

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Peta Konsep**

##### **1. Pengertian Peta Konsep**

Peta konsep merupakan inovasi baru yang penting untuk membantu anak menghasilkan pembelajaran bermakna dalam kelas. Pembelajaran menitik beratkan pada bagaimana proses belajar siswa dan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Dahar R, (2011, hal. 106) menyatakan bahwa peta konsep dikembangkan untuk menggali kedalam struktur kognitif pelajaran dan untuk mengetahui baik bagi siswa maupun guru, melihat apa yang diketahui siswa.

Menurut Sugiyanto, (2013, hal. 72) menyatakan bahwa peta konsep menggunakan pengingat visual sensorik dalam suatu pola dari ide-ide yang berkaitan untuk belajar, mengorganisasikan, dan merencanakan, peta ini dapat membangkitkan ide-ide orsinil dan memicu ingatan dengan mudah jauh lebih mudah daripada pencatatan tradisional.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peta konsep merupakan suatu metode pembelajaran yang meminta siswa untuk mengaitkan konsep-konsep yang saling berhubungan dalam bentuk gambar atau diagram dan memiliki hubungan yang mengaitkan antara konsep-konsep tersebut.

##### **1. Ciri-ciri Peta Konsep**

Dahar dalam Holil, (2008, hal. 62) mengemukakan ciri-ciri peta konsep sebagai berikut:

- a) Peta konsep ialah suatu cara untuk memperlihatkan konsep-konsep dan proposisi-proposisi dari suatu bidang studi. Jadi dengan membuat peta konsep, siswa dapat melihat bidang studi itu lebih jelas dan mempelajarinya lebih bermakna.
- b) Suatu peta konsep merupakan suatu gambar dua dimensi dari suatu bidang studi atau suatu bagian dari bidang studi. Ciri inilah yang memperlihatkan hubungan-hubungan proporsional antar konsep-konsep.

- c) Cara menyatakan hubungan antar konsep-konsep tidak semua mempunyai bobot yang sama. Ini berarti, bahwa ada beberapa konsep yang lebih umum dari pada konsep-konsep yang lain diHirarki, Bila dua atau lebih konsep yang digambarkan di bawah suatu konsep yang lebih inklusif, terbentuklah hirarki pada peta konsep itu.

## 2. Langkah-Langkah Membuat Peta Konsep

Langkah-langkah membuat peta konsep menurut Arends dalam Trianto, (hal. 160) sebagai berikut:

Tabel 2.1  
Langkah-langkah Pembelajaran Metode Peta Konsep

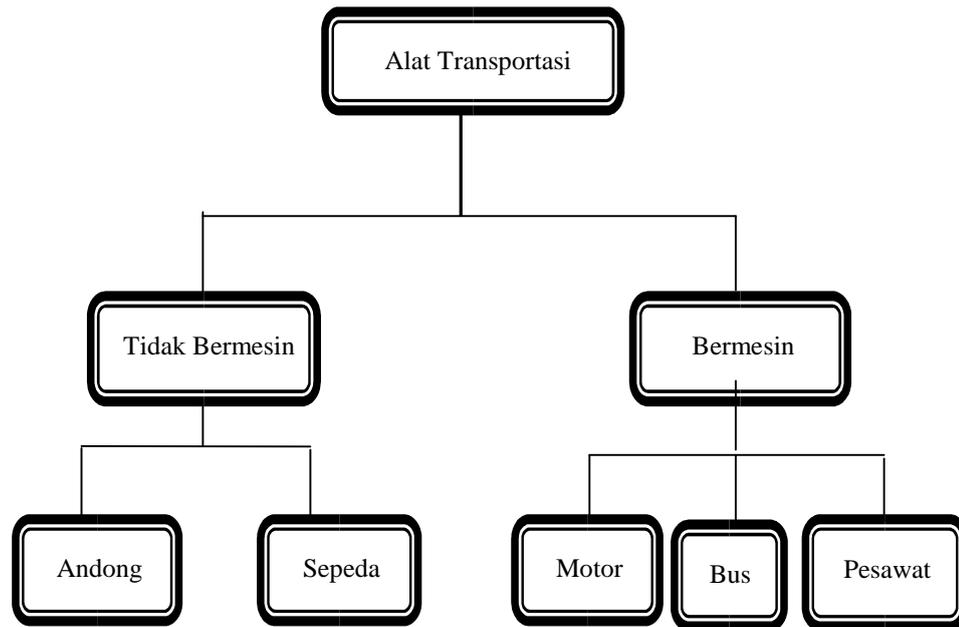
Langkah 1	Mengidentifikasi pokok atau prinsip yang melingkupi sejumlah konsep. Contoh, ekosistem
Langkah 2	Mengidentifikasi ide-ide atau konsep-konsep sekunder yang menunjang ide utama. Contoh, individu, populasi, dan komunitas
Langkah 3	Tempatkan ide-ide utama ditengah atau dipuncak peta tersebut
Langkah 4	Kelompok ide-ide sekunder disekeliling ide utama yang secara visual menunjukkan hubungan ide-ide tersebut dengan ide utama

## 2. Jenis-Jenis Peta Konsep

Menurut Nur dalam Trianto, (2011, hal. 160-164) jenis peta konsep ada empat macam, yaitu:

### a. Pohon jaringan (*network treeh*)

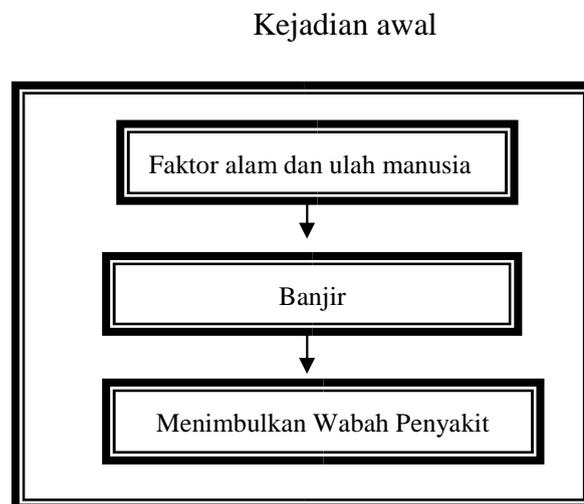
Ide-ide pokok dibuat dalam persegi empat, sedangkan beberapa kata lain dihubungkan oleh:



Gambar 2.1  
Contoh Bagan Peta Konsep Pohon Jaringan

b. Rantai kejadian (*events chain*)

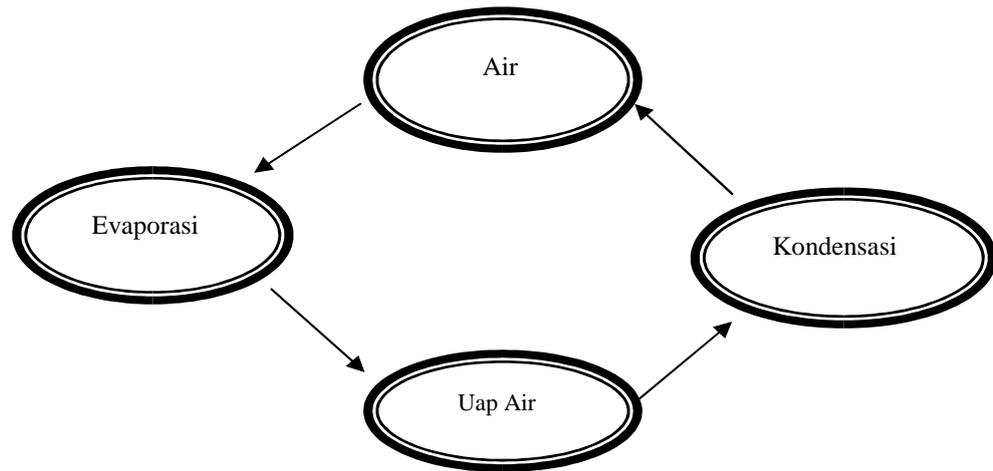
Peta konsep rantai kejadian digunakan untuk memberikan suatu urutan atau langkah-langkah suatu kejadian



Gambar 2.2  
Contoh Bagan Peta Konsep Pohon Rantai Kejadian

c. Peta konsep siklus (*cycle concept map*)

Dalam peta konsep siklus, rangkaian kejadian tidak menghasilkan hasil akhir.



Gambar 2.3  
Contoh Bagan Konsep Siklus

Berdasarkan uraian di atas, dalam penelitian ini jenis peta konsep yang digunakan adalah pohon jaringan (network tree).

### 3. Manfaat Peta Konsep

Menurut Dahar R, (2011, hal. 110-112) mengemukakan manfaat peta konsep antara lain:

#### a. Menyelidiki Apa Yang Telah Diketahui Siswa

Guru harus mengetahui konsep-konsep apa yang telah dimiliki siswa waktu pelajaran baru akan dimulai, sedangkan para siswa diharapkan dapat menunjukkan dimana mereka berada atau konsep-konsep apa yang telah mereka miliki dalam menghadapi pelajaran baru itu. Dengan menggunakan peta konsep, guru dapat melaksanakan apa yang telah dikemukakan, sehingga para siswa diharapkan akan terjadi belajar bermakna.

#### b. Mempelajari Cara Belajar

Dengan melatih mereka membuat peta konsep untuk mengambil sari dari apa yang mereka baca, baik buku teks maupun bacaan-bacaan lain, berarti kita meminta mereka untuk membaca buku itu dengan seksama mereka tidak lagi dikatakan tidak berpikir.

#### c. Mengungkapkan Miskonsepsi

Dari peta konsep yang dibuat oleh para siswa, ada kalanya ditemukan miskonsepsi yang terjadi dari dikaitkannya dua konsep atau lebih yang

membentuk proposisinya yang “salah” Karena miskonsepsi itu terbukti dapat bertahan dan mengganggu belajar seterusnya, miskonsepsi itu sedapat mungkin ditiadakan melalui proses perubahan kosneptual

d. Alat Evaluasi

Dalam menilai peta konsep yang dibuat oleh para siswa secara ringkas dikemukakan empat kriteria penilaian, yaitu: 1) kesahihan proposisi; 2) adanya hierarki; 3) adanya ikatan silang; 4) adanya contoh-contoh seperti yang telah dikemukakan novak (1985).

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Daryanto, (2015, hal. 4) “Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran”. Menurut Arsyad, (2013, hal. 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 pembelajaran yang di sampaikan dengan cara mengkonsep yang disampaikan secara singkat untuk lebih mudah dipahami oleh peserta didik, dan untuk memudahkan pengajar menyampaikan materi yang akan disampaikan.

### **2. Fungsi Media Pembelajaran**

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, hal. 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

Menurut (Sudjana, 2016, hal. 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 yang disampaikan, dan supaya proses pembelajaran lebih menarik sehingga peserta didik dapat focus untuk mengikuti pembelajaran.

## **C. Media Audio Visual**

### **1. Pengertian Media Audio-Visual**

Menurut Djamarah, (2013, hal. 124-125) mengemukakan bahwa media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media audio visual mengandalkan pendengaran dan penglihatan dari khalayak sasaran (penonton). Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua yaitu suara dan gambar. Audio visual merupakan jenis media tidak hanya dapat dipandang atau diamati, tetapi juga dapat didengar.

Menurut Daryanto, (2015, hal. 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. Supaya siswa dapat memahami dengan baik dan dapat menyimpulkan materi yang disampaikan melalui media audio-visual.

## 2. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Adapun macam-macam media audio visual menurut Arsyad, (2013, hal. 46-54) adalah sebagai berikut :

### 1) *Sound Slide* (film bingkai bersuara)

*Sound Slide* merupakan film bingkai yang dikombinasikan dengan suara. Program kombinasi film bingkai suara pada umumnya berkisar antara 10 sampai 30 menit dengan jumlah gambar yang bervariasi dari 10 sampai 100 buah lebih.

### 2) Film Dan Video

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. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri.

### 3) Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan sistem gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.

### 4) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan

mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti *CD player*, video tape dan audio tape.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan media audio visual yang berupa komputer/laptop, video dengan memanfaatkan mesin proyektor untuk menayangkan gambar dan video.

Video digunakan peneliti Karena mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- a) Mengatasi jarak dan waktu dan mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
- b) Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa lain
- c) Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
- d) Materi yang disampaikan akan cepat dan mudah diingat
- e) Dapat mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa
- f) Mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistis

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi peta konsep berbasis audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi yang disampaikan oleh pengajar dan dapat mudah untuk dimengerti dalam proses pembelajaran.

### **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, hal. 90) keuntungan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) Pesan yang disampaikan lebih menarik perhatian. Unsur perhatian inilah yang penting untuk proses belajar, karena 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

Keterbatasan penggunaan media pembelajaran audio-visual menurut Arsyad, (2013, hal. 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.

a) Materi Pembelajaran

Dalam hal ini, materi yang akan diberikan oleh peneliti pada subjek penelitian di sekolah yaitu tentang pembelajaran Administrasi Umum sub pokok menerapkan surat menyurat.

## **D. Hasil Belajar**

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

Menurut Winkel dalam Purwanto, (2014, hal. 38), hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Menurut Susanto, (2012, hlm. 5) Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi ada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Jadi, kesimpulan dari pengertian hasil belajar disini yaitu menyangkut 3 aspek yang sangat penting di dalam proses belajar mengajar antara lain kognitif, afektif, dan psikomotor. Dapat mengubah perilaku seseorang dalam

segi pemikiran dan tingkah laku dalam interaksi dilingkungan maupun individunya sendiri.

a. Komponen Penilaian Hasil Belajar

Menurut Bloom dalam Sudjana, (2013, hlm. 22) klasifikasi hasil belajar secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor.

- 1) Ranah Kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah Afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah Psikomotor berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek ranah psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Jadi, kesimpulan dari komponen hasil belajar disini mencakup 3 ranah yang sangat penting dan juga menjadi tolak ukur di dalam suatu pembelajaran bagi siswa untuk mendapatkan hasil yang maksimal di dalam pembelajarannya.

## **2. Unsur Penilaian Hasil Penilaian**

Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu; ranah kognitif, psikomotor dan afektif. Secara eksplisit ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Setiap mata pelajaran selalu mengandung ketiga ranah tersebut, namun penekanannya selalu berbeda. Mata pelajaran praktek lebih menekankan pada ranah psikomotor, sedangkan mata pelajaran pemahaman konsep lebih menekankan pada ranah kognitif. Namun kedua ranah tersebut mengandung ranah afektif Ranah psikomotor

berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Menurut Sudjana, (2013, hlm. 22) bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomootris.

### 1. Penilaian Afektif

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a. *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll.
- b. *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.
- c. *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d. Organisasi, yakni pengembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya.
- e. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

### 2. Penilaian Kognitif

Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, aspek penilaian kognitif terdiri dari :

- a. Pengetahuan, Kemampuan mengingat (misalnya: nama ibu kota, rumus).
- b. Pemahaman, Kemampuan memahami (misalnya: menyimpulkan suatu paragraf).
- c. Aplikasi, Kemampuan Penerapan (Misalnya: menggunakan suatu informasi / pengetahuan yang diperolehnya untuk memecahkan masalah).
- d. Analisis, Kemampuan menganalisis suatu informasi yang luas menjadi bagian-bagian kecil (Misalnya: menganalisis bentuk, jenis atau arti suatu puisi).
- e. Sintesis, Kemampuan menggabungkan beberapa informasi menjadi suatu kesimpulan (misalnya: memformulasikan hasil penelitian di laboratorium).
- f. Evaluasi, Kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara

### 3. Penilaian Psikomotor

Hasil belajar psikomotorik tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yakni:

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar)
- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar
- c. Kemampuan perseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan
- e. Gerakan-gerakan *skill*, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang paling kompleks
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif

### 3. Prosedur Penilaian Hasil Belajar

Menurut Sudijono dalam Hastari, (2014, hlm. 30), secara garis besar terdapat 7 (tujuh) langkah pokok asesmen pembelajaran sebagai berikut :

1. Menyusun Rencana Hasil Belajar
  - a. Merumuskan tujuan dilakukannya asesmen atau evaluasi, termasuk
    - a. merumuskan tujuan terpenting dari diadakannya asesmen. Hal ini perlu dilakukan agar arah proses asesmen jelas.
  - b. Menetapkan aspek-aspek yang akan dinilai, apakah aspek kognitif, afektif, atau psikomotor.
  - c. Memilih dan menentukan teknik yang akan digunakan. Anda bias menentukan apakah akan menggunakan teknik tes ataukah non tes.
  - d. Menentukan metode penskoran jawaban siswa.
  - e. Menentukan frekuensi dan durasi kegiatan asesmen atau evaluasi (kapan, berapa kali, dan berapa lama).
  - f. Mereviu tugas-tugas asesmen.
2. Menghimpun data
 

Memilih teknik tes dengan menggunakan tes atau memilih teknik non tes dengan melakukan pengamatan, wawancara atau angket dengan menggunakan instrumen-instrumen tertentu berupa *rating scale*, *check list*, *interview guide* atau angket.
3. Melakukan verifikasi data
 

Verifikasi data perlu dilakukan agar kita dapat memisahkan data yang “baik” (yakni data yang akan memperjelas gambaran mengenai peserta didik yang sedang dievaluasi) dari data yang “kurang baik” (yaitu data yang akan mengaburkan gambaran mengenai peserta didik).
4. Mengolah dan mengansilisis data
 

Tujuan dari langkah ini adalah memberikan makna terhadap data yang telah dihimpun. Agar data yang terhimpun tersebut bisa dimaknai, kita bisa menggunakan teknik statistik dan/atau teknik non statistik, berdasarkan pada mempertimbangkan jenis data.
5. Melakukan Penafsiran atau Interpretasi dan Menarik Kesimpulan

Kegiatan ini pada dasarnya merupakan proses verbalisasi terhadap makna yang terkandung pada data yang telah diolah dan dianalisis sehingga menghasilkan sejumlah kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan yang dibuat tentu saja harus mengacu pada sejumlah tujuan yang telah ditentukan di awal.

#### 6. Menyimpan Instrumen Asesmen dan Hasil Asesmen

Langkah keenam ini memang perlu disampaikan di sini untuk mengingatkan para guru, sebab dengan demikian mereka dapat menghemat sebagian waktunya untuk hal-hal yang lebih baik. Dengan disimpannya instrumen dan ringkasan dan jawaban siswa, termasuk berbagai catatan tentang upaya memperbaiki instrumen, sewaktu-waktu Anda membutuhkan untuk memperbaiki instrumen tes pada tahun berikutnya maka tidak akan membutuhkan waktu yang lama.

#### 7. Menindaklanjuti Hasil Evaluasi

Berdasarkan data yang telah dihimpun, diolah, dianalisis, dan disimpulkan maka Anda sebagai guru atau evaluator bisa mengambil keputusan atau merumuskan kebijakan sebagai tindak lanjut konkret dari kegiatan penilaian. Dengan demikian, seluruh kegiatan penilaian yang telah dilakukan akan membawa banyak manfaat karena terjadi berbagai perubahan dan atau perbaikan.

### **4. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu. Slameto, (2010, hlm 54)

#### 1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu dan dapat mempengaruhi hasil belajar individu. Faktor-faktor internal ini meliputi:

##### a. Faktor Fisiologis

Faktor-faktor fisiologis adalah faktor-faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu.

b. Faktor Psikologis

Faktor-faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Karena pada dasarnya setiap manusia dalam hal ini adalah peserta didik yang memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, terutama dalam hal kadar bukan dalam hal jenis, tentunya perbedaan ini akan berpengaruh pada proses dan hasil belajar.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah kondisi lingkungan yang ada disekitar siswa. Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu :

a. Faktor Lingkungan

Kondisi lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa, lingkungan ini dapat berupa :

(1) Lingkungan Alam

Lingkungan alam misalnya keadaan suhu, kelembaban, kepengapan udara dan sebagainya. Yudhi Munadi, (2008, hlm. 32)

(2) Lingkungan Sosial

Yang termasuk lingkungan sosial sekolah adalah para guru, para staff administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar siswa. (Yudhi Munadi, 2008, hlm. 32)

b. Faktor Instrumental

Menurut (Yudhi, 2013, hlm. 32) mengatakn bahwa faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberlakuan dan penggunaanya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Berbicara kurikulum berarti berbicara mengenai komponen-komponen, yakni tujuan, bahan atau program, proses belajar mengajar dan evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas ternyata bahwa konsep hasil belajar siswa adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengakaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai perana penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan

informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dan upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

### E. Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	<p>Penerapan Metode Peta Konsep Berbasis Audio-Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IP3 SMA Pasundan 2 Cimahi</p> <p>Nuke Oktaviani Putri, 135020008 (2017).”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan Penelitian :</li> <li style="padding-left: 20px;">Kuantitatif</li> <li>- Metode Penelitian:</li> <li style="padding-left: 20px;">Survey</li> </ul>	<p>Hasil penelitian rekapitulasi skor rata-rata tanggapan responden mengenai metode peta konsep berbasis audio-visual sebesar 3,9, sedangkan mengenai pemahaman konsep siswa sebesar 3,99. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tanggapan responden terhadap penerapan metode peta konsep untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa “Baik” berdasarkan analisis data yang telah dilakukan maka diperoleh hasil penelitian penerapan metode peta konsep berbasis audio-visual yaitu koefisien determinasi R Square</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan metode eksperimen (Quasi eksperimen)</li> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan pada variabel X yaitu metode peta konsep berbasis audio-visual</li> <li>- Penelitian yang telah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, menggunakan metode Survey sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode Quasi eksperimen</li> <li>- Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Pasundan 2 Cimahi sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMK</li> </ul>

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			sebesar 0,194%. Hal ini dinyatakan variabel X memiliki pengaruh 19,4% terhadap variabel Y yang sisanya 70,6 % dipengaruhi factor lain	dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan disampel penelitian yaitu menggunakan sampel siswa sebagai subjek dalam penelitian.	ICB WISATA Bandung.
2.	pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD berbantuan peta konsep terhadap hasil belajar IPS pada siswa SD Negeri 3 Kaliuntu. Arsana, I. P. A. B., Jampel, I. N., & Kusmariyatni, N. (2017).	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendekatan Penelitian : Kuantitatif</li> <li>- Metode Penelitian: eksperimen semu (Quasi Eksperimen)</li> </ul>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil analisis uji-t diperoleh thitung lebih besar dibandingkan dengan ttabel (thitung 4,19 > ttabel 2,021) dengan taraf signifikan 5%, hal ini berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar IPS antara siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif.</li> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penelitian yang telah dilakukan, menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK), sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode eksperimen</li> </ul>

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			kooperatif tipe STAD dengan siswa yang dibelajarkan dengan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD di Gugus X Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng tahun pelajaran 2016/2017.	<p>dilakukan terdapat persamaan pada variabel Y yaitu hasil belajar IPS pada siswa SD Negeri 3 Kaliuntu.</p> <p>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan terdapat persamaan disampel penelitian yaitu menggunakan sampel siswa SMK sebagai subjek dalam penelitian.</p>	<p>- Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan SMK N Muhammadiyah 3 Yogyakarta, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMK ICB WISATA Bandung.</p>

## **F. Kerangka Pemikiran**

Menurut Dahar R, (2011, hal. 106) menyatakan bahwa peta konsep dikembangkan untuk menggali kedalaman struktur kognitif pelajaran dan untuk mengetahui baik bagi siswa maupun guru, melihat apa yang diketahui siswa.

Penerapan metode peta konsep berbasis audio-visual sebagai berikut. pertama guru menjelaskan materi dengan menayangkan video/gambar pembelajaran, selanjutnya siswa dapat bertanya mengenai hal-hal yang belum jelas. Guru menjelaskan tahapan strategi peta konsep pada siswa yakni, 1) siswa mengidentifikasi konsep pokok yang terdapat dalam isi materi teknologi; 2) siswa mengidentifikasi konsep-konsep sekunder yang menunjang konsep pokok; 3) siswa menyusun konsep pokok dan konsep-konsep sekunder yang telah di temukan dalam suatu bagan dengan menempatkan konsep pokok di tengah atau puncak peta tersebut; dan 4) siswa menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan garis penghubung dan memberikan kata penghubung pada setiap garis penghubung. Dengan menerapkan metode peta konsep berbasis audio visual diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

Belajar tidak hanya memperoleh pengetahuan namun siswa juga melakukan aktivitas belajar misalnya bertanya, berdiskusi, presentasi, mengerjakan tugas dan lain-lain. Seorang pendidik juga harus memperhatikan aktivitas belajar siswa di kelas karena aktivitas belajar akan mempengaruhi hasil belajar siswa namun ternyata kebanyakan aktivitas belajar siswa di kelas masih tergolong kurang aktif.

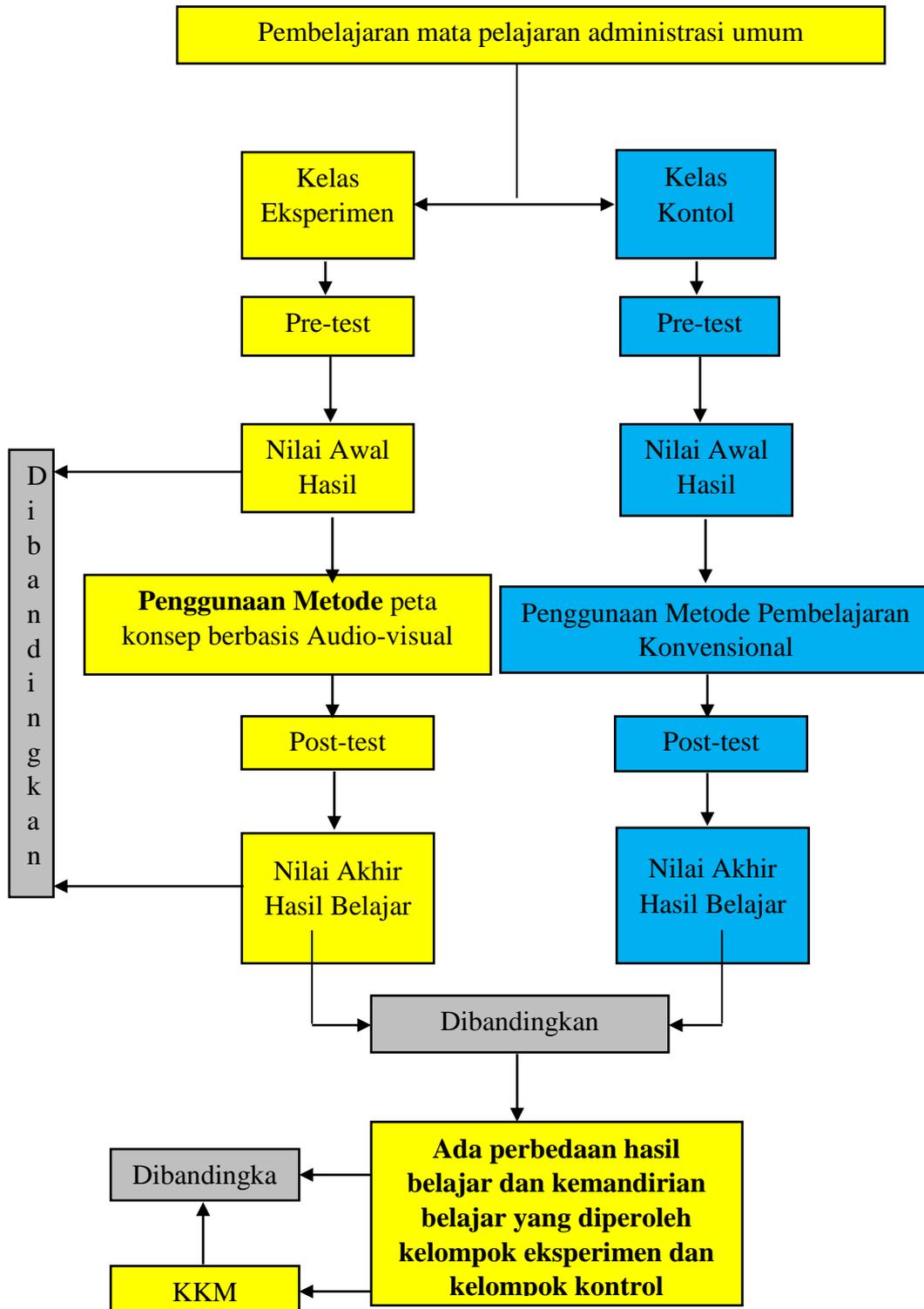
Menurut Winkel dalam Purwanto, (2014, hal. 38), hasil belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya. Belajar adalah aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, keterampilan dan sikap.

Didalam suatu pembelajaran, hasil belajar sangatlah ditentukan dari proses belajar mengajar, dimana belajar merupakan perubahan seseorang yang mulanya tidak tahu menjadi tahu dan juga meningkatkan perkembangan

pengetahuan siswa. Perubahan yang terjadi akibat belajar sering dinyatakan dalam hasil belajar di sekolah, hasil belajar adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap perkembangan kemajuan siswa dilihat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada umumnya tujuan pendidikan dapat dimasukkan ke dalam salah satu dari tiga ranah, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi metode pembelajaran, salah satunya dengan metode peta konsep berbasis audio-visual. Dengan penerapan metode ini, maka siswa dituntut berperan aktif dalam proses pembelajaran yang akhirnya meningkatkan pemahaman siswa dan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar yang dicapai oleh siswa tersebut. Selain menuntut siswa untuk berperan aktif dalam pelajaran yang diberikan, metode ini juga menuntut siswa untuk dapat menyampaikan dan menjelaskan materi yang di terima atas penemuan siswa tersebut, jadi setiap siswa dapat belajar serta menemukan dengan sendirinya yang akan dapat meningkatkan pemahaman dengan materi yang di tugaskan oleh guru, sehingga penemuan mereka lebih mendalam serta lebih di ingat oleh siswa tersebut.

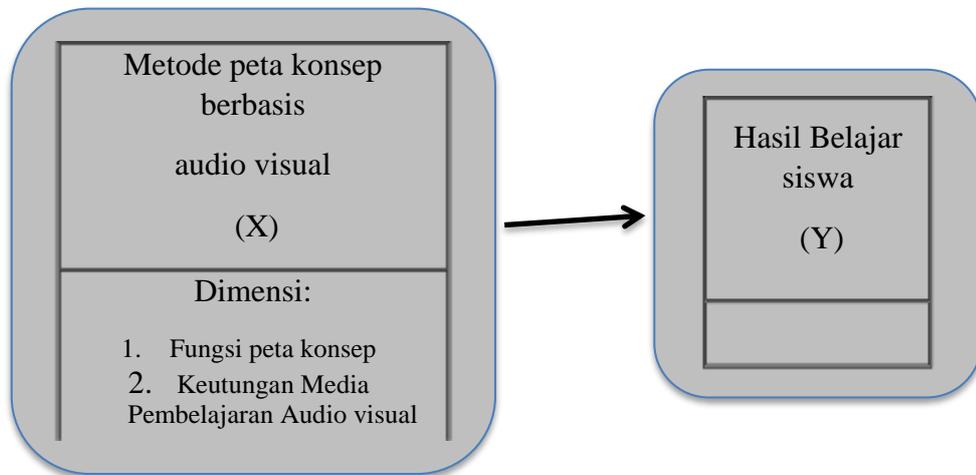
Metode pembelajaran yang akan diterapkan pada penelitian ini adalah metode peta konsep berbasis audio-visual merupakan metode belajar dimana siswa dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar pada siswa.

Berdasarkan kajian teori dan kajian empiris yang diuraikan diperoleh alur berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.4 Alur Kerangka Berpikir

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antara variable penelitian dapat digambarkan sebagai berikut :



*Gambar 2.5*  
*Skema Kerangka Pemikiran*

Keterangan:

Variabel X = Peta Kosnep Berbasis Audio-Visual

Variabel Y = Hasil Belajar Siswa

—————> = Pengaruh

## **G. Asumsi Dan Hipotesis**

### **1. Asumsi**

Menurut Winarno Surakhmad dalam Arikunto (2010, hlm. 104) mengatakan asumsi adalah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik. Dari penjelasan di atas penulis menetapkan asumsi sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu peta konsep berbasis Audio-visual mempunyai pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar.
- b. Siswa dianggap akan lebih paham didalam pembelajaran saat dikelas.
- c. Guru dianggap mampu mengembangkan suatu pembelajaran dan juga memiliki kemampuan dan keterampilan dalam menerapkan metode peta konsep berbasis audio-visual.
- d. Fasilitas dianggap memadai dalam pembelajaran di kelas.

## 2. Hipotesis

Menurut (Arikunto, 2014, hal. 110) mengatakan bahwa hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sebelum melakukan penelitian dan pembahasan untuk menjawab rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terlebih dahulu diajukan hipotesis penelitian untuk menjadi acuan dalam penelitian yang akan diuji kebenarannya, yaitu:

- a. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode konvensional di kelas *control*.
- b. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan metode peta konsep berbasis audio visual di kelas eksperimen.
- c. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa menggunakan metode konvensional di kelas *control* dengan metode peta konsep berbasis audio-visual di kelas eksperimen.