

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hadroh

1. Pengertian Teori Belajar

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, penerapan berasal dari kata “nerap” yang berarti proses, cara perbuatan menerapkan atau memasang.⁹ Dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan adalah sebuah tindakan atau mempraktekkan, yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Nurdin Usman, penerapan (implementasi) adalah bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.¹⁰

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan penerapan (implementasi) adalah suatu kegiatan yang terencana, bukan hanya suatu

⁹Deni Sugono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta Pt Gramedia Pustaka Utama, 2008,h.448.

¹⁰Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*,(Jakarta: Grasindo, 2002), hal. 70

aktifitas dan dilakukan secara sungguhsungguh berdasarkan acuan norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, penerapan tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh objek berikutnya yaitu kurikulum.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, belajar berasal dari kata “ajar” yang memiliki makna secara etimologi “berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu”.Sedangkan secara terminologi, belajar menurut B.F Skinner sebagaimana yang dikutip oleh Muhibbin Syah berpendapat bahwa belajar adalah “. *aprocess of progrssive behavior adaption*”, yaitu suatu proses adaptasi (penyesuaian tingkah laku) yang berlangsung secara progresif”.Slameto menjelaskan, “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan”.¹¹

Kemudian Hamalik dalam Tutik mengemukakan bahwa belajar adalah “suatu perkembangan dari seseorang yang dinyatakan dalam cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan,belajar itu perubahan-perubahan yang

¹¹Selameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Belajar Yang Mempengaruhi*, Jakarta : Rineka Cipta,2010, h.2

psikis.¹² Selain itu, belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan intraksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.¹³

Menurut Mayer, sebagaimana yang dikutip oleh Martinis Ausubel menjelaskan bahwa: Belajar menyangkut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Pengalaman tidak hanya diartikan sebagai pengalaman fisik, tetapi juga pengalaman kognitif dan mental. Pengalaman terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya, termasuk interaksi antara siswa dengan lingkungan belajarnya di sekolah.¹⁴

Belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagaimana terbesar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar.¹⁵

¹²Tutik Rachmawati dan daryanto, *Teori Belajar dan proses Pembelajaran yang Mendidik*, (Yogyakarta:Gaya Media,2015),Cet,I, h.35

¹³Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta:Logos Wacana Ilmu,2001), Cet. III, h.67

¹⁴Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu: Untuk Meningkatkan Profesionalisme Guru*, (Bogor:Ghalia Indonesia,2014),Cet.II, h.12

¹⁵Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, (Bandung: Alfabet,2013) h.85

Dalam sebuah hadist tentang keutamaan ilmu pengetahuan dalam Islam, Rasulullah SAW bersabda:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya:

*“Menuntut ilmu itu wajib atas setiap muslim.” (HR. Ibnu Majah no. 224)”*¹⁶

Jadi dalam Hadist tersebut dijelaskan bahwa setiap muslim diwajibkan untuk belajar atau menuntut Ilmu. Adapun ayat Al-Qur'an yang menjelaskan tentang keutamaan belajar yaitu dalam Al-Qur'an Al-Mujadalah Ayat 11 :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya :

“Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: 'Berlapang-lapanglah dalam majelis', lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila

¹⁶Amelia Putri, *Menuntut Ilmu Dalam Islam*, popmama.com, <https://www.popmama.com/big-kid/6-9-years-old/amelia-putri/hadis-menuntut-ilmu-dalam-islam-yang-perlu-diketahui-anak/1>

dikatakan: 'Berdirilah kamu', berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan,"(QS. Al-Mujadalah [58]: 11).¹⁷

Dan adapun ayat lain yang menjelaskan tentang menuntut Ilmu lainnya yaitu Al-Qur'an Shad Ayat 29 :

كِتَابٌ أَنْزَلْنَاهُ إِلَيْكَ مُبَارَكٌ لِيَدَّبَّرُوا آيَاتِهِ وَلِيَتَذَكَّرَ أُولُو
الْأَلْبَابِ

Artinya :

"Ini adalah sebuah kitab yang Kami turunkan kepadamu penuh dengan berkah supaya mereka memperhatikan ayat-ayatnya dan supaya mendapat pelajaran orang-orang yang mempunyai pikiran,"(QS. Shad [38]: 29).¹⁸

Dari kesimpulan yang bisa diambil dari penjelasan di atas, bahwa belajar adalah proses perubahan yang menetap dari tingkah laku individu sebagai hasil pengalaman, ilmu pengetahuan, dan interaksi dengan lingkungan. Setelah memahami pengertian belajar, teori belajar dapat diartikan sebagai konsep-konsep dan prinsip-prinsip belajar yang bersifat teoritis dan telah teruji kebenarannya

¹⁷Al-Qur'an dan Terjemahannya Departemen Agama RI Al-Himah,(Bandung: Diponegoro,2010), Q.S Al-Mujadalah 58 : 11

¹⁸Al-Qur'an dan Terjemahannya Departemen Agama RI Al-Himah,(Bandung: Diponegoro,2010), Q.S Shad 38 : 29

melalui eksperimen. Teori belajar itu berasal dari teori psikologi dan terutama menyangkut masalah situasi belajar. Sebagai salah satu cabang ilmu deskriptif, maka teori belajar berfungsi menjelaskan apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar berfungsi menjelaskan apa, mengapa, dan bagaimana proses belajar terjadi pada si belajar.

2. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa)

Faktor yang berasal dalam diri siswa, yaitu:

a) Aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah)

Kondisi umum jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensial siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, apalagi jika disertai pusing misalnya, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (*kognitif*) sehingga materi yang dipelajarinya kurang atau tidak berbekas.

b) Aspek psikologis (yang bersifat rohaniah)

Banyak faktor yang mempengaruhi aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas

dan kuantitas perolehan pembelajaran adalah tingkat kecerdasan atau intelegasi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa) Faktor eksternal siswa terdapat dua macam, yaitu:

a) Lingkungan sosial Lingkungan sosial sekolah seperti guru, para staf administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Selain itu yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah masyarakat dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkampungan siswa tersebut. Dan lingkungan yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

b) Lingkungan nonsosial Faktor yang termasuk lingkungan nonsosial ialah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

B. Media Video

1. Pengertian Media Video

Media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata medium. Secara harfiah, media berarti perantara, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Beberapa hal yang termasuk ke dalam media adalah film, televisi, diagram, media cetak (*printed materials*), komputer, instruktur, dan lain sebagainya.¹⁹

Menurut Arif S. Sadiman, “kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan”.²⁰

Sedangkan menurut *Assosiation for Education and Communication Technology* (EACT di Amerika membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Sedangkan *National Education Assosiation* (NEA) mengatakan bahwa media adalah bentuk-

¹⁹Diana Indriani, *Ragam alat Bantu Media Pengajaran*,(Jogjakarta: DIVA Press,2011).

Cet.I h. 11

²⁰Arif S Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*,(Jakarta:PT.Rajawali Pers,2010) h.5

bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

2. Pemanfaatan Pembuatan Video

Pemanfaatan video dalam proses pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal berikut:

1. Pemakaian video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberikan rangsangan berupa gerak yang serasi. Umpannya, pengamatan terhadap kecepatan relatif suatu objek atau benda yang bergerak, penyimpangan dalam gerak interaksi antara objek dan benda. Mengajarkan pengenalan makna sebuah konsep serta mengajarkan aturan-aturan dan nilai.
2. Pemakaian video untuk tujuan psikomotorik dapat digunakan untuk memperlihatkan contoh keterampilan gerak. Melalui media ini, siswa

dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencoba keterampilan yang menyangkut gerakan tadi.

3. Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek, video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi seseorang.

Adapun kelebihan dan keterbatasan dalam Pembuatan video adalah sebagai berikut:

1. Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu.
2. Video dapat diulang bila perlu untuk menambah kejelasan.
3. Pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat.
4. Mengembangkan imajinasi siswa.
5. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistik.
6. Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang.
7. Sangat baik menjelaskan suatu proses dan keterampilan; mampu menunjukkan rangsangan yang sesuai dengan tujuan dan respon yang diharapkan dari siswa.
8. Semua siswa dapat belajar dari video, baik yang pandai maupun yang kurang.
9. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.

10. Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk di evaluasi

C. Film Animasi Nusa dan Rara

1. Pengertian Film Animasi

Animasi diambil dari bahasa latin, “anima” yang artinya jiwa, hidup, nyawa, dan semangat. Animasi adalah gambar 2 dimensi yang seolah-olah bergerak, karena kemampuan otak untuk selalu menyimpan/mengingat gambar sebelumnya.²¹

Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang countine atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup. animasi dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi.²² Animasi dapat disimpulkan dari pengertian-pengertian yang sudah dijelaskan bahwa, animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam

²¹ The Making of Animation, 2004.

²² Maestri & Adindha, 2006).

gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata.

2. Penjelasan Film Animasi Nusa dan Rara

Pengertian Film Animasi film merupakan serangkaian gambar dari objek yang kemudian bergerak menghasilkan peristiwa. Film digunakan untuk media komunikasi, hiburan serta pendidikan. Dalam dunia pendidikan terlebih dahulu khusus dunia pendidikan anak usia dini film dapat membantu pembelajaran anak. Dengan 34 unsur musik serta warna yang membantu memudahkan anak dalam prosesnya.²³

Menurut Ade Ratna dan Yaswinda film menyatukan dua jenis alat indra dalam waktu yang bersamaan. Menurut wahono, film membantu pembelajaran melalui apa yang dipandang oleh mata dan terdengar melalui telinga sehingga lebih cepat dan lebih mudah untuk di ingat anak dari pada kegiatan membaca atau mendengar saja. Hal ini tentu lebih efektif bagi anak hal ini sejalan dengan pendapat sayekti yang menyatakan bahwa film

²³ Ade Ratna Sari Hutasuhut dan Yaswinda, "Analisis Pengaruh Film Nussa Dan Rara Terhadap Empati Anak Usia Dini di Kota Padang" Jurnal Pendidikan Tambusai: Vol IV, No. 2, Tahun 2020, h. 1240

merupakan media yang efektif untuk dipergunakan dalam menyampaikan pendidikan kepada anak.²⁴

Menurut Harisson dan Hummel film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam materi ajar. Film animasi merupakan hasil pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Menurut Hegarty Film animasi mampu menyediakan tampilan-tampilan visual yang lebih kuat dalam upaya meningkatkan kualitas proses belajar dan hasil belajar.

Menurut Limarga pembelajaran dengan menggunakan film animasi bagi anak lebih menarik, karena melalui tayangan anak mengamati secara langsung, melakukan dan meniru

3. Kelebihan dan Kekurangan Film Animasi Nussa dan Rara

Menurut Airani Demillah pemanfaatan film dalam pendidikan sebagian didasari oleh pertimbangan bahwa film memiliki kemampuan untuk menarik perhatian orang lain dan sebagian

²⁴ Octavian Maning Sayekti, "Film Animasi Nussa dan Rara "Baik Itu Mudah" Sebagai Sarana Penanaman Karakter Pada Anak Usia Dini" Jurnal Pendidikan Anak: Vol VIII, No. 2, Tahun 2019, h. 166

didasari oleh alasan bahwa film memiliki kemampuan mengantar pesan secara unik.²⁵

Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara sehingga memberi daya tarik tersendiri. Media ini mampu menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit serta mengajarkan keterampilan. Salah satu keterampilan yang dapat dipelajari adalah keterampilan berbicara. Proses yang dilalui anak ketika berbicara adalah melihat dengan mata dan mendengar dengan telinga. Setelah konsep dan kosa kata anak cukup maka anak akan lebih leluasa mempraktekkan hal yang dilihat dan didengar anak. Hal inilah yang membuat video animasi Nussa dan Rara memberikan contoh dan memberikan pelajaran yang baik bagi anak. Nelson mengatakan “normal human language is definitionally aural and oral and the skills involved in hearing”²⁶

Pendapat tersebut mendorong pentingnya mendengar dan melihat bagi anak usia dini dalam perkembangannya akan berpengaruh terhadap

²⁵ Airani Demillah, Peran Film Nussa Dan Rara Dalam meningkatkan Pemahaman Tentang Ajaran Agama Islam Pada Pelajar SD, Jurnal Interaksi Volume 3 Nomor 2 2019, h. 107

²⁶ Katherine Nelson, Ph. D, “First steps in Language Acquisition”, page. 563

keterampilan anak. Maka dari itu penggunaan film animasi Nussa dan Rara terhadap keterampilan berbicara diharapkan memiliki efek yang baik bagi anak. Keterampilan berbicara memerlukan kosa kata yang diperoleh dari mendengar dan melihat dari proses pembelajaran sertapenguasaan akan susunan kata dalam berbicara.

Hal ini sejalan dengan teori dalam jurnal *Dimensionality Of Language* yang menyatakan bahwa “children ability measured by vocabulary, grammar, and discourse” Seperti yang dikatakan oleh dkk di dalam jurnal aljabar strategi belajar harus disesuaikan dengan objek belajar yang di fokuskan. “The strategy must be adjusted to the learning objectives that have been determined” Penggunaan media bergambar dapat mengembangkan kemampuan dasar anak dalam semua aspek bahasa, khususnya pada aspek perkembangan bicara anak, misalnya dengan cara guru merangsang komentar anak tentang isi gambar atau cerita bergambar, selain itu juga ada kegiatan berdiskusi dan menceritakan kembali cerita bergambar sehingga dapat mengasah perkembangan bahasa anak khususnya dalam berbicara.²⁷

²⁷ Abdul Aziz Abdul Majid, *Mendidik Dengan Cerita* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012) h. 6

Berdasarkan paparan teori diatas maka penulsi menyimpulkan bahwa film animasi Nussa dan Rara memiliki kelebihan dari berbagai aspek perkembangan anak. Aspek berbbicara menjadi aspek yang ditujukan bagi anak. Dalam pemilihan kosa kata yang baik, sopan serta santun dan fil ini lebih mencirikan sebagai seorang moslem dengan perbendahaaan kata islami. Kata yang baik sering didengar anak akan mampu mengantarkan anak terampil berbicara yang baik bagi anak.

D. Penelitian Yang Relevan

Kajian pustaka penting dilakukan untuk mengetahui dimana perbedaan penelitian ini diantara penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan mendasarkan pada literatur yang berkaitan, namun di sini objek dan tempat penelitian yang membedakan.

Di antara literatur-literatur yang memiliki hubungan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Karmila, 2014 dengan judul *Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Pada Konsep Struktur Tumbuhan dan Fungsinya(Penelitian Tindakan Kelas di MI Miftahul Huda Tabet Jakarta Selatan).*²⁸

²⁸Karmilah, *Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Pada Konsep Struktur Tumbuhan*

berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar IPA melalui penerapan model pembelajaran pendekatan konstruktivisme mengalami peningkatan yang signifikan dan memberi kontribusi yang besar dalam meningkatkan hasil belajar IPA siswa kelas IV MI Mifthul Huda.

2. Skripsi Lisnawati, 2010, dengan judul *Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Virus (Kuasi Eksperimen di MAN 2 Kota Bogor)*. Menyimpulkan bahwa pendekatan konstruktivisme berpengaruh terhadap hasil belajar biologi siswa dengan teknik mind mapping. Hal ini ditunjukkan oleh uji-t diperoleh hasil thitung sebesar 7,49 dan ttabel pada taraf signifikan 5% sebesar 2,00, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Adapun jumlah siswa yang mengikuti kelas eksperimen yang menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan teknik mind mapping 33 siswa, dan sampel yang kedua berjumlah 37 siswa untuk kelas kontrol dengan menggunakan pendekatan konstruktivisme dengan diskusi.²⁹

dan Fungsinya (Penelitian Tindakan Kelas di MI Miftahul Huda Tabet Jakarta Selatan). (Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah, 2014)

²⁹Lisnawati, *Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme dengan Teknik mind mapping Terhadap Hasil Belajar siswa biologi pada konsep Virus, Kuasi*

3. Jurnal M Dedy Setiawan, 2021, dengan judul *Penerepan Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika di STMIK STIKOM Indonsia*. Dalam jurnal tersebut menyimpulkan terdapat perbedaaan rata-rata hasil belajar matematika melalui penerapan media pembelajaran daring berbantuan video animasi 2D pada mata kuliah mataematika dengan nilai t hitung sebesar 2,156 yang ternyata signifikan. Berdasarkan hasil analisis statistik ini, media pembelajaran daring berbantuan animasi 2D berpengaruh terhadap hasil belajar matematika.³⁰
4. Jurnal Lise Asnur, 2018, dengan judul *Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga*. Dalam jurnal tersebut menyimpulkan perolehan hasil postes mahasiswa untuk kelompok eksperimen dalam media video terbukti lebih baik dari belajara konvensional dengan peroleh rata-rata sebesar 61,58.³¹

Eksperimen di MAN 2 Kota Bogor,(Jakarta:UIN Syarif Hidayatulah Jakarta,2010)

³⁰Dedy Setiawan, *Penerepan Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika*, Jurnal Pembelajaran, Vol.5 No.3 (2021)

³¹ Asnur, Lise and Ambiyar, Ambiyar, *Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video pada Mata Kuliah Tata Boga*, Jurnal Mimbar Ilmu,(2018)

Tabel 2.1
Persamaan dan perbedaan penelitian terdahulu

No .	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Karmila	Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Pada Konsep Struktur Tumbuhan dan Fungsinya(Penelitian Tindakan Kelas di MI Miftahul Huda Tabet Jakarta Selatan)	Persamaan salah satu penelitian ini membahas tentang penerapan konstruktiv untuk hasil belajar.	Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif sedangkan penelitiannya menggunakan kuantitatif.
2.	Lisnawati	Pengaruh Pendekatan Konstruktivisme Dengan Teknik Mind Mapping Terhadap Hasil	Persamaan salah satu penelitian ini membahas tentang	Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian

		Belajar Biologi Siswa Pada Konsep Virus (Kuasi Eksperimen di MAN 2 Kota Bogor)	konstruktivit as belajar	kualitatif sedangkan penelitiann ya menggunak an kuantitatif.
3.	M. Dedy Setiawa n	Penerepan Media Pembelajaran Daring Berbantuan Video Animasi 2D pada Mata Kuliah Matematika di STMIK STIKOM Indonsia	Persamaan salah satu penelitian ini membahas tentang penerapan media berbantuan video.	Penelitiann ya menggunak an animasi 2D dan melakukan penelitian di STMIK STIKOM indonesia
4.	Lise Asnur	Penerapan Pembelajaran Menggunakan Media Video Pada Mata Kuliah Tata Boga.	Persamaan salah satu penelitian ini membahas tentang media video.	Penelitiann ya dilakukan di Mata kuliah jurusan Tata Boga.

E. Kerangka Berpikir

Berdasarkan konsep dan Teori yang telah dipaparkan pada halaman sebelumnya, dalam penelitian ini adapun kerangka berpikir tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

