

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Minat**

###### **a. Pengertian Minat**

Menurut DEPDIKNAS (Achru, 2019) Minat diartikan sebagai Kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, dan keinginan, sedangkan berminat diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecenderungan hati kepada, ingin (akan).

Menurut Guilford (Sulistiono dkk., 2019) mengartikan Minat adalah kecenderungan tingkah laku umum seseorang untuk tertarik kepada sekelompok hal tertentu. Sedangkan menurut Schiefele (Nurhasanah & Sobandi, 2016) mendefinisikan Minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha pengetahuan, keterampilan, motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Sedangkan menurut Suyanto (Nugroho, 2019) mendefinisikan Minat sebagai suatu pemuatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauan dan tergantung dari bakat dan lingkungan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah suatu perasaan ketertarikan, rasa suka dan rasa keterikatan terhadap suatu hal atau aktivitas, kegiatan dengan penuh kemauan.

**b. Ciri-ciri Minat**

Pada setiap orang, minat berperan sangat penting dalam kehidupannya. Minat mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap orang tersebut. Didalam belajar pun minat dapat menjadi sumber motivasi yang kuat dalam mendorong seseorang untuk belajar. Metasari (Suharyat, 2018) menjelaskan ciri-ciri minat adalah sebagai berikut:

- 1) Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental
- 2) Minat bergantung pada kesiapan belajar
- 3) Minat bergantung pada kesempatan belajar
- 4) Perkembangan minat terbatas
- 5) Minat dipengaruhi oleh pengaruh budaya
- 6) Minat berbobot emosional
- 7) Minat itu egosentrik

Selain beberapa ciri minat di atas, menurut Slameto (Suharyat, 2018) menambahkan bahwa ciri seseorang mempunyai minat terdiri atas sebagai berikut:

- 1) Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa peserta didik lebih menyukai suatu hal dari pada yang lain.
- 2) Peserta didik yang memiliki minat terhadap suatu subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.
- 3) Minat dapat dimanifestasikan melalui partisIPENI BUDAYAI dalam suatu aktivitas.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang ciri-ciri minat di atas dapat disimpulkan bahwa seseorang yang mempunyai minat akan terlihat dalam perilaku dan sikap ketika sedang melakukan suatu hal atau aktivitas.

### c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat berpengaruh pada pencapaian tujuan terhadap suatu hal yang diinginkan. Minat dalam diri seseorang tidak dapat terjadi secara tiba-tiba tetapi melalui proses (Putri dkk., 2021).

Menurut Kumari (2021:11) menyatakan bahwa “minat belajar seseorang tidaklah selalu stabil, melainkan selalu berubah. Oleh karena itu perlu diarahkan dan dikembangkan kepada sesuatu pilihan yang telah ditentukan melalui faktor yang mempengaruhi minat itu. Faktor minat mempunyai peranan yang sangat penting, minat individu terhadap suatu objek, pekerjaan, orang, benda, dan persoalan yang berkenaan dengan dirinya timbul karena ada faktor yang mempengaruhinya pada objek yang diamati (Suharyat, 2018).

Menurut Wahyudat (Parawansyah, 2018) menjelaskan bahwa semua minat mempunyai aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif didasarkan atas konsep yang dikembangkan anak mengenai bidang yang berkaitan dengan minat, aspek kognitif atau bobot emosional konsep yang membangun aspek kognitif, minat dinyatakan dalam sikap terhadap kegiatan yang ditimbulkan minat.

Menurut Slameto (Parawansyah, 2018) Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat terhadap sesuatu, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu faktor *Intrinsik* dan *Ekstrinsik*.

- 1) Faktor dari dalam (*Intrinsik*) berarti bahwa sesuatu perbuatan memang di inginkan karena seseorang senang melakukannya. Disini minat datang dari dalam diri orang itu sendiri. Orang senang melakukan perbuatan itu karena dapat menimbulkan seperti: perhatian, perasaan senang, dan aktivitas.
- 2) Faktor dari luar (*Ekstrinsik*) adalah suatu aktivitas/perbuatan dilakukan atas dorongan/pelaksanaan dari luar. Orang melakukan perbuatan itu karena mereka didorong/dipaksa dari luar, seperti: lingkungan, fasilitas dan guru.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas semua minat mempunyai aspek, antara lain aspek kognitif dan aspek afektif. Sedangkan faktor yang mempengaruhi minat adalah faktor dari dalam (*Intrinsik*) dan faktor dari luar (*Ekstrinsik*).

#### **d. Indikator Minat Belajar Peserta didik**

Menurut Pagarra & Idrus, (2018: 38) ada empat indikator yang biasa digunakan untuk mengukur minat belajar peserta didik dalam sebuah pembelajaran, yaitu:

- 1) Perasaan senang/suka

Perasaan senang adalah seorang peserta didik yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka peserta didik

tersebut akan terus mempelajarinya contohnya, senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.

2) Keterlibatan peserta didik

Keterlibatan peserta didik adalah ketertarikan seseorang akan suatu objek mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukannya atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut contohnya, mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi

3) Perhatian peserta didik terhadap mata pelajaran

Perhatian peserta didik adalah konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian dengan mengesampingkan yang lain dari pada objek tertentu dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut contohnya, antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru

4) Ketertarikan peserta didik

Ketertarikan peserta didik adalah berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau pengalaman efektif yang direspon oleh kegiatan itu sendiri contohnya, aktif dalam diskusi, aktif bertanya dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan pendidik untuk membelajarkan peserta didik demi tercapai tujuan

pengajaran (Sjam & Maryati, 2019). Menurut Fatria (2017) media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik .

Menurut Rusman (Rosmita, 2020) Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik baik interaksi langsung seperti tatap muka maupun interaksi secara tidak langsung menggunakan media pembelajaran. Sedangkan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Yolandasari (2020) Pembelajaran juga diartikan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk berlangsungnya proses pembelajaran.

Menurut Asyhar (2020) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Jadi dapat dikatakan bahwa fungsi media untuk menyampaikan pesan. Kemudian media pembelajaran dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada peserta didik secara mudah

diterima agar peserta didik mampu memahami dengan cepat dan mudah. Begitu juga dengan guru yang mudah menyampaikan materi ajarnya agar peserta didik mampu menerima dengan cepat.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa Media pendidikan memiliki pengaruh yang positif dan sinergi yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka ke arah perubahan yang kreatif dan dinamis. Peran media pendidikan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran di mana dalam perkembangannya saat ini media pendidikan bukan lagi dipandang sekedar alat bantu tetapi merupakan bagian yang integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik .

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

Rusman dalam Alaby (2020) mengatakan bahwa ada 5 jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, yaitu:

- 1) Media Visual merupakan media yang hanya bisa dilihat dengan indera penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak bisa diproyeksikan berupa gambar diam atau bergerak.
- 2) Media Audio ialah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan

keinginan peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.

- 3) Media Audio-Visual, yaitu media yang merupakan gabungan antara audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio visual adalah program video/ televisi dan program slide suara (sound slide).
- 4) Kelompok media penyaji, media ini sebagaimana diungkapkan Donald T.Tosti dan John R.Ball (Alaby, 2020) dikelompokan kedalam tujuh jenis yaitu:
  - a) Kelompok pertama; grafis, bahan cetak, dan gambar diam
  - b) Kelompok kedua; media proyeksi diam
  - c) Kelompok ketiga; media audio
  - d) Kelompok keempat; media audio
  - e) Kelompok kelima; media gambar hidup / film.
  - f) Kelompok keenam; media televisi, dan
  - g) Kelompok ketujuh; multimedia media objek dan media interaktif berbasis komputer.

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

Media video pembelajaran adalah sebuah alat yang digunakan untuk menampilkan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam sebuah video. Menurut Putra et al., (2017) menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara tentang sebuah materi

pembelajaran yang dimana ditampilkan melalui media yaitu projektor, hal tersebut merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk mewujudkan pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.

Menurut Sokheh et al., (2017) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang merupakan gabungan dari audio dan visual yang berisikan pembelajaran dan menggunakan sebuah alat untuk menampilkannya. Hal tersebut diperkuat oleh Prasetyo et al., (2018) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media yang menampilkan sebuah gambar dan suara secara bersamaan dengan menggunakan alat tertentu.

Dari penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa media video pembelajaran adalah suatu media yang menggunakan audio dan visual yang terdiri dari beberapa gambar dan suara secara bersamaan yang berisikan pembelajaran dan menggunakan proyektor untuk menampilkannya.

#### **d. Kelebihan dan Kekurangan Media Video Pembelajaran**

Media video pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Arsyad (Putri, 2019) adapun kelebihan media video pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Media video pembelajaran bisa digunakan untuk melengkapi pengalaman dasar peserta didik dari membaca, diskusi dan praktik
- 2) Bisa digunakan berulang kali dan menampilkan hal yang akurat
- 3) Bisa menanamkan sikap dan afektif lainnya
- 4) Bisa membuat peserta didik termotivasi dalam diskusi dan pembahasan

- 5) Bisa digunakan dalam kelompok besar, kecil dan per individu

Tidak hanya memiliki kelebihan saja, media video pembelajaran juga memiliki kekurangan ataupun kelemahan. Adapun kelemahan media video pembelajaran menurut Khairani et al., (2019) ialah sebagai berikut:

- 1) Jangkauannya terbatas
- 2) Sifat komunikasihnya satu arah
- 3) Gambarannya relatif kecil
- 4) Kadangkalah terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik
- 5) Biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video ini relatif memerlukan biaya yang cukup besar.

### **3. Pembelajaran Seni Budaya**

#### **a. Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan**

Istilah Seni berasal dari bahasa sansekerta yaitu *Sani* yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Menurut Hadjar Pamadhi (Ahmad Yani, 2021) Seni Budaya dan keterampilan merupakan mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada setiap peserta didik untuk dapat terlibat didalam berbagai pengalaman. apresiasi ataupun pengalaman didalam berkrasi untuk menghasilkan suatu keterampilan serta karya yang berupa benda yang nyata serta bermanfaat bagi kehidupan.

Pembelajaran Seni Budaya dan keterampilan memberi sumbangsih pada peserta didik supaya berani dan bangga akan budaya asli bangsa

sendiri serta menyongkong didalam menghadapi tantangan dimasa depan. Hal ini disebabkan kompetensi didalam mata pelajaran ini adalah bagian dari pembekalan *life skill* terhadap peserta didik. Selain itu, keseluruhan kegiatan pembelajaran seni budaya dan keterampilan yang merupakan aplikasi dari mata pelajaran lain dalam menghasilkan suatu keterampilan serta karya yang dibentuk oleh peserta didik sehingga mereka bisa langsung merasakan pengalaman estetis didalam berkarya. Didalam mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan peserta didik melakukan interaksi dengan benda-benda karya kerajinan serta teknologi yang ada disekitar peserta didik, sehingganya secara tidak langsung peserta didik mendapatkan pengalaman kreatif didalam hidupnya (Serli Dwi Anggreani, 2020).

**b. Tujuan Seni Budaya dan Keterampilan**

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) Mata pelajaran Seni Budaya dan keterampilan bertujuan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Memahami konsep serta pentingnya budaya dan keterampilan.
- 2) Menampilkan peran serta didalam budaya serta keterampilan dalam tingkat lokal, regional ataupun global.
- 3) Menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan.

Menurut Kristianto (Serli DwiAnggreani, 2020) secara umum tujuan Seni Budaya dan keterampilan adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengembangkan kemampuan berfikir
- 2) Untuk mengembangkan kemampuan bersikap

- 3) Untuk mengembangkan nilai untuk dirinya sendiri ataupun sebagai makhluk sosial dan budaya.

#### **4. Peningkatan Pembelajaran**

Istilah pembelajaran berasal dari kata belajar. Menurut Arikunto (Darwis, 2017) belajar diartikan sebagai suatu proses yang terjadi karena adanya usaha untuk mengadakan perubahan terhadap diri manusia yang melakukan, dengan maksud memperoleh perubahan dalam dirinya baik berupa pengetahuan, keterampilan ataupun sikap. Selaras dengan perkembangan zaman, pendidikan akan melakukan perubahan dalam pembelajarannya untuk meningkatkan kualitas para peserta didik -siswinya. Kualitas pembelajaran merupakan suatu tingkatan pencapaian dari tujuan pembelajaran awal yang mana sudah termasuk di dalamnya berupa pencapaian tujuan tersebut berupa peningkatan pengetahuan, keterampilan dan pengembangan sikap peserta didik melalui proses pembelajaran (Daryanto, 2016).

Proses pembelajaran ditandai dengan adanya interaksi edukatif yang terjadi, yaitu interaksi yang sadar akan tujuan. Interaksi ini berakar dari pihak pendidik (guru) dan kegiatan belajar secara pedagogis pada diri peserta didik berproses secara sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik menfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan (Darwis, 2017).

Suatu pembelajaran bisa dikatakan berkualitas apabila pembelajaran yang mampu meletakkan posisi pengajar (guru) mampu memainkan perannya dengan tepat sesuai dengan kebutuhan, dan pembelajaran yang mampu meningkatkan kreativitas dan partisipasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga memiliki kompetensi yang diharapkan. Tolak ukur keberhasilan suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar (Noortsani, 2019).

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar peserta didik pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan pisikomotorik (Nana Sudjana, 2016).

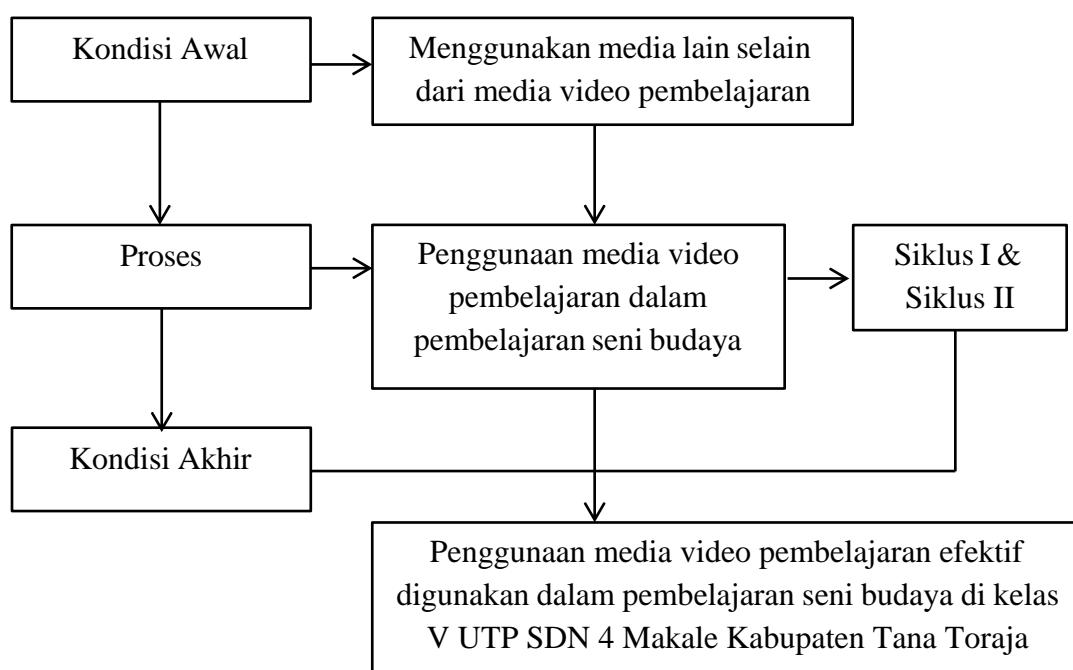
Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar. Menurut Nana Sudjana (2016) terdapat enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagianbagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.

- 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

## B. Kerangka Pikir

Media pembelajaran di era modern saat ini sangat bervariasi. Akses informasi dan penggunaan internet sangatlah pesat sehingga guru dapat menggunakan media yang bersifat *online* untuk menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam melakukan proses belajar mengajar adalah media video pembelajaran. Penelitian ini dapat digambarkan sesuai dengan kerangka pikir berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir Penelitian Tindakan Kelas

### C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban tidak mutlak atau bersifat sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis perlu melalui pengujian untuk diuji dan dibuktikan kebenarannya berdasarkan data yang telah diperoleh dari sampel penelitian (Sugiyono, 2022). Jadi hipotesis juga dapat di nyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik dengan data.

Penelitian ini direncanakan terbagi ke dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan mengikuti prosedur perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Melalui dua siklus tersebut dapat diamati peningkatan hasil belajar peserta didik . Dengan demikian dapat dirumuskan hipotesis tindakan yaitu media video pembelajaran meningkatkan minat peserta didik dalam belajar Seni Budaya di kelas V UPT SDN 4 Makale Kabupaten Tana Toraja.