

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1. Multimedia**

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Menurut Munir (2013, hlm. 111) “multimedia merupakan sebuah kombinasi dari teks, grafik, seni, suara, animasi, video yang merupakan elemen-elemen yang saling berkaitan. Dan ketika dapat mengikuti keinginan pengguna, menampilkan proyek multimedia dan dapat mengontrol apa dan kapan elemen diserahkan, maka itulah yang disebut multimedia interaktif”. Menurut Rahmah & Susilowibowo (2014) Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu guru dalam penyampaian materi dan juga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajarinya. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan mediamedia dalam proses pembelajaran, akan membantu guru menciptakan pola penyajian yang interaktif (Rahmah & Susilowibowo, 2014; Munir, 2013).

Multimedia terdiri dari dua kata yaitu Multi dan Media. Multi yang berarti banyak dan media yang berarti alat atau prasarana pendukung. Di lingkungan sekitar kita pasti menjumpai Multimedia. Mulai dari sesuatu yang dapat kita lihat, kita dengar dan yang kita rasakan. Di skala perusahaan industri atau perusahaan, penggunaan multimedia sangat erat digunakan untuk pembuatan animasi, grafis, video maupun interaktif. Multimedia juga dapat diartikan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi (Wikipedia, 2006).

Definisi multimedia secara umum menurut Suyanto (2004, hlm.224) adalah penggabungan berbagai informasi dengan menggunakan fasilitas dari

komputer. Multimedia yang berasal dari kata multi yang berarti banyak atau lebih dari satu

dan media yang dapat diartikan penyajian suatu tempat. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, gambar, bergerak (video dan animasi dengan menggunakan link dan tool yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Menurut Gemilang (2014, hlm. 26) “kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output media ini dapat berupa audio, animasi, video, teks, grafik, dan gambar”.

Menurut Gemilang (2014, hlm. 26) “ alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video”.

Menurut Zeembry (2008) multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Penggunaan multimedia mempunyai karakteristik tersendiri dalam dunia pendidikan, Munir (2012, hlm.24) menyebutkan bahwa :

1. Multimedia dalam pendidikan berbasis komputer.
2. Multimedia mengintegrasikan berbagai media (teks, gambar. Suara, video, dan animasi) dalam suatu program secara digital.
3. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
4. Multimedia memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan materi pelajaran.
5. Multimedia memberikan kemudahan mengontrol yang sistematis dalam pembelajaran.

Berdasarkan karakteristik multimedia pembelajaran menurut Rajab (2014) adalah sebagai berikut :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Menurut Arfiansyah (2016, dalam Samodra, 2016, hlm. 29) multimedia pembelajaran memiliki beberapa karakteristik sebagai berikut :

1. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
2. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
3. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Terdapat tipe pemanfaatan multimedia didalam pembelajaran menurut promo dalam Rajab (2014) yaitu : (1) multimedia digunakan sebagai salah satu unsur pembelajaran di kelas, (2) digunakan sebagai materi pembelajaran mandiri, (3) digunakan sebagai media satu-satunya dalam pembelajaran.

Pendapat lain dikemukakan oleh Hofstetter (2001, hlm.16) bahwa multimedia interkatif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafis, audio, video dengan menggunakan tool yang memungkinkan pengguna berkreasi dan berinteraksi dengan multimedia tersebut, serta mendapat umpan balik dari multimedia tersebut. Maksud umpan balik disini adalah evaluasi pembelajaran yang terdapat pada multimedia, sejauh mana pengguna atau siswa mendapat umpan balik setelah memperoleh informasi dengan menggunakan multimedia tersebut. Jika dalam penggunaannya siswa dapat memenuhi kriteria kelulusan, maka siswa tersebut dapat melanjutkan ke materi selanjutnya. Jika sebaliknya, yaitu siswa tidak memenuhi kriteria kelulusan, maka siswa tersebut harus mengulang materi hingga paham kemudian dapat lanjut ke materi berikutnya.

Multimedia interaktif dapat diartikan proses multimedia yang dapat berinteraksi dengan user (pengguna), di mana user dapat berpindah dari sebuah menu ke menu lainnya tanpa harus menunggu jalannya animasi pada halaman tersebut selesai (Eko Prabowo, 2003, hlm. 2).

Kelebihan multimedia menurut Suryanto (2004, hlm.226) adalah menarik indera dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga Riset dan Penerbitan Komputer yaitu *Computer Technology Researc* (CTR), menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka multimedia sangat efektif. Multimedia menjadi *tool* yang ampuh untuk pengajaran dan pendidikan serta untuk meraih keunggulan bersaing perusahaan.

Dapat disimpulkan dari definisi di atas multimedia adalah aktivitas interaksi berbasis komputer yang didalamnya merupakan penggabungan dari teks, gambar, video, animasi serta suara. Sehingga multimedia dapat membantu menyampaikan suatu informasi menjadi lebih menarik dan mengontrol pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

## 2.2. Metode Pembelajaran

Supriadie & Darmawan (2012) berpendapat kemampuan metodologik, merupakan kemampuan guru dalam memahami, menguasai, dan kemampuan melaksanakan sejumlah metode mengajar, sehingga proses pembelajaran dapat dikembangkan dengan baik, efektif, efisien, dan penuh makna, serta tujuan dapat dicapai. Menurut Supriadie & Darmawan (2012) Pembelajaran dapat dilakukan dengan pola langsung (*direct*) atau tidak langsung (*non-direct*). *Direct* dimaksudkan bahwa pembelajaran dikemas oleh dan disampaikan/dilakukan langsung oleh guru dan *non-direct* merupakan pembelajaran yang dikemas oleh guru dan atau bersama-sama siswa yang kecenderungannya proses pembelajaran secara aktif dilakukan siswa.

Makna Proses Belajar merupakan adanya perubahan yang terjadi pada siswa setelah memperoleh proses belajar, perubahan yang terjadi adalah perubahan dari tingkah laku siswa. Menurut Gegne (1970, dalam Huda, 2013, hlm. 3) “pembelajaran dapat diartikan sebagai proses modifikasi dalam kapasitas manusia yang bisa dipertahankan dan ditingkatkan levelnya”.

Menurut Abdullah (2014) Penggunaan metode pembelajaran dalam kegiatan belajar merupakan hal yang penting, karena dapat menentukan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang berlangsung dalam kegiatan belajar. Berdasarkan uraian tersebut menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang teratur untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapat informasi yang dibutuhkan mereka untuk mencapai tujuan dan merupakan salah satu komponen utama dari proses pembelajaran. Metode pembelajaran memiliki banyak jenis dan bentuk sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang di ajarkan, jenis jenjang siswa yang menerima mata pelajaran dan sesuaikan dengan kebutuhan gurunya. Salah satu jenis metode pembelajaran yaitu metode pembelajaran *problem posing*.

Adapun manfaat mempelajari metode pembelajaran adalah :

1. Guru dapat menyajikan bahan pelajaran dengan baik dan dapat diterima murid dengan baik.
2. Guru dapat mengetahui lebih dari satu metode pembelajaran.
3. Guru akan lebih mudah mengendalikan kelas.
4. Guru akan lebih kreatif dalam mengatur suasana kelas.
5. kreatifitas dalam menyalurkan ilmunya kepada anak didik akan lebih variatif.

### **2.3. Metode Problem Posing**

*Problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut. Menurut Widi & Habib (2014, dalam Suryanto, 1998, hlm.8), menyatakan bahwa “*Problem posing* mempunyai beberapa arti, yaitu pertama perumusan soal dengan bahasa yang baku/standar atau perumusan kembali soal yang ada dengan beberapa perubahan agar sederhana dan dapat dikuasai, kedua, perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang dipecahkan dalam rangka mencari alternatif pemecahan atau alternatif soal yang masih relevan, dan ketiga, perumusan soal dari suatu situasi yang tersedia baik yang dilakukan sebelum, ketika, atau setelah mengerjakan soal”. Menurut Mukaromah, dkk (2014) Belajar dengan model *Problem posing* melibatkan siswa aktif dalam merumuskan soal, dimana siswa harus memikirkan dan menciptakan ide-ide dari sesuatu

yang diberikan untuk diajukan sebagai masalah. pembelajaran ini diharapkan selain meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi juga dapat meningkatkan kreatifitas dan pemahaman konsep siswa. Menurut Fitria, dkk (2014) *Problem posing* merupakan model pembelajaran yang mengharuskan siswa menyusun pertanyaan sendiri atau memecah suatu soal menjadi pertanyaan-pertanyaan yang lebih sederhana yang mengacu pada penyelesaian soal tersebut. *Problem posing* (Pengajuan masalah atau soal) dapat dilakukan secara kelompok atau individu. Menurut Sayed (2011) Program pendidikan mereka untuk melakukan itu tidak mencerminkan kemampuan mereka untuk memecahkan masalah. Kemampuan untuk menggunakan masalah yang berbeda, *Problem posing* dapat mempengaruhi pemecahan masalah kinerja mereka. Menurut Cildir & Sezen (2011) Dalam literatur, *problem posing* sering dikaitkan dengan keberhasilan matematika dan berpikir. Adapun Menurut Ghasempour & Bakar (2013) tugas *problem posing* adalah isu-isu yang relevan dalam pengembangan kurikulum pendidikan tinggi dan meningkatkan untuk negara-negara berkembang membutuhkan dimasukkan dalam kurikulum sebagai pelengkap untuk tugas-tugas pemecahan masalah.

Menurut Silver dan Cai (2014, hlm. 30) “*problem posing* ialah memiliki beberapa pengertian. Pertama, perumusan soal atau perumusan ulang soal yang telah diberikan dengan beberapa perubahan agar lebih mudah dipahami siswa, kedua, perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang telah diselesaikan dalam rangka penemuan alternatif penyelesaian, dan ketiga, pembuatan soal dari suatu situasi yang diberikan”.

Abdullah (2014, dalam Silver dan Cai, 2014, hlm. 30) mengklarifikasikan tiga aktivitas kognitif dalam pembuatan soal sebagai berikut :

1. *Pre-solution* yaitu pembuatan soal berdasarkan situasi atau informasi yang diberikan.
2. *Within-solution posing*, yaitu pembuatan atau formulasi soal yang sedang diselesaikan. Pembuatan soal demikian dimaksudkan sebagai penyederhanaan dari soal yang sedang diselesaikan. Dengan demikian, pembuatan soal akan mendukung penyelesaian soal semula.
3. *Post-solution*, siswa memodifikasi atau merevisi tujuan atau kondisi soal yang telah diselesaikan untuk menghasilkan soal-soal baru yang lebih menantang.

*Problem posing* menurut Mustika (2012, dalam Brown dan Walter, 2012, hlm. 11) terdiri dari atas dua tahapan kognitif, yaitu :

1. *Accepting*, berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami situasi yang diberikan oleh guru atau situasi yang sudah ditentukan.
2. *Challenging*, berkaitan dengan sejumlah siswa merasa tertantang terhadap situasi yang diberikan oleh guru sehingga melahirkan kemampuan untuk mengajukan permasalahan atau soal.

Kelebihan dan kekurangan pembelajaran *problem posing*

Setiap metode pembelajaran pasti ada kelebihan dan kekurangannya. Begitupula dengan metode *problem posing*. Norman & Bakar (2011, hlm. 1) menguraikan bahwa kelebihan metode ini adalah :

- a. Kemampuan memecahkan masalah / mampu mencari berbagai jalan dari suatu kesulitan yang dihadapi.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman siswa/terampil menyelesaikan soal tentang materi yang diajarkan.
- c. Mengetahui proses bagaimana cara siswa memecahkan masalah.
- d. Meningkatkan kemampuan mengajukan soal.
- e. Sikap positif terhadap matematik.

Sedangkan menurut Rahayuningsih (2002, dalam Sutisna, 2002, hlm. 13) kelebihan *problem posing* diantaranya adalah :

- a. Kegiatan pembelajaran tidak terpusat pada guru, tetapi dituntut keaktifan siswa.
- b. Minta siswa dalam pembelajaran matematika lebih besar dan siswa lebih mudah memahami soal karena dibuat membuat soal.
- c. Dengan membuat soal siswa terpacu untuk melibatkan secara aktif dalam membuat soal.
- d. Dengan membuat soal dapat menimbulkan dampak terhadap kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah.
- e. Dapat membantu siswa untuk melihat permasalahan yang ada dan yang baru diterima sehingga diharapkan mendapatkan pemahaman yang mendalam dan lebih baik.



Berdasarkan kedua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kelebihan metode pembelajaran *problem posing* yaitu:

- a. Minat yang positif terhadap matapelajaran.
- b. Membantu siswa untuk melihat permasalahan yang ada sehingga meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah.
- c. Memunculkan ide yang kreatif dari dalam mengajukan soal.
- d. Mengetahui proses bagaimana cara siswa memecahkan masalah.

Kekurangan dalam metode *problem posing* menurut Rahayuningsih (2002) adalah :

- a. Persiapan guru lebih karena menyiapkan informasi yang dapat disampaikan.
- b. Waktu yang digunakan lebih banyak untuk membuat soal dan penyelesaiannya sehingga materi yang disampaikan lebih sedikit.

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran *problem posing* menurut Suyitno (2004, hlm.31-32) adalah sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan materi pelajaran kepada siswa
2. Guru memberikan latihan soal secukupnya.
3. Siswa diminta mengajukan 1 atau 2 buah soal yang menantang, dan siswa harus mampu menyelesaikannya.
4. Guru menyuruh siswa untuk menyajikan soal temuannya didepan kelas.
5. Guru memberikan tugas rumah secara individual

Kegiatan di lakukan pada tabel 2.1.

No.	Kegiatan	Deskripsi	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka dengan salam dan Memeriksa kehadiran siswa</li> <li>2. Guru memberikan gambaran tentang materi jenis-jenis osi layer dan tcp ip</li> <li>3. Guru menyampaikan tujuan</li> </ol>	10 menit

		pembelajaran yang ingin dicapai	
2.	Inti	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru Menyampaikan materi pembelajaran.</li> <li>2. Guru Memberi contoh menyelesaikan soal.</li> <li>3. Guru Memberi kesempatan untuk bertanya.</li> <li>4. Guru memberi kesempatan siswa untuk membuat soal dari kondisi yang di berikan.</li> <li>5. Guru Mempertukarkan dan mendiskusikannya.</li> <li>6. Guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan soal yang telah dibentuk.</li> <li>7. Guru memberikan kondisi lain dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk membuat soal sebanyak-banyaknya.</li> </ol>	160 menit
3.	Penutup	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang sudah dipelajari.</li> <li>2. Guru memberi penghargaan kepada siswa yang telah menyelesaikan tugas dengan baik.</li> <li>3. Guru mengakhiri kegiatan belajar dengan memberikan pesan untuk tetap belajar.</li> </ol>	10 menit

**Tabel 2. 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

#### **2.4. Jaringan Dasar**

Pengetian Jaringan Komputer Ma'wa (2013) adalah sekumpulan komputer yang berkomunikasi dengan komputer lainnya menggunakan jaringan secara bersamaan. Jika pengertian jaringan komputer di artikan lebih detail maka dapat di artikan sebagai kumpulan dua komputer atau lebih saling berhubungan secara elektronik.

Menurut Arfiansyah (2016, hlm. 29) ”jaringan dasar adalah sebuah mata pelajaran produktif bagi pelajar SMK jurusan TKJ, RPL dan Multimedia”. Jaringan artinya sistem yang saling berkaitan antara komputer dan perangkat lainnya, sedangkan dasar artinya awal atau pokok. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jaringan dasar merupakan mata pelajaran produktif bagi pelajar SMK dalam bidang komputer yang mempelajari tentang sistem yang saling terhubung antar komputer dengan perangkat lainnya. Untuk dapat saling terhubung, maka sebuah jaringan komputer harus melalui sebuah perantara atau disebut juga media. Pada istilah komputer, perantara yang berfungsi sebagai saluran untuk berkirim data disebut media transmisi.

Jaringan Menurut Supriyanto (2013, hlm.21) adalah kombinasi perangkat keras, perangkat lunak, dan pengkabelan (*cabeling*), yang memungkinkan berbagai alat komputasi berkomunikasi satu sama lain.

Pendapat lain menyatakan bahwa jaringan komputer (*computer network*) adalah suatu himpunan interkoneksi sejumlah komputer *autonomous*. Dalam himpunan interkoneksi sejumlah komputer *autonomous*. Dalam bahasa yang populer dapat dijelaskan bahwa jaringan komputer adalah kumpulan beberapa komputer (dan perangkat lain seperti printer, hub dan sebagainya) yang saling terhubung satu sama lain melalui media perantara. Media perantara ini biasa berupa media kabel ataupun media tanpa kabel (nirkabel). Informasi berupa data

akan mengalir dari suatu komputer ke komputer lainnya atau dari satu komputer ke perangkat lain sehingga masing-masing komputer yang terhubung tersebut biasa saling bertukar data atau berbagai perangkat keras (USU, 2011).

Menurut Kozierok (2005), *transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP) adalah satu set standar aturan komunikasi data yang digunakan dalam proses transfer data dari satu komputer ke komputer lain di dalam jaringan komputer tanpa melihat perbedaan jenis hardware. Model TCP/IP merupakan hasil eksperimen dan pengembangan terhadap ARPANET, sebuah *packet-switching network* milik Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Model ini biasa disebut sebagai *Internet Protocol suite*. *Protokol suite* ini terdiri atas banyak protokol dan telah ditetapkan sebagai standar bagi internet oleh *International Architecture Board* (IAB).

Menurut Supriyanto (2013, hlm.68) TCP/IP (Transport Control Protocol/Internet Protocol) adalah sekumpulan protokol yang di desain untuk melakukan fungsi-fungsi komunikasi data pada Wide Area Network (WAN). TCP/IP terdiri dari sekumpulan protokol yang masing-masing bertanggung jawab atas bagian-bagian tertentu dari komunikasi data. Berkat prinsip ini, tugas masing-masing protokol menjadi jelas dan sederhana. Protokol yang satu tidak perlu mengetahui cara kerja protokol yang lain, sepanjang ia masih bisa saling mengirim dan menerima data.

Berkat penggunaan prinsip ini, TCP/IP menjadi protokol komunikasi data yang fleksibel. TCP/IP dapat diterapkan dengan mudah di setiap jenis komputer dan interface jaringan, karena sebagian besar isi kumpulan protokol ini tidak spesifik terhadap satu komputer atau peralatan jaringan tertentu. Agar TCP/IP dapat berjalan diatas *interface* jaringan tertentu, hanya perlu dilakukan perubahan pada protokol yang berhubungan dengan *interface* jaringan saja.

Menurut Supriyanto (2013, hlm.71) Salah satu prinsip dasar TCP merupakan *connection-oriented protocol* karena mengadakan koneksi yang *reliable*. Sinkronisasi membutuhkan setiap sisi untuk mengirimkan suatu inisial rangkaian nomor sendiri dan untuk menerima konfirmasi balasan / *acknowledgement* 8 (ACK) dari sisi yang lain. Setiap sisi juga harus saling menerima inisial rangkaian nomor dan mengirimkan suatu konfirmasi ACK. Pertukaran ini disebut sebagai *threeway handshake*.

Selain TCP, UDP (*User Datagram Protocol*) juga merupakan sebuah salah satu protokol pada *Transport Layer* yang didesain untuk aplikasi-aplikasi yang menyediakan *error recovery process* sendiri.

## 2.5 Belajar

Perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika dia dapat menunjukkan perubahan perilakunya. Belajar adalah suatu proses perubahan di dalam kepribadian manusia, dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kecakapan pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya piker dan lain-lain kemampuan. Menurut Kartadinata, Sunaryo (2001) dalam pengertian singkat *belajar adalah "A change behavior"* atau perubahan perilaku. Gagne (1975, dalam Dahar, 2011, hlm. 34) belajar didefinisikan “sebagai suatu proses di mana suatu organisasi berubah perilaku sebagai akibat pengalaman“. Gagne (1975) mengemukakan bahwa ada lima bentuk belajar yaitu: belajar responden, belajar kognitif, belajar operani, belajar observasional, dan belajar kognitif . Djamarah (2011) pendapatnya belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.

Djamarah (2011, dalam Cronbach, 2011, hlm. 56) berpendapat “*learning is shown by change in behavior as a result of experience*“. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari

pengalaman. Menurut Djamarah (2011, dalam Kingskey, 2011, hlm.56) mengatakan “*learning is the process by which behaviour in the broader sense) is originated or changed through practice or training*”. Belajar adalah proses di mana tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan. Djamarah (2011,dalam Whittaker, 2011, hlm. 56) proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Yaumi (2013) “*Al-farabi* percaya bahwa belajar pada hakikatnya merupakan proses mencari ilmu pengetahuan yang muaranya tidak lain untuk memperoleh nilai-nilai, ilmu pengetahuan, dan keterampilan praktis dalam upaya untuk menjadi manusia yang sempurna ( *al insan al-kamil*)”.

Berdasarkan pengertian diatas Belajar adalah suatu aktifitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Perubahan-perubahan itu dapat berupa hasil yang baru atau pula penyempurnaan terhadap hasil yang diperoleh.

## 2.6 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yakni “Hasil” dan “Belajar”. Hasil berarti sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dsb) oleh usaha. Belajar adalah usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana (2009, hlm. 3) mendefinisikan “hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik”. Dimiyati dan Mudjiono (2006, hlm. 3-4) juga menyebutkan “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.

Benjamin S. Bloom (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006, hlm. 26-27) menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a. 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.
- b. Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f. Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan,

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa yang merubah tingkah laku sebagai hasil belajar dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya. Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif IPS yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan

penerapan (C3). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

### 2.6.1 Faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Menurut Menurut Djamarah (2011) Didalam proses belajar mengajar itu ikut berpengaruh sejumlah faktor lingkungan, yang merupakan masukan dari lingkungan dan sejumlah factor instrumentalyang dengan sengaja dirancang dan dimanipulasikan guna menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar yakni:

#### a. Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya.

#### b. Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai, program sekolah dapat dijadikan acuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar mengajar. Sarana dan fasilitas yang tersedia harus dimanfaatkan sebaik-baiknya agar berdaya guna dan berhasil guna bagi kemajuan anak didik disekolah.

#### c. Kondisi Fisiologis

Pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlaianan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereeka lekas lelah mudah ngantuk, dan sukar menerima pelajaran. Demikian pendapat Noehi Nasution, dkk.

#### d. Kondisi Psiologis

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu semua keadaan dan fungsi psikologis tertentu saja mempengaruhi belajar seseorang. Itu berarti belajar bukanlah berdiri sendiri, maka dari itu minat, kecerdasan,bakat, motivasi dan kemampuankemampuan kognitif adalah factor psikologis yang utama mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.



