

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a) Pengertian Belajar

Sudjana (2010) mengemukakan bahwa “Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang”. Perubahan hasil proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti penambahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek-aspek lain yang ada pada individu-individu yang belajar. Sejalan dengan sudjana Winkle (2009) berpendapat bahwa “Belajar merupakan suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan yang relatif konstan dan berbekas”

Menurut Gagne dalam bukunya yang berjudul *The Conditions of Learning* (1977) mengemukakan bahwa Belajar adalah “Sejenis perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku yang keadaannya berbeda dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan tindakan yang serupa itu. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan”.

Dari beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa belajara adalah usaha sadar individu yang hakikatnya merubah tingkah laku siswa atau sisiwa, merubuah tingkah laku tersebut berupa tidak tahu menjadi tahu, tidak bisa menjadi bisa.

b) Pengertian Hasil Belajar

Sebagaimana dikemukakan oleh UNESCO ada empat pilar hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai oleh pendidikan yaitu : *learning to know, learning to be, learning to life together*, dan *learning to do*. Menurut Bloom ada tiga ranah hasil belajar, yaitu : *kognitif, afektif* dan *psikomotor*. Untuk aspek *kognitif* Bloom menyebutkan enam tingkatan,

yaitu : 1) pengetahuan, 2) pemahaman, 3) pengertian, 4) aplikasi, 5) Analisis, 6) sintesis dan 7) evaluasi. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut segi *kognitif*, *afektif* maupun *psikomotor*. Menurut Tim Pengembangan MKDP (2011:140) Proses perubahan dapat terjadi dari yang paling sederhana sampai yang paling kompleks yang bersifat pemecahan masalah, dan pentingnya peranan kepribadian dalam proses serta hasil belajar.

Menurut Hamalik (2001:30) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Sedangkan menurut Dimiyati (2009:200) Pengertian hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar dapat menerangkan tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol.

Selain itu, Hamalik (2017:129) berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap dan tingkah laku setelah menerima pelajaran atau setelah mempelajari sesuatu.

Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan siswa yang sebenarnya yang telah mengalami proses pengalihan ilmu pengetahuan dari seseorang yang dapat dikatakan dewasa atau memiliki pengetahuan kurang. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu. Atas dasar itu pendidik dapat menentukan strategi belajar mengajar yang lebih baik.

c) Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum, hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diri siswa. Menurut Tim Pengembangan MKDP (2011:141) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar diantaranya :

- a. Faktor fisiologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.
- b. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan yang meliputi :
 1. Faktor intelektual terdiri atas faktor potensial, yaitu kecakapan dan bakat. Dan faktor aktual yaitu kecakapan nyata dan prestasi.
 2. Faktor non intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.
- c. Faktor kematangan, baik fisik maupun psikis. Yang tergolong faktor eksternal ialah :
 1. Faktor sosial yang terdiri atas :
 - a. Faktor lingkungan keluarga.
 - b. Faktor lingkungan sekolah.

- c. Faktor lingkungan masyarakat.
 - d. Faktor kelompok.
2. Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.
 3. Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim dan sebagainya.
 4. Faktor spiritual atau lingkungan keagamaan: Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang. Karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan.

Arifin (2011:299) berpendapat bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa diantaranya

1. Siswa terdiri dari bakat khusus, minat, kematangan, kapasitas dasar, sikap, kebiasaan dan kesiapan siswa.
2. Sarana dan prasarana terdiri dari kelengkapan media, guru, teknik, metode, sumber belajar, bahan. Dan kualitas.
3. Faktor lingkungan, baik fisik, sosial maupun kultur, dimana kegiatan pembelajaran dilaksanakan.
4. Faktor hasil belajar yang merujuk pada rumusan normatif harus menjadi milik siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran.

Sejalan dengan Arifin, Slameto (2003:54) juga mengemukakan bahwa faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar terdiri dari 2 macam yaitu faktor internal dan faktor eksternal dengan rincian sebagai berikut:

1. Faktor Internal
 - a. Jasmaniah yaitu kesehatan dan cacat tubuh

- b. Psikologis yaitu intelegensi, minat, bakat, perhatian, motif, kedisiplinan dan kematangan
 - c. Kelalahan yaitu kelelahan jasmani
2. Faktor Eksternal
- a. Keluarga yaitu cara orang tua mendidik anaknya, suasana rumah, keadaan ekonomi, latar belakang kebudayaan
 - b. Sekolah yaitu cara guru mengajar, kurikulum, kedisiplinan siswa, relasi guru, sarana prasarana dan tugas yang diberikan oleh guru.
 - c. Masyarakat yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul dan bentuk kehidupan dari masyarakat yang berada di lingkungan tempat tinggal siswa.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah penggunaan media dalam belajar, jika siswa itu mudah terpengaruh dengan itu semua maka kemungkinan besar akan adanya penurunan dalam hasil belajar siswa, jika tidak maka kemungkinan besar pula hasil belajar siswa akan meningkat atau pun bertahan.

d) Jenis-jenis dan Indikator Hasil Belajar

Menurut Benjamin S. Bloom dengan *Taxsonomy of Education Objectives* bahwa “Indikator belajar membagi tujuan pendidikan menjadi tiga ranah, yaitu *kognitif, afektif, psikomotorik*”.

Serta Menurut Syah (2010:151) “Hasil belajar memiliki beberapa jenis dengan indikator yang berbeda serta cara evaluasi atau mengukur yang berbeda” seperti dibawah ini:

Tabel 2.1
Jenis, Indikator dan Cara Evaluasi Hasil Belajar

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Evaluasi
A. Ranah Cipta (Kognitif)		

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Evaluasi
1. Pengamatan	a. Dapat menunjukkan b. Dapat membandingkan c. Dapat menghubungkan	a. Tes lisan b. Tes tertulis c. Observasi
2. Ingatan	a. Dapat menyebutkan b. Dapat menunjukan kembali	a. Tes lisan b. Tes tertulis c. Observasi
3. Pemahaman	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	a. Tes lisan b. Tes tertulis
4. Aplikasi/Penerapan	a. Dapat memberikan contoh b. Dapat menggunakan secara tepat	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas c. Observasi
5. Analisis	a. Dapat menguraikan b. Dapat mengaplikasikan	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
6. Sintesis (membuat panduan baru dan utuh)	a. Dapat menjelaskan b. Dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri	a. Tes tertulis b. Pemberian tugas
B. Ranah Cipta (Afektif)		
1. Penerimaan	a. Menunjukkan sikap menerima b. Menunjukkan sikap menolak	a. Tes tertulis b. Tes skala sikap c. Observasi
2. Sambutan	a. Kesiediaan berpartisipasi b. Kesiediaan memanfaatkan	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
3. Apresiasi	a. Menganggap penting dan bermanfaat b. Menganggap indah dan harmonis c. Mengagumi	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas c. Observasi
4. Internalisasi	a. Mengakui dan meyakini b. Mengingkari	a. Tes skala sikap b. Pemberian tugas ekspresif dan

Ranah/Jenis Hasil Belajar	Indikator	Evaluasi
		proyektif
5. Karakterisasi (penghayatan)	a. Melembagakan atau meniagakan b. Menjelmakan dalam pribadi dan perilaku sehari-hari	a. Pemberian tugas ekspresif dan proyektif b. Observasi
C. Ranah Cipta (Psikomotor)		
1. Keterampilan bergerak dan bertindak	a. Kecakapan mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki, anggota tubuh lainnya	a. Observasi b. Tindakan
2. Kecakapan ekspresi verbal dan non verbal	a. Kefasihan melafalkan atau mengucapkan b. Kecakapan membuat mimik dan gerak jasmani	a. Tes lisan b. Observasi c. Tes tindakan

Dari Pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah usaha belajar yang telah siswa capai dan laksanakan, hasilnya ditunjukkan dengan angka yang diberikan oleh guru. Hasil belajar terdiri dari 3 kawasan yaitu *kognitif, afektif dan psikomotor*.

2. Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis

a) Pengertian Media

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2008) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Association for Educational Communications and Technology (AECT)* mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi.

Dari uraian diatas penulis dapat menyimpulkan, bahwa media merupakan sarana untuk menuju ke suatu tujuan. Di dalamnya terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan kepada orang lain. Informasi ini

mungkin didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, mikrofilm, dan sebagainya.

b) Pengertian Pembelajaran

Hamalik (2005: 57) mengemukakan bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling memengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran”. Pembelajaran tidak dapat diartikan secara sederhana sebagai alih informasi pengetahuan dan keterampilan ke dalam benak siswa.

Jadi, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif seyogyanya membantu siswa menempatkan diri dalam situasi dimana mereka mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya.

c) Pengertian Desain Grafis

“Pengertian desain menurut JB Reswick adalah “kegiatan kreatif yang melibatkan penciptaan sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya”.

Lebih lanjut Pilang (2008:384) menjelaskan, dengan demikian desain merupakan kegiatan kreatif-progresif dengan produk, yang produk akhirnya adalah kebaruan dan perbedaan.

Selain itu *Graphic Design* atau Desain Grafis menurut pendapat Preble, Duane and Sarah (1985:211) adalah suatu istilah penamaan yang mengacu pada latar dwimatra atau dua dimensi (2d) yang bervariasi baik format dan kompleksitasnya. Maka penulis dapat menyimpulkan apa yang dinyatakan oleh beberapa pendapat di atas tampaknya sudah jelas bahwa Desain Grafis adalah suatu proses kreatif yang menghasilkan produk berguna bahkan tidak ada sebelumnya. Tampaknya desain adalah kegiatan merancang dan selalu merujuk

kesana. Bahkan kata desain sepadan dengan kata perancangan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia.

Pernyataan itu juga sejalan dengan asal-muasal kata “Desain” yang dipinjam dari bahasa Inggris, yaitu: *Design*. Dalam Kamus Oxford, *Design* berarti rencana atau gambar yang dibuat untuk menunjukkan tampilan dan fungsi atau cara kerja bangunan, pakaian, atau benda lain sebelum dibuat.

d) Indikator Pengembangan Media

Indikator merupakan sebuah ukuran dari suatu kondisi tidak langsung yang sudah atau telah terjadi. Selain itu, indikator juga dapat dikatakan sebagai tolak ukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.

Merujuk pada pendapat Sudjana (2009: 132) tentang indikator media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Relevansi
- b. Kemampuan Pendidik
- c. Kemudahan Penggunaan
- d. Ketersediaan
- e. Kebermanfaatan

Dari indikator yang telah ditulis di atas, maka dapat disimpulkan bahwa indikator media pembelajaran lebih memfokuskan pada keberlangsungan proses pembelajarannya itu sendiri, bisa kita lihat bahwasanya media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi baik pada siswa atau pada guru yang akan menggunakan media tersebut.

3. Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Multimedia

Dalam mengembangkan media pembelajaran desain grafis ini saya menggunakan Corel Video Studio sebagai salah satu *software* edit video yang termasuk media pembelajaran berbasis Multimedia

a. Pengertian *Corel Video Studio*

Kahoro (dalam Wisnu, 2012, hlm. 6) mengatakan bahwa “program ini sangat populer dan banyak digunakan oleh para ahli multimedia, karena fasilitas dan kemampuan program dalam pengolahan dan pengeditan video”. Pendapat tersebut didukung oleh Bagas(2014) mengemukakan bahwa “melalui *software Corel Video Studio* ini, kita dapat membuat video dengan mudah dan cepat, tanpa harus menguasai ilmu *video editing*”. Dapat disimpulkan bahwa *software Corel Video Studio* merupakan *software* yang memiliki beberapa fungsi yang menarik dan mudah digunakan dalam menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti gambar, suara, animasi, dan video.

b. Kelebihan *Corel Video Studio*

Dalam penggunaannya, *software Corel Video Studio* memiliki berbagai kelebihan. Kelebihan tersebut diantaranya, mampu memasukan suara dan membuat tampilan-tampilan yang menarik dengan memasukan teks, narasi, gambar, animasi,dan video.

Kahoro (dalam Wisnu, 2011) menyebutkan beberapa keuntungan menggunakan program Corel VideoStudio X2, antara lain :

- 1) fasilitas *capture* yang praktis, baik secara digital maupun analog
- 2) pengoperasian yang sangat mudah untuk dipahami
- 3) keberagaman efek transisi real time
- 4) akurasi pengaturan cahaya yang secara otomatis mampu menyesuaikan gelap/terangnya warna

- 5) dilengkapi dengan audio filter untuk menghasilkan suara jernih.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *software multimedia Corel Video Studio* mampu mendukung dalam pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia. Sehingga menghasilkan media pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini menjadi bahan referensi dan acuan bagi penulis dalam melakukan penelitian ini, sehingga membantu penulis dalam memperkaya teori-teori dalam mengkaji dalam penelitian yang dilakukan.

Dari penelitian terdahulu, penulis menemukan judul yang hampir sama dengan judul yang diambil untuk penelitian ini yaitu:

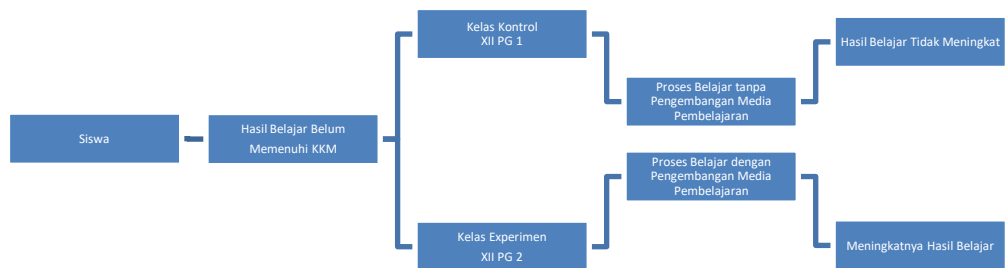
- 1) Dikutip dari sebuah jurnal penelitian dari Gede Ari Yudasmara dan Desi Purnami (2015), dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP”, dari hasil pengamatan penulis menemukan media pembelajaran yang berhasil dikembangkan telah memenuhi syarat kepraktisan berdasarkan rata-rata nilai respon guru 3,73 (terkategori positif) dan respon siswa 3,5 (terkategori sangat positif) dan Media pembelajaran interaktif biologi ini telah memenuhi syarat keefektivan karena telah berhasil mencapai nilai tes hasil belajar siswa yang mencapai rata-rata 79,04 diatas KKM yang ditetapkan yaitu 72, dan persentase tingkat ketuntasan minimal siswa mencapai 95,83%.
- 2) Dikutip dari sebuah jurnal penelitian dari I W. Widiana, Ni P. Gita Parera dan Adrianus I Wayan Iliya Yuda Sukmana (2019). Dengan judul “Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Siswa Kelas IV Pada Kompetensi Pengetahuan IPA”. Dari hasil pengamatan penulis menemukan, Media permainan ular tangga dikembangkan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validitas media dinyatakan valid dilihat dari review para ahli dan siswa dengan persentase ahli isi mata pelajaran 92,86%, ahli media pembelajaran 82,86%, ahli desain pembelajaran 96,66%, uji coba perorangan 95,39%, uji coba kelompok kecil 93,59%, dan uji coba lapangan 94,50%. Uji efektivitas media permainan ular tangga menunjukkan bahwa hasil hitung $(9,6) > t_{tabel} (2,144)$. Ini berarti terdapat efektivitas media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada kompetensi pengetahuan IPA.

- 3) Dikutip dari sebuah jurnal penelitian dari Anshar, Sapto Haryoko, Hasanah Nur (2019). Dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Desain Grafis Berbasis Video Tutorial DI SMK”. Dari hasil pengamatan penulis menemukan, Berdasarkan hasil validasi ahli dengan rerata presentase 93,64% menunjukkan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial di SMK berada pada kategori sangat valid; Berdasarkan hasil analisis aktivitas guru dan aktivitas siswa dengan rerata presentase 89,22%, pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial berada pada kategori praktis digunakan di SMK dan Hasil pengembangan media pembelajaran desain grafis berbasis video tutorial efektif digunakan di SMK berdasarkan hasil analisis respon guru dan siswa yang berada pada kategori sangat baik, serta hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan.

C. Kerangka Berfikir

Penelitian ini dimaksudkan untuk memberikan alternatif pilihan sebagai media pembelajaran bagi Sekolah Menengah Kejuruan, dengan menggunakan media pembelajaran yang telah di kembangkan guna memudahkan dalam memahami materi dalam sebuah pelajaran kelengkapan materi, urutan materi, kemudahan untuk dipahami, sistematis, komunikasi bahasa, interaktifitas, dan memotivasi siswa.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

D. Hipotesis

Menurut Trealese dalam Moore (2000) “hipotesis sebagai suatu keterangan sementara dari suatu fakta yang dapat diamati”. Sedangkan menurut karlinger mengungkapkan bahwa “hipotesis adalah pernyataan yang bersifat terkaan dari hubungan antara dua atau lebih variabel”. Hipotesis dibedakan menjadi dua yaitu: hipotesis penelitian (*research hypothesis*) dan hipotesis statistic (*statistical hypothesis*). Berdasarkan pokok permasalahan dan kerangka berfikir yang penulis paparkan maka dalam penelitian ini penulis menetapkan hipotesis sebagai berikut:

- 1) Terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.
- 2) Tidak terdapat pengaruh pengembangan media pembelajaran desain grafis untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 1 Kuningan.