**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS PENELITIAN**

1. **KAJIAN PUSTAKA**
2. **Media Pembelajaran**
3. **Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti “tengah‟, “perantara‟, atau “pengantar‟. Menurut *Assocation for Education and Communication Technology* (AECT) (Usman dan Asnawir, 2002:11) mendefinisikan “Media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi”. Sedangkan Sadiman,dkk (2012:7) mengemukakan bahwa:

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Pendapat senada dikemukakan oleh Miarso (Susilana dan Riyana, 2009:6) menyatakan bahwa “Media adalah segala yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar”.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media merupakan sumber belajar bagi siswa yang dapat mendorong siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran

Suparman (2012:10) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah suatu rangkaian peristiwa yang memengaruhi siswa atau pembelajar sedemikian rupa sehingga perubahan perilaku yang disebut hasil belajar terfasilitasi”.

Media jika digunakan di dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat menyampaikan pesan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Dalam pembelajaran terdapat interaksi. Dalam interaksi tersebut komunikasi dibutuhkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komunikasi tidak berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media

Mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Kadang siswa merasa bosan dalam belajar atau dalam memperhatikan guru menyampaikan materi pelajaran karena pesan atau materi pelajaran tidak dikemas semenarik mungkin bahkan hanya melalui ceramah,tulisan-tulisan di papan tulis dan dengan cara yang tidak efisien lainnya, oleh karena itu peran media interaktif dalam penyampaian pesan pembelajaran sangat diperlukan.

Munadi (2012:7-8) mengemukakan bahwa:

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diartikan sebagai satu alat yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran sehingga menciptakan keadan belajar yang efektif.

1. **Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki fungsi dan peranan penting dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih mudah memahami apa yang diajarkan.

Menurut Sudjana (Pangewa, 2010:172) merumuskan fungsi alat / media pembelajaran menjadi enam kategori, yaitu:

1. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Media pengajaran dalam pembelajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pembelajaran. Penggunaan media harus berdasarkan pembelajaran dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yng diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan unruk mempetinggi mutu belajar mengajar. Dengan perkataan lain, menggunakan media, hasil belajar yang dicapai siswa akan tahan lama diingat siswa, sehingga mempunyai nilai tinggi.

Djamara dan Zain (Pengewa, 2010:173) mengemukakan bahwa ketika fungsi-fungsi media pembelajaran itu diaplikasikan ke dalam proses pembelajaran secara tepat, maka terlihat peranannya sebagai berikut :

1. Media yang digunakan guru sebagai penjelasan dari keterangan terhadap suatu bahan yang guru sampaikan.
2. Media dapat memunculkan permasalahan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat memperoleh media sebagai sumber pertanyaan atau stimulus belajar siswa.
3. Media sebagai sumber belajar bagi siswa. Media sebagai bahan yang konkret berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa, baik individual maupun kelompok. Kekonretan sifat media itulah akan banyak membentu tugas guru dalam kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat dari para ahli di atas, bahwa media memiliki fungsi dan peranan penting dalam pembelajaran yaitu sebagai alat yang dapat membantu dalam proses pembelajaran dimana dapat memungkinkan siswa menganalisis permasalahan belajarnya.

1. **Jenis-Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Agar memudahkan proses pembelajaran, sangat perlu melakukan pengelompokan media agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Sanjaya (Sundayana, 2015) mengemukakan media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
2. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
3. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Jenis media yang tergolong ke dalam media visual adalah : film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.
4. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, karna mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.
5. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :
6. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak, seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
7. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi:

1. Media yang diproyeksikan, seperti film, slide, film strip, transparansi, dan lain sebagainya. Jenis media yang demikian memerlukan alat proyeksi khusus seperti film projector untuk memproyeksikan film, slide projector untuk memproyeksikan film slide, overhead projector (OHP) untuk memproyeksikan transparansi. Tanpa dukungan alat proyeksi semacam ini, maka media semacam ini tidak akan berfungsi apa-apa.
2. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio, dan sebagainya.
3. **Pemilihan Media**

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat.Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada siswa. Selain itu media juga harus merangsang siswa untuk mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan siswa dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong untuk melakukan praktek-praktek dengan benar

Media memiliki banyak jenis dan klasifikasi. Dilihat dari kesiapan pengadaannya media dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu ”*media by utilization* dan *media by design”*. Media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua yaitu *media by design* menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu.

Pemilihan media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari seluruh proses penggunaan media pembelajaran. Sebab apabila salah dalam pemilihan media pembelajaran keberhasilan proses berikutnya akan ikut terpengaruh. Media pembelajaran sangat banyak ragamnya mulai dari yang sederhana sampai yang sangat kompleks, mulai yang paling murah sampai yang paling mahal.

Menurut Angkowo dan Kosasih (2007:10) dalam memilih media seorang guru atau pemakai perlu memperhatikan tiga hal, berikut :

1. Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan tersebut;
2. Sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih;
3. Adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya dalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kebutuhan dari siswa, sesuai dengan tujuan pembelajaran serta materi agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

1. ***Autoplay* Media studio**
2. **Pengertian *Autoplay* Media studio**

*Autoplay* media studio, sebuah media yang dapat membantu proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Nasution (2015:1) https://syaifulhamzah .files.wordpress.com/2015/04/membuat-media-pembelajaran-dengan-autoplay-media-studio-8.pdf (diakses pada tanggal 23 Desember 2015) *autoplay* media studio merupakan *media* yang digunakan untuk membuat media pembelajaran yang mengintegrasikan beragam media seperti gambar, suara, film, halaman web, file flash serta teks dalam satu *project*.

Hal ini sesuai dengan pendapat Sutarman dan Endro (2005:3) *autoplay* media studio adalah sebuah media dari *Indigo Rose* yang memiliki edisi professional yang merupakan media interaktif dengan menggabungkan berbagai type media ke dalam presentasi kelompok tunggal.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan *autoplay* media studio merupakan media interakatif yang bisa digunakan untuk membuat media presentasi yang dapat membantu guru dalam pembelajaran.

1. **Manfaat *Autoplay* Media studio**

*Autoplay* media studiodapat membantu membuat multimedia professional. Sutarman & Endro (2005:1) pengintegrasian type media dalam *autoplay* media studiosangat mudah digunakan seperti gambar, suara, video, text, dan flash yang dituangkan kedalam presentasi dan menjadi kelompok tunggal .

Hernawati (2010 : 1) <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/kuswari-hernawati-ssi-mkom/modul-autoplay-media-studio.pdf.(diakses> pada tanggal 2 Januari 2016) *autoplay* media studio dapat digunakan untuk: “1) Pengembangan aplikasi Multimedia, 2) Aplikasi Computer Based Training (CBT), 3) Sistem AutoPlay/AutoRun Menu CD-ROM 4) Presentasi interaktif, 5) CD Business Cards, 6) dan lain-lain”.

Penggunaan media ini diharapkan mampu melancarkan proses kegiatan belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran IPS dengan materi keragaman sosial budaya. Penggunaan media ini selain memberi manfaat terhadap siswa, juga memberi manfaat terhadap guru mata pelajaran IPS, karena seluruh menu yang ada pada media ini telah dibuat sesederhana mungkin sehingga guru lebih mudah menuangkan materi pembelajaran yang akan di ajarkan.

1. **Langkah-langkah mengoperasikan *Autoplay* Media studio**

Suatu media akan mudah dioperasikan apabila kita mengetahui langkah-langkah dalam mengoperasikan media tersebut. Adapun langkah–langkah mengoperasikan *autoplay* media studio menurut Sutarman dan Endro (2005 :11-15) adalah sebagai berikut:

1. Buka Autoplay, dengan cara klik Start > All Programs > Indigo Rose Corporation > AutoPlay Media studio 7.0.
2. Klik tombol Create a New Project, untuk membuka project baru dan memilih bentuk yang akan di buat
3. Setelah itu muncul kotak dialog new project options, pilihlah sesuai keinginan akan tetapi jika ngin merancang sendiri lembar kerja pilihlah blank project lalu klik creat project now
4. Apabila ingin menambahkan page/ lembar kerja pilih menu bar lalu pilih add page
5. Klik kanan pada lembar kerja halaman project, pilih properties (atau tekan tombol ctrl + shift + enter) Beri nama pertemuan 1 pada kotak Name dan pilih option Image. Pilih gambar yang sesuai untuk dijadikan background dari project yang dibuat. Setelah selesai, tekan tombol OK. Muncul halaman dengan background sesuai dengan pilihan
6. Membuat Tombol

Tombol New Button Object diklik ( ctrl+1), akan muncul berbagai pilihan tombol. Tombol tersebut yang akan mempermudah untuk ke halaman berikutnya. Tombol yang terbentuk akan diletakkan di sebelah kiri halaman. Untuk membuat beberapa tombol dengan cara mengcopy tombol yang telah dibuat. Langkahnya, klik kanan tombol, kemudian pilih duplicate. Ulangi sesuai dengan tombol yang diinginkan.

1. Membuat Tombol Action

Setelah desain halaman langkah selanjutnya membuat action pada setiap tombol yang telah dibuat. Action ini bertujuan untuk memberikan aksi atau tindakan tertentu ketika suatu tombol dikenakan perlakuan (diklik, pointer mouse diletakkan di atas tombol, dll). Langkahnya, klik ganda pada tombol, muncul kotak dialog, pilih action to run kemudian pilih action show page jika ingin melangkah ke page yang di inginkan setelah itu akan muncul page atau halaman berapa yang akan di inginkan lalu klik OK.

1. Setelah itu jika ingin melihat hasil presentasi yang telah dibuat pilih menu publish lalu pilih preview setelah itu klik continue maka kita akan melihat bagaimana hasil dari presentasi yang telah dibuat.
2. Preview tersebut belum menyimpan hasil yang telah dibuat. Dengan cara pilih menu publish lalu pilih build. Terdapat 2 metode build yaitu dapat menyimpan aplikasi yang telah dibuat ke folder yang telah di tentukan dan menyimpan ke CD atau burn.
3. **Kelebihan dan kekurangan *Autoplay* Media studio**

Salah satu kelebihan *autoplay medi*a *studio* yakni tampilannya cukup menarik untuk dijadikan media pembelajaran, mampu berinteraksi dengan ber-bagai jenis file, baik tulisan, gambar. Menurut Nasution (2015) https://syaifulhamzah .files.wordpress.com/2015/04/membuat-media-pembelajaran-dengan-autoplay-media-studio-8.pdf (diakses pada tanggal 23 Desember 2015). mengatakan kelebihan *autoplay* media studio yaitu:

1. media pembelajaran berbasis apli-kasi *autoplay* pada segi visualisasi mirip dengan *flash* yang menarik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.
2. media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay* memberikan fasilitas berupa tombol yang dapat menuju langsung pada *link* yang dikehendaki sehingga mempermudah pengguna dalam belajar.
3. media pembelajaran berbasis Aplikasi *autoplay* merupakan aplikasi yang mampu berintegrasi dengan ber-bagai jenis file, baik itu tulisan, gambar, suara, video, flash, html maupun file ber-format .exe. hal inilah yang menjadikan aplikasi *autoplay* unggul karena tidak semua aplikasi media pembelajaran mampu berin-tegrasi sebanyak aplikasi *autoplay.*
4. media pembelajaran berbasis Aplikasi *auto-play* yang mampu berintegrasi dengan ber-bagai jenis file ini dapat membantu siswa dalam memahami materi, baik itu dari animasi maupun video.
5. media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay* ini, dapat dibuka pada semua komputer tanpa harus menginstal pada komputer tersebut.

Setelah melihat kelebihan tersebut, terdapat pula kekurangan dari *autoplay* media studio ini. Adapun kekurangannya yakni :

1. Hanya mampu dioperasikan dengan maksimal pada kom-puter dengan spesifikasi minimal processor Pentium IV dengan RAM 1 *giga byete*.
2. Software *Autoplay* media studio tidak dapat dimiliki secara cuma-cuma, melainkan software ini disediakan secara berbayar.

Semakin berkembangnya zaman, maka akan semakin canggih teknologi pembelajaran yang bisa digunakan, salah satunya, *autoplay* media studio*.* mediaini mudah untuk digunakan guru dalam proses pembelajaran karna dalam pengoprasiannya tidak membutuhkan waktu yang lama, tampilannya cukup menarik.

1. **Ilmu Pengetahuan Sosial**
2. **Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS merujuk pada kajian yang tepusat pada aktivitas kehidupan manusia, seperti aktivitas manusia dalam berbagai dimensi kehidupan sosial sesuai dengan karakteristik manusia sebagai mahkluk social. Puskur (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan, 2014) menyatakan bahwa:

IPS adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan-keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Sedangkan Soemantri (2001:74) mengungkapkan, bahwa IPS adalah suatu penyederhanaan disiplin ilmu sosial, idiologi Negara dan disiplin ilmu lainya serta masalah social terkait, yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan dasar dan menengah.

Hal senada dikemukakan oleh Muriel Crosby (Badan Penelitian Pengembangan dan Kurikulum, 2007) menyatakan bahwa:

IPS diidentifikasikan sebagai studi yang memperhatikan pada bagaiman orang membangun kehidupan yang lebih baik bagi dirinya dan anggota keluarganya, bagaimana orang memecahkan masalah-masalah, bagaimana orang hidup bersama, dan bagaimana orang mengubah dan diubah oleh lingkungannya.

IPS juga menggambarkan interaksi individu atau kelompok dalam masyarakat baik dalam lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Interaksi antar individu dalam ruang lingkup lingkungan mulai dari yang terkecil misalkan keluarga, tetangga, rukun tetangga atau rukunwarga, desa/kelurahan, kecamatan, kabupaten, provinsi, negara dan dunia.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPS merupakan kumpulan dari satu kesatuan ilmu-ilmu sosial dengan tujuan memperbaiki, mengembangkan, dan memajukan hubungan-hubungan siswa dengan masyarakat disekitarnya.

1. **Tujuan Mempelajari Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

IPS sangat penting bagi siswa agar siswa dapat mengetahui bagaimna berinteraksi dengan masyarakat disekitarnya. (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan, 2014) menjelaskan tujuan mata pelajaran IPS adalah agar siswa memiliki kemampuan:

1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Sedangkan menurut Sapriya, dkk. (2009: 13), mengemukakan bahwa:

Tujuan IPS adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan diseleksi berdasarkan sejarah dan ilmu sosial, serta banyak hal termasuk humaniora dan sains.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bawa tujuan mempelajari IPS yaitu memberikan pemahaman bagi siswa bagaimana bersosialisi dalam masyarakat.

1. **Ruang Lingkup Pembelajaran IPS**

Pembelajaran IPS berkaitan erat dengan tingkah laku dan kebutuhan kehidupan manusia seperti kebutuhan materi, kebutuhan budayanya dan kebutuhan kejiwaannya sehingga dapat dikatan yang menjadi ruang lingkup IPS adalah manusia sebagai anggota masyarakat. (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan, 2014) menyatakan ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP, meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Keruangan dan konektivitas antar ruang dan waktu
2. Perubahan masyarakat Indonesia pada zaman pra-aksara, zaman Hindu-Buddha dan zaman Islam, zaman penjajahan dan tumbuhnya semangat kebangsaan, masa pergerakan kemerdekaan sampai dengan awal (masa) reformasi sekarang
3. Jenis dan fungsi kelembagaan sosial, budaya, ekonomi, dan politik dalam masyarakat
4. Interaksi manusia dengan lingkungan alam, sosial, budaya, dan ekonomidari waktu ke waktu.

Sedangkan menurut Sapriya (2009:208) Ruang lingkup mata pelajaran IPS (Terpadu) meliputi beberapa aspek yaitu : “1) Manusia, tempat dan lingkungan, 2) Waktu, keberlanjutan dan perubahan, 3) Sistem sosial dan budaya, 4) Perilaku ekonomi dan kesejahteraan”.

Pembelajaran IPS berhubungan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya dalam lingkungan masyarakat, diantaranya kelembagaan sosial, budaya, dan ekonomi.

1. **Hasil Belajar**
2. **Pengertian Belajar**

Belajar merupakan hal yang sangat penting dan selalu menjadi pokok pembicaraan dalam proses pendidikan khususnya pembelajaran. Belajar mempunyai pengertian yang berbeda dari pendapat ahli. Dalam kehidupannya seseorang akan senantiasa menempuh berbagai aktivitas yang dilakukan untuk mencapai kedewasaan dan perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Proses ini juga dapat diartikan sebagai proses belajar. Kegiatan belajar disisni adalah peristiwa belajar dimana seseorang menyadari bahwa ia mempelajari sesuatu dan menyadari perubahan itu melalui belajar yang dilakukannya.

Seseorang dikatakan belajar karna melakukan suatu aktivitas untuk memperoleh pengetahuan baru yang di hasilkan oleh pengalamannya sendiri. Sardiman (2001:20) mengungkapkan bahwa “Belajar itu berupa perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan sebagainya”.

Hal yang senada diungkapkan (Fudyartanta,2011:267) bahwa “ Belajar adalah suatu bentuk aktivitas manusiawi baik jasmaniah maupun rohaniah untuk mengembangkan tingkah laku secara kuantitatif dan kualitatif supaya dapat menguasai sejumlah pengetahuan dan kecakapan”. Terkait dengan belajar Winkel (Yamin, 2015:9) menyatakan “Belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan peubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan sikap-sikap”.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai proses yang ada pada seseorang untuk memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya.

1. **Hasil Belajar**

Dalam proses pembelajaran hal yang tidak terlepas adalah kegiatan evaluasi. Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui tingkat pencapaian yang diperoleh oleh siswa atau dengan kata lain untuk mengetahui hasil belajar siswa. Proses ini penting sebab dengan mengetahui hasil belajar siswa akan menjadi acuan bagi guru untuk mengambil keputusan terhadap langkah pembelajaran yang akan dilaksanakan selanjutnya

Hasil belajar diperoleh siswa setelah melakukan pengalaman dan proses pembelajaran. Sudjana (2010:22) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menerima pengalaman belajarnya”.

Winkel (Purwanto, 2014:45) mengemukakan bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”. Selanjutnya Hamalik (Rusman, 2013:123) mengemukakan bahwa “Hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan perilaku”. Sedangkan Bloom,dkk (Arifin, 2012 : 21-23) mengelompokkan hasil belajar ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Setiap domain memiliki jenjang kemampuan mulai dari hal yang konkret sampai yang abstrak.

Dari pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar diartikan sebagai suatu perubahan tingkah laku baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor yang didapatkan peserta dari poses belajar.

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Dalam proses pembelajaran siswa yang menentukan terjadi atau tidaknya suatu proses belajar. Maka Jika terjadi Proses terdapat pula hasil belajar yang didapatkan oleh siswa. Dari hasil belajar tersebut terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar.

Suryabrata (2006:233) “Hasil belajar tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa di sekolah”. Terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor dari dalam siswa (internal), dan faktor dari luar siswa (eksternal). Tinjauan kedua faktor tersebut adalah :

1. Faktor dari dalam siswa (internal)
2. Faktor fisiologis terdiri dari tonus jasmani seperti nutrisi harus cukup, karena kekurangan kadar makanan akan mengakibatkan kurangnya tonus jasmani yang pengaruhnya dapat berupa siswa menjadi lesu, lelah dan sebagainya. Sehingga mengganggu hasil belajar siswa, demikian pula kondisi fungsi panca indera terutama mata dan telinga.
3. Faktor psikologis, yang mendorong atau memotivasi belajar siswa. Terdiri dari adanya rasa keingin tahuan, untuk mendapatkan simpati orang lain, untuk mendapatkan rasa aman, dll.
4. Faktor dari luar siswa atau faktor lingkungan (eksternal)
5. Faktor non sosial terdiri dari keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu (pagi, atau siang, ataupun malam), tempat (letaknya, pergedungannya), alat-alat yang dipakai untuk belajar (seperti alat tulis-menulis, buku-buku dan alat peraga).
6. Faktor sosial diantara faktor manusia (sesama manusia), baik itu ada (hadir) maupun kehadirannya itu dapat disimpulkan, jadi tidak langsung hadir.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yakni kejiwaan, kegiatan alat tubuh dalam menyesuaikan dengan lingkungannya, serta masyarakat dengan keadaan sekitar alam.

Syah (2005:145) mengungkapkan bahwa Secara global faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :

1. Faktor internal yang meliputi dua aspek, yaitu : aspek fisiologis dan aspek psikologis, yang terdiri dari lima faktor yaitu: (1) Intelegensi siswa, (2) Sikap siswa, (3) Bakat siswa, (4) Minat siswa, (5) Motivasi siswa
2. Faktor eksternal yang terdiri atas dua macam, yaitu: (1) Lingkungan social, (2) Lingkungan non sosial (sarana dan prasarana), termasuk di dalamnya media pembelajaran.
3. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar yakni faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri individu dalam hal ini siswa yang meliputi kondisi psikologis siswa. Sedangkan faktor eksternal yakni segala hal yang berasal dari luar diri individu atau siswadalam hal ini dapat berupa kondisi sosial atau lingkungan tempat siswa berada.

Pennggunaan media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Keberadaan media dalam proses pembelajaran akan menjadikan suasana belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga akan memicu stimulus positif kepada siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Ryana (Asyhar,2012:29) bahwa “melalui media suatu proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*joyyfull learning*)”. Berdasarkan hal tersebut idealnyasegala faktor yang mempengaruhi hasil belajar harus diperhatikan oleh guru sebagai bahan pertimbangan dalam rangka melaksanakan pembelajaran yang berkualitas.

1. **KERANGKA PIKIR**

Hasil belajar IPS siswa di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone akan semakin meningkat dengan penerapan media pembelajaran, karena dengan media dapat mengembangkan pola fikir siswa dalam belajar. Salah satunya dengan menggunakan *autoplay* media studio*.* Dengan adanya *autoplay* media studiosiswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuan dalam menggunakan teknologi komputer yang semakin berkembang.

Lebih jelasnya kerangka pikir di atas di jelaskan dengan bagan sebagai berikut:

***Autoplay* Media Studio**

**Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS**

Gambar 1.2

Kerangka Pikir

1. **HIPOTESIS**

H0 = Tidak ada pengaruh penggunaan *autoplay* media studiodengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone

H1 = Ada pengaruh penggunaan *autoplay* media studiodengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas VIII SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone