

BAB 2

TINJAUAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar

2.1.1.1. Pengertian Belajar

Imron (1996: 2) mendefinisikan belajar sebagai upaya menguasai dan mendapatkan sejumlah pengetahuan tertentu. Pengetahuan berasal dari orang yang lebih mengetahuinya atau dari sumber belajar lainnya. Menurut pemahaman ilmiah tradisional, proses mengenali atau memperoleh pengetahuan terjadi dalam bentuk interaksi manusia dengan alam, yang disebut pengalaman. Pengalamann yang berulang menciptakan pengetahuan (Suyono & Hariyanto, 2017:9).

Pemahaman setiap psikolog tentang belajar menawarkan definisi dan batasan yang berbeda-beda, sehingga terjadi keragaman dalam penafsiran makna belajar. Menurut Crow dan Crow (1958) dalam Sukmadinata (2004: 155-156), belajar harus menciptakan kebiasaan, sikap dan pengetahuan baru. Mereka mengatakan bahwa pembelajaran berhasil ketika siswa mampu mengulangi apa yang telah mereka pelajari dan bahwa jenis pembelajaran ini membutuhkan hafalan dan memori. Gagne (1997) dalam Suyono dan Hariyanto (2017: 12) berpendapat bahwa belajar adalah proses mengubah perilaku manusia dalam hal sikap, minat dan perubahan keterampilan.

Singkatnya, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku. Pembelajaran dapat berlangsung tanpa adanya batasan spasial atau temporal, dan tidak harus dalam setting formal seperti ruang kelas. Belajar dapat bersifat informal atau non formal, siswa dapat belajar dari alam atau peristiwa sosial sehari-hari.

2.1.1.2. Teori Belajar Kognitif

Diawali dengan perkembangan psikologi Gestalt oleh Marx Wertheimer, yang menjelaskan dua kunci pendekatan kognitif: (i) bahwa sistem memori mengolah informasi dengan aktif dan terorganisir, (ii) bahwa pengetahuan awal berperan penting dalam pembelajaran. Teori kognitif meneliti unsur-unsur yang mendasari perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak.

Menurut teori kognitif, belajar diartikan sebagai usaha memahami sesuatu (Imron, 1996: 10-11) Upaya memahami sesuatu harus diwujudkan secara nyata melalui aktivitas untuk memperoleh pengalaman dan informasi, pemecahan masalah, pengamatan lingkungan, praktik dan mengabaikan tanggapan-tanggapan lain yang mengganggu terhadap tercapainya tujuan. Para ahli kognitif meyakini bahwa perolehan belajar sangat ditentukan oleh pengetahuan yang telah dimiliki peserta didik sebelumnya (Haryati, 2017: 49). Budiningsih (2005: 34) menjelaskan bahwa teori belajar kognitif disebut sebagai model pembelajaran perseptual, karena dalam model pembelajaran kognitif, perilaku seseorang dinilai berdasarkan persepsi dan pemahamannya terhadap situasi yang berkaitan dengan tujuannya.

Para ahli teori kognitif dalam praktik pembelajaran antara lain Jean Piaget dengan rumusan tahap-tahap perkembangan, Ausubel dengan organisator lanjutan, Jerome Bruner dengan pemahaman konsep dan Gagne dengan hierarki pembelajaran, berpendapat bahwa:

- (1) Belajar diartikan sebagai berubahnya cara pandang dan persepsi, perubahan tersebut tidak selalu sebagai tingkah laku biasa yang dapat diamati;

- (2) Teori kognitif menyatakan bahwa setiap orang mempunyai pengalaman dan pengetahuannya masing-masing. Pengalaman dan pengetahuan tersebut disusun dalam bentuk struktur kognitif.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Sejarah merupakan gambaran kehidupan manusia pada masa lampau. Kehidupan manusia masa lampau yang beradab, berupa peristiwa-peristiwa yang berkaitan dengan negara, masyarakat, tokoh, dan kondisi tertentu, seperti yang digambarkan dalam cerita-cerita sejarah. Catatan sejarah yang terkumpul dalam buku teks sejarah merupakan karya sejarawan yang ditulis berdasarkan bukti dan fakta dari masa lalu (Abdullah dan Suryomiharjo, 1985: xii) Sejarah merupakan pelajaran yang menarik dan kreatif karena tidak sekadar untuk menyampaikan fakta sejarah, tetapi mendorong siswa untuk merekonstruksi peristiwa masa lalu.

Sejarah adalah cabang ilmu yang mempelajari asal usul, perkembangan, dan kehidupan manusia pada masa lampau. Nilai kearifan yang diperoleh dari pembelajaran sejarah digunakan untuk melatih siswa khususnya dalam kecerdasan, sikap, watak dan kepribadian siswa (Sapriya, 2012: 209-210). Tujuan pengajaran sejarah adalah untuk membantu siswa memahami sejarah, kesadaran sejarah, dan perspektif sejarah. Tema-tema sejarah memegang peranan penting dalam membentuk pemahaman, kesadaran serta pemahaman tentang sejarah sehingga siswa dapat menjawab permasalahan kehidupannya dengan baik. Mempelajari sejarah, guru harus mendorong siswa untuk memperoleh pengetahuan melalui hasil ide mereka sendiri melalui penggunaan media dan metode pembelajaran yang tepat (Herliani, 2018: 38-39).

2.1.3 Media Pembelajaran

2.1.3.1. Pengertian Media Pembelajaran

Segala sesuatu baik berbentuk fisik maupun non fisik yang memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) dalam kondisi belajar yang terencana sehingga proses belajar berjalan efektif dan efisien merupakan pengertian dari media pembelajaran menurut Munadi (2010: 7). Kemudian Briggs (dalam Ramli, 2012: 1) menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik, seperti buku, kaset, film dan lain-lain yang berfungsi menyajikan informasi dan mampu menstimulus siswa untuk belajar. Dalam proses belajar, media pembelajarann sering diartikan sebagai alat grafis, fotografi, elektronik yang digunakan untuk merekam, mengolah, dan menata kembali informasi yang diperoleh baik dalam bentuk lisan maupun tulisan (Arsyad, 2011: 3).

Berdasarkan beberapa definisi tersebut, penulis simpulkan bahwa semua hal berupa alat fisik dan non fisik yang digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran dengan tujuan proses belajar menjadi efisien dan efektif dan siswa termotivasi untuk belajar didefinisikan sebagai media pembelajaran.

2.1.3.2. Fungsi Media Pembelajaran

Ramli (2012: 2) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki kegunaan/ fungsi yang dapat dibagi menjadi tiga, yaitu:

- (1) Membantu guru, seperti meringankan kekurangan guru dalam pembelajaran baik dalam alokasi bahan ajar maupun metode pembelajaran yang mendukung bidang pekerjaan guru.
- (2) Membantu siswa, dengan cara mendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman, stimulasi pola berpikir,

pembangkit daya (kognitif, afektif, dan psikomotor), dan pengalaman praktis langsung bagi siswa.

- (3) Peningkatan Pembelajaran (Pendidikan dan Proses Pembelajaran) Media pembelajaran dapat digunakan dalam keadaan tertentu. Guru wajib mengulang pembelajaran jika pelaksanaan belajar tidak mencapai hasil sesuai standar yang ditentukan.

2.1.3.3. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudy Bretz (Ramli, 2012: 17) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi delapan kategori. Yaitu, (1) media audio visual bergerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio setengah bergerak, dan (4) media visual bergerak, (5) media visual diam, (6) media semi-mobile, (7) media audio, (8) media cetak. Secara umum media pembelajaran dapat dibedakan menjadi tiga kelompok yaitu: (1) kelompok media pembelajaran yang hanya dapat dilihat adalah media pembelajaran visual, dan (2) kelompok media pembelajaran yang hanya dapat didengar adalah media pembelajaran audio, dan (3) kelompok media pembelajaran yang dapat dilihat dan didengar adalah media pembelajaran audio visual.

2.1.4 Google Podcast

2.1.4.1 Pengertian *E-Learning*

E-learning berarti pembelajaran yang didukung oleh perangkat elektronik. E-learning terdiri dari dua kata, “e” sebagai singkatan dari kata elektronik dan “learning” (Simanuhuruk, dkk, 2019: 4). Penggunaan *e-learning* menjadi hal yang disarankan untuk meningkatkan pengetahuan dan kinerja siswa melalui teknologi internet. Siswa yang menggunakan *e-learning* dapat mengontrol pembelajarannya berdasarkan konten, kecepatan belajar, urutan pembelajaran, waktu, dan sarana untuk memperoleh pengalaman belajar yang

disesuaikan dengan tujuan pembelajarannya (Rusli, dkk, 2020: 2).

Penggunaan *e-learning* atau pembelajaran *online* berperan penting dalam situasi pandemi saat ini. Pelaksanaan proses pembelajaran di Indonesia telah berubah sejak adanya pandemi. Pembelajaran jarak jauh hanya dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran berbasis *online* atau internet. Rusli, dkk (2020: 3) menjelaskan konsep dasar *e-learning* dengan menggunakan media pembelajaran elektronik. Ini dapat dibagi menjadi dua jenis berikut:

- (1) *Electronic Based learning* ialah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, internet, dan OHP untuk kegiatan belajar mengajarnya.
- (2) *Internet based* ialah pembelajaran menggunakan peralatan internet *online* sebagai alat utama. Internet digunakan sebagai fasilitas dasar belajar. Siswa dapat mengunduh materi pembelajaran yang diunggah guru secara *online* tanpa batasan jarak, ruang, atau waktu.

2.1.4.2 Google Podcast

Podcast adalah file media digital yang berisi informasi (audio, video, atau informasi lainnya) yang diunggah dan diunduh ke komputer atau perangkat portabel Anda oleh situs web atau portal tertentu (Indriastuti, 2014: 309). Wu (2008) dalam Indirastuti (2014: 309) menyatakan bahwa Indonesia memulai tren podcast pada tahun 2005. Istilah podcast berasal dari gabungan kata “i-pod” dan “broadcast”. Podcasting adalah salah satu teknologi paling menarik yang pernah diperkenalkan. Podcasting menarik karena siapa pun dapat berpartisipasi, berekspresi, bertukar pikiran, dan mempromosikan produk mereka, terlepas dari minat mereka. Podcasting memiliki tempat

bagi mereka (Geoghegan & Dan Klass, 2008: 1). Podcast biasanya disampaikan dalam format episode, kebanyakan podcast dalam format audio, tetapi ada juga podcast format video. Media podcast pada proses pembelajaran dapat menjadi peluang bagi guru untuk menyiarkan konten audio interaktif. Podcast mudah digunakan di sekolah, perguruan tinggi, dan lembaga pendidikan untuk meningkatkan proses belajar.

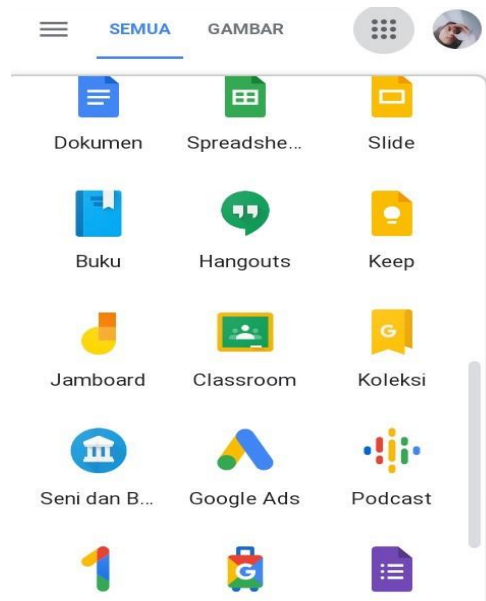
Pembelajaran di tengah pandemi Covid-19, menuntut guru meningkatkan penguasaan media digital dalam pembelajaran jarak jauh. Kemajuan teknologi membuat pembelajaran jarak jauh lebih mudah. Ada beberapa media pembelajaran yang tersedia, seperti pembelajaran inovatif melalui Google podcast. Sebagai media pembelajaran, Google Podcast dapat diterapkan pada berbagai mata pelajaran sekolah, salah satunya adalah mata pelajaran sejarah.

Google Podcast adalah aplikasi webcasting atau streaming tanaril yang dikembangkan oleh Google dan dirilis untuk perangkat Android pada 18 Juni 2018.



Gambar 2. 1 Tampilan Google Podcast

Google podcast merupakan salah satu layanan google yang dapat ditampilkan dalam sistem hasil pencarian dalam *search engine* dan dapat didengarkan di browser desktop.

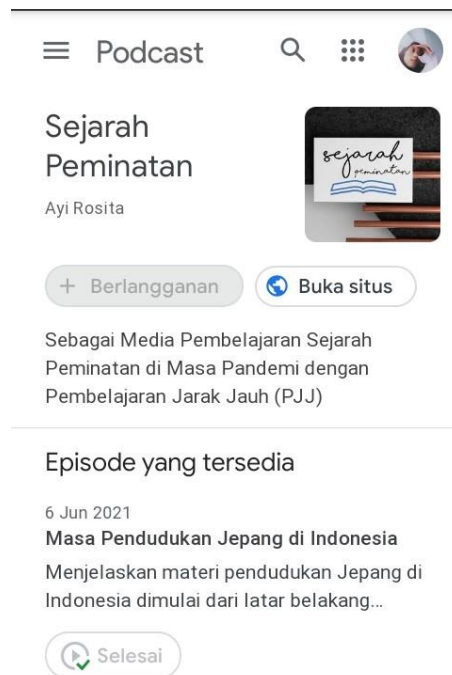


Gambar 2. 2 Tampilan Berbagai Layanan Google

Pendengar dapat menemukan dan memutar podcast diberbagai aplikasi dan layanan, termasuk:

- (1) Google Penelusuran di semua browser, desktop, dan perangkat seluler.
- (2) Situs Google Podcast
- (3) Aplikasi Google Penelusuran untuk android (memerlukan Aplikasi Google Penelusuran versi 6.5 atau yang lebih baru).
- (4) Aplikasi Google Podcast untuk perangkat seluler.
- (5) Layanan smart dan smart speaker Asisten Google.
- (6) Content Action untuk Asisten Google.
- (7) Android Auto dan Apple CarPlay di mobil anda.
- (8) Discover, untuk sebagian pendengar dalam bahasa tertentu.

Dalam bahasa tertentu, Google dapat memahami konten audio dan mencocokkan kueri pendengar dalam bahasa selain yang digunakan podcast.



Gambar 2. 3 Podcast yang dibuka dalam Situs Google Podcast

Google Podcast memiliki beberapa prasyarat yang harus dipenuhi agar konten audio dapat muncul, beberapa prasyarat untuk google podcast sebagai berikut:

- (1) Feed RSS anda harus dapat diakses oleh Google.
- (2) Feed harus memiliki setidaknya satu episode.
- (3) Gunakan format audio yang didukung untuk episode podcast. File video tidak didukung di Google Podcast.
- (4) Harus memberikan gambar untuk podcast.
- (5) Anda harus mengikuti pedoman RSS untuk Google Podcast. Jika anda menggunakan hosting podcast, layanan akan menangani hal ini untuk anda.
- (6) Jangan campur URL http dan https untuk resource anda. Jika konten anda ditayangkan melalui protocol campuran, maka pendengar mungkin akan mendapatkan pengalaman pemutaran yang buruk di browser Chrome se rta perangkat

pemutaran lainnya. Pengalaman buruk mencakup peringakatan pop-up dan pemutaran yang diblokir.

2.1.5 Hasil Belajar

2.1.5.1. Pengertian Hasil Belajar

Suryono dan Hariyanto berpendapat mengenai pengertian belajar yaitu sebagai kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan pengetahuan, meningkatkan keterampilan, meningkatkan perilaku dan pengembangan pribadi (2017: 9). Siswa akan menerima hasil belajar setelah selesainya kegiatan belajar itu sendiri. Sebaliknya, Mutmainah dkk, menggambarkan belajar sebagai proses yang menghasilkan perubahan perilaku yang sengaja dilakukan dalam rangka membentuk dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman (2019: 15).

Hasil belajar ialah perolehan yang dimiliki siswa setelah melaksanakan aktivitas belajar. Hamalik juga menemukan bahwa hasil belajar dipandang sebagai perubahan yang bisa diamati dan diukur pada perilaku siswa. Beberapa perubahan terukur dalam hal pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan menjadi perkembangan dan perbaikan yang unggul dari sebelumnya (2003: 155).

Hasil belajar menunjukkan tingkat pendidikan, sedangkan tingkat pendidikan merupakan indikator dan tingkat perubahan perilaku siswa (Hamalik: 2001: 159). Menurut Dimiyati & Mudjino, hasil belajar menjadi suatu proses yang menentukan nilai belajar yang diterima siswa setelah menyelesaikan suatu kegiatan pendidikan. Tujuan utama keberhasilan peserta didik adalah mengukur hasil belajar, yang dikenal dengan skala nilai, berupa angka, huruf atau simbol (2009: 200).

Berdasarkan beberapa teori tersebut penulis simpulkan bahwa hasil belajar adalah berubahnya siswa selepas melaksanakan aktivitas pendidikan untuk menunjukkan keberhasilannya dalam pengetahuan, emosi, dan keterampilan.

2.1.5.2. Jenis-jenis Hasil Belajar

Berdasarkan ranahnya hasil belajar dibedakan menjadi tiga, yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor (Sudjana, 2011:22).

(1) Ranah Kognitif

Area ini berkaitan tentang kecerdasan/ intelek yang mencakup enam aspek, yaitu:

- (a) Pengetahuan atau memori, termasuk kemampuan untuk merujuk pada apa yang telah dipelajari dan disimpan.
- (b) Pemahaman/ persepsi, termasuk kemampuan merekam makna dari apa yang diperoleh.
- (c) Aplikasi/ penerapan, meliputi keterampilan menerapkan apa yang telah ditelaah agar mampu menghadapi masalah secara nyata.
- (d) Analisis, termasuk kemampuan untuk memecah keseluruhan menjadi bagian-bagian sehingga dapat dipahami dengan benar.
- (e) Sintesis, termasuk keterampilan untuk menciptakan gaya baru.
- (f) Penilaian, termasuk keterampilan mengomentari suatu topik berdasarkan kriteria tertentu.

(2) Ranah Afektif

Area ini berkaitan dengan perilaku siswa. Ini terdiri dari lima aspek:

- (a) Penerimaan, termasuk peka terhadap sesuatu dan ingin menerimanya.

- (b) Partisipasi, meliputi keinginan untuk ikut serta dalam kegiatan.
 - (c) Penilaian, termasuk mengakui nilai-nilai yang berkaitan dengan rasa hormat, dan pengakuan situasi.
 - (d) Pengorganisasian, termasuk pengalaman membangun sistem nilai sebagai cara hidup.
 - (e) Pendidikan gaya hidup, meliputi kemampuan menghayati dan membentuk nilai-nilai dalam pola nilai kehidupan pribadi.
- (3) Ranah Psikomotor
- Area yang berkaitan dengan ketrampilan dan kemampuan bertindak peserta didik. Terdapat enam ranah psikomotor, yaitu:
- (a) Gerakan reflektif,
 - (b) Kemampuan motorik dasar,
 - (c) Kompatibilitas atau akurasi,
 - (d) Memindahkan keterampilan kompleks,
 - (e) Gerak eksplanasi.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang memiliki relevansi dengan penelitian ini, yaitu:

Pertama yaitu penelitian Adhitya Rol Asmi dalam jurnal Historia yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Audio berbasis Podcast pada Materi Sejarah Lokal di Sumatera Selatan”. Dalam penelitian Adhitya menunjukkan bahwa media audio berbasis podcast telah berhasil diterapkan dan memiliki dampak efektifitas berdasarkan uji lapangan dengan hasil rata-rata pretest yaitu 36,42 dengan kategori sangat rendah dan kemudian rata-rata posttest yaitu 82,32 dengan kategori baik. Terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 45,9% dan nilai N-gain 0,72 jika $0,72 \geq 0,7$ maka termasuk kategori tinggi.

Persamaan yang terdapat pada penelitian Adhitya dan penelitian ini yaitu menjadikan audio podcast sebagai media pembelajaran sejarah dan bagaimana keefektifitasannya. Sedangkan perbedaan dalam penelitian Adhitya adalah jenjang pendidikan, Adhitya melakukan penelitian pada jenjang perguruan tinggi sedangkan penelitian ini dilakukan pada jenjang sekolah menengah atas dan penelitian ini juga dilakukan secara daring.

Kedua yaitu penelitian Peny Meliaty Hutabarat dalam Jurnal Sosial Humaniora Terapan yang berjudul “ Pengembangan Podcast Sebagai Media Suplemen Pembelajaran Berbasis Digital Pada Perguruan Tinggi”. Penelitian tersebut berupaya untuk melihat manfaat dan pengembangan podcast sebagai media suplemen pembelajaran berbasis digital dalam bidang pendidikan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa podcast tidak hanya berperan sebagai media informasi maupun hiburan tetapi sebagai media edukasi yang bersifat fleksibel artinya dapat digunakan dimana saja dan kapan saja.

Persamaan yang terdapat dalam penelitian Peny yaitu meneliti mengenai podcast sebagai media dalam kegiatan belajar. Sedangkan perbedaannya yaitu dalam jenjang pendidikan yang dipilih dan tujuan dari penelitiannya. Penulis melakukan penelitian dengan maksud untuk mengetahui pengaruh podcast terhadap hasil belajar siswa dengan menjadikan Google Podcast sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran daring sedangkan Podcast dalam penelitian Peny tidak digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi untuk pembelajaran di kelas melainkan sebagai media suplemen (tambahan) pembelajaran.

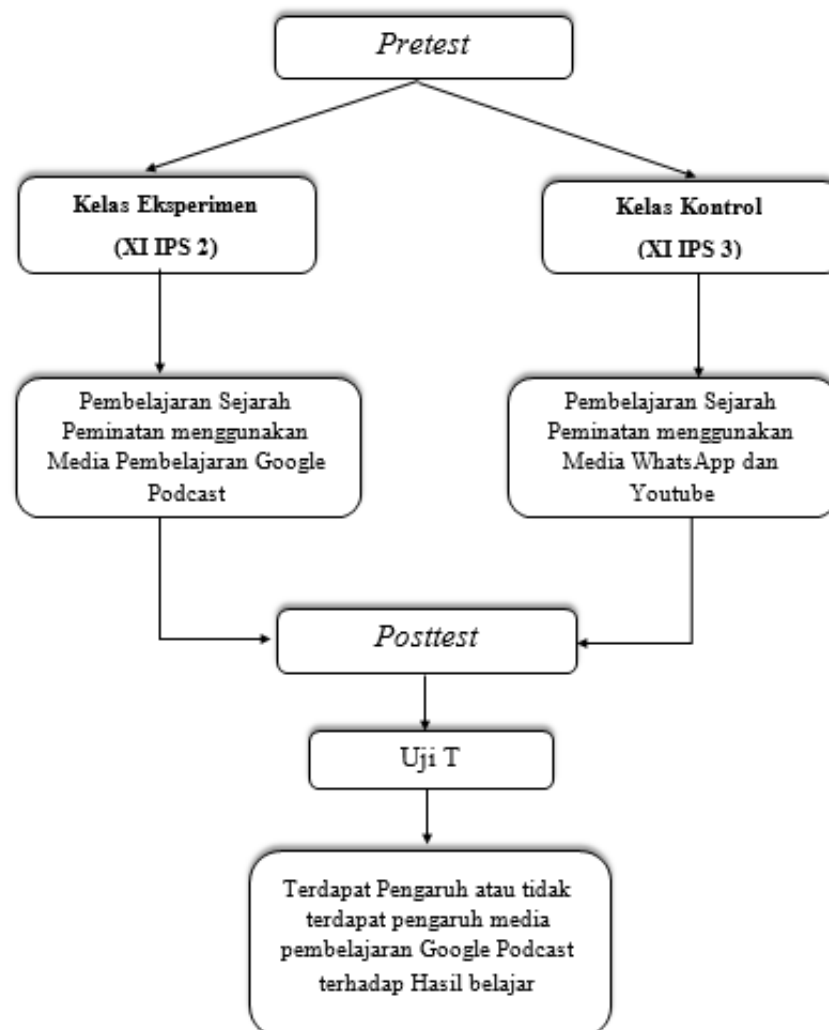
Ketiga yaitu penelitian Dewi Mayangsari dan Dinda Rizki Tiara dalam Golden Age Journal of Hamzanwadi University yang berjudul "Podcast Sebagai Media Pembelajaran di Era Milenial". Peneliti ingin mengetahui keefektifan media pembelajaran *ecacast* podcast berbasis teknologi informasi audio. Subjek dalam penelitian ini adalah 84 mahasiswa. Hasilnya membuktikan keefektifan media pembelajaran podcast yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Dilihat dari hasil *pre-post* nya nilai mata kuliah tersebut meningkat dari 59,4 pada kategori sedang menjadi 68,60 termasuk

kategori baik. Sehingga media pembelajaran podcast dinilai efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Penelitian Dewi Mayangsari dan Dinda Rizki Tiara relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan penulis karena membahas mengenai penggunaan podcast sebagai media pembelajaran dan bagaimana keefektifitasannya. Perbedaannya terdapat pada jenjang pendidikan karena penelitian ini dilakukan di jenjang perguruan tinggi sedangkan penelitian penulis dilakukan di jenjang sekolah menengah atas.

2.3 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah deskripsi dan visualisasi hubungan atau hubungan antara konsep atau variabel yang harus diteliti atau diukur oleh penelitian.



Gambar 2. 4 Kerangka konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

2.4.1 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban atau asumsi yang lewat atas suatu masalah atau pertanyaan yang dikembangkan dalam penelitian ini. Menurut Kurniawan dan Puspitaningtyas (2016: 51), “hipotesis penelitian pada hakikatnya adalah jawaban awal dari suatu rumusan masalah yang diperiksa kebenarannya dengan uji statistik”. Hipotesis atau klaim dapat dibuktikan jika faktanya dibuktikan. Namun, jika klaim ini tidak didukung oleh penelitian, itu mungkin salah.

Hipotesis pada penelitian ini adalah “Terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Google Podcast Terhadap Hasil Belajar Siswa” pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Masa Pendudukan Jepang di Indonesia di Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2020/ 2021”.

2.4.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan diatas, maka diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

- (1) Bagaimana implementasi google podcast pada mata pelajaran sejarah peminatan materi masa pendudukan Jepang di Indonesia di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya Tahun 2020/ 2021?
- (2) Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran google podcast terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah peminatan materi masa pendudukan Jepang di Indonesia di kelas XI IPS 2 SMAN 5 Tasikmalaya Tahun 2020/ 2021?