

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Pengaruh

Wiryanto (Fadli Sadewa, 2018:95) “pengaruh merupakan tokoh formal maupun informal di dalam masyarakat, mempunyai ciri lebih kosmopolitan, inovatif, dan aksesibel dibanding pihak yang dipengaruhi”. Sedangkan menurut Uwe Backer, pengaruh merupakan kemampuan yang terus berkembang yang berbeda dengan kekuasaan-tidak begitu terkait dengan usaha memperjuangkan dan memaksakan kepentingan.

Norma Barry (Fadli Sadewa, 2018:95) pengaruh adalah suatu tipe kekuasaan yang jika seorang yang dipengaruhi agar bertindak dengan cara tertentu, dapat dikatakan terdorong untuk bertindak demikian, sekalipun ancaman sanksi yang terbuka tidak merupakan motivasi yang mendorong.

Berdasarkan pengertian pengaruh tersebut maka disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.

2.1.2 Pengertian Belajar

Menurut Azhar Arsyad, (2015:1) “Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepnjang hidupnya”. Proses belajar itu terjadi karena adanya intraksi antara seseorang dengan lingkunganya, oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:1) “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencaoaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya

Menurut Slameto (2017:2) “Belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam keseluruhan aspek tingkah laku. Pengertian belajar dapat didefinisikan ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian belajar tersebut maka disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan baik dalam tingkah lakunya maupun pengetahuannya.

2.1.3 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Shiphy A Octavia (2020:71) “Hasil belajar adalah terjadinya perubahan perilaku dari hasil pembelajaran setelah menjalani proses belajar dan masukan pribadi berupa motivasi dan harapan untuk berhasil dan masukan dari lingkungan untuk mencapai tujuan belajar”. Ahmad Susanto (2017:15) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, psikomotor pengalaman belajarnya”.

Menurut Abdulrahman (Asep Jihad 2013:14) menyatakan bahwa “Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar”. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan pendapat para ahli maka disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil belajar dari suatu intraksi dan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

2.1.4 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar memiliki banyak faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Menurut Slameto (2015:54) bahwa belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang ada di luar diri siswa. Yang tergolong faktor internal ialah:

- a. Faktor psikologi atau jasmani, individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya;
- b. Faktor psikologis, sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologi yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.
- c. Faktor kelelahan, kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis)

Faktor eksternal yang berpengaruh terhadap belajar, dapat dikelompokkan menjadi 3 faktor, yang tergolong faktor eksternal ialah: faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Arief S. Sadiman dkk (2014:6) “Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar”. Menurut Gerlach dan Ely (Azhar Arsyad 2015:3) “mengatakan bahwa media bila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Menurut Briggs (Arief S. Sadiman dkk 2014:6) “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar”. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Berdasarkan pendapat para ahli maka Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

2.1.6 Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran menurut Ega Rima Wati (2016:8) “Media pembelajaran yang ditampilkan dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar”. Media pembelajaran juga dipungkir media pembelajaran juga memberikan pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat membantu keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan pesan dan isi materi pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran, hadirnya media pembelajaran mampu membawa dan membangkitkan antusiasme siswa dalam belajar. Media pembelajaran juga digunakan untuk dapat memperbaharui semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya dan media pembelajaran membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta menghidupkan proses pembelajaran.

Selain itu, media pembelajaran juga memiliki banyak fungsi diantaranya adalah:

1. Fungsi atensi merupakan fungsi inti dari media pembelajaran yaitu menarik dan mengarah perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada materi pembelajaran yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran.

2. Fungsi afektif dapat dilihat dari tingkat kenyamanan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar, gambar atau lambang yang ditampilkan melalui media pembelajaran dapat menggugah emosi dan sikap siswa misalnya, informasi atau pesan yang menyangkut masalah sosial atau ras.
3. Fungsi kognitif dapat terlihat dari tampilannya karena tampilan materi pembelajaran tersebut memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran.
4. Fungsi kompensatorik dapat dilihat dari hasil penelitian karena memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang lemah dalam membaca kemudian mengorganisasikan informasi dalam teks selanjutnya dapat mengingatkannya kembali.

2.1.7 Pengertian Media Audio

Prastowo (2011:264) menjelaskan bahwa media ajar audio adalah salah satu jenis bahan ajar noncetak yang didalamnya mengandung sistem yang menggunakan sinyal audio secara langsung yang dapat dipendengarkan oleh pendidik kepada peserta didiknya untuk membantu mereka dalam menguasai kompetensi tertentu. Sedangkan menurut R. Heinich (2012:81) media audio merupakan media yang mengutamakan indera pendengaran untuk menyampaikan informasi pembelajaran.

Media audio adalah media penyampaian pesanya yang hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan di sampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif berupa kata-kata, musik, dan efek suara (Asyhar Rayandra 2011:71).

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa media audio adalah sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan hitam), yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi pembelajaran.

2.1.8 Karakteristik Media Audio

Muhamar Ramli (2012 : 76) Media audio mempunyai karakteristik yang berhubungan dengan segala kegiatan latihan ketrampilan dalam aspek-aspek kecakapan mendengar, seperti: (1) pemusatan perhatian, (2) mengikuti pengarah, (3) digunakan untuk melatih daya analisis siswa dari apa yang mereka dengar, (4) perolehan arti dari suatu konteks, (5) memisahkan kata atau informasi yang relevan dan yang tidak relevan, (6) mengingat dan mengemukakan kembali ide atau bagian-bagian dari cerita yang mereka dengar.

Secara umum media audio mempunyai karakteristik yang berhubungan dengan kelebihan dan keterbatasannya seperti diuraikan dalam uraian berikut ini:

1. Kelebihan Media Audio

- a. Materi pembelajaran sudah tetap, terpaten, dan dapat diproduksi tetap sama.
- b. Produksi dan reproduksi sangat ekonomis, dan mudah di distribusikan.
- c. Peralatan program audio termasuk yang paling murah dibandingkan dengan media audio-visual lainnya. Dengan berbagai teknik perekam audio, bentuk-bentuk pengajaran terprogram dapat digunakan untuk pengajaran mandiri, memungkinkan setiap siswa belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing, memberikan penguatan dan pengetahuan dengan penampilan langsung.
- d. Untuk bentuk program pengajaran mandiri yang canggih, sudah ada peralatan yang dapat menyelaraskan visual dengan program audio yang terekam, dan alat yang dapat berhenti sendiri, sehingga siswa berkesempatan untuk berinteraksi dengan program untuk kemudian melanjutkan program apabila sudah siap. Perlengkapan lain yang direncanakan khusus untuk komparasi audio, yang memungkinkan siswa dapat mendengar contoh penampilan, kemudian meresponnya, dan lebih lanjut membandingkan penampilan dengan itu.
- e. Suasana dan perilaku siswa dapat dipengaruhi melalui penggunaan musik latar-belakang dan efek suara.

2. Keterbatasan Media Audio

- a. Perlu sangat berhati-hati apabila hanya audio yang digunakan, karena waktu yang lama tanpa memberikan rangsangan visual dapat membosankan dan akan mengganggu pengajaran dengan kecepatan sendiri. pita yang berputar, (selama 15 menit, akan memakan waktu siswa sebanyak itu pula, tanpa memperhatikan keterampilan siswa).
- b. Perbaikan biasanya menuntut diproduksi rekaman induk baru dan dibuatnya copy rekaman yang baru. Hal ini akan memakan waktu dan biaya yang besar.
- c. Masalah pendistribusian akan timbul bila produksi gambar diselenggarakan perangkat keras yang ada dan yang digunakan di berbagai tempat latihan. Pengembangan pelajaran harus mengetahui perlengkapan apa yang ada untuk disesuaikan dengan perangkat lunak (*software*).
- d. Pengembangan naskah audio yang baik (terutama yang akan digunakan untuk menunjang visual) dapat menyita waktu, dan membutuhkan keterampilan-keterampilan khusus.
- e. Perlu berkali-kali dalam memperkirakan kecepatan penyajian materi verbal. Seandainya bahan disajikan terlalu cepat, atau pengajaran yang rumit diberikan terlalu cepat, maka para siswa akan kehilangan jejak atau bingung. Dalam beberapa hal sebaiknya diberikan pengulangan melalui peringatan visual, misalnya dituliskan kembali dalam perlengkapan buku kerja atau ditampilkan pada gambar diam. Hal ini biasanya dapat ditentukan selama tes pengembangan (*developmental test*). Siswa dapat menemukan kesulitan dan kebingungan, bila mereka menggunakan audio dan visual diselenggarakan tetapi ternyata menyimpan dari keselarasan.

2.1.9 Langkah-Langkah Penggunaan Media Audio Dalam Pembelajaran

Dalam pembelajaran, media audio dapat digunakan dengan langkah-langkah:

1. Langkah persiapan
 - a. Persiapan dalam merencanakan, seperti berkonsultasi para ahli.
 - b. Berikan pengarahan, khusus terhadap ide-ide yang sulit bagi siswa yang akan dikemukakan dalam materi.
 - c. Perhitungkan kelompok sasaran.
 - d. Usahakan sasaran harus dalam keadaan siap.
 - e. Periksa peralatan yang akan dipergunakan.
2. Langkah Penyajian
 - a. Sajikan dalam waktu yang tepat dengan kebiasaan atau cara mendengarkan.
 - b. Atur situasi ruangan, sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pembelajaran.
 - c. Berikan semangat untuk mulai mendengarkan dan mulai konsentrasi terhadap permasalahan yang akan dihadapi.
3. Tindak Lanjut

Merupakan langkah untuk melakukan koreksi dan perbaikan secara menyuruh terhadap kegiatan, baik yang berhubungan dengan langkah persiapan maupun kegiatan yang terdapat dalam langkah penyajian

2.1.10 Pengertian Dongeng

Menurut Joko Untoro dan Tim Guru Indonesia (2018:234) “dongeng adalah bentuk cerita khayalan (fiksi) yang merupakan bentuk prosa lama”. Dongeng merupakan bentuk cerita tradisional atau cerita disampaikan secara turun temurun dari nenek moyang, dongeng berfungsi untuk menyampaikan ajaran moral “mendidik” dan juga menghibur. Dongeng menurut Huck, Hepler, dan Hickman (Ardini 2012), dongeng adalah segala bentuk narasi baik itu tertulis atau oral, yang sudah ada sejak dulu dan diceritakan secara turun-temurun.

Yari Isnael (Skripsi Titi, 2015:18)

mengemukakan bahwa dongeng adalah cerita-cerita fiksi yang diceritakan pendongeng kepada para pendengar secara lisan yang didalamnya terdapat pesan moral positif yang mendidik. Dongeng biasanya diceritakan atau dibacakan kepada anak-anak yang masih kecil, oleh orang tua, kakak, kakek, nenek, dan orang dewasa lainnya kepada anak-anak.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa dongeng adalah suatu cerita khayalan yang banyak mengandung pesan dan ajaran untuk kita lakukan di kehidupan sehari-hari. Jadi dongeng bukan hanya didengar lalu dilupakan, namun harus kita pahami pesan-pesan yang terkandung dalam dongeng.

2.1.11 Persiapan Mendongeng

Mendongeng merupakan tradisi lisan milik bangsa Indonesia sejak lama. Inti dari dongeng ialah mengajarkan nilai-nilai kebenaran melalui metafora kehidupan, karena amanat yang ingin disampaikan melalui dongeng mengandung suatu kebenaran. Menurut Nadeak (Sri Suhita dan Rahmah Puwahida 2018:104) ada tiga manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan mendongeng, yaitu :”(1) memperoleh hiburan, (2) mengajarkan kebenaran, (3) mengajarkan peniruan”.

Persiapan seorang guru (calon guru) atau pendongeng meliputi latihan keterampilan : (1) berolah vokal, (2) memilih kata, (3) menyusun kalimat, (4) berimprovisasi, (5) berkomunikasi dengan siswa atau pendengar. Banyak pendongeng menggunakan alat peraga untuk mendukung penampilannya jadi untuk itu pendongeng memburuhkan latihan, agar alat peraga yang digunakan hidup dan menyatu dengan isi dongeng.

2.1.12 Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa

Rendahnya hasil belajar siswa sebagian besar disebabkan oleh lemahnya kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Jika seorang siswa

tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, bisa jadi ia tidak dapat menikmati proses belajar yang dilakukannya.

Upaya yang harus ditempuh dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah guru harus menyiapkan media pembelajaran sebagai alat bantu utama untuk menunjang keberhasilan mengajar, serta mengembangkan metode yang dipakai dengan memanfaatkan media. Berhasilnya suatu pembelajaran sangat berpengaruh dari penggunaan media pembelajaran. Di tangan gurulah alat-alat itu bermakna untuk menambah pengetahuan, ketrampilan dan konsentrasi belajar pada anak. Di samping itu guru mempunyai peran sebagai pengajar, mendidik, melatih, dan mengevaluasi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan rasa ingin tahu yang baru, menumbuhkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran.

2.1.13 Materi Dongeng

Bebek Selalu Hidup Rukun



Gambar 2.1 dongeng bebek selalu hidup rukun

Sumber : <https://www.apologiku.com/2020/03/dongeng-fabel-bebek-selalu-hidup-rukun.html>

Bebek tidak pernah terpisah satu sama lain. Mereka pergi bersama-sama sepanjang hari dengan mengikuti satu pemimpin. Mereka terkenal sebagai makhluk yang paling rukun. Meskipun bebek sangat berisik, tidak sekalipun mereka pernah bertengkar.

Cerpelai, hewan pemangsa, melihat begitu kompaknya kaum bebek. Awalnya ia kagum, tetapi kemudian muncul niat jahat dalam hatinya.

"Aku akan mengadu domba mereka. Pasti ada bebek yang bisa dijadikan sebagai sumber masalah," gumam Cerpelai seraya menyeringai jahat.

Mulai hari itu, Cerpelai gencar mendatangi bebek yang agak terpisah dengan kawanannya. Dia mulai menghasut bebek itu untuk membenci kawanannya.

"Lihat pemimpinmu itu, dia hanya membodohi kalian agar mau mengikutinya. Pergilah dari kawanannya atau kau akan menjadi budak pemimpinmu selamanya," ujar Cerpelai yang pandai menghasut.

Namun rupanya sia-sia. Bebek itu tidak mau mendengar perkataan Cerpelai. Kemudian Cerpelai mencari bebek lain dan mengatakan hal yang sama. Akan tetapi lagi-lagi perkataan Cerpelai tidak dihiraukan. Begitu terus, hingga tak terasa sudah semua bebek ia datangi. Namun, tidak ada satu pun yang berhasil ia hasut. Cerpelai sudah sangat kelelahan karena sudah berjalan ke sana-kemari dan terlalu banyak bicara.

"Hahaha... Cerpelai... Cerpelai.... Kau tidak akan bisa membuat kaum bebek saling bertengkar, karena kami saling mempercayai satu sama lain," ucap salah satu bebek yang dihasut oleh Cerpelai. Cerpelai sangat malu. Dia tidak menyangka para bebek begitu kompak. Dia pun pergi dari permukiman bebek dan tidak pernah kembali lagi ke sana karena malu. Memang benar jika ada yang mengatakan bahwa kaum bebek adalah kawanannya yang paling rukun sedunia.

Sumber cerita: <https://www.apologiku.com/2020/03/dongeng-fabel-bebek-selalu-hidup-rukun.html>

2.2 Kerangka Berfikir

Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi introksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Hasil belajar berasal dari dua istilah kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang peroleh ketika melakukan sesuatu kegiatan. Belajar adalah kegiatan suatu proses untuk memperoleh pengetahuan menuju perubahan tingkah laku yang lebih baik melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Hasil belajar adalah sesuatu kegiatan yang dilakukan untuk merubah tingkah laku yang belum tahu menjadi lebih tahu saat melakukan proses belajar.

Rendahnya hasil belajar siswa sebagian besar disebabkan oleh lemahnya kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Konsentrasi belajar merupakan kemampuan memusatkan perhatian pada pelajaran, pemusatan perhatian tersebut tertuju pada isi bahan belajar maupun proses memperolehnya. Jika seorang siswa tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, bisa jadi ia tidak dapat menikmati proses belajar yang dilakukannya.

2.3 Defenisi Operasional

Memudahkan maksud dari penggunaan kata pada judul dalam penelitian ini, perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. pengaruh merupakan suatu reaksi yang timbul (dapat berupa tindakan atau keadaan) dari suatu perlakuan akibat dorongan untuk mengubah atau membentuk suatu keadaan kearah yang berbeda.
2. Media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi introksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

3. media audio adalah sebagai bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan hitam), yang merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga terjadi pembelajaran.
4. dongeng adalah suatu cerita khayalan yang banyak mengandung pesan dan ajaran untuk kita lakukan di kehidupan sehari-hari. Jadi dongeng bukan hanya didengar lalu dilupakan, namun harus kita pahami pesan-pesan yang terkandung dalam dongeng.
5. hasil belajar adalah suatu hasil belajar dari suatu interaksi dan perubahan perilaku dari suatu hasil belajar setelah menjalani proses belajar sehingga mencapai hasil dan tercapainya suatu tujuan belajar.

2.4 Hipotesis Penelitian

hipotesis penelitian ini adalah "Adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media audio dongeng pembelajaran bahasa Indonesia terhadap hasil belajar siswa kelas II SD tahun ajaran 2021/2022".

