:

- a) Dapat digunakan di hampir satuan tingkat pendidikan.
- b) Mampu menampilkan contoh organ tubuh seperti aslinya.
- c) Tidak bergantung pada listrik.
- d) Tidak membutuhkan tempat-tempat yang luas dalam penggunaannya.

Menurut Winataputra (*dalam* Arindawati, 2004, hlm. 47-48), media pembelajaran berfungsi sebagai berikut :

- a) Untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif.
- b) Media pembelajaran sebagai bagian yang integral dari keseluruhan proses pembelajaran.
- c) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
- d) Hiburan dan memancing perhatian siswa.
- e) Untuk mempercepat proses belajar dalam menangkap tujuan dan bahan ajar secara cepat.
- f) Meningkatkan kualitas belajar mengajar.
- g) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkrit dalam menghindari terjadinya penyakit verbalisme.

Sedangkan kekurangannya menurut Priyatno (*dalam* Kartini, 2011, hlm 25) antara lain:

- a) Biaya pengadaan media Torso cukup mahal.

- b) Hanya mampu menampilkan visual dua dimensi saja.
- c) Memerlukan waktu yang cukup banyak dan panjang dalam menjelaskan masing-masing komponen Torso.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Syifa Saputra, melakukan penelitian yang berjudul “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Lingkungan Sekolah Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keanekaragaman Hati*”, berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen pada saat Pretest adalah 38,00 sedangkan nilai rata-rata pada kelas kontrol 48,13. Terdapat perbedaan nilai yang sangat jauh antara kelas eksperimen dan kelas control. Sehingga nilai pretest kelas control lebih tinggi dibandingkan kelas eksperimen. Pada Posttest kelas eksperimen nilai rata-rata yang diperoleh 83,46 sedangkan pada kelas kontrol mendapatkan nilai 79,45. Hal ini membuktikan bahwa nilai posttest pada kelas eksperimen jauh lebih meningkat dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dengan program SPSS Versi 16 dapat di peroleh nilai signifikasi pada kelas eksperimen 0,13 lebih tinggi dari 0,05 sedangkan pada kelas kontrol nilai signifikasi 0,16 lebih tinggi dari pada 0,05. Hasil uji homogenitas yang telah dilakukan menggunakan statistik Levene Test dengan menggunakan program SPSS Versi 16 dapat diperoleh nilai signifikasi 0,25 lebih tinggi dari pada 0,05 dengan demikian data tersebut termasuk dalam katagori homogen. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh nilai t-hitung 5,58 dengan signifikasi 0,00 lebih rendah dari 0,05. Hal ini dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Berarti terdapat pengaruh model pembelajaran Discovery Learning berbasis

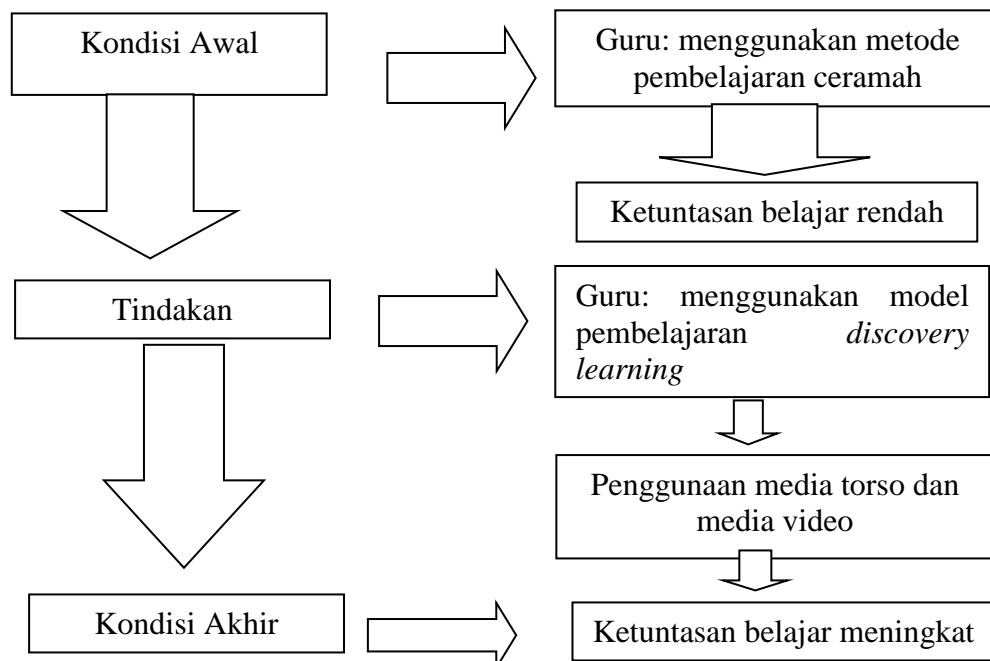
lingkungan sekolah terhadap peningkatan hasil belajar siswa sehingga siswa dapat aktif belajar secara mandiri, mencari, memecahkan masalah dan menyampaikan ide serta gagasan baru melalui penemuan yang ditemukannya.

Eva Susanti, Mohamad Jamhari dan Samsurizal M, Suleman melakukan penelitian dengan judul “*Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning Terhadap Keterampilan Sains dan Hasil Belajar Siswa Kelas VII tentang IPA SMP Advent Palu*” berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa diperoleh hasil uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol Nilai normalitas yaitu 0.366 lebih besar dari 0,05 yang berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara data yang diuji dengan data normal baku, yang artinya data yang diuji adalah normal. hasil uji homogenitas diperoleh nilai Homogenitas yaitu 0.065 lebih besar dari 0,05 maka signifikan data yang diuji berasal dari populasi yang bervariasi homogen. hasil perhitungan uji t hipotesis pertama dengan program SPSS diperoleh nilai t hitung untuk hasil KS sebesar 9.107 lebih besar dari t tabel  $df=38=2.024$ , maka  $H_1$  diterima yaitu Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran Discovery terhadap keterampilan sains siswa tentang IPA kelas VIII SMP Advent Palu. Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :Penerapan model pembelajaran Discovery berpengaruh signifikan terhadap keterampilan sains siswa kelas VIIIA SMP Advent Palu pada mata pelajaran biologi. Penerapan model pembelajaran Discovery berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas VIII A SMP Advent Palu pada mata pelajaran biologi.

### C. Kerangka Pemikiran

Pembelajaran Biologi khususnya materi sel dalam penyampaian di kelas guru biasanya melakukan kegiatan pembelajaran dengan cara ceramah sehingga proses pembelajaran masih berpusat pada satu arah (Guru). Penggunaan media pembelajaran yang sering digunakan adalah media video. Guru menayangkan video berkenaan dengan materi yang sedang dibahas dan kebanyakan siswa masih merasa tidak paham dengan materi yang sedang di bahas. Sehingga pemahaman siswa yang kurang ini berdampak pada hasil belajar siswa.

Pembelajaran di kelas dapat ditunjang dengan penggunaan model pembelajaran salah satunya adalah *discovery learning* dengan penggunaan media antara video dengan torso. Dalam proses pembelajarannya setelah siswa mendapatkan penjelasan materi secara umum, siswa akan melakukan analisis video/torso yang dilakukan secara berkelompok, serta melakukan kajian literatur untuk menemukan data atau teori yang sesuai dengan permasalahan yang mereka temukan dalam video/torso yang digunakan. Siswa yang dapat menemukan sendiri teori atau konsep berkenaan dengan materi, diharapkan mampu membuat siswa lebih memahami materi sel. Berdasarkan uraian diatas, kerangka pemikiran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 2.1 : Kerangka Pemikiran



#### **D. Asumsi dan Hipotesis**

Asumsi dalam penelitian ini bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* antara media video dengan torso dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sedangkan berdasarkan rumusan masalah, deskripsi teori dan kerangka pemikiran didapatkan hipotesis sebagai berikut :

$H_a$  : Iya, terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* antara media video dan torso

$H_0$  : Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran *discovery learning* antara media video dengan torso.