

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah salah satu sektor yang memiliki kedudukan yang sangat penting. Sejak lahir hingga saat ini tidak luput dari pendidikan. Seiring dengan perkembangan peradaban manusia, berkembang pula isi, mutu pendidikan dan bentuk pendidikan termasuk penyelenggaraan pendidikannya. Menurut pasal 1 Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Depdiknas, 2003 : 3).

Berbagai macam faktor yang mempengaruhi berhasil tidaknya suatu penyelenggaraan pendidikan, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Faktor internal diantaranya dari seseorang sendiri dan dapat mempengaruhi terhadap belajarnya, diantaranya cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan dan cara belajar. Faktor eksternal yang mempengaruhi pendidikan misalnya kebijakan pemerintah, seperti penetapan kurikulum pendidikan, bantuan biaya pendidikan, penyediaan sarana prasarana, materi pelajaran, media yang digunakan dalam pembelajaran dan lain-lain. Kurikulum terus mengalami perubahan dan perbaikan guna meningkatkan kualitas pendidikan agar sesuai

dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang. Selain itu sarana dan prasarana pendidikan juga diperbaiki dan ditambah untuk memperlancar kegiatan pembelajaran.

Salah satu hal yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan mengatasi hambatan dalam pembelajaran adalah dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Materi pelajaran yang dianggap sulit apabila ditampilkan dalam kemasan yang menarik menggunakan media yang baik dan tepat, maka akan dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari materi pelajaran tersebut. Saat ini keberadaan media pembelajaran sangat diperlukan untuk mempermudah guru dalam memotivasi dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik dan mengupayakan peserta didik agar dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran serta dapat menuntun peserta didik untuk menerapkan pengetahuannya ke dalam kehidupan. Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengurangi berbagai hambatan yang muncul dalam proses pembelajaran.

Selain itu, dengan digunakannya media diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam kegiatan belajar. Peningkatan hasil belajar peserta didik juga dapat ditingkatkan dengan penggunaan sumber belajar yang dapat digunakan agar peserta didik lebih mudah dalam mempelajari materi pelajaran. Guru merupakan salah satu sumber belajar bagi peserta didik, selain itu masih banyak sumber belajar yang lainnya termasuk alam semesta yang merupakan sumber

belajar bagi manusia sepanjang hayat. Sumber belajar yang saat ini sering digunakan peserta didik antara lain secara visual proyeksi dan visual non proyeksi.

Pembelajaran visual proyeksi berarti media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Berbeda dengan media grafis, media ini harus menggunakan alat elektronik untuk menampilkan informasi atau sebuah pesan serta visual non proyeksi media yang sering digunakan dalam proses belajar mengajar, baik yang berkarakter dua dimensi maupun tiga dimensi. Media ini tidak memerlukan listrik ataupun menggunakan proyektor.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Saluran atau media adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku atau prosedur media. Pesan berupa isi ajaran yang ada di kurikulum di tuangkan oleh guru ke dalam simbol-simbol komunikasi verbal maupun non verbal.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Keunikan bahan yang akan di sampaikan kepada siswa dapat di selenggarakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang guru kurang mampu ucapkan melalui kalimat-kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan ajar dapat di konkritkan

dengan kehadiran media, dengan demikian anak didik akan lebih mudah untuk mencerna bahan ajar dari pada tanpa bantuan media (Usman, 2002:13).

Namun Sadirman (2007:17) mengatakan bahwa penggunaan media pendidikan secara tepat dan variasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Dengan demikian, penerapan penggunaan media visual berupa gambar diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan kognitif siswa dan minat belajar pada mata pelajaran PLH (Pendidikan Lingkungan Hidup) materi pengolahan sampah. Dengan penggunaan media visual berupa gambar dan *power point* dapat memudahkan siswa dalam mengkonkritkan hal-hal yang dianggapnya membingungkan.

Dari sekian banyak media yang digunakan dalam pengajaran, penulis tertarik untuk memilih media visual (gambar) sebagai media pengajaran PLH materi pengolahan sampah. Mengapa harus visual? Karena dengan menggunakan visual semua orang dapat mengidentifikasinya dengan mudah, apalagi di kalangan remaja, gambar atau video akan menarik perhatian mereka untuk melihat gambar tersebut dan mengidentifikasikan bagaimana gambaran akan gambar tersebut. Asumsi dasar yang dimunculkan bahwa dengan adanya penggunaan media visual ini akan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Problematika umum yang ditemui pada diri siswa adalah minat mereka yang berbeda-beda dalam kelas selain dari pada perbedaan perorangan, kepribadian,

sifat dan pendidikan sebelumnya. Kurang minatnya siswa dalam pembelajaran terutama materi pengolahan sampah dikarenakan tidak adanya variasi-variasi dari segi tempat pembelajaran dan juga model pembelajaran di sekolah hal ini ditunjukkan dengan sikap siswa yang kurang antusias dalam pembelajaran PLH. Minat sangat berperan dalam ketekunan belajar siswa dan dengan itu pulalah kualitas hasil belajar juga kemungkinan akan dapat diwujudkan. Seorang siswa yang memiliki minat belajar yang kuat dan pasti akan tekun dalam kegiatan belajar serta hasil yang dicapainya pun akan memuaskan. Kepastian itu dimungkinkan, sebab sebagai suatu aspek kejiwaan, minat bukan saja dapat mewakili perilaku seseorang, tetapi dapat mendorong orang untuk melakukan sesuatu, sehingga ia merelakan dirinya untuk terikat pada suatu kegiatan. Dengan adanya minat pada diri peserta didik dalam mempelajari suatu pelajaran akan membantunya untuk mencapai keberhasilan belajarnya. Keberhasilan yang dicapai bukan hanya berupa nilai atau prestasi melainkan juga perubahan tingkah laku. Dengan demikian jelas bahwa minat mempunyai fungsi penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Apabila siswa memiliki minat yang tinggi pada mata pelajaran PLH materi pengolahan sampah maka ia akan tekun mempelajarinya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas XI SMK Al Idris Singaparna, bahwa kemampuan siswa hasil belajar kognitif siswa pada pelajaran PLH materi pengolahan sampah, siswa masih kesulitan dalam memahami materi sebagai contoh kurangnya penggunaan media-media baru untuk merangsang minat siswa. Maka dari itu dengan penggunaan media ini mampu untuk meningkatkan minat

siswa dalam pembelajaran sehingga meningkatkan antusias siswa dalam pembelajaran dan juga meningkatkan terhadap kognitif siswa. Dengan tidak adanya inovasi inilah yang akan menyebabkan kebosanan siswa sehingga kurangnya minat terhadap pembelajaran, serta siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pada pelajaran PLH materi pengolahan sampah sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal, padahal pada pelajaran PLH materi pengolahan sampah sangat berguna bagi kehidupan siswa sehari-hari. Salah satu permasalahan mendasar yang terjadi dalam proses pembelajaran di kelas XI SMK Al Idris pada adalah keadaan siswa yang cenderung pasif hanya terbatas pada apa yang ia peroleh dari paparan guru kurang menggunakan media informasi dari fasilitas sekolah, sehingga proses pembelajaran jauh dari harapan yang ditandai dengan hasil pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan uraian di atas ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang lebih spesifik tentang “Pengaruh Media visual terhadap minat dan hasil belajar kognitif (Studi Pada Materi Pengolahan Sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna).

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, masalah dalam penelitian ini dipusatkan pada pertanyaan berikut:

1. Adakah pengaruh Media visual terhadap minat pada materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna

2. Adakah pengaruh media visual terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis

1. Pengaruh Media visual terhadap minat pada materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna
2. Pengaruh media visual terhadap hasil belajar kognitif pada materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian, maka harapan penulis, penelitian ini dapat dipergunakan baik secara teoritis atau secara praktis untuk:

1. Kegunaan Teoretis

Secara umum hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan bagi program pendidikan PLH dan juga dapat memberikan tambahan wawasan yang berkaitan dengan penggunaan media dalam pembelajaran PLH.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman dan pengetahuan dengan mengaplikasikan model-model pembelajaran yang selama ini telah dipelajari.

b. Bagi Guru

Menjadi bahan masukan guru dalam merencanakan media pembelajaran yang baik sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai, khususnya pada semua mata pelajaran umumnya, agar proses belajar mengajar menjadi efektif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan mampu untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, serta dapat meningkatkan minat belajar PLH.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Minat Belajar**

###### **2.1.1.1 Pengertian**

Sebelum kita mengetahui minat belajar maka kita harus mengetahui pengertian minat dan belajar. Kata minat secara etimologi berasal dari bahasa Inggris “ interest” yang berarti kesukaan, perhatian (kecenderungan hati pada sesuatu), keinginan. Jadi dalam proses belajar siswa harus mempunyai minat atau kesukaan untuk mengikuti kegiatan belajar yang berlangsung, karena dengan adanya minat akan mendorong siswa untuk menunjukkan perhatian, aktivitasnya dan partisipasinya dalam mengikuti belajar yang berlangsung. Menurut Ahmadi (2009: 148) “Minat adalah sikap jiwa orang seorang termasuk ketiga fungsi jiwanya (kognisi, konasi, dan emosi), yang tertuju pada sesuatu dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang kuat”.

Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut. Namun, apabila objek tersebut tidak menimbulkan rasa senang, maka orang itu tidak akan memiliki minat atas objek tersebut. Oleh karena itu, tinggi rendahnya perhatian atau rasa senang seseorang terhadap objek dipengaruhi oleh tinggi rendahnya minat seseorang tersebut.

Menurut Slameto (2003:180), “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Sedangkan menurut Djaali (2008: 121) “minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Sedangkan menurut Crow&crow (dalam Djaali, 2008:121) mengatakan bahwa “minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri”.

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar, motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motives*). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama-kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu tersebut. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik (Purwanto, 2007: 56). Minat, mampu memberikan dorongan kepada seseorang untuk berinteraksi dengan dunia luar yang sekiranya menarik untuk diketahui, menjadikannya memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu yang telah menarik hatinya.

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan (Purwadarminta, 2007: 744). Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Baharudin, 2007: 24). Keinginan seseorang yang begitu besar terhadap sesuatu menimbulkan kegairahan yang besar terhadap sesuatu tersebut.

Dari beberapa pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah aktivitas dengan rasa ketertarikan, perhatian, keinginan lebih yang dimiliki seseorang terhadap suatu hal untuk mencapai tujuan.

### **2.1.1.2 Hal-hal yang berhubungan dengan minat dan perhatian dalam praktek pendidikan dan pembelajaran**

Menurut (Ahmad, 2003:153-154) mengatakan bahwa hal yang berhubungan minat dan perhatian dalam pendidikan dan pembelajaran diantaranya adalah

1. Dalam belajar diusahakan anak didik dapat memusatkan jiwanya kepada materi pelajaran yang sedang dipelajari.
2. Menghindari segala sesuatu yang mungkin dapat mengganggu perhatian anak, misalnya: sikap guru yang tidak tenang, suasana di kelas dan di luar kelas, temperatur dan sebagainya.
3. Bahan pelajaran yang meningkat secara bertahap sesuai dengan kemauan anak akan menarik perhatian. Apa yang menarik orang dewasa belum tentu menarik perhatian anak, maka: (a) tidak memaksakan sesuatu yang menjadi perhatian guru, padahal bagi anak belum tentu hal itu menarik perhatiannya, (b) menghargai anak dengan semestinya, termasuk menghargai apa yang menjadi perhatian anak didik, (c) membimbing perhatian anak, tidak hanya sekedar menuruti saja apa yang menjadi perhatian anak didik.
4. Hal-hal yang menjadi kebutuhan atau kehidupan akan menarik perhatian anak didik, maka diusahakan bahan-bahan atau materi pelajaran disesuaikan dengan kebutuhan anak dan dibawa dalam kegiatan-kegiatan yang sesuai dengan kehidupan anak didik.

5. Menonton dalam menggunakan metode pengajaran atau media pembelajaran kurang baik, sehingga harus diupayakan menggunakan metode dan media pembelajaran yang bervariasi.
6. Menghubungkan materi pelajaran yang disajikan dengan pengetahuan-pengetahuan yang telah dimiliki, serta dengan bahan atau materi pelajaran lain.
7. Memberikan kesempatan atau waktu secukupnya kepada anak didik untuk melakukan penyesuaian diri.
8. Mengusahakan supaya anak didik tidak menjadi lelah dalam melakukan sesuatu sehingga membuat mereka jenuh dengan pelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dipahami bahwa minat maupun perhatian sangat erat kaitannya dengan kondisi kejiwaan. Adapun hubungan kegiatan pendidikan dan pembelajaran, minat dan perhatian anak didik dalam proses belajar mengajar sangat banyak dipengaruhi oleh metode serta media pembelajaran yang digunakan oleh guru.

Minat seseorang terhadap sesuatu sangat dipengaruhi oleh faktor pembawaan dan lingkungan. Akan tetapi lingkungan (keluarga, sekolah, masyarakat) merupakan faktor yang dapat menstimulus semua potensi anak pada masa sekolah dan hal itu sangat mempengaruhi perkembangan minat anak didik. Menurut Gardner, bahwa kemampuan jamak anak akan berkembang sejak masa usia dini dan diperkirakan sampai usia sekitar enam belas tahun.

### 2.1.1.3 Indikator Minat

Indikator minat ada empat, yaitu: a. perasaan senang, b. ketertarikan siswa, c. perhatian siswa, dan d. keterlibatan siswa (Safari, 2003). Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

#### 1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

#### 2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

#### 3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

#### 4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

#### **2.1.1.4 Faktor-faktor yang mempengaruhi minat Belajar**

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua minat tersebut sebagai berikut:

##### **1. Faktor Internal**

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan (Syah, 2011: 152). Kelima faktor tersebut sebagai berikut:

Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat siswa dalam belajar. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar (Suryabrata, 2007: 14). Siswa yang aktivitas belajarnya disertai dengan perhatian yang intensif akan lebih sukses serta prestasinya akan lebih tinggi. Orang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar, tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.

Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu; dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu (Artikata.com). Suatu perasaan yang muncul dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut ingin mengetahui sesuatu.

Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan (Donald dalam

Hamalik, 2003: 158). Motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

Kebutuhan (motif) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan (Suryabrata, 2007: 70). Kebutuhan ini hanya dapat dirasakan sendiri oleh seorang individu. Seseorang tersebut melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggeraknya yang mendorong seseorang untuk belajar. Dan minat merupakan potensi psikologis yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

## 2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan.

Aspek minat dibagi menjadi tiga aspek, yaitu: a) aspek kognitif, b) aspek afektif, dan c) aspek psikomotor (Hurlock, 2010: 117). Ketiga aspek tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Aspek Kognitif

Aspek kognitif didasari pada konsep perkembangan di masa anak-anak mengenai hal-hal yang menghubungkannya dengan minat. Minat pada

aspek kognitif berpusat seputar pertanyaan, apakah hal yang diminati akan menguntungkan? Apakah akan mendatangkan kepuasan? Ketika seseorang melakukan suatu aktivitas, tentu mengharapkan sesuatu yang akan didapat dari proses suatu aktivitas tersebut. Sehingga seseorang yang memiliki minat terhadap suatu aktivitas akan dapat mengerti dan mendapatkan banyak manfaat dari suatu aktivitas yang dilakukannya. Jumlah waktu yang dikeluarkan pun berbanding lurus dengan kepuasan yang diperoleh dari suatu aktivitas yang dilakukan sehingga suatu aktivitas tersebut akan terus dilakukan.

## 2. Aspek Afektif

Aspek afektif atau emosi yang mendalam merupakan konsep yang menampakkan aspek kognitif dari minat yang ditampilkan dalam sikap terhadap aktivitas yang diminatinya. Seperti aspek kognitif, aspek afektif dikembangkan dari pengalaman pribadi, sikap orang tua, guru, dan kelompok yang mendukung aktivitas yang diminatinya. Seseorang akan memiliki minat yang tinggi terhadap suatu hal karena kepuasan dan manfaat yang telah didapatkannya, serta mendapat penguatan respon dari orang tua, guru, kelompok, dan lingkungannya, maka seseorang tersebut akan fokus pada aktivitas yang diminatinya. Dan akan memiliki waktu-waktu khusus atau memiliki frekuensi yang tinggi untuk melakukan suatu aktivitas yang diminatinya tersebut.

### 3. Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor lebih mengorientasikan pada proses tingkah laku atau pelaksanaan, sebagai tindak lanjut dari nilai yang didapat melalui aspek kognitif dan diinternalisasikan melalui aspek afektif sehingga mengorganisasi dan diaplikasikan dalam bentuk nyata melalui aspek psikomotor. Seseorang yang memiliki minat tinggi terhadap suatu hal akan berusaha mewujudkannya sebagai pengungkapan ekspresi atau tindakan nyata dari keinginannya.

Minat digolongkan menjadi tiga jenis berdasarkan sebab-musabab atau alasan timbulnya minat, yaitu: a. Minat Volunter, b. Minat Involunter, dan c. Minat Nonvolunter (Surya, 2007: 122). Ketiga jenis minat tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Minat Volunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa adanya pengaruh dari luar
2. Minat Involunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan adanya pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru.
3. Minat Nonvolunter adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa secara paksa atau dihapuskan.

## **2.1.2 Hasil Belajar Kognitif**

### **1. Pengertian Belajar**

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan manusia untuk mencapai perkembangan hidupnya. Dengan kegiatan belajar manusia dapat memperoleh perubahan ke arah positif dalam dirinya, baik yang menyangkut

aspek-aspek intelektual, emosional, sosial, dan lain sebagainya. Melalui perkembangan aspek tersebut, manusia dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Berikut ini adalah beberapa pengertian belajar menurut para ahli, sebagai gambaran yang pasti mengenai pengertian belajar, diantaranya: menurut Saleh Rahman, Abdul, *et.al.* (dalam Kusniawati, Yuli : 2006:7) menyatakan bahwa belajar (*learning*) sering kali didefinisikan sebagai perubahan yang secara relatif berlangsung lama pada masa berikutnya yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman.

Menurut Slameto (2010:2) belajar ialah “suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Pengertian belajar menurut Syah, Muhibbin (2007:92) “belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif”.

Berdasarkan dari beberapa definisi yang telah diuraikan tadi dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu aktivitas mental, psikis, proses dalam setiap perubahan yang menetap dalam tingkah laku dan interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan prilaku, pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap sebagai akibat pengalaman atau latihan.

## **2. Pengertian Mengajar**

Istilah mengajar dan belajar adalah dua peristiwa yang berbeda, akan tetapi antara keduanya terdapat hubungan yang erat sekali, bahkan antara

keduanya terjadi kaitan dan interaksi satu sama lain. Mengajar pada dasarnya merupakan suatu usaha untuk menciptakan kondisi atau sistem lingkungan yang mendukung dan memungkinkan untuk berlangsungnya proses belajar, kalau belajar dikatakan milik siswa, maka mengajar sebagai kegiatan guru. Sehingga mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat.

Berikut pendapat beberapa ahli tentang pengertian mengajar, diantaranya menurut Usman, Uzer. (2005:6) bahwa “ mengajar merupakan suatu perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat, berhasilnya pendidikan pada siswa sangat bergantung pada pertanggung jawaban guru dalam melaksanakan tugasnya”.

Hamalik, Oemar (2007:44-52) mengemukakan bahwa berdasar teori belajar, ada beberapa pengertian mengajar, diantaranya :

- 1) Mengajar adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik/ siswa di sekolah.
- 2) Mengajar adalah mewariskan kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan di sekolah.
- 3) Mengajar adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik.
- 4) Mengajar adalah upaya mempersiapkan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- 5) Mengajar adalah suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

Berdasar pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa mengajar merupakan upaya guru dalam menciptakan suatu situasi di mana terjadi belajar baik siswa yang membangun kehendaknya sendiri maupun guru yang berusaha dengan menyiapkan pengajaran yang sistematis, mudah diterima siswa.

### **3. Pengertian Hasil Belajar Kognitif**

Hasil belajar kognitif adalah perubahan tingkah laku yang dapat diamati pada penampilan seseorang. Penampilan yang merupakan bukti proses belajar dapat beraneka ragam, mulai dari yang sederhana sampai yang paling kompleks. Dengan kata lain, hasil belajar haruslah bersifat menyeluruh, artinya bukan sekedar penguasaan.

Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hamalik, Oemar (2007:30) menyatakan bahwa “hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek berikut : 1) pengetahuan, 2) pengertian, 3) kebiasaan, 4) keterampilan, 5) apresiasi, 6) emosional, 7) hubungan sosial, 8) jasmani, 9) etis atau budi pekerti, dan 10) sikap”.

Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek-aspek tersebut. Belajar kognitif dan afektif dan psikomotorik merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pembelajaran. Dalam taksonomi Bloom tujuan pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam tiga ranah (domain), yaitu:

- a. Domain kognitif; berkenaan dengan kemampuan dan kecakapan-kecakapan intelektual berpikir;

- b. Domain afektif; berkenaan dengan sikap, kemampuan dan penguasaan segi-segi emosional, yaitu perasaan, sikap, dan nilai.
- c. Domain psikomotorik; berkenaan dengan suatu keterampilan-keterampilan atau gerakan-gerakan fisik. (Rusman, 2012: 125).

Dimensi ranah kognitif dibagi menjadi dimensi pengetahuan dan dimensi proses. Kategori-kategori ini tersusun sepanjang rangkaian kesatuan dari pengetahuan yang sangat nyata atau konkret (faktual) sampai pengetahuan yang lebih abstrak (metakognitif). Berikut ini penjelasan masing-masing kategori pengetahuan :

- 1) *Factual knowledge* (pengetahuan faktual) adalah unsur-unsur dimana siswa harus tahu akan berkenalan dengan disiplin atau memecahkan masalah didalamnya termasuk pengetahuan terminologi dan pengetahuan tentang bagian detail dan unsur.
- 2) *Conceptual knowledge* (pengetahuan konseptual) adalah pengetahuan hubungan timbal balik antar elemen-elemen dasar dalam struktur yang lebih besar yang memungkinkan mereka berfungsi secara bersama-sama.
- 3) *Prosedural knowledge* (pengetahuan prosedural) yaitu bagaimana melakukan sesuatu penyelidikan dan kriteria untuk menentukan ketika untuk menggunakan prosedur yang tepat dan
- 4) Pengetahuan metakognitif, yaitu pengetahuan kognisi secara umum serta kesadaran dan pengetahuan tentang kognisi sendiri. Diantara pengetahuan strategis, pengetahuan tugas-tugas kognitif termasuk kontekstual dan kondisi pengetahuan (Widodo, Ari, 2005).

Menurut Sudjana (2010:22) klasifikasi hasil belajar kognitif dalam dimensi proses dari Benyamin Bloom yang direvisi terdiri dari enam aspek, yakni

- 1) Mengingat  
Tujuan instruksional pada level ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (recall) informasi yang telah di terima sebelumnya, seperti misalnya : fakta, terminologi, rumus, strategi pemecahan masalah, dan sebagainya.
- 2) Memahami  
Kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah di ketahui dengan kata-kata sendiri. Dalam hal ini siswa diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah di dengar dengan kata-kata sendiri.
- 3) Menerapkan  
Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.
- 4) Menganalisis  
Analisis merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada tidaknya kontradiksi.
- 5) Menilai  
Mengharapkan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu. Jadi evaluasi disini lebih condong ke bentuk penilaian biasa dari pada sistem evaluasi.
- 6) Menciptakan  
Mencipta disini diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa yang dinamakan hasil belajar kognitif siswa dalam pengetahuan yang diperoleh siswa selama siswa mengikuti pendidikan dalam jenjang waktu tertentu, sehingga pengetahuan tersebut akan menjadi bagian dari kepribadian siswa dan mempengaruhi pandangan siswa menyelesaikan permasalahan dalam hal permasalahan sampah.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Untuk mengetahui atau mengukur sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran, dapat dilihat dari hasil belajar yang ditunjukkan oleh siswa. Hasil yang ditunjukkan siswa setelah mengalami proses belajar mengajar akan berbeda-beda. Itu semua dikarenakan adanya faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Slameto (2010:54) menyatakan bahwa “faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja yakni faktor intern dan faktor ekstern.” Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, yakni 1) bakat pelajar, 2) waktu yang tersedia untuk belajar, 3) waktu yang diperlukan untuk menjelaskan pelajaran, 4) kualitas pengajaran, dan 5) kemampuan individu. Empat faktor yang disebut di atas (1, 2, 3, 5) berkenaan dengan kemampuan individu dan faktor (4) adalah faktor di luar individu (lingkungan) Carroll (Sudjana, Nana, 1989:40).

Menurut Purwanto, Ngalim (2004:102) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi dua golongan yaitu:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual antara lain kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- 2) Faktor yang ada di luar individu (faktor sosial) antara lain keluarga/ keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat yang dipergunakan dalam

belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Sedangkan menurut Syah, Muhibbin (2007:132) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam. Yaitu :

- 1) Faktor Internal (faktor dari dalam siswa), yakni keadaan / kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor Eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor Pendekatan Belajar (*approach to learning*), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran

Dari uraian di atas bahwa belajar dapat dipengaruhi oleh 3 faktor diantaranya faktor internal, eksternal dan juga faktor pendekatan belajar. Minat merupakan dorongan ataupun keinginan tersendiri dari dalam diri ataupun oranglain agar dapat memperhatikan dan mengikuti anjuran-anjuran guru terhadap materi pengolahan sampah, minat ditandai dengan adanya perasaan senang, ketertarikan siswa dalam mengikuti materi pengolahan sampah, perhatian yang antusias terhadap materi pengolahan sampah serta keterlibatan siswa hal ini ditandai dengan berinteraksi dengan guru dalam materi pengolahan sampah ini.

### **2.1.3 Media Visual**

#### **2.1.3.1 Pengertian**

Menurut Fathurrohman (2007: 67) mengungkapkan bahwa Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun”.

Media Visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan. Terdapat dua jenis pesan yang dimuat dalam media visual, yakni pesan verbal dan nonverbal. Pesan verbal-visual terdiri atas kata-kata (bahasa verbal) dalam bentuk tulisan; dan pesan nonverbal-visual adalah pesan yang dituangkan kedalam simbol-simbol nonverbal-visual. Posisi simbol-simbol nonverbal-visual yakni sebagai pengganti bahasa verbal, maka media bisa disebut sebagai bahasa visual. Bahasa visual inilah yang kemudian menjadi software-nya media visual (Sumiati & Asra, 2009:164).

Media visual yaitu proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips. Menurut Fathurrohman (2007: 67) mengungkapkan bahwa Media visual proyeksi adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slide (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan. Ada pula

media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, dan film kartun” yang diproyeksikan.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer.

Adapun macam dari media visual non proyeksi adalah sebagai berikut :

- 1) Transparansi OHP merupakan alat bantu mengajar tatap muka sejati, sebab tata letak ruang kelas tetap seperti biasa, guru dapat bertatap muka dengan siswa (tanpa harus membelakangi siswa). Perangkat media transparansi meliputi perangkat lunak (*Overhead transparency / OHT*) dan perangkat keras (*Overhead projector/OHP*). Teknik pembuatan media transparansi, yaitu: Mengambil dari bahan cetak dengan teknik tertentu membuat sendiri secara manual.
- 2) Film bingkai / slide adalah film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai 2x2 inci. Dalam satu paket berisi beberapa film bingkai yang terpisah satu sama lain. Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide.

### 2.1.3.2 Manfaat media visual

Manfaat media visual dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Media visual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke objek langsung yang dipelajari. Maka obyeknyalah yang di bawa kepeserta didik. Obyek yang di maksud bisa dalam bentuk nyata, miniature, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media visual memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
3. Media visual dapat menanamkan konsep dasar, yang benar, konkrit dan realistis.
4. Media visual membangkitkan keinginan dan minat baru.
5. Media visual akan mengakibatkan perubahan efektif, kognitif dan psikomotorik.
6. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa. Dengan demikian media visual sangatlah berperan penting dalam proses belajar mengajar. Karena media visual memiliki peran yaitu memudahkan dalam penyampaian materi kepada peserta didik. peserta didik akan terbantu dalam memahami materi yang kompleks. Pemanfaatan media visual juga berperan bagi peserta didik.

### **2.1.3.3 Prinsip-prinsip pemilihan media visual**

Seperti yang telah di jelaskan diatas, media visual sangat banyak manfaat serta fungsi apalagi media berbasis visual. Kita harus ingat bahwa manusia, khususnya siswa dapat menyerap suatu materi apabila materi yang diberikan dikemas dalam bentuk yang menarik dan mengesankan, sehingga materi yang mereka simak akan terus teringat-ingat dibenak mereka. Untuk itu, hadirkanlah media khususnya media visual dalam jenjang pendidikan tertentu, contohnya pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menarik serta tetap menguat sistem PAKEM (pembelajaran masa aktif kreatif, efektif,dan, menyenangkan). Supaya pembelajaran dapat bermakna, bukan hanya media yang menjadi faktor pendukungnya. Tetapi peranan guru atau pendidik sebagai motivator atau fasilitator menjadi faktor yang sangat penting, karena pendidik harus dapat merangsang dan memberikan dorongan untuk dapat menumbuh kembangkan kreativitas siswa sehingga akan terasa kebermaknaannya suatu pembelajaran. Serta guru harus menguasai betul bagaimana menerapkan media yang sesuai.

Secara garis besar prinsip pemilihan media visual di kategorikan sebagai berikut:

- a. Ketepatan dalam pemilihan media visual, dimana menyebabkan proses pembelajaran menjadi lancar dan materi yang disampaikan dapat dipahami oleh peserta didik.
- b. Buatlah media visual agar efektif yaitu bentuk media visual dibuat sesederhana mungkin agar mudah di pahami.

- c. Media visual yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- d. Media visual harus bersifat fleksibel, sehingga tidak menyulitkan peserta didik dalam memahami materi.
- e. Gunakan gambar untuk membedakan dua konsep yang berbeda.
- f. Keterangan gambar harus dicantumkan secara garis besar dan penggunaan warna harus realistik.

#### **2.1.3.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Visual**

Seperti kita ketahui, media merupakan alat yang menghubungkan kita dengan dunia luar. Tanpa media, kita akan mengalami kesulitan untuk mengetahui apa yang terjadi di sekeliling kita. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa media adalah sumber informasi utama bagi semua orang di dunia. Namun setiap media tentu mempunyai kelebihan dan kekurangan. Salah satunya yaitu media visual, kekurangan dan kelebihan media visual dapat dikategorikan sebagai berikut:

- a. Kelebihan media visual:
  - 1) *Repeatable*, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya atau mengelipingnya.
  - 2) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita dengan analisa yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan.

b. Kekurangan media visual :

- 1) Lambat, dan kurang praktis.
- 2) Tidak adanya audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan.
- 3) Visual yang terbatas, media ini hanya dapat memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita.
- 4) Produksi, biaya produksi cukup mahal karena media cetak harus mencetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.

#### **2.1.4 Pengolahan Sampah**

Kata pengelolaan adalah proses atau cara mengolah, sedangkan sampah adalah benda yang berbentuk padat dari bahan basah (organik) maupun kering (an-organik) yang sudah tidak terpakai lagi. Pengelolaan sampah juga dapat diartikan sebagai seluruh kegiatan yang dilakukan untuk menangani sampah sejak awal ditimbulkan sampai dengan pembuangan akhir. Pengolahan sampah dapat melalui beberapa kegiatan diantaranya yaitu pengumpulan, pengangkutan, pemerosesan, daur ulang, atau pembuangan dari material sampah (TPST-3R Kertalangu, 2014).

Material sampah yang dimaksud adalah hasil dari kegiatan manusia dan biasanya dikelola untuk mengurangi dampak terhadap kesehatan, lingkungan, dan keindahan. Pengolahan sampah juga dilakukan untuk memulihkan sumber daya alam. Metode pengelolaan sampah berbeda-beda tergantung dari tipe zat sampah, dan tanah yang digunakan untuk mengolah sampah serta ketersediaan area tempat

pengolahan. Pengolahan sampah merupakan proses dengan dua tujuan yaitu proses mengubah sampah menjadi material yang memiliki nilai ekonomis atau mengubah sampah agar menjadi material yang tidak membahayakan bagi lingkungan hidup (Subarna, 2014: 35).

Sampah dalam ilmu kesehatan lingkungan sebenarnya hanya sebagian dari benda atau hal-hal yang dipandang tidak digunakan, tidak dipakai, tidak disenangi, atau harus dibuang sedemikian rupa sehingga tidak sampai mengganggu kelangsungan hidup. Sampah merupakan material sisa yang tidak diinginkan setelah berakhirnya suatu proses. Secara umum jenis sampah dapat dibagi menjadi dua yaitu sampah organik dan an-organik. Sampah organik adalah sampah yang berasal dari makhluk hidup seperti daun-daunan dan sampah dapur dan sampah jenis ini dapat membusuk atau hancur secara alami sedangkan sampah kering (an-organik) seperti kertas, plastik, dan kaleng sulit untuk dapat terdegradasi (membusuk/hancur) secara alami.

Menurut Subarna (2014:48) sampah secara spesifik dibagi menjadi dua belas karakteristik yaitu sebagai berikut :

1. *Garbage*

*Garbage* yaitu jenis sampah yang terdiri dari sisa-sisa potongan hewan atau sayuran dari hasil pengolahan yang sebagian besar terdiri dari zat-zat yang mudah membusuk, lembab, dan mengandung sejumlah air bebas.

2. *Rubbish*

*Rubbish* terdiri dari sampah yang dapat terbakar atau yang tidak dapat terbakar yang berasal dari rumah-rumah, pusat-pusat perdagangan, kantor-kantor, tapi yang tidak termasuk *garbage*.

3. *Ashes* (Abu)

*Ashes* (Abu) yaitu sisa-sisa pembakaran dari zat-zat yang mudah terbakar baik dirumah, dikantor, dan industri.

4. *Street Sweeping* (Sampah Jalanan)

*Street Sweeping* (Sampah Jalanan) berasal dari pembersihan jalan dan trotoar baik dengan tenaga manusia maupun dengan tenaga mesin yang terdiri dari kertas-kertas, dan dedaunan.

5. *Dead Animal* (Bangkai Binatang)

*Dead Animal* (Bangkai Binatang) yaitu bangkai-bangkai yang mati karena alam, penyakit atau kecelakaan.

6. *Houshold Refuse* (Sampah Rumah Tangga)

*Houshold Refuse* (Sampah Rumah Tangga) yaitu sampah yang terdiri dari Rubbish, *garbage*, *ashes*, yang berasal dari perumahan.

7. *Abandoned Vehicles* (Bangkai Kendaraan)

*Abandoned Vehicles* (Bangkai Kendaraan) yaitu bangkai-bangkai mobil, truck, kreta api dan alat transportasi lainnya yang sudah tidak dapat digunakan kembali.

8. *Industry Waste* (Limbah Industri)

*Industry Waste* (Limbah Industri) yaitu terdiri dari sampah padat yang berasal dari industry-industri pengolahan hasil bumi.

9. *Demolition Wastes* (Limbah Pembongkaran)

*Demolition Wastes* (Limbah Pembongkaran) yaitu sampah yang berasal dari pembongkaran gedung.

10. *Construction Waste* (Limbah Konstruksi) *Construction Waste* (Limbah Konstruksi) yaitu sampah yang berasal dari sisa pembangunan, perbaikan dan pembaharuan gedung-gedung.

11. *Sewage Solid* (Limbah Padat)

*Sewage Solid* (Limbah Padat) terdiri dari benda-benda kasar yang umumnya zat *organic* hasil saringan pada pintu masuk suatu pusat pengolahan air buangan.

12. *Specific Trash* (Sampah Khusus)

*Specific Trash* (Sampah Khusus) yaitu sampah yang memerlukan penanganan khusus misalnya kaleng-kaleng cat, zat radioaktif.

Dari berbagai kriteria sampah yang telah diuraikan diatas, tentunya sampah terlebih dahulu akan melalui beberapa proses dan sistem pengolahan sampah. Proses pengolahan sampah penting dilakukan agar dapat memanfaatkan kembali sampah sebagai produk jadi atau sebagai bahan produksi sehingga menghasilkan nilai ekonomis. Pengolahan sampah juga bermanfaat untuk mengurangi dampak buruk yang dihasilkan dari sampah terhadap kesehatan lingkungan.

Menurut Subarna (2014) sistem pengelolaan sampah dibagi menjadi lima metode yaitu sebagai berikut :

1. Metode Daur Ulang

Metode daur ulang merupakan suatu proses pengambilan kembali barang yang masih memiliki nilai ekonomis dan dapat dimanfaatkan untuk digunakan kembali sebagaimana yang diinginkan oleh pengolahnya. Umumnya metode daur ulang ini digunakan untuk mengambil bahan baku dari sampah untuk diproses kembali atau mengambil kalori dari bahan-bahan yang masih

berfungsi dari sampah tersebut dan bermanfaat untuk proses produksi produk baru lainnya.

## 2. Metode Pengolahan Kembali Secara Fisik

Metode pengolahan kembali secara fisik sebenarnya memiliki spesifikasi yang sama dengan metode daur ulang namun yang berbeda yaitu metode pengolahannya. Metode pengolahan sampah kembali secara fisik hanya melakukan kegiatan pembersihan ataupun memanfaatkan kembali sampah tersebut sebagaimana fungsinya sebelumnya.

## 3. Metode Pengolahan Biologis

Metode pengolahan biologis yang dimaksud yaitu pengolahan sampah dilakukan secara alamiah dan umumnya dimanfaatkan sebagai bahan untuk membuat pupuk kompos atau mengambil zat-zat yang terkandung dalam sampah tersebut sebagai energi alternatif pembangkit listrik ataupun pengganti energi pokok rumah tangga. Sampah yang dapat dimanfaatkan hanya sampah dengan jenis organik dan sampah non-organik yang tidak dapat dimanfaatkan dengan metode daur ulang maupun berbagai pengolahan kembali secara fisik, dapat menggunakan sistem penimbunan secara alami dengan media tanah dan menunggu waktu untuk dapat terurai.

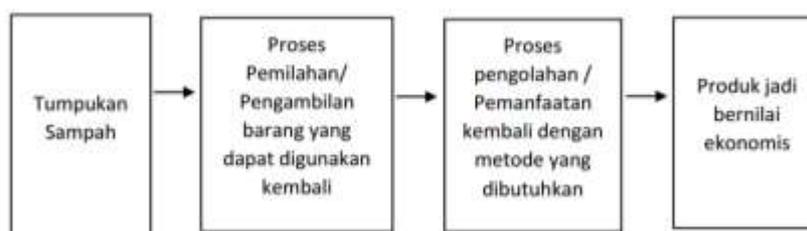
## 4. Metode Pemulihan Energi

Kandungan energi yang terkandung dalam sampah bisa diambil langsung dengan cara menjadikannya bahan bakar atau secara tidak langsung dengan cara mengolahnya menjadi bahan bakar tipe lain dan daur ulang melalui cara perlakuan panas. Pirolisa dan gasifikasi adalah dua bentuk perlakuan panas

yang berhubungan ketika sampah dipanaskan pada suhu yang tinggi. Keadaan pengolahan yang memiliki kadar oksigen yang rendah maka pirolisa dari sampah padat akan mengubah sampah menjadi produk berzat padat, gas dan cair. Zat cair dan gas yang dihasilkan dari sampah dapat dimanfaatkan sebagai bahan bakar untuk menghasilkan energi atau dimurnikan menjadi produk lain dan padatan sisa selanjutnya bisa dimurnikan menjadi produk seperti karbon aktif. Penggunaan gasifikasi busur plasma yang canggih dapat memanfaatkan gas yang dihasilkan dari sampah menjadi konversi material organik langsung menjadi gas sintetis yang dibakar dan akan menghasilkan listrik maupun energi uap.

#### 5. Metode Penghindaran dan Pengurangan

Sebuah metode yang penting dari pengolahan sampah adalah pencegahan zat sampah terbentuk atau dikenal juga dengan pengurangan sampah. Kegiatan pengurangan sampah meliputi penggunaan kembali barang bekas pakai, memperbaiki barang yang rusak, mendesain produk agar dapat diisi ulang atau digunakan kembali dan mendesain produk menggunakan bahan yang lebih sedikit dengan fungsi yang sama. Untuk dapat lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2.1 di bawah ini.



**Gambar 2.1 Sistem Pengolahan Sampah**  
Sumber : Subarna (2014)

## 2.2 Kerangka Pemikiran

### 1. Pengaruh Media Visual terhadap Minat Belajar Siswa pada materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna

Minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan tersebut. Dalam diri manusia terdapat dorongan-dorongan (motif-motif) yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan dunia luar, motif menggunakan dan menyelidiki dunia luar (*manipulate and exploring motives*). Dari manipulasi dan eksplorasi yang dilakukan terhadap dunia luar itu, lama-kelamaan timbullah minat terhadap sesuatu tersebut. Apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan lebih baik (Purwanto, 2007: 56). Minat, mampu memberikan dorongan kepada seseorang untuk berinteraksi dengan dunia luar yang sekiranya menarik untuk diketahui, menjadikannya memiliki semangat tinggi untuk mengetahui sesuatu yang telah menarik hatinya.

Minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah atau keinginan (Purwadarminta, 2007: 744). Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Baharudin, 2007: 24). Keinginan seseorang yang begitu besar terhadap sesuatu menimbulkan kegairahan yang besar terhadap sesuatu tersebut.

Dari uraian di atas, bahwa minat merupakan dorongan tersendiri dari dalam diri ataupun oranglain agar dapat memperhatikan dan mengikuti anjuran-anjuran guru terhadap mata pelajaran PLH, sehingga siswa mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Adapun indikator dari minat ini diantaranya yaitu

1. Perasaan Senang
2. Ketertarikan Siswa
3. Perhatian Siswa
4. Keterlibatan Siswa

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Eka Safitri Kusumadewi (2011) Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta), Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media visual dalam meningkatkan minat belajar IPS siswa, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media visual dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan juga membantu siswa untuk memahami konsep pembelajaran sehingga para siswa dapat memaksimalkan pembelajaran dan mencapai nilai yang sesuai dengan KKM. Ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah tes akhir siklus siswa yang meningkat yakni pada siklus I memperoleh nilai dengan rata-rata 90,6 dan pada siklus II memperoleh nilai dengan rata-rata 94,9

## **2. Pengaruh Media Visual terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna**

Pemberian materi pembelajaran tidak lagi sebatas pemberian ceramah atau pemberian tugas semata. Salah satunya yang berkembang cukup baik adalah penggunaan media visual. Belajar dengan menggunakan media visual memiliki

banyak kelebihan seperti yang telah dijelaskan pada pembahasan-pembahasan sebelumnya.

Penggunaan media visual dalam penelitian ini ialah media gambar dan juga power point. Kedua tipe pembelajaran tersebut memiliki kelebihan masing-masing. Dalam hal ini, tentunya ingin diketahui bagaimana pengaruh hasil belajar PLH dengan menggunakan kedua model tersebut.

Untuk memberikan meningkatkan hasil belajar kognitif siswa di sekolah diketahui guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran. Salah satunya adalah media visual. Media visual proyeksi adalah media yang melibatkan media penglihatan yang diproyeksikan dengan menggunakan alat. Media visual dapat meningkatkan minat yang ada dalam diri siswanya, berupa hasrat dan dorongan untuk belajar. Sebagaimana mestinya hasrat dan dorongan belajar siswa akan timbul jika media pembelajaran yang digunakan menyenangkan dan juga membuat adanya rasa ketertarikan siswa terhadap materi yang akan diajarkannya.

Siswa akan lebih mudah untuk mempelajari suatu materi ajar bila guru menggabungkannya dengan media visual yang berisikan dengan nama-nama, warna-warni gambar, dan situasi-situasi ini secara tidak langsung akan mempermudah siswa untuk mengingat serta menghafalnya dengan mudah. Akan tetapi hasil belajar akan lebih maksimal bilamana pada anak memiliki minat untuk mempelajari lebih dalam mengenai sesuatu yang dianggapnya penting bagi

dirinya. Tentu kuatnya tekad minat tergantung pada macam-macam faktor, antara lain nilai tujuan pelajaran itu bagi anak dan cara penyampaiannya.

Hal ini dipertegas oleh penelitian Hasanuddin (2015) dengan judul Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas III Di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi, Hasil penelitian ini menunjukkan : Penggunaan media visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III di MI Miftahul Hidayah. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar mengajar. Pada siklus I hasil belajar siswa sebesar 63,25% sedangkan pada siklus II mencapai 86%. Hal ini berarti bahwa terjadi peningkatan sebesar 22,75%. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut diikuti dengan pencapaian KKM. Pada siklus I siswa yang belum mencapai KKM sebanyak 11 siswa atau 55% sedangkan pada siklus II seluruh siswa atau sebanyak 100% telah mencapai KKM, peningkatan nilai tersebut membuktikan adanya peningkatan hasil belajar siswa melalui media visual di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi.

### **2.3 Hipotesis**

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, maka dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada pengaruh Media visual terhadap minat pada mata pelajaran PLH Materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna

2. Ada pengaruh media visual terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran PLH Materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Objek Penelitian**

Sebagai objek penelitian adalah pembelajaran dengan media visual dan non visual pada mata pelajaran PLH Materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna. Variabel bebasnya adalah visual proyeksi, dan variabel visual non proyeksi dalam pembelajarannya PLH Materi pengolahan sampah.

#### **3.2 Metode dan Disain Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen semu (*quasi eksperimen*) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Minat dan Hasil belajar siswa dengan menggunakan media visual dan non visual pada mata pelajaran PLH Materi pengolahan sampah di Kelas XI SMK Al Idris Singaparna.

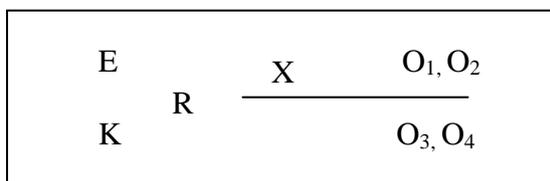
Penelitian ini akan memberikan perlakuan yang berbeda kepada dua kelas, kelas yang satu sebagai kelompok eksperimen dan kelas yang lain sebagai kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan khusus dengan cara memberikan media visual Sedangkan pada kelompok kontrol dengan non visual.

Variabel penelitian ini adalah:

Variabel terikat : Minat dan hasil belajar kognitif

Variabel bebas : media visual

Apabila disajikan dalam bentuk desain penelitian maka penulis menyajikan sebagai berikut :



Keterangan :

R : randomisasi

E : Eksperimen

K : Kontrol

O<sub>1</sub> : Minat dan hasil belajar pada kelas Eksperimen

O<sub>2</sub> : Minat dan hasil belajar pada kelas kontrol

O<sub>3</sub> : Minat dan hasil belajar pada kelas Eksperimen

O<sub>4</sub> : Minat dan hasil belajar pada kelas kontrol

X : Media Pembelajaran Visual

### 3.3 Operasional Variabel

Secara operasional ketiga variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut.

#### 1. Variabel bebas

Media visual yaitu penerapan media visual dalam melakukan aktivitas pembelajaran

#### 2. Variabel terikat

- a. Minat adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Minat ini mencakup a. perasaan senang, b. ketertarikan siswa, c. perhatian siswa, dan d. keterlibatan siswa

- b. Hasil belajar kognitif dimana kemampuan siswa yang berhubungan dengan kemampuan berpikir pada 2 dimensi yaitu pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural).

### 3.4 Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi menurut Arikunto, Suharsimi (2010:173) adalah, “Keseluruhan subjek penelitian.” Lebih lanjut, Ridwan (2008:28), “Populasi adalah objek dan subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu yang berkaitan dengan masalah penelitian.” Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa XI SMK Al Idris Singaparna sebanyak 1 Kelas.

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Populasi**

No	Kelas XI	Jumlah
1	A	25
2	B	25
Jumlah		50

#### 2. Sampel

Sampel menurut Arikunto (2010:174) adalah sebagian atau wakil populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah total sampling dikarenakan sampel dalam penelitian ini kurang dari 100 orang, Sampel yang diambil sebanyak 2 kelas yaitu kelas XI A, yaitu sebanyak 25 orang untuk penerapan pembelajaran menggunakan media visual dan XIB sebanyak 25 siswa pembelajaran tidak menggunakan media visual. Dengan teknik pengambilan sampel yaitu total sampling. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 25 orang.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara, yaitu:

#### **1. Tes**

Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis dalam bentuk pilihan ganda untuk hasil belajar kognitif. Siswa diberi tes kognitif dalam bentuk pilihan ganda sebanyak 30 butir soal. Tes diberikan setelah dilakukan perlakuan selama tiga pertemuan mengenai materi pemecahan masalah pengolahan sampah. Hasil tes akan digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa mengenai materi tersebut.

#### **2. Angket**

Angket yang diberikan kepada siswa digunakan untuk mendapatkan hasil belajar dan minat siswa pada materi pengolahan sampah. Pada angket yang disediakan. Angket yang digunakan adalah angket berdasarkan Likert, yang terdiri dari pernyataan-pernyataan, yaitu Selalu (SL), sering (S), Kadang-kadang (KK), Pernah (P), Tidak Pernah (TP). Jawaban tersebut cocok dengan keadaan yang sebenarnya terjadi pada siswa setelah mendapatkan materi pembelajaran PLH materi pengolahan sampah.

### **3.6 Instrumen Penelitian**

Dalam penelitian ini menjaring tiga buah jenis data, yaitu data mengenai hasil belajar kognitif siswa pada materi pengolahan sampah, kognitif siswa pada materi pengolahan sampah dan minat siswa dalam pelajaran PLH terutama materi pengolahan sampah. Untuk menjaring data yang diperlukan disusun seperangkat instrumen dalam bentuk tes individual

dalam bentuk pilihan ganda untuk tes hasil belajar kognitif dan angket/kuesioner untuk minat.

### 1. Instrumen Tes Hasil Belajar Kognitif

Pada penelitian ini untuk mengukur variabel hasil belajar kognitif siswa pada materi sampah yang dibatasi hanya pada jenjang mengingat ( $C_1$ ), memahami ( $C_2$ ), mengaplikasikan ( $C_3$ ), analisis ( $C_4$ ), evaluasi ( $C_4$ ), kreasi ( $C_5$ ) dan mencipta ( $C_6$ ). Setiap item pertanyaan disusun dalam sebuah kisi-kisi seperti di bawah ini.

**Tabel 3.1**  
**Kisi-kisi Instrumen Hasil Belajar Kognitif**

N o.	Indikator	Mengingat ( $C_1$ )			Memahami ( $C_2$ )			Aplikasi ( $C_3$ )			Analisis ( $C_4$ )			Menilai ( $C_5$ )		
		a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c	a	b	c
1.	Pengertian sampah		1	2					42							
2.	Jenis Sampah	3	4 30*			20*	12 39	21	22*	33, 35	8	5 6*	7*	34, 36		
3.	Dampak sampah terhadap kesehatan manusia.		28*	29*	19 49*	18 50*	17* 31, 32	26* 46	27* 43 44 45		25*	23* 37* 38*			24*	
4.	Upaya pengelolaan sampah				10*	40*	9	47 48*	13			14	15	16		11*
	Jumlah	1	4	2	3	5	6	5	6	2	2	6	2	3	1	1

Keterangan: a = pengetahuan faktual; b = pengetahuan konseptual; c = pengetahuan prosedural; dan d = pengetahuan metakognitif.

Ket : \* = Tidak Valid

### 2. Minat Belajar

Salah satu aspek yang sangat penting dalam memahami minat belajar. Minat merupakan salah satu aspek psikis yang dapat mendorong manusia mencapai tujuan. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu

objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang yang lebih besar kepada objek tersebut.

Konsep pengukuran minat terdiri atas tiga komponen yaitu komponen kognisi, afeksi dan konasi. Sedangkan materi sebagai objek adalah. Minat siswa terhadap pemanfaatan sampah. (1) komponen kognitif dari guru siswa terhadap pemanfaatan sampah, (2) komponen afektif siswa terhadap pemanfaatan kembali sampah (*reuse*), dan (3) komponen konatif dari siswa yang berupa kecenderungan perilaku siswa dalam memanfaatkan sampah dengan melakukan pengolahan atau daur ulang.

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi Instrumen Minat**

No	Indikator	Pernyataan	
		Pemanfaatan sampah	Pengelolaan Sampah
1.	Perasaan Senang	1,3*,5*,7,47,48	2,4*,6,33*,34*,43*
2.	Ketertarikan siswa	8,10,12,14,49*	9,11,13,32*,35,44,45*
3.	Perhatian Siswa	15*,17*,19,21,39,40*,50*	16,18*,20,36,41*,42
4.	Keterlibatan siswa	22,24,26,28,3037*,38,	23,25*,27*,29,31*,46*

Instrumen minat yaitu menggunakan angket. Konsep pengukuran minat siswa terhadap dalam mata pelajaran PLH pada materi sampah adalah angket berdasarkan Likert, yang terdiri dari pernyataan-pernyataan, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS).

**Tabel 3.3**  
**Skor Jawaban Angket Minat Dalam Materi Pengolahan Sampah**

<b>Jawaban</b>	<b>Skor Pertanyaan Positif</b>	<b>Skor Pernyataan Negatif</b>
SL : Selalu	5	1
S : Sering	4	2
K : Kadang-Kadang	3	3
P : Pernah	2	4
TP : Tidak Pernah	1	5

### 3.7 Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen akan dilakukan pada peserta didik/siswa kelas XI SMK Al Idris Singaparna diluar sampel penelitian yaitu kelas B untuk menguji validitas dan reliabilitas.

1. Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Belajar Kognitif Siswa
  - a. Validitas

Validitas yaitu suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat validitas atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Menurut pendapat Suharsimi Arikunto (1997: 145) sebuah instrumen dikatakan valid harus memenuhi kriteria sebagai berikut : (a) Apabila mampu mengukur apa yang diinginkan, (b) Apabila dapat mengungkap variabel yang diteliti secara tepat, (c) Tinggi rendahnya instrumen menunjukkan sejauhmana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran variabel. Dalam uji validitas ini digunakan dengan menggunakan SPSS 15.

Menurut Arikunto, Suharsimi (2009:72) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan sesuatu instrumen”.

Uji validitas tiap butir soal dilakukan dengan menggunakan teknik korelasi biseral yang dikemukakan oleh Arikunto, Suharsimin (2007:79) sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{Mp - Mt}{St} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- $r_{pbis}$  = koefisien korelasi biseral  
 $M_p$  = rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya  
 $M_t$  = rerata skor total  
 $S_t$  = standar deviasi dari skor total  
 $p$  = proporsi siswa yang menjawab benar  
 ( $p = \frac{\text{banyaknya siswa yang benar}}{\text{jumlah seluruh siswa}}$ )  
 $q$  = proporsi siswa yang menjawab salah  
 ( $q = 1 - p$ )

Untuk mengadakan interpretasi mengenai besarnya koefisien korelasi adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.4**  
**Kriteria Pengujian Validitas Soal**

No.	Validitas	Penafsiran
1	$r_{xy} < 0$	Berkorelasi Negatif (Soal Dibuang)
2	$0 \leq r_{xy} < 0,20$	Berkorelasi Sangat Rendah (Soal Dibuang)
3	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Berkorelasi Rendah (Soal Diperbaiki)
4	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Berkorelasi Cukup (Soal Dipakai)
5	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Berkorelasi Tinggi (Soal Dipakai)
6	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Berkorelasi Sangat Tinggi (Soal Dipakai)

(Sugiyono, 2007:79)

b. Reliabilitas

Menurut Arikunto, Suharsimi (2009 : 101) “Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik”. Untuk mencari reliabilitas soal digunakan rumus sebagai berikut:

$$KR_{20} = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \times \left\{ \frac{S^2 - \sum PQ}{S^2} \right\}$$

Keterangan :

$KR_{20}$  = Reliabilitas  
 K = Jumlah Soal yang Valid  
 $S^2$  = Varians  
 P = Proporsi Betul  
 Q = 1 - P

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Reliabilitas Instrumen Penelitian**

No.	Reliabilitas	Penafsiran
1.	$KR_{20} < 0,20$	Reliabilitas Sangat Kecil
2.	$0,20 < KR_{20} \leq 0,40$	Reliabilitas Rendah
3.	$0,40 < KR_{20} \leq 0,70$	Reliabilitas Sedang
4.	$0,70 < KR_{20} \leq 0,90$	Reliabilitas Tinggi
5.	$0,90 < KR_{20} \leq 1,00$	Reliabilitas Tinggi Sekali

(Sugiyono, 2007:79)

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Minat Belajar

a. Validitas

Menurut Arikunto, Suharsimi (2009:72) “Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan sesuatu instrumen”. Rumus korelasi yang digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N(\sum x^2) - (\sum x)^2\}\{N(\sum y^2) - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

- $r_{xy}$  = Validitas Soal  
 $N$  = Jumlah siswa  
 $X$  = Jumlah Betul Setiap Soal  
 $Y$  = Jumlah Betul Seluruh Soal Setiap Siswa  
 $\sum x$  = Jumlah Betul Dalam Satu Soal  
 $\sum y$  = Jumlah Total Betul Seluruh Soal

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Pengujian Validitas Soal**

No.	Validitas	Penafsiran
1	$r_{xy} < 0$	Berkorelasi Negatif (Soal Dibuang)
2	$0 \leq r_{xy} \leq 0,20$	Berkorelasi Sangat Rendah (Soal Dibuang)
3	$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Berkorelasi Rendah (Soal Diperbaiki/dibuang)
4	$0,40 < r_{xy} \leq 0,60$	Berkorelasi Cukup (Soal Dipakai)
5	$0,60 < r_{xy} \leq 0,80$	Berkorelasi Tinggi (Soal Dipakai)
6	$0,80 < r_{xy} \leq 1,00$	Berkorelasi Sangat Tinggi (Soal Dipakai)

(Sugiyono, 2007:79)

Kriteria valid yaitu apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan valid, serta sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dinyatakan tidak valid, soal yang tidak valid akan di buang dan tidak diikuti sertakan dalam penelitian selanjutnya.

Adapun uji validitas dan reliabilitas dapat dilihat pada uraian di bawah sebagai berikut :

### 1. Variabel Minat

Untuk mengetahui instrumen yang valid dan tidak valid, dilihat nilai korelasi yang rendah yaitu batas nya 0,4 diperoleh hasil validitas data sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Validitas Instrumen Penelitian**  
**Minat Siswa**

<b>Item</b>	<b>r<sub>hitung</sub></b>	<b>r<sub>tabel</sub></b>	<b>Kesimpulan</b>
VAR00001	0.877	0.41	Valid
VAR00002	0.877	0.41	Valid
VAR00003	0.127	0.41	Tidak Valid
VAR00004	0.366	0.41	Tidak Valid
VAR00005	0.353	0.41	Tidak Valid
VAR00006	0.443	0.41	Valid
VAR00007	0.553	0.41	Valid
VAR00008	0.843	0.41	Valid
VAR00009	0.844	0.41	Valid
VAR00010	0.845	0.41	Valid
VAR00011	0.866	0.41	Valid
VAR00012	0.877	0.41	Valid
VAR00013	0.469	0.41	Valid
VAR00014	0.855	0.41	Valid
VAR00015	0.333	0.41	Tidak Valid
VAR00016	0.657	0.41	Valid
VAR00017	0.315	0.41	Tidak Valid
VAR00018	0.364	0.41	Tidak Valid
VAR00019	0.696	0.41	Valid
VAR00020	0.690	0.41	Valid
VAR00021	0.529	0.41	Valid
VAR00022	0.520	0.41	Valid
VAR00023	0.613	0.41	Valid
VAR00024	0.548	0.41	Valid
VAR00025	0.250	0.41	Tidak Valid
VAR00026	0.677	0.41	Valid
VAR00027	0.404	0.41	Valid
VAR00028	0.683	0.41	Valid
VAR00029	0.790	0.41	Valid
VAR00030	0.790	0.41	Valid
VAR00031	0.260	0.41	Tidak Valid
VAR00032	0.250	0.41	Tidak Valid
VAR00033	0.190	0.41	Tidak Valid
VAR00034	0.131	0.41	Tidak Valid

VAR00035	0.712	0.41	Valid
VAR00036	0.588	0.41	Valid
VAR00037	0.192	0.41	Tidak Valid
VAR00038	0.879	0.41	Valid
VAR00039	0.856	0.41	Valid
VAR00040	0.358	0.41	Tidak Valid
VAR00041	0.117	0.41	Tidak Valid
VAR00042	0.737	0.41	Valid
VAR00043	0.260	0.41	Tidak Valid
VAR00044	0.621	0.41	Valid
VAR00045	0.192	0.41	Tidak Valid
VAR00046	0.224	0.41	Tidak Valid
VAR00047	0.452	0.41	Valid
VAR00048	0.560	0.41	Valid
VAR00049	0.194	0.41	Tidak Valid
VAR00050	(0.242)	0.41	Tidak Valid

Jadi instrumen yang tidak valid ada 20, yaitu instrumen nomor 3,4,5,15,17,18,25,27,31,32,33,34,37,40,41,43,45,46,49 dan 50.

## 2. Variabel Kognitif

Untuk mengetahui instrumen yang valid dan tidak valid, dilihat nilai korelasi yang rendah yaitu batas nya 0,4 diperoleh hasil validitas data sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Validitas Instrumen Penelitian**  
**Kognitif Siswa**

Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
VAR00001	0.547	0.41	Valid
VAR00002	0.532	0.41	Valid
VAR00003	0.767	0.41	Valid
VAR00004	0.533	0.41	Valid

VAR00005	0.685	0.41	Valid
VAR00006	0.330	0.41	Tidak Valid
VAR00007	0.078	0.41	Tidak Valid
VAR00008	0.514	0.41	Valid
VAR00009	0.678	0.41	Valid
VAR00010	0.123	0.41	Tidak Valid
VAR00011	0.677	0.41	Valid
VAR00012	0.532	0.41	Valid
VAR00013	0.767	0.41	Valid
VAR00014	0.533	0.41	Valid
VAR00015	0.846	0.41	Valid
VAR00016	0.647	0.41	Valid
VAR00017	0.212	0.41	Tidak Valid
VAR00018	0.504	0.41	Valid
VAR00019	0.677	0.41	Valid
VAR00020	0.332	0.41	Tidak Valid
VAR00021	0.642	0.41	Valid
VAR00022	0.346	0.41	Tidak Valid
VAR00023	0.257	0.41	Tidak Valid
VAR00024	0.117	0.41	Tidak Valid
VAR00025	0.403	0.41	Valid
VAR00026	0.239	0.41	Tidak Valid
VAR00027	0.227	0.41	Tidak Valid
VAR00028	0.207	0.41	Tidak Valid
VAR00029	0.078	0.41	Tidak Valid
VAR00030	0.260	0.41	Tidak Valid
VAR00031	0.547	0.41	Valid
VAR00032	0.532	0.41	Valid
VAR00033	0.767	0.41	Valid
VAR00034	0.533	0.41	Valid
VAR00035	0.846	0.41	Valid
VAR00036	0.647	0.41	Valid
VAR00037	0.396	0.41	Tidak Valid
VAR00038	0.128	0.41	Tidak Valid
VAR00039	0.678	0.41	Valid
VAR00040	0.320	0.41	Tidak Valid
VAR00041	0.677	0.41	Valid
VAR00042	0.532	0.41	Valid
VAR00043	0.767	0.41	Valid

VAR00044	0.533	0.41	Valid
VAR00045	0.846	0.41	Valid
VAR00046	0.647	0.41	Valid
VAR00047	0.846	0.41	Valid
VAR00048	0.035	0.41	Tidak Valid
VAR00049	0.108	0.41	Tidak Valid
VAR00050	0.216	0.41	Tidak Valid

Jadi instrumen yang tidak valid ada 20, yaitu instrumen nomor 6,7,10,17,20,23,24,25,26,27,28,29,30,37,38,40,48,49 dan 50.

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan hasil yang dapat dipercaya, jika alat ukur ini diteskan berkali-kali dan menghasilkan nilai yang sama. Sedangkan definisi reliabilitas menurut Suharsimi Arikunto (1998: 173) adalah alat ukur sering diartikan sebagai keajegan alat ukur tersebut menunjukkan sejauh mana pengukuran itu dapat memberikan hasil yang relatif tidak berbeda jika dilakukan dengan pengukuran kembali terhadap subyek yang sama.

Menurut Sanapiah Faizal (1981: 169) menjelaskan bahwa reliabilitas pengukuran berhubungan dengan daya konstan alat pengukur dalam melahirkan ukuran-ukuran yang sebenarnya dari apa yang diukur. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 15. Uji reliabilitas dengan menggunakan Alpha Cronbach.

Kriteria reliabilita yaitu apabila nilai  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka dinyatakan reliabel, serta sebaliknya  $r_{hitung} < r_{tabel}$  dinyatakan tidak

reliabel, kuesioner yang tidak reliabel akan di ulang dan diganti kuesionernya dan dilakukan uji validitas lagi.

### 1. Variabel Minat siswa

Dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS versi 17 diperoleh hasil reliabilitas data sebagai berikut:

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.957	30

Nilai koefisien reliabilitas di atas adalah 0,957. Sesuai kriteria, nilai ini sudah lebih besar dari 0,40, maka hasil data hasil tes memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, atau dengan kata lain data hasil tes dapat dipercaya.

### 2. Variabel Hasil belajar Kognitif

Dengan bantuan komputer menggunakan program SPSS versi 17 diperoleh hasil reliabilitas data sebagai berikut:

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.963	30

Nilai koefisien reliabilitas di atas adalah 0,963. Sesuai kriteria, nilai ini sudah lebih besar dari 0,40, maka hasil data hasil tes memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, atau dengan kata lain data hasil tes dapat dipercaya.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Untuk menguji hipotesis penelitian dan memperkirakan besarnya pengaruh antara variabel. Untuk menganalisis dapat digunakan sebagai berikut :

1. Uji Prasyarat Analisis
  - a. Uji Normalitas dengan menggunakan *chi kuadrat* ( $\chi^2$ )
  - b. Uji Homogenitas dengan menggunakan uji  $F_{\text{maksimum}}$
2. Uji Hipotesis

Jika semua data berdistribusi normal dan homogeny maka analisis dilanjutkan kelangkah pengujian hipotesis dengan uji statistic parametrik (uji t). Dari semua teknik pengolahan di atas, maka untuk memudahkan pengolahan data tersebut penulis menggunakan bantuan komputer dengan perangkat lunak yang digunakan adalah SPSS versi 17 (*Statistical Product and Service Solutions*).

### 3.9 Jadwal Penelitian

**Tabel 3.6**  
**Jadwal Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan					
		Juni	Juli	Agus	Sep	Okt	Nov
1	Penyusunan Usulan Penelitian						
2	Seminar Usulan Penelitian						
3	Penelitian di Lapangan						
4	Pengolahan Data						
5	Penyusunan Tesis						

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2009. Psikologi Sosial. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi. Revisi). Jakarta : Rineka Cipta.
- Asnawir, dan Basyiruddin Usman. 2002. Media Pembelajaran Jakarta: Ciputat. Pers.
- Baharuddin dan Wahyuni, N,. 2007. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media Group.
- Depdiknas, 2003, Manajemen Peningkatan Mutu berbasis Sekolah, Jakarta:Depdiknas
- Djaali. 2008. Psikologi Pendidikan. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Eka Safitri Kusumadewi. 2011. Penggunaan Media Visual Dalam Meningkatkan Minat Belajar Ips Siswa Di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta (Penelitian Tindakan Kelas di SDN Pondok Pinang 012 Pagi Jakarta),
- Fathurrohman, Pupuh. 2007. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: PT Refika. Aditama.
- Hamalik. 2003. Proses Belajar Mengajar. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Hasanuddin (2015) Penggunaan Media Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas III Di MI Miftahul Hidayah Pondok Gede Kota Bekasi.
- Hurlock, E. B. 2010. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti dkk. Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga.
- Moh. Uzer Usman. 2005. Menjadi Guru Profesional. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Muhibbin Syah. 2007. Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. 2004. Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi P Bandung
- Poerwadarminta. 2007. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta: PN Balai.
- Purwanto. 2007. Psikologi Pendidikan (Bandung: PT Remaja. Rosdakarya).

- Rusman. 2012. Model – Model Pembelajaran. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Safari. 2003. Indikator Minat Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sardiman, 2007, Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar: Bandung,. Rajawali Pers.
- Slameto. 2003. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subarna dan Sunarti. 2012. Kamus Umum Bahasa Indonesia Lengkap. Bandung: CV Pustaka Grafika.
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sumiati & Asra. 2009. Metode Pembelajaran. Bandung: CV Wacana Prima.
- Suryabrata, Sumadi. 2007. Psikologi Kepribadian. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suwondo. 2010. Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah pada Konsep Rancangan Eksperimen dalam Mata Kuliah Biometri. Jurnal Pendidikan UNRI, Volume 1, Nomor 1, Tahun 2010.
- Widodo, Ari. 2005. Taksonomi Tujuan Pembelajaran. Didaktis.