

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN

A. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Probing Prompting*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Joyce & Weil (dalam Rusman, 2016, hlm.133) berpendapat “Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.” Model pembelajaran dinyatakan oleh Ahmad Sudrajat (<http://smacepiring.wordpress.com>) pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan khas oleh guru.

Adapun Soekamto (dalam Shoimin, 2014, hlm. 23) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Hal ini berarti model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar.

Model pembelajaran memberikan kerangka dan arah bagi guru untuk mengajar, dalam pencapaiannya model pembelajaran harus dilaksanakan sesuai dengan keadaan lingkungan dan kebutuhan peserta didik, karena masing-masing model pembelajaran memiliki tujuan, prinsip, dan tekanan utama yang berbeda-beda.

Rusman (2016, hlm. 133) sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru dalam memilihnya, yaitu: pertimbangan terhadap tujuan yang hendak dicapai, pertimbangan berhubungan dengan bahan atau materi pembelajara, pertimbangan dari sudut peserta didik, pertimbangan lainnya yang bersifat nonteknis.

Dari beberapa teori mengenai model pembelajaran penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu rencana atau

strategi yang dilakukan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang disesuaikan dengan kondisi peserta didik di dalam kelas untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen (Rusman, 2016, hlm. 202)

Pada hakekatnya *cooperative learning* sama dengan kerja kelompok. Oleh karena itu, beberapa guru yang mengatakan tidak ada sesuatu yang aneh dalam pembelajaran kooperatif karena mereka beranggapan telah biasa melakukan pembelajaran kooperatif dalam bentuk belajar kelompok. Walaupun sebenarnya tidak semua belajar kelompok dikatakan *cooperative learning*, seperti dijelaskan Abdul Hak (dalam Rusman, 2016, hlm. 203) menyatakan “Pembelajaran kooperatif dilaksanakan melalui *sharing proses* antara peserta belajar, sehingga dapat mewujudkan pemahaman bersama diantara peserta belajar itu sendiri.” Dalam pembelajaran ini akan tercipta sebuah interaksi yang lebih luas, yaitu interaksi dalam komunikasi yang dilakukan antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan siswa dengan guru (*multiway trafh communication*).

Menurut Siswanto (2016, hlm. 76) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang melibatkan siswa belajar bersama-sama dalam kelompok dan anggota kelompok tersebut saling bertanggung jawab satu dengan lain. Pembelajaran kooperatif merupakan pendekatan yang mengharuskan para siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil untuk memecahkan suatu masalah, menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama.

Menurut Nurulhayati (dalam Rusman, 2016, hlm. 203) mengatakan “Pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam suatu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.” Dalam sistem belajar yang kooperatif, peserta didik belajar bekerja sama dengan anggota lainnya. Dalam model ini peserta didik memiliki dua tanggung jawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota

kelompok untuk belajar. Peserta didik belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri.

Slavin dalam penelitian Eviliyanida dari Jurnal Visipena 2 (1) (2011) ada dua alasan menggunakan strategi dari model pembelajaran kooperatif yaitu:

1. Beberapa hasil penelitian membuktikan bahwa penggunaan pembelajaran model kooperatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, dan menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.
2. Model pembelajaran kooperatif dapat merealisasikan kebutuhan siswa dalam belajar berfikir, memecahkan masalah, dan pengintegrasian pengetahuan dan ketrampilan.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran dengan melibatkan peserta didik dengan cara berkelompok untuk bersama-sama saling memotivasi antar anggotanya untuk saling membantu atau bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tercapainya tujuan belajar.

3. Model Pembelajaran Probing Prompting

a) Pengertian Model Pembelajaran Probing Prompting

Model pembelajaran kooperatif sangat banyak tipenya salah satunya yaitu *probing prompting*. Siswanto (2016, hlm. 43) menjelaskan pengertian dari model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* sebagai berikut:

Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *probing prompting*. Model pembelajaran *probing prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. *Probing question* adalah pertanyaan yang menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari peserta didik untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat serta beralasan.

Jacobson dkk. (dalam Nurulhalimah, 2015, hlm. 6) juga mengungkapkan:

Teknik *prompting* memiliki peranan dalam membantu siswa untuk menemukan jawaban yang benar dengan melibatkan penggunaan isyarat-isyarat

atau petunjuk-petunjuk sehingga siswa bisa mengkonstruksi jawaban-jawaban yang tidak dapat mereka berikan sebelumnya yang jika diterapkan bisa berhasil dan menyenangkan. Oleh karena itu, teknik *prompting* ini dapat diterapkan ketika guru dihadapkan pada siswa yang gagal atau salah menjawab atau menanggapi pertanyaan yang dilontarkannya.

Menurut Shoimin (2014, hlm. 126) berpendapat “Teknik *Probing Prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan dan pengalaman siswa dengan pengalaman baru yang sedang dipelajari.” Menurut Suyatno dalam Penelitian Sukmawati dalam jurnal *Ekuivalen Pendidikan Matematika* 11 (3) (2014) juga berpendapat “Tipe *probing-prompting* merupakan suatu metode mengajar yang menghadapkan siswa pada suasana baru yang mengandung permasalahan dan mengajak siswa untuk memikirkan kemudian untuk menjawab dan siswa lain untuk mengoreksi agar terjadi diskusi yang berlanjut”.

Dari beberapa teori mengenai *probing prompting* tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *probing prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru memberikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari, selanjutnya peserta didik mengkonstruksi konsep-prinsip-aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tersebut tidak diberitahukan.

b) Kelebihan dan Kelemahan Model Probing Prompting

Shoimin (2014, hlm. 128) terdapat kelebihan dan kelemahan dalam proses belajar mengajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *probing-prompting*, diantaranya:

- a) Kelebihan model pembelajaran *probing-prompting*
 - (1) Mendorong siswa berpikir aktif
 - (2) Memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali

- (3) Perbedaan pendapat antara siswa dapat dikompromikan atau diarahkan pada suatu diskusi.
 - (4) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali tegar dan hilang ngantuknya.
 - (5) Sebagai cara meninjau (*review*) bahan pelajaran yang lampau.
 - (6) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.
 - (7) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa.
- b) Kelemahan model pembelajaran *probing-prompting*
- (1) Dalam jumlah siswa yang banyak tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada tiap siswa
 - (2) Siswa merasa takut, apalagi kalau guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani dengan menciptakan suasana yang tidak tegang melainkan akrab.
 - (3) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa.
 - (4) Waktu banyak terbuang apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua, atau tiga orang.
 - (5) Jumlah siswa yang banyak sehingga tidak mungkin cukup siswa waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.
 - (6) Dapat menghambat cara berpikir anak bila tidak atau kurang pandai membawakan, misalnya guru meminta siswanya menjawab persis seperti yang ia kehendaki kalau tidak dinilai salah.

c) Langkah-Langkah Model Pembelajaran Probing Prompting

Siswanto (2016, hlm. 44) langkah-langkah pembelajaran *probing prompting* dijabarkan melalui tujuh tahapan teknik *probing* yang dikembangkan dengan *prompting* yaitu sebagai berikut:

- 1) Guru menghadapkan siswa pada situasi baru, misalkan dengan memperhatikan gambar atau situasi lainnya yang mengandung permasalahan untuk diceritakan dan diselesaikan.
- 2) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya. Jadi, guru harus memberikan waktu yang cukup kepada siswa untuk melakukan diskusi kecil, misalkan dengan teman sebangku.
- 3) Guru mengajukan persoalan kepada siswa yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau indikator kepada seluruh siswa. Jadi, guru harus mempersiapkan persoalan yang mungkin bisa didiskusikan oleh siswa sesuai dengan gambar yang disajikan.

- 4) Menunggu beberapa saat untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk merumuskan jawaban atau melakukan diskusi kecil dalam merumuskannya.
- 5) Guru menunjuk salah satu siswa untuk menjawab pertanyaan
- 6) Jika jawabannya tepat, maka guru meminta tanggapan kepada siswa lain tentang jawaban tersebut untuk meyakinkan bahwa seluruh siswa terlibat dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Akan tetapi, jika siswa tersebut mengalami kemacetan menjawab dalam hal ini jawaban yang diberikan kurang tepat, tidak tepat atau diam, maka guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan lain yang jawabannya merupakan petunjuk jalan. Lalu dilanjutkan dengan pertanyaan yang menuntut siswa berpikir pada tingkat yang lebih tinggi, sampai dapat menjawab pertanyaan sesuai dengan kompetensi dasar atau indikator. Pertanyaan yang dilakukan pada langkah ini sebaiknya diajukan pada beberapa siswa yang berbeda agar seluruh siswa terlibat dalam seluruh kegiatan *probing prompting*.
- 7) Guru mengajukan pertanyaan akhir pada siswa yang berbeda untuk lebih menekankan bahwa indikator tersebut benar-benar telah dipahami oleh seluruh siswa.

Variasi:

- 1) Guru dapat menghadapkan siswa pada situasi baru dengan meminta memperhatikan tayangan video.
- 2) Guru dapat memberikan kesempatan agar siswa memahami permasalahan yang disajikan.

B. Media Pembelajaran Film

1. Pengertian Media Pembelajaran Film

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Garlach & Ely dalam Arsyad (2016, hlm. 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Pengertian media secara lebih khusus diartikan sebagai alat-alat grafis,

photografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual.

Heonich dan kawan kawan dalam Arsyad (2016, hlm. 3) menemukan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Gerlach dan Ely dalam Daryanto (2015, hlm. 15) mengatakan “Media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafik, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram dan simulasi”. Sedangkan menurut Ibrahim dalam Daryanto (2015, hlm. 18) mengatakan “media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video dan komputer”. Berdasarkan pemahaman tersebut, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dikelas. Dengan melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2016, hlm. 15) mengemukakan bahwa tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Media tersebut menjadi bermanfaat dalam proses pembelajaran dan membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik, media mampu mendorong atas kemajuan zaman yang semakin canggih di zaman ini, akan bermanfaat bagi guru menggunakan media-media yang bervariasi dan beragam dalam menggunakannya untuk memberikan kegiatan pembelajaran yang tidak monoton kepada peserta didik. Berikut ini merupakan penjelasan lebih lanjut ciri dari media pembelajaran yang dikemukakan Arsyad:

- a Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer dan film.

b Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

c Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini memungkinkan dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Sehingga dari ciri tersebut objek yang direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Demikian pula, rekaman pada motion film dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian yang terpenting. Informasi yang telah diproduksi dan disimpan juga dapat diperbanyak sehingga siap digunakan secara bersamaan.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Kemp dan Daryanto dalam Arsyad (2016, hlm. 25-27) fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1 Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku, hal ini mengakibatkan berkurangnya ragam penafsiran terhadap materi yang disampaikan
- 2 Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik, maka dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik dapat terus terjaga dan fokus.
- 3 Pembelajaran menjadi lebih interaktif, dengan demikian akan menyebabkan peserta didik lebih aktif di kelas (peserta didik 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 peserta didik 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.

Media pembelajaran menurut Levie & Lentz dalam Arsyad (2016, hlm. 20) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatoris.

4. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran yang beragam untuk saat ini memiliki banyak jenis yang berbeda, sehingga dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan pendidikan. Menurut Seels & Richey dalam Arsyad (2016, hlm. 31) media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok, yaitu : (1) Media hasil teknologi cetak, (2) Media hasil teknologi audio-visual, (3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Seels & Glasgow dalam Arsyad (2016, hlm. 35-37) mengatakan bahwa dilihat dari segi perkembangan teknologi media pembelajaran dikelompokkan kedalam dua kelompok, yaitu:

- 1 Pilihan Media Tradisional
 - a Visual diam yang diproyeksikan
 - 1 Proyektor opaque yaitu memproyeksikan bahan-bahan yang tidak transparan atau tidak tembus pandang seperti bahan pada buku dapat diproyeksikan langsung.
 - 2 Proyeksi overhead yaitu alat yang memproyeksikan bahan visual dengan lembar transparansi.
 - 3 Slides yaitu proyek gambar yang diperbesar dari slide ke layar.
 - 4 Film strips yaitu alat yang digunakan untuk memproyeksikan gambar yang terdapat di film.
 - b Visual yang tak diproyeksikan
 - 1 Gambar, poster yaitu metode untuk menyampaikan maksud dan penyampaian informasi.
 - 2 Foto yaitu gambar diam yang dihasilkan kamera.

- 3 Charts, grafik, diagram yaitu angka yang disajikan untuk menyampaikan informasi.
 - 4 Pameran, papan info, papan-bulu yaitu kegiatan penyajian untuk pemnyampaian informasi.
- c Audio
- 1 Rekaman piringan yaitu media penyimpanan audio atau suara berupa piringan hitam.
 - 2 Pita kaset, reel, cartridge yaitu media penyimpanan data yang umumnya berupa lagu.
- d Penyajian Multimedia
- 1 Slide plus suara (tape) yaitu alat pemutar suara.
 - 2 Multi-image yaitu sekumpulan gambar yang telah ada.
- e Visual dinamis yang diproyeksikan
- 1 Film yaitu serangkaian gambar yang menimbulkan kesan hidup dan bergerak.
 - 2 Telewise yaitu media yang dapat menampilkan pesan .
 - 3 Video yaitu teknologi menangkap dan merekam gambar bergerak.
- f Cetak
- 1 Buku teks yaitu buku tentang suatu ilmu tertentu.
 - 2 Modul, teks terprogram yaitu program yang disusun dalam bentuk satuan untuk kepentingan belajar peserta didik.
 - 3 Work book yaitu media untuk pengerjaan hasil peserta didik.
 - 4 Majalah ilmiah, berkala yaitu terbitan mengenai ilmu pengetahuan tertentu.
 - 5 Lembaran lepas (hand out) yaitu naskah tulisan yang menyediakan tindak lanjut dari pelatihan.
- g Permainan
- 1 Teka-teki yaitu pernyataan atau pertanyaan yang memiliki makna ganda.
 - 2 Simulasi yaitu proses peniruan.
 - 3 Permainan papan yaitu permainan dengan bahan utama papan.
- h Realia
- 1 Model yaitu rencana yang menjelaskan suatu objek.
 - 2 Specimen (contoh) yaitu bahan percobaan.
 - 3 Manipulatif (peta, boneka) yaitu seperti contoh namun tidak tampak seperti nyata.
- 2 Pilihan Media Teknologi Mutakhir
- a Media berbasis telekomunikasi
- 1 Telekonferen yaitu teknik komunikasi menggunakan mikrofon.
 - 2 Kuliah jarak jauh yaitu teknik pengajaran dimana seorang ahli menghadapi sekelompok pendengar.
- b Media berbasis mikroprosesor

- 1 Computer- assisted instruction yaitu sistem penyampaian materi berbasis mikroprosesor.
- 2 Permainan komputer yaitu permainan video yang dimainkan pada komputer.
- 3 Sistem tutor intelejen yaitu pengajaran dengan menggunakan media komputer.
- 4 Interaktif yaitu saling berkomunikasi dari pihak satu dengan yang lain.

Proses pembelajaran di dalam kelas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh para peserta didik, selain proses pembelajaran ada pun media pembelajaran yang sangat membantu para peserta didik memahami suatu materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media film dalam konteks pembelajaran memiliki beberapa jenis yang variatif. Menurut Adhi Nugroho jenis film adalah sebagai berikut: a) film dokumenter (documentaries), b) film docudrama, c) film drama dan semidrama, d) film action/ laga, e) film animasi/kartun dan f) film kolosal. Jenis film dapat dijelaskan sebagai berikut:

a Film dokumenter (documentaries)

Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan.

b Film drama dan semidrama

Film yang umumnya bercerita tentang suatu konflik kehidupan. Macam-macam drama dikategorikan sesuai ide ceritanya.

c Film action/laga

Film jenis ini mengandung aksi-aksi yang menegangkan. Pada umumnya ada banyak adegan perkelahian, saling kejar-mengejar atau aksi menggunakan senjata api. Jenis film ini yang mengandung banyak gerakan dinamis para aktor dan aktris dalam sebagian besar adegan film, seperti halnya adegan baku tembak, perkelahian, kejar mengejar, ledakan, perang dan lainnya.

d Film animasi/kartun

Film kartun dalam sinematografi dikategorikan sebagai bagian yang integral film yang memiliki ciri dan bentuk khusus. Film secara umum merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak. Gambar

obyek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Film kartun dalam sinematografi adalah film yang pada awalnya dibuat dari tangan dan berupa ilustrasi dimana semua gambarnya saling

e Film kolosal

Kolosal sendiri berarti luar biasa besar. Film jenis ini umumnya diproduksi dengan dana yang sangat banyak dan melibatkan banyak pemain, mulai dari pemeran utama sampai figuran. Biasanya, film kolosal hampir selalu betema sejarah atau zaman kuno yang menampilkan adegan peperangan besar-besaran.

5. Media Film

Menurut Kemp & Dayton dalam Arsyad (2016, hlm. 39) mengelompokan media ke dalam delapan jenis, yaitu : (1) media cetakan, (2) media pajang, (3) overhead transparencies, (4) rekaman audiotape, (5) seri slide dan film strips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman video dan, (8) komputer.

Marcel dalam Azizah (2017, hlm. 16) mengatakan “Film adalah teks yang memuat serangkaian citra fotografi yang mengakibatkan adanya ilusi gerak dan tindakan dalam kehidupan nyata”. Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame di proyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang berkelanjutan. 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 memberikan daya tarik tersendiri. Guru dapat memaparkan proses, menyajikan informasi, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, meningkatkan atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.

Bruner dalam Daryanto (2015, hlm. 13) mengatakan “Dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*), kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*)”. Menurut Bruner, hal tersebut berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa. Film digunakan dalam proses pembelajaran dapat menumbuhkan interaksi dengan menggunakan dua macam indera pada saat yang sama. Film

yang dimaksud disini adalah film sebagai audio visual dalam pembelajaran. Menggunakan film sebagai media dikelas sangat berguna dalam mengembangkan pemikiran peserta didik, daya ingat peserta didik dan pemahaman terhadap materi yang diajarkan. Media film bukan hanya sekedar menonton film tersebut, melainkan harus ada materi yang akan dicapai oleh peserta didik di dalam film tersebut.

Pengertian film dalam kamus besar Bahasa Indonesia yaitu:

- a Selaput yang terbuat dari seluloid untuk tempat gambar negatif (yang akan dibuat potret) atau untuk tempat gambar positif (yang akan dimainkan dalam bioskop).
- b Lakon (cerita) gambar hidup.

Dari beberapa pengertian tersebut, film merupakan media komunikasi sosial yang terbentuk dari penggabungan dua indera, penglihatan dan pendengaran yang mempunyai inti atau tema sebuah cerita yang banyak mengungkapkan realita sosial yang terjadi dilingkungan sekitar.

6. Pembuatan Media Film

Film dibuat dengan adanya acuan pokok dengan persiapan awal menyiapkan suatu naskah. Daryanto (2015, hlm. 84) mengatakan “Naskah dapat diartikan sebagai ungkapan ide atau gagasan yang dituangkan dalam bentuk tulisan”. Dalam sebuah naskah harus memuat semua informasi audio dan video untuk mentransformasikan kata-kata tertulis menjadi bunyi dan gambar elektronik. Menulis naskah berarti akan merencanakan gambar dan suara sedemikian rupa sehingga pada saat ditampilkan dapat menarik minat audien. Untuk menulis naskah dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir secara visual. Daryanto (2015, hlm. 85) mengatakan “Berpikir secara visual berarti mampu memberikan penjelasan secara tepat dan rinci mengenai visual yang akan terlihat dalam bentuk film, adegan demi adegan, berikut suara yang akan menyertainya”.

7. Langkah-Langkah Pembuatan Media Film

Azizah (2017, hlm. 29) mengatakan bahwa dalam pembuatan film ada tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Untuk lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut:

a Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi adalah proses persiapan hal-hal yang menyangkut semua hal sebelum proses produksi sebuah film, seperti pembuatan jadwal shooting, penyusunan crew, dan pembuatan skenario. Susunan kru yang diperlukan pada tahap pra produksi antara lain:

- 1 Produser. Orang yang memproduksi film, yaitu yang merumuskan suatu proyek film, menyusun dan memimpin tim produksi agar proyek tersebut mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan.
- 2 *Product designer* (Desainer Produksi) : Tergantung kesepakatan job. Dapat bertugas merancang sejumlah aspek produksi film hingga detail misalnya hingga ke aspek marketing.
- 3 *Scriptwriter* (Penulis Naskah/Skenario) : Film dibuat berdasarkan suatu naskah/skenario yang memiliki format tertentu sedemikian rupa yang dimengerti oleh kru produksi film. Skenario ini dapat berasal dari cerita novel, naskah adaptasi, maupun cerita asli. Penulis naskahlah yang melakukan pekerjaan ini.
- 4 Director (Sutradara) : Orang yang menerjemahkan bahasa tulisan dari sebuah skenario kedalam bahasa visual hasil syuting maupun elemen visual lain. Termasuk mengarahkan adegan dan dialog para pelaku, serta mengkoordinasikan kru yang berkaitan dengan tugas utamanya tersebut.
- 5 *Director of Photography* (Penata Kamera) : Orang yang membantu sutradara dalam menerjemahkan “bahasa tulisan ke visual” melalui pemilihan angle dan gerakan kamera, serta pencahayaan. Dalam proyek kecil, penata kamera ini dirangkap oleh seorang kameramen yang juga mengatur peran petugas pencahayaan (*Lighting man*).
- 6 *Art Director* (Penata Artistik) : Menyediakan segala properti, tempat dan lingkungan pengambilan gambar untuk tiap-tiap adegan, menyesuaikan diri dengan setting adegan yang disebutkan dalam skenario.
- 7 *Make-up Artist* (Penata Rias) : Melakukan penataan rias untuk para pelaku adegan, termasuk penata rambut.
- 8 *Wardrobe/costume Designer* : Merancang pakaian untuk para pelaku adegan, sesuai dengan setting cerita dalam skenario.
- 9 *Music arranger* (Penata Musik) : Mendesain ilustrasi musik untuk film, dapat berasal dari ciptaan sendiri atau karya orang lain yang ditata ulang.
- 10 *Editor* : Melakukan pengeditan gambar, menyusunnya menjadi cerita yang utuh sesuai skenario, dan menambah elemen-elemen lain yang diperlukan,

seperti *sound* dan musik ilustrasi, melakukan sentuhan-sentuhan artistik lain melalui grafis sehingga tercipta *mood/style* film tertentu.

b Tahap Produksi

Tahap produksi Film adalah proses eksekusi semua hal yang sebelumnya telah dipersiapkan pada proses pra produksi. Pada proses ini kerja sama tim semakin diutamakan. Setiap *crew* film pada proses ini harus bisa saling mengerti dan berusaha menahan ego masing-masing demi mendapatkan film yang baik.

Yang perlu dipersiapkan dengan baik dalam proses produksi Film ini adalah:

- 1 Desain produksi termasuk skenario, yang bisa menjadi panduan yang baik tentang apa-apa yang harus dikerjakan selama shooting.
- 2 Kesiapan kru dalam menjalankan perannya masing-masing.
- 3 Kesiapan perlengkapan yang juga merupakan tanggung jawab masing-masing kru.

Suatu fungsi produksi (*Shooting Video*) juga dapat dilakukan oleh tim kecil yang terdiri atas 3-5 orang, yang memiliki kompetensi untuk menjalankan fungsi-fungsinya, diantaranya:

a Fungsi Sutradara Film

Seorang sutradara berusaha menerjemahkan bahasa tulisan pada skenario menjadi bahasa visual video. Sutradara inilah yang mengatur akting artis/*talent* termasuk dialognya

b Fungsi Kameramen Film

Kameramen membantu sutradara dalam upaya penerjemahan dari bahasa tulisan ke bahasa visual. Sudut pengambilan gambar amat menentukan keberhasilan penyampaian pesan. Untuk mendapatkan gambar yang baik yang perlu diperhatikan antara lain:

- 1 Gerakan Kamera
- 2 Angle Kamera
- 3 Continuity
- 4 Close Up

c Fungsi Artistik Film

Seorang penata artistik bertanggung jawab menyiapkan setting lokasi shooting termasuk semua properti yang merupakan bagian dari skenario. Pada tahap produksi, penata artistik terus mengikuti kegiatan shooting untuk menyiapkan semua kebutuhan bagi adegan demi adegan yang akan dishooting. Kecepatan dan keterampilan dalam membongkar pasang properti akan merupakan salah satu penentu berlangsungnya kegiatan shooting yang efektif dan efisien.

d Fungsi *Make Up* dan *Wardrobe*

Fungsi ini diperlukan untuk menyiapkan orang-orang yang akan tampil sebagai obyek *shooting* dalam hal busana/pakaian/kostum dan make up.18 Dalam hal berpakaian beberapa faktor yang harus menjadi perhatian yaitu: kerapian, kebersihan, kecocokan, dan warna.

c Tahap Pasca Produksi

Menurut Azizah (2017, hlm. 29) tahap pasca produksi adalah proses *finishing* sebuah film yang utuh dan mampu menyampaikan sebuah cerita atau pesan kepada penontonnya. Dalam proses ini semua gambar yang di dapat pada proses produksi disatukan dan di edit oleh seorang editor. Kegiatan pemutaran dan distribusi juga termasuk dalam proses pasca produksi. Beberapa fungsi dalam tahapan pasca produksi diantaranya:

1 Fungsi Editing Video

Fungsi *editing* video mencakup *capture video*, *editing* dan *outputting*. Pada *capture video* hasil *video shooting* yang masih dalam bentuk tape ditransfer kedalam bentuk file komputer melalui proses *video capture*. Dalam proses *editing* video dilakukan pemotongan, pemilihan dan penyusunan ulang gambar agar sesuai dengan tuntutan skenario. Setelah dilengkapi sound, animasi, visual efek dan sebagainya, proses dianggap selesai dan diakhiri dengan *outputting* yaitu ekspor ke format file tertentu yang diinginkan untuk proses selanjutnya.

2 Fungsi Sound

Fungsi sound bisa dirangkap oleh seorang editor video, namun idealnya dilakukan tersendiri. Fungsi *sound* meliputi pembuatan musik ilustrasi, pembuatan *sound efek*, dan *sound recording*.

3 Fungsi Image Editing

Fungsi image editing ini dapat dirangkap oleh seorang editor video, atau juga dilakukan oleh ahlinya. Fungsi *image editing* ini bertugas membuat grafis penunjang untuk keperluan ilustrasi dan pembuatan *title*.

4 Fungsi Animasi dan Visual Efek

Bagian video yang berupa animasi/visual efek merupakan klip video berdurasi tertentu yang ditambahkan pada proyek *video editing* setelah sebelumnya dipersiapkan atau dibuat secara khusus dalam proyek animasi/visual efek.

5 Fungsi Distribusi

Setelah proses editing video menghasilkan format file tertentu, file ini kemudian dapat diproses lanjut dalam usaha pembuatan VCD/DVD agar kelak dapat digandakan dan didistribusikan secara masal.

8. Langkah-Langkah Pembelajaran dengan Media Film

Media yang dibuat dalam pembelajaran ekonomi tidak terbatas jenis dan bentuknya, tergantung pemilihan yang paling tepat. I Nyoman Sudana Degeng dalam Nurseto (2011, hlm. 25) mengatakan bahwa ada sejumlah faktor yang perlu dipertimbangkan pendidik dalam membuat media pembelajaran, yaitu :

- a Tujuan intruksional. Media film yang digunakan harus mencapai tujuan dalam pembelajaran ekonomi.
- b Keefektifan. Dengan menggunakan media film, berguna untuk mengetahui suatu materi yang lama bila dilakukan sehingga dapat dirangkum dalam suatu film yang berdurasi pendek.
- c Siswa. Harus mampu melibatkan semua peserta didik.
- d Ketersediaan. Pada tata kelola ruang dan peralatan harus memadai.
- e Biaya pengadaan. Biaya yang dikeluarkan relatif sesuai penggunaan.
- f Kualitas teknis. Peralatan yang digunakan dalam keadaan kondisi yang baik.

Wina Sanjaya (2008, hlm. 151-152) mengatakan bahwa ada beberapa langkah yang digunakan dalam pembelajaran dengan media film adalah sebagai berikut:

- 1 Tahap Persiapan
Tahap ini merupakan perencanaan dari kegiatan selanjutnya dan hasil yang akan dicapai. Dalam tahap ini hendaknya guru melakukan hal-hal sebagai berikut:
 - a Memeriksa kelengkapan peralatan termasuk menyesuaikan tegangan peralatan dengan tegangan listrik yang tersedia di sekolah
 - b Mempelajari bahan penyerta
 - c Mempelajari isi prigram sekaligus menandai bagian-bagian yang perlu atau tidak perlu disajikan dalam kegiatan pembelajaran
 - d Memeriksa kesesuaian isi program video dengan judul yang tertera
 - e Meminta siswa agar mempersiapkan buku, alat tulis dan peralatan lain yang diperlukan
- 2 Tahap Pelaksanaan
 - a Langkah Pembukaan

Sebelum penggunaan media video dilakukan ada beberapa hal harus diperhatikan, diantaranya :

- 1 Aturlah tempat duduk yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas tayangan video di depan kelas melalui projector.
 - 2 Kemukakan tujuan yang harus dicapai oleh siswa
 - 3 Kemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dalam penayangan video.
- b Langkah Pelaksanaan Penggunaan Media Film
- 1 Mulailah penggunaan media video dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk memperhatikan tayangan video, misalnya menggunakan gambar dalam video yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.
 - 2 Ciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
 - 3 Yakinkan bahwa semua siswa memperhatikan dengan seksama tayangan video yang ditayangkan.
 - 4 Berikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang ditayangkan dalam video tersebut.
- c Langkah Mengakhiri Media Video
- Apabila penggunaan media video selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu yang ada kaitannya dengan materi yang ditayangkan dalam video tersebut dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami media video atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang itu jalannya proses penayangan video untuk perbaikan selanjutnya.

9. Keuntungan dan Keterbatasan Film

Dalam proses pembelajaran akan menemukan suatu keuntungan dan keterbatasannya sendiri. Arsyad (2016, hlm. 50-51) mengatakan bahwa ada beberapa keuntungan dan keterbatasan media film dalam pembelajaran sebagai berikut:

a Keuntungan Film

- 1 Film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat.
- 2 Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disajikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu
- 3 Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik, film menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4 Film mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik.
- 5 Film dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung
- 6 Film dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan
- 7 Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit

b Keterbatasan Film

- 1 Pengadaan film dan video umumnya memerlukan biaya mahal dan waktu yang banyak
- 2 Pada saat film dipertunjukkan, gambar-gambar bergerak terus sehingga tidak semua peserta didik mampu mengikuti informasi yang ingin disampaikan melalui film tersebut
- 3 Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan, kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada gabungan dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan atau dipertunjukkan oleh peserta didik, seperti menghafal, melakukan kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan melakukan tugas yang melibatkan pemahaman materi yang dipelajari oleh peserta didik.

2. Konsep Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Abdurrahman (dalam Jihad, 2013, hlm. 14) menyatakan “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.” Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Jihad, 2013, hlm. 14). Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Peserta didik yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Sudjana (2016, hlm. 3) mengemukakan “Hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotoris, dimana dalam penilaian hasil belajar peranan tujuan instruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan menjadi unsur penting sebagai dasar dan acuan penelitian.”

Romizowski (dalam Jihad, 2013, hlm. 14) juga mendefinisikan hasil belajar yaitu “Keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut berupa bermacam-macam informasi sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja (*performance*).” Bloom (dalam Jihad, 2013, hlm. 14) mengatakan “Tiga ranah (*domain*) hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.” Jihad (2013, hlm. 15) berpendapat “Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.”

Dari beberapa teori yang telah disebutkan dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

b. Tujuan Penilaian Hasil Belajar

Sudjana (2016, hlm. 4) menjelaskan tentang tujuan penilaian sebagai berikut:

- 1) Alat untuk mengetahui tercapai tidaknya tujuan instruksional, dengan fungsi ini maka penilaian harus mengacu kepada rumusan rumusan tujuan intruksional.
- 2) Umpan balik bagi perbaikan proses belajar mengajar. Perbaikan mungkin dilakukan dalam hal intruksional, kegiatan belajar siswa, strategi mengajar guru, dll.
- 3) Dasar dalam menyusun laporan kemajuan belajar siswa kepada para orang tuanya.

Sudjana (2016, hlm. 4) menyebutkan tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut:

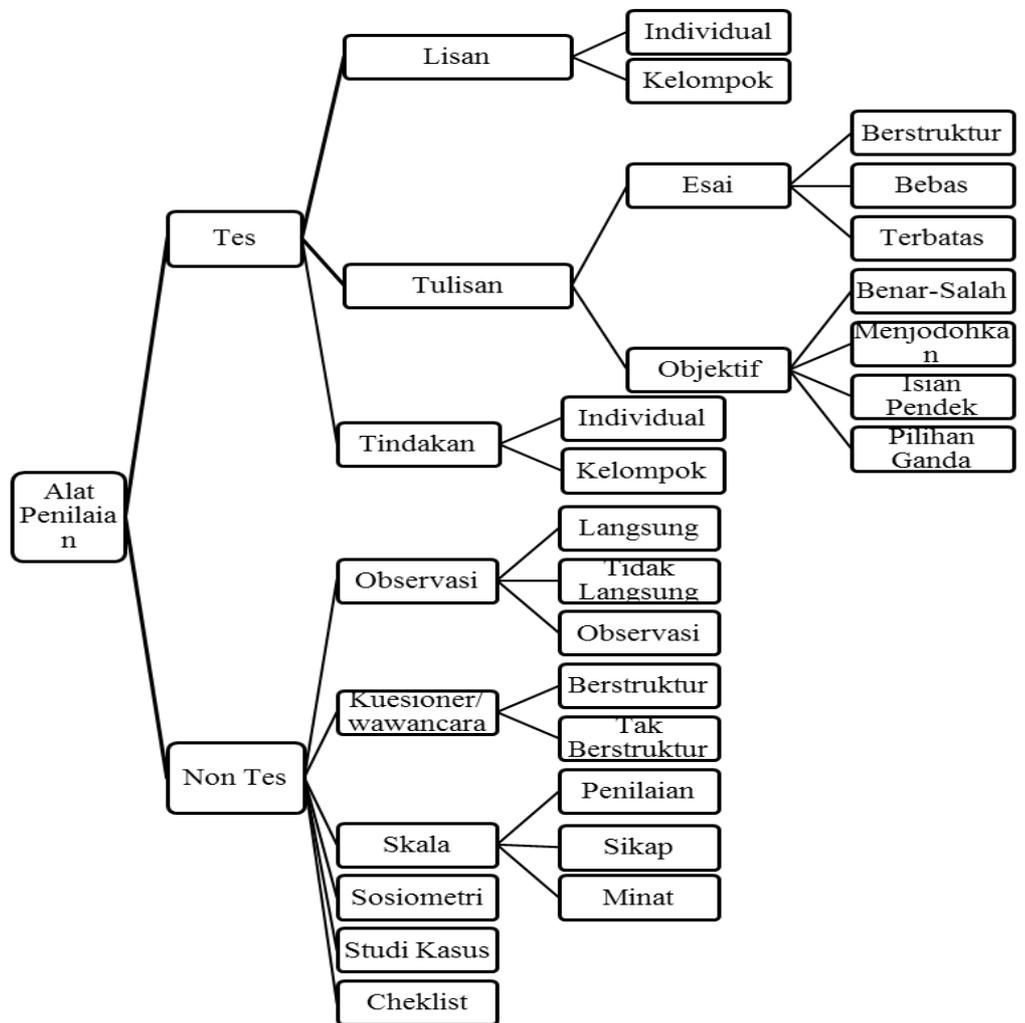
- 1) Mendeskripsikan kecakapan belajar para siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya dalam berbagai bidang studi atau mata pelajaran yang ditempuhnya. Dengan pendeskripsian tersebut dapat diketahui pula posisi kemampuan peserta didik dibandingkan dengan peserta didik lainnya.
- 2) Mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran di sekolah, yakni seberapa jauh keefektifannya dalam mengubah tingkah laku para siswa ke arah tujuan pendidikan yang diharapkan.
- 3) Menentukan tindak lanjut hasil penilaian, yakni melakukan perbaikan dan penyempurnaan dalam hal program pendidikan dan pengajaran serta strategi pelaksanaannya.
- 4) Memberikan pertanggung jawaban (*accountability*) dari pihak sekolah kepada pihak-pihak yang berkepentingan. Pihak yang dimaksud meliputi pemerintah, masyarakat, dan para orang tua siswa

c. Jenis-Jenis Penilaian Hasil Belajar

Ada berbagai jenis penilaian hasil belajar yang dapat diaplikasikan dalam proses penilaian siswa di sekolah. Sudjana (2016, hlm. 5) mengemukakan jenis penilaian hasil belajar dilihat dari fungsinya, yaitu:

- 1). Penilaian *formatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir program belajar-mengajar untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar-mengajar itu sendiri.
- 2). Penilaian *sumatif* adalah penilaian yang dilaksanakan pada akhir unit program, yaitu akhir catur wulan, akhir semester, dan akhir tahun. Tujuannya adalah untuk melihat hasil yang dicapai oleh para siswa, yakni seberapa jauh tujuan-tujuan kulikuler dicapai oleh para siswa. Penilaian ini berorientasi kepada produk bukan kepada proses.
- 3). Penilaian *diagnostik* adalah penilaian yang bertujuan untuk melihat kelemahan-kelemahan siswa serta faktor penyebabnya. Penilaian ini dilaksanakan untuk keperluan bimbingan belajar, pengajaran remedial, menemukan kasus-kasus, dll.
- 4). Penilaian *selektif* adalah penilaian yang bertujuan untuk keperluan seleksi, misalnya ujian saringan masuk ke lembaga pendidikan tertentu.
- 5). Penilaian *penempatan* adalah penilaian yang ditujukan untuk mengetahui keterampilan prasyarat yang diperlukan bagi suatu program belajar dan penguasaan belajar seperti yang diprogramkan sebelum memulai kegiatan belajar untuk program itu, dengan kata lain, penilaian ini berorientasi kepada kesiapan siswa untuk menghadapi program baru dan kecocokan program belajar dengan kemampuan siswa.

Sudjana (2016, hlm. 5-6) juga mengklasifikasikan jenis penilaian hasil belajar dari segi alatnya, dapat dilihat pada Gambar



Gambar 2.1
Penilaian Hasil Belajar dari Segi Alat

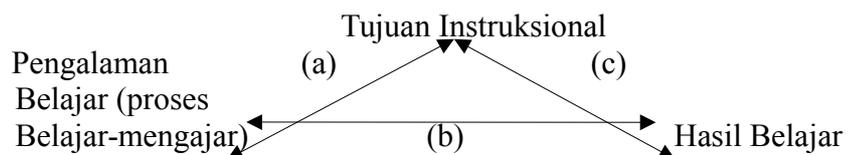
Berdasarkan teori dan gambar 2.2 yang telah diuraikan, penulis menyimpulkan penilaian hasil belajar yang tepat untuk penelitian penerapana model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* dalam meningkatkan hasil belajar yaitu menggunakan penilaian hasil belajar dari segi alat penilaian tes tulisan objektif pilihan ganda.

d. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Pendapat yang diungkapkan oleh Slameto (2015, hlm. 54) mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah:

- 1) Faktor-Faktor Intern
 - a) Faktor jasmaniah, meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - b) Faktor psikologi, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan
 - c) Faktor kelelahan baik secara jasmani maupun rohani
- 2) Faktor Ekstern
 - a) Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antaranggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
 - b) Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah
 - c) Lingkungan masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bega'ul, bentuk kehidupan masyarakat.

Sudjana (2016, hlm. 2) mengemukakan “Belajar dan mengajar sebagai suatu proses mengandung tiga unsur yang dapat dibedakan yakni tujuan pengajaran (instruksional), pengalaman (proses) belajar mengajar dan hasil belajar.” Hubungan ketiga unsur tersebut digambarkan dalam Gambar 2.3



(Sumber: Nana Sudjana, 2016, hlm.2)

Gambar 2.2

Hubungan Tujuan Pengajaran, Proses Belajar, dan Hasil Belajar

Dari Gambar 2.3 dapat dijelaskan bahwa garis (a) menunjukkan hubungan antara tujuan instruksional dengan pengalaman belajar, garis (b) menunjukkan hubungan antara pengalaman belajar dengan hasil belajar, dan garis (c) menunjukkan hubungan tujuan instruksional dengan hasil belajar. Dari Gambar 2.3 tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kegiatan penilaian dinyatakan oleh garis (c), yakni suatu tindakan atau kegiatan untuk melihat sejauh mana tujuan-tujuan instruksional telah dapat dicapai atau dikuasai oleh siswa dalam bentuk hasil belajar yang diperlihatkannya setelah mereka menempuh pengalaman belajarnya (proses belajar-mengajar). Sedangkan garis (b) merupakan kegiatan penilaian untuk mengetahui keefektifan pengalaman belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa pada faktor-faktor yang mempengaruhi belajar siswa dari tiga faktor utama, yakni faktor internal (faktor dalam diri siswa) seperti jasmaniah dan psikologi serta faktor eksternal (faktor yang berasal dari siswa) seperti sosial, budaya, lingkungan fisik, dan spiritual juga faktor pendekatan belajar meliputi strategi dan model serta metode pembelajaran. Pada proses belajar mengajar dapat diisi oleh guru dengan

model-model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa yang nantinya akan menjadi pengalaman siswa itu sendiri sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1
Hasil Penelitian Terdahulu

No	Nama, Judul dan Tahun Penelitian	Pendekatan dan Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Penerapan Teknik Pembelajaran <i>Probing Prompting</i> untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa kelas VIIIA (Studi Eksperimen pada Mata Pelajaran Fisika di SMP Negeri 17 Bandung) (Nurulhalimah, dalam skripsinya tahun 2015)	Pendekatan Penelitian: Kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan teknik pembelajaran <i>probing-prompting</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII A sebesar 87,50% yang lainnya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diteliti	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan variable X Model Pembelajaran <i>Probing Prompting</i> - Penelitian yang telah dilakukan variabel Y hasil belajar - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMP Negeri 17 Bandung di kelas VIII, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMAN 6 Bandung di kelas X.
2.	Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Jigsaw dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran <i>Pasar Modal</i> . (Studi kasus mata pelajaran Pengantar Akuntansi di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 3 Bandung). (Nendi Noviar dalam skripsinya pada tahun 2015)	<ul style="list-style-type: none"> - Pendekatan Penelitian Kuantitatif - Metode Penelitian Deskriptif Analitis 	Hasil penelitian mengenai model pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe jigsaw berpengaruh pada hasil belajar siswa sebesar 82,2% yang lainnya dipengaruhi 17,8% oleh faktor lain yang tidak diteliti.	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan variabel Y hasil belajar - Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang telah dilakukan variabel X metode pembelajaran <i>cooperative learning</i> tipe jigsaw sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel X model pembelajaran kooperatif tipe <i>probing-prompting</i> - Tempat pelaksanaan

					penelitian yang telah dilakukan di SMKN 3 Bandung, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMAN 6 Bandung.
3.	<p>Pengaruh Metode Pembelajaran Snowball Drilling Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Kasus Mata Pelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS 3 SMA Negeri 9 Bandung Semester Genap Tahun Ajaran 2013-2014).</p> <p>(Lusi F. Lestari melalui skripsinya pada tahun 2014)</p>	<p>Pendekatan Penelitian : Kuantitatif</p> <p>Metode Penelitian: Asosiatif Kausal</p>	<p>Hasil penelitian mengenai metode <i>Snowball Drilling</i> berpengaruh pada hasil belajar siswa sebesar 62,7% yang lainnya dipengaruhi 37,3% oleh faktor lain yang tidak diteliti.</p>	<p>-Penelitian yang telah dilakukan variabel Y hasil belajar</p> <p>- Penelitian yang telah dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif</p>	<p>- Penelitian yang telah dilakukan variabel X metode pembelajaran <i>snowball drilling</i> sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel X model pembelajaran kooperatif tipe <i>probing-prompting</i></p> <p>- Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 9 Bandung di kelas XI, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMAN 6 Bandung di kelas X.</p>
4.	<p>Teknik Pembelajaran <i>Examples Non Examples</i> dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran</p>	<p>Pendekatan Penelitian Kuantitatif</p> <p>Metode</p>	<p>Hasil penelitian mengenai teknik pembelajaran <i>examples non examples</i> berpengaruh pada hasil</p>	<p>- Penelitian yang telah dilakukan variabel Y hasil belajar</p> <p>- Penelitian yang telah</p>	<p>- Penelitian yang telah dilakukan variabel X teknik pembelajaran <i>examples non examples</i>,</p>

	<p>Ekonomi (Studi Eksperimen Kelas XI IIS 4 SMANegeri 1 Nagreg)</p> <p>(Andre Marwijaya dalam skripsinya pada tahun 2015)</p>	<p>penelitian Quasi Eksperimen</p>	<p>belajar siswa sebesar 88,52% yang lainnya dipengaruhi 11,48% oleh faktor lain yang tidak diteliti.</p>	<p>dilakukan, maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif</p>	<p>sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan variabel X model pembelajaran kooperatif tipe <i>probing- prompting</i></p> <p>- Tempat pelaksanaan penelitian yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Nagreg, sedangkan tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan di SMAN 6 Bandung.</p>
--	---	--	---	---	--

Penelitian yang akan dilakukan berjudul penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi kelas X IPS Di SMAN 16 Bandung dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Adapun persamaan dari penelitian terdahulu sama-sama meneliti tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting*, objek yang diteliti sama pada mata pelajaran ekonomi, penelitian yang telah dilakukan variable Y hasil belajar, penelitian yang telah dilakukan maupun penelitian yang akan dilakukan keduanya menggunakan pendekatan kuantitatif dan perbedaan dari penelitian terdahulu tempat pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan/objek yang akan diteliti SMAN16 Bandung di kelas X, objek yang akan diteliti pada mata pelajaran ekonomi, variable Y yang akan dilakukan yaitu hasil belajar untuk variable yang akan dilaksanakan yaitu meningkatkan hasil belajar.

B. Kerangka Pemikiran

Sugiyono (2016, hlm. 93) mengemukakan “Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.” Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi, secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Dari teori tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kerangka pemikiran haruslah menjelaskan mengenai variabel-variabel yang memuat dalam judul.

Hasil belajar berkaitan erat dengan proses belajar, dimana belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku akibat interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi akibat belajar sering dinyatakan dalam bentuk hasil belajar di sekolah. Hasil belajar adalah suatu penelitian yang dilakukan oleh guru terhadap perkembangan dan kemajuan siswa dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotor setelah siswa berhasil menyelesaikan bahan ajar yang diberikan oleh guru yang terdapat dalam kurikulum.

Terdapat dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern yaitu faktor yang ada diluar individu. Salah satu faktor ekstern yang mempengaruhi belajar adalah metode mengajar. Jika seorang guru dalam proses pembelajaran memperhatikan metode yang digunakan maka hasil belajar siswa akan lebih baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Slameto (2015, hlm. 54), mengemukakan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar, yaitu:

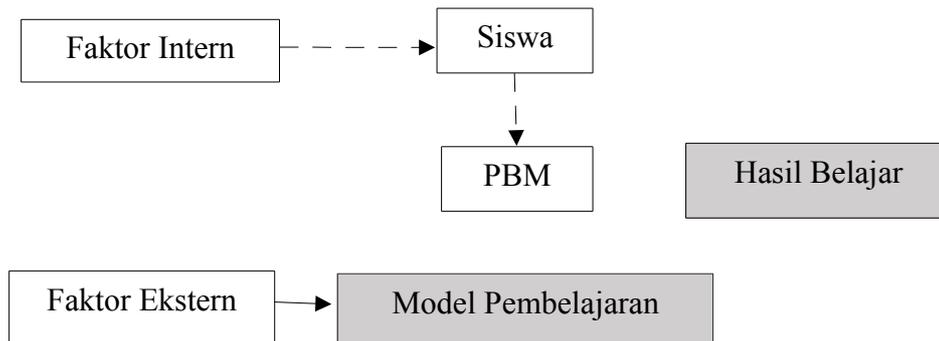
1. Faktor-Faktor Intern
 - a. Faktor jasmaniah meliputi faktor kesehatan dan cacat tubuh.
 - b. Faktor psikologi meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
 - c. Faktor kelelahan baik secara jasmani maupun rohani (bersifat psikis)
2. Faktor-Faktor Ekstern
 - a. Faktor keluarga, meliputi cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan.
 - b. Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, tugas rumah
 - c. Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, media masa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Mengenai pernyataan tersebut dijelaskan bahwa hasil belajar dipengaruhi salah satunya oleh faktor eksternal, yaitu metode mengajar. Dengan kata lain metode mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, namun seorang guru harus dapat dengan tepat memilih metode mengajar yang digunakan.

Banyak sekali jenis metode pembelajaran yang dapat digunakan dan divariasikan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dengan model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang banyak melibatkan peran siswa secara lebih aktif dimana pada model pembelajaran ini siswa cenderung lebih dapat melibatkan diri. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran *probing prompting*. Model pembelajaran *probing prompting* sangat erat kaitannya dengan pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan pada saat pembelajaran ini disebut *probing question*. *Probing question* adalah pertanyaan yang menggali untuk mendapatkan jawaban lebih lanjut dari siswa yang dimaksudkan untuk mengembangkan kualitas jawaban, sehingga jawaban berikutnya lebih jelas, akurat serta beralasan (Siswanto, 2016, hlm. 43).

Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan belajar siswa karena model pembelajaran *probing prompting* dapat mendorong siswa berfikir aktif, memberi kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang kurang jelas sehingga guru dapat menjelaskan kembali materi yang dianggap kurang jelas. Dalam pembelajaran ini guru dapat membuat pertanyaan yang menarik sehingga dapat memusatkan perhatian siswa, sekalipun siswa sedang tidak kondusif di dalam kelas.

Secara skematik kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:



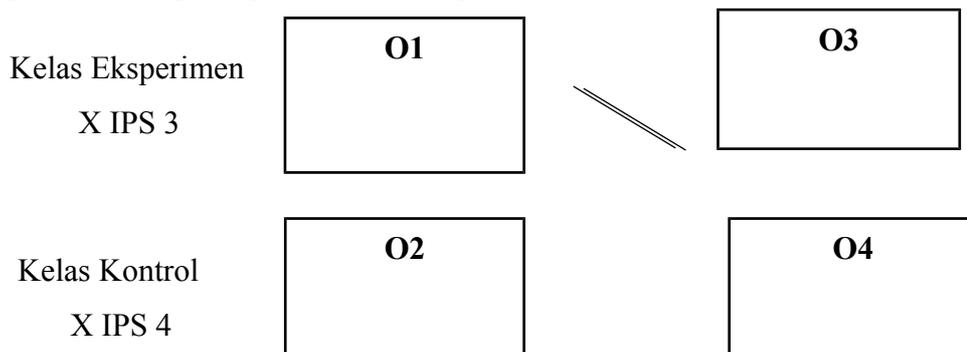
Gambar 2.3
Kerangka Pemikiran

Keterangan :

- > : Kerangka yang akan diteliti
- - - - -> : Kerangka yang tidak diteliti
- ▭ (abu-abu) : Kerangka yang akan diteliti

: Fokus Penelitian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Probing Prompting* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomidi Kelas X IPS 4 SMA Negeri 16 Bandung

Berdasarkan paparan tersebut, dalam penelitian ini hubungan antar variabel penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 4
Paradigma Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Probing Prompting dalam Meningkatkan Hasil Belajar

Keterangan :

O1 : *Pre test* kelas eksperimen

O2 : *Pre test* kelas kontrol

X : Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting*

O3 : *Post test* kelas eksperimen

O4 : *Post test* kelas kontrol

Paradigma tersebut menunjukkan bahwa penulis akan melakukan penelitian dengan model pembelajaran *probing prompting* untuk mengetahui hasil belajar siswa pada kelas eksperimen kemudian dibandingkan dengan hasil belajar siswa dengan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak setelah menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

C. Asumsi dan Hipotesis

1. Asumsi

Suharsimi Arikunto (2013, hlm. 104) mengemukakan bahwa anggapan dasar atau postulat adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyidik. Dikatakan selanjutnya bahwa setiap penyelidik dapat merumuskan postulat yang berbeda. Seorang penyelidik mungkin meragu-ragukan sesuatu anggapan dasar yang oleh orang lain diterima sebagai kebenaran. Dalam penelitian ini “PENGARUH MODEL PROBING

PROMPTING BERBASIS MEDIA FILM TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMAN 16 BANDUNG” (Studi Eksperimen Pelajaran Ekonomi Sub Tema Koperasi Kelas X IPS 3 SMAN 16 BANDUNG Tahun Ajaran 2017/2018), maka penulis beramsumsi sebagai berikut:

- a. Guru ekonomi di SMA Negeri 16 Bandung dianggap memiliki pengetahuan dan keterampilan mengajar ekonomi yang memadai.
- b. Fasilitas pembelajaran ekonomi di SMA Negeri 16 Bandung dianggap memadai.
- c. Pembelajaran di SMA Negeri 16 Bandung belum maksimal menggunakan model pembelajaran *probing prompting*.

2. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan penting dalam penelitian. Arikunto (2013, hlm. 110) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Dari arti katanya, hipotesis berasal dari 2 penggalan kata *hypo* yang artinya dibawah dan *thesa* yang artinya “kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara menulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi Hipotesis.

Menurut Sugiyono (2016, hlm. 99) mengemukakan “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.”

Berdasarkan kajian teoritis dan kerangka pemikiran di atas maka hipotesis yang diajukan yaitu:

1. H_{o1} =Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran ekonomi di SMAN 16 Bandung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* pada kelas eksperimen.

H_{a1} =Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran ekonomi di SMAN 16 Bandung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* pada kelas eksperimen.

2. H_{o1} = Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran ekonomi di SMAN 16 Bandung dengan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol.

H_{a2} = Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran ekonomi di SMAN 16 Bandung dengan menggunakan model konvensional pada kelas kontrol.

3. H_{o3} = Tidak terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar peserta didik antara kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *probing prompting* dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional SMAN 16 Bandung.