

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA  
KOMUNIKASI PADA PROGRAM PULAU INSPIRASI  
SAHABAT HINTERLAND TERHADAP MINAT  
BELAJAR SISWA SDN 014 AIR RAJA  
KECAMATAN GALANG**

**SKRIPSI**



**Oleh : Meri Andini**

**151110016**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM  
2019**

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA  
KOMUNIKASI PADA PROGRAM PULAU  
INSPIRASI SAHABAT HINTERLAND TERHADAP  
MINAT BELAJAR SISWA SDN 014 AIR RAJA  
KECAMATAN GALANG**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu  
syarat memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh:**

**Meri Andini**

**NPM : 151110016**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL & HUMANIORA  
UNIVERSITAS PUTERA BATAM**

**2019**



## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam atau maupun diperguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi.

Batam, 08 Agustus 2019



**Meri Andini**  
151110016

**DAMPAK PENGGUNAAN MEDIA KOMUNIKASI PADA  
PROGRAM PULAU INSPIRASI SAHABAT HINTERLAND  
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN 014 AIR RAJA  
KECAMATAN GALANG**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat  
memperoleh gelar Sarjana

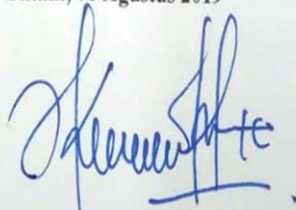
Oleh

Meri Andini

151110016

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal  
seperti tertera di bawah ini

Batam, 08 Agustus 2019



**Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si  
Pembimbing**

## ABSTRAK

Penelitian ini membahas tentang “Dampak penggunaan media komunikasi Pulau inspirasi sahabat hinterland terhadap minat belajar siswa SDN 014 Air Raja kecamatan Galang”. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menguji dampak penggunaan media komunikasi terhadap minat belajar. Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat bagi peneliti untuk menambah pengetahuan serta sebagai dasar penelitian selanjutnya. Teknik pengambilan sampel menggunakan Total Sampling atau yang sering disebut *Complete Enumeration*. Dengan responden merupakan siswa SDN 014 Air Raja dengan rentang usia 6 sampai 12 tahun, dan menempuh pendidikan di SDN 014 Air Raja. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan kuesioner. Berdasarkan pengujian atas instrumen dapat dinyatakan bahwa semua butir pertanyaan yang digunakan valid ( $r$  hitung  $> 0.244$ .) dan reliable ( $Alpha > 0,6$ ). Hasil uji  $t$  menunjukkan, media komunikasi presentasi gambar profesi (visual) memiliki  $t$  hitung sebesar ( $7.260 > 1.671$ ) dan sig.  $0.000 < 0.05$ , media komunikasi video profesi ( $28.265 > 1.671$ ) dan sig.  $0.000 < 0.05$ , dan dongeng profesi ( $2,058 > 1.671$ ) dan sig.  $0.000 < 0.05$ . dengan begitu dari ketiga media yang digunakan dalam program pulau inspirasi yang memiliki dampak terkuat dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah video profesi dengan nilai  $t$  table 28,265.

Kata kunci : Media komunikasi, Media Pembelajaran, Minat Belajar

## ABSTRACT

*This research discusses "the impact of the use of the communication media of the island inspirational friend hinterland against the interest of student learning SDN 014 Air King Galang sub district". This research was conducted with the aim to test the impact of the use of communication media against the interest in learning. This research is expected to have benefits for the researcher to gain knowledge as well as basic research. Sampling technique using Total Sampling or often called a Complete Enumeration. With respondents was the student of the King with Water SDN 014 age range 6 to 12 years old, and was educated at the King's Water 014 SDN. Data collection techniques used in this research is with the questionnaire. Based on the above test instrument can be stated that all the grain question used invalid ( $r$  count  $> 0.244$ .) and reliable ( $\text{Alpha} > 0.6$ ). The results of the analysis showed a regression coefficient is positive of 1,147 or 11.47%. Test results showed  $t$ ,  $t$  count (43.840)  $>$   $t$  table (1.671) with a value of 0.000 significance  $<$  0.05. Communication media can be summed up the island inspirational friend hinterland and significantly to positively impact student learning interest SDN 014 Air King Galang sub district.*

*Keywords: Media of communications, Media Learning, interest in Learning*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Putera Batam.

Dalam penulisan skripsi ini, tidak sedikit penulis menghadapi kesulitan serta hambatan, baik teknis maupun non teknis. Namun atas izin Allah SWT, juga berkat usaha, doa, semangat, bantuan, bimbingan serta dukungan yang penulis terima baik secara langsung maupun tidak langsung dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI sebagai Rektor Universitas Putera Batam
2. Ibu Ageng Rara Cindoswari, S.P., M.Si sebagai Ketua Program Studi sekaligus sebagai pembimbing skripsi yang sangat luar biasa membantu saya dalam banyak hal.
3. Kedua orang tua saya Bapak Umar dan Ibu Helmiyati yang senantiasa mendukung, memotivasi dan mendidik saya selama ini. Love them more Than I love my self.
4. Kedua Adik saya yang selalu mengirimkan pesan romantis disetiap kegetiran pada hari-hari perjuangan saya, M. Risky Ramadhan calon sarjana TI serta wirausahawan muda dan Amutri Neza Rahma Yanti calon Apoteker berpengaruh masa depan.
5. Patli Khailani, thankyu for everything. “kalau mau jadi orang yang luar biasa maka cobaanya akan luar biasa pula” thanks for motto yang sampai sekarang masih ku pegang. Sengaja aku sisakan satu nomor buatmu wkwk.
6. Bunga febrianti, Ahmad Fauzan, Amelia, vivi kurniati, firman Alhadi, Lucky, om toha dan peri hidayat. Thanks for supportnya.
7. Rekan – rekan Mahasiswa Ilmu Komunikasi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, terimakasih untuk kebersamaan yang sangat berarti dalam hidup saya.

Atas segala bantuan dari seluruh pihak yang terkait dalam pelaksanaan penelitian ini, semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 8 Agustus 2019  
Meri Andini

151110016



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR RUMUS .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	10
1.3. Rumusan Masalah .....	10
1.4. Rumusan Masalah .....	11
1.5. Tujuan Penelitian .....	11
1.6. Manfaat Penelitian .....	11
1.5.1. Manfaat Teoritis .....	11
1.5.2. Manfaat Praktis .....	11

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1. Komunikasi .....	13
2.1.1. Pengertian Komunikasi .....	13
2.1.2. Prinsip Komunikasi .....	14
2.1.3. Unsur Komunikasi .....	15
2.2. Media Komunikasi .....	16
2.3. Minat Belajar .....	19
2.3. Komunitas Sosial .....	20
2.3.1. Komunitas Berdasarkan Hobi .....	20
2.3.2. Komunitas Berdasarkan Wilayah/Geografi .....	21
2.3.3. Komunitas Berdasarkan Pada Komunitas .....	21
2.3.4. Komunitas Subkultur .....	21
2.3.5. Contoh Komunitas Sosial .....	21

2.4.	Penelitian Terdahulu .....	23
2.5.	Kerangka Konseptual .....	39
2.6.	Hipotesis.....	40

### **BAB III METODE PENELITIAN**

3.1.	Jenis Penelitian.....	41
3.2.	Variable Operasional Penelitian.....	41
3.2.1.	Variabel Independent .....	42
3.2.2.	Variabel Dependent.....	45
3.3.	Populasi dan Sample .....	47
3.3.1.	Populasi .....	47
3.3.2.	Sampel .....	47
3.4.	Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.4.1.	Data Primer .....	48
3.4.2.	Kuesioner .....	48
3.4.3.	Data Sekunder .....	50
3.5.	Teknik Analisis Data.....	50
3.6.	Uji Kualitas Data.....	51
3.6.1.	Uji Validitas .....	51
3.6.2.	Uji Reliabilitas .....	53
3.7.	Uji Asumsi Klasik.....	55
3.7.1.	Uji Normalitas.....	56
3.7.2.	Uji Autokorelasi .....	56
3.7.3.	Uji Heteroskedastisitas.....	57
3.7.4.	Uji Homogenitas .....	58
3.8.	Uji Hipotesis .....	58
3.8.1.	Uji Regresi Linier Sederhana .....	58
3.8.2.	Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	59
3.8.3.	Uji T (Parsial).....	60
3.9.	Waktu Penelitian .....	61

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1.	Hasil Penelitian .....	62
------	------------------------	----

4.1.1. Profil Komunitas, Sekolah dan Pulau Air Raja.....	62
4.1.1.1 Profil Pulau Air Raja.....	63
4.1.1.2 Profil Sekolah SDN 014 Pulau Pulau Air raja .....	65
4.1.2. Uji Homogenitas .....	69
4.1.3. Uji Heterogenitas .....	70
4.1.4. Uji Autokorelasi.....	71
4.2. Pembahasan.....	72
4.2.1 Dampak Media Komunikasi terhadap Minat Belajar Siswa.....	72

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Simpulan .....	88
5.2. Saran.....	90

DAFTAR PUSTAKA .....	91
----------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Prinsip Komunikasi dalam model .....	14
Gambar 2 2 Unsur-unsur Komunikasi .....	15
Gambar 2 3 Kerucut Pengalaman .....	17
Gambar 2 4 Kerangka Konseptual .....	39

## DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu .....	23
Tabel 3 1 Variabel Independen (X) .....	43
Tabel 3 2 Nilai Variabel Independen (X).....	44
Tabel 3 3 Variabel dependen (Y).....	46
Tabel 3 4 Nilai Variabel dependen (Y).....	47
Tabel 3 5 Tabel Penilaian.....	49
Tabel 3 6 Hasil Uji Validitas.....	52
Tabel 3 7 Hasil Uji Reliabilitas.....	54
Tabel 3 8 tabel Durbin-Watson.....	57
Tabel 3 9 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	61
Tabel 4. 1 Kegiatan Komunitas Sahabat Hinterland.....	63
Tabel 4. 2 Faktor-faktor .....	66
Tabel 4. 3 Hasil uji normalitas .....	69
Tabel 4. 4 Hasil uji homogenitas.....	70
Tabel 4. 5 Hasil uji heterogenitas.....	70
Tabel 4. 6 Hasil uji autokorelasi .....	71
Tabel 4. 7 Tabel Dampak Presentasi Gambar Profesi terhadap minat belajar.....	72
Tabel 4. 8 Tabel Dampak Media Video Profesi Profesi terhadap minat belajar...	74
Tabel 4. 9 Tabel Dampak Media Dongeng Profesi terhadap minat belajar .....	75
Tabel 4. 10 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) .....	77
Tabel 4. 11 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pengelihatan Terhadap Ketertarikan	78
Tabel 4. 12 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pengelihatan Terhadap Perhatian....	78
Tabel 4. 13 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pengelihatan Terhadap Keterlibatan	79
Tabel 4. 14 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pendengaran Terhadap Ketertarikan	80
Tabel 4. 15 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pendengaran Terhadap Perhatian....	81
Tabel 4. 16 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Pendengaran Terhadap Keterlibatan	81
Tabel 4. 17 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Perasaan Terhadap Ketertarikan .....	82
Tabel 4. 18 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Perasaan Terhadap Perhatian .....	83
Tabel 4. 19 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ ) Perasaan Terhadap Perhatian .....	84
Tabel 4. 20 Uji T Presentasi Gambar Profesi terhadap minat belajar siswa .....	85
Tabel 4. 21 Uji T Media Video Profesi terhadap minat belajar siswa .....	85
Tabel 4. 22 Uji T Media Dongeng Profesi terhadap minat belajar siswa .....	86
Tabel 4. 23 Tabel Hasil Penelitian .....	86

## DAFTAR RUMUS

Rumus 3.1 pearson product moment.....	52
Rumus 3.2 Alpha chronbach.....	54

## **DAFTAR LAMPIRAN**

LAMPIRAN Data Pendukung Penelitian .....	93
LAMPIRAN Dokumentasi Penelitian .....	111

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pemerataan pendidikan dalam arti pemerataan kesempatan untuk memperoleh pendidikan telah lama menjadi masalah yang mendapat perhatian, terutama di negara-negara sedang berkembang. Hal ini tidak terlepas dari makin tumbuhnya kesadaran bahwa pendidikan mempunyai peran penting dalam pembangunan bangsa, seiring juga dengan berkembangnya demokratisasi pendidikan dengan semboyan semua orang berhak mendapatkan pendidikan. Pemerataan pendidikan mencakup dua aspek penting yaitu *equality dan equity*.

Menurut Eka persamaan mengandung arti persamaan kesempatan untuk memperoleh pendidikan, sedangkan *equity* bermakna keadilan dalam memperoleh kesempatan pendidikan yang sama diantara berbagai kelompok dalam masyarakat. Akses terhadap pendidikan yang merata berarti semua penduduk usia sekolah telah memperoleh kesempatan pendidikan, sementara itu akses terhadap pendidikan telah adil jika antar kelompok bisa menikmati pendidikan secara sama. (Nasution, 2017:97)

Pendidikan merupakan pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran,



pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Semua orang berhak memperoleh pendidikan. Salah satu fungsi pendidikan yaitu mempersiapkan anggota masyarakat untuk mencari nafkah. Jika orang yang tidak mempunyai pendidikan atau belum pernah mengenyam bangku pendidikan akan sulit untuk mendapatkan pekerjaan, hal itu juga yang menyebabkan banyak terjadinya pengangguran di Indonesia.

Ada beberapa faktor yang menyebabkan mirisnya kondisi pendidikan di Indonesia, yaitu kurangnya kesadaran bagi masyarakat di daerah pedalaman akan hal pendidikan. (Nasution, 2017:108) Masih banyak sekolah ataupun sistem pendidikan di daerah-daerah pedalaman Indonesia yang belum dilihat oleh pemerintah. Seakan-akan Pemerintah hanya memfokuskan pendidikan di kota-kota besar di Indonesia. Miris, jika kita semua mengetahui bagaimana kondisi pendidikan di Indonesia ini khususnya di daerah pedalaman yang jauh dari ibu kota. Jika dilihat dari berbagai media online ataupun televisi yang memberitakan tentang kondisi pendidikan atau keadaan sekolah yang tak layak pakai, bangunan yang sudah mulai tua ataupun sudah hancur, dan masih banyak lagi. Sekolah yang tak layak pakai akan sangat membahayakan murid ataupun guru yang berada didalam gedung itu. Membuat siswa ataupun guru merasa tidak nyaman untuk melakukan proses pembelajaran.

Menurut Badan Statistik Kepulauan Riau pada tahun 2013 menyatakan bahwa Jumlah penduduk Kepri pada tahun 2012 mencapai 1.847.478 jiwa, yang

terdiri dari 945.700 laki-laki dan 901.778 perempuan, di mana rata-rata kepadatan penduduk di Kepri berkisar 174 orang per kilometer persegi. Angka yang tergolong relatif tidak terlalu padat. Dari jumlah tersebut, lebih dari setengahnya berada di Kota Batam. Kepulauan Riau merupakan suatu provinsi yang terdiri dari 1795 pulau, 5 kabupaten dan 2 kota. Data badan pusat statistik provinsi kepulauan riau (BPS, 2012) Jumlah pulau di provinsi Kepulauan Riau 1.795 buah pulau, 5 kabupaten dan 2 kota, dimana 304 pulau sudah berpenghuni dan 1.401 pulau belum berpenghuni.

Gambar 1 1 Jumlah Pulau Provinsi Kepri



Pulau-pulau tersebut sebagian berpenghuni dan membangun peradaban modern sedangkan yang lainnya belum tersentuh oleh modernisasi dan masih menganut paham tradisional yang sudah diwariskan secara turun-menurun. Modernisasi dapat mempengaruhi banyak hal seperti ekonomi, sosial dan lain sebagainya. Modernisasi dalam artian perubahan sosial yang direncanakan

(Soekanto, 2012) masih belum banyak menyentuh pulau-pulau di Indonesia terlebih lagi pulau terluar Indonesia atau yang sering disebut dengan *hinterland*. Modernisasi juga mempengaruhi sektor komunikasi, pada mulanya komunikasi hanya berupa komunikasi sederhana yaitu penyampaian pesan dari komunikator pada komunikan, pada zaman sebelum adanya teknologi komunikasi yang modern masyarakat menggunakan media yang belum efektif seperti mengirim berita melalui merpati atau penyebaran berita dari mulut ke mulut. Seiring dengan berjalannya waktu dan adanya modernisasi maka dikenal berbagai macam media komunikasi pembelajaran menurut Leshin dkk dikutip dalam Arsyad (2017) terdapat 5 kelompok media pembelajaran yaitu media berbasis manusia (instruktur, guru, dongeng), media berbasis cetak (buku, lembar lepas), media berbasis visual (gambar, slide), media berbasis audio-visual (Video, film) dan media berbasis komputer (video interaktif).

Badusah, dkk (2000) menyatakan bahwa media adalah suatu kaedah atau perantara berkomunikasi yang berhubungan antara satu sama lain seperti menggunakan kabar, berita dan gambar untuk menyebarkan maklumat dan pandangan. Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, ia merupakan perantaraan yang menghubungkan maklumat dan tujuan pengajaran guru dengan penerima yaitu pelajar yang akan memproses perantaraan itu, dan jika sesuai dapat diterima oleh pelajar dengan berkesan. Berikut ini bentuk – bentuk media komunikasi :

a) Media Cetak

Beragam jenis media komunikasi yang bisa dilakukan melalui sebuah proses percetakan serta bisa dipakai sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan.

Contoh : buku, surat kabar, majalah, serta brosur.

b) Media visual atau media pandang

Penerimaan pesan yang tersampaikan melalui panca indera dan dapat dilihat.

Contoh : gambar dan Foto.

c) Media audio

Penerimaan pesan yang tersampaikan dengan melalui indera pendengaran. Contoh:

Radio dan Tape recorder.

d) Media Audio visual aid (AVA)

Media komunikasi yang bisa dilihat serta juga bisa didengar, agar mendapatkan informasi secara bersamaan. Contoh : televisi. Media tersebut digunakan sebagai alat bantu tenaga pengajar dalam proses belajar dan mengajar.

Pulau Air Raja merupakan Pulau yang berada di daerah Kepulauan Riau. Pulau tersebut masih masuk dalam kecamatan Galang dan berbatasan dengan Singapura ini belum dapat dikatakan modern, Pulau yang dapat ditempuh 45 menit melalui Jalur Laut ini telah memiliki setidaknya 3 sekolah dengan jenjang yang berbeda yaitu, SDN 014 Air Raja, SMPN 15 dan SMAN 6 dengan jumlah kepala keluarga sekitar 200 kepala keluarga. Namun, pada penelitian ini akan berfokus pada SDN 014 Air Raja yang setelah diobservasi kurang mendapatkan perhatian

dari pemerintah setempat, SDN 014 Air Raja dapat ditempuh dengan 45 menit berjalan kaki dari dermaga pemberhentian pompong (kapal motor kecil).

SDN 014 Air Raja dinilai dari infrastrukturnya memang belum layak dikatakan memadai dikarenakan beberapa dari infrastruktur mengalami kerusakan sebagai contoh atap sekolah yang rusak dan panel surya yang tidak dapat lagi berfungsi sebagaimana mestinya, sehingga tidak dapat mengaliri listrik untuk aktivitas belajar dan mengajar, juga terdapat sebuah komputer dikantor tenaga pengajar, namun tidak dapat digunakan untuk belajar mengajar dikarenakan tidak adanya aliran listrik, Namun dengan kekurangan seperti itu tenaga pengajar tetap memberi pembelajaran dengan baik kepada para siswa-siswi, akan tetapi tenaga pengajar diduga belum dapat melibatkan berbagai jenis media dalam setiap aktivitas belajar dan mengajar, sehingga belum menimbulkan sistem pembelajaran yang lebih efektif dari sistem pembelajaran konvensional. Dalam jurnal Hanifah, Nurlaila yang berjudul Pengaruh Persepsi Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa SMA Muhammadiyah I Simo Kabupaten Boyolali Tahun 2010 menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang sangat signifikan penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Sedangkan dalam jurnal Reda (2013) yang berjudul Pengaruh Kombinasi Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Teknologi Pembelajaran Akuntansi, menyatakan bahwa kombinasi media pembelajaran yang beragam berpengaruh pada minat belajar siswa. Sehingga hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pengajar sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan

menentukan media pembelajaran yang akan digunakan sehingga dapat meningkatkan efektivitas dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Pada kasus pulau Air Raja tenaga pengajar juga diduga hanya memberikan pelajaran akademik umum seperti Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial sehingga siswa-siswi tidak banyak mengetahui apa yang akan mereka raih setelah mereka melepas masa sekolahnya, sedangkan pola pikir anak sangat mudah dibentuk dari mereka masih dini, pendidikan informal siswa diluar akademik sama pentingnya dengan pendidikan akademik, sebagai contoh membentuk kepribadian dari peniruan hingga penggambaran cita-cita, hanya sebagian kecil anak yang mengetahui profesi yang akan ditekuni untuk masa depannya, dan mereka hanya mengetahui beberapa profesi seperti nelayan dan STP (Sekolah Tinggi Perikanan), dikarenakan ada 2 orang siswa tamatan SMAN 6 Air Raja yang mendapatkan beasiswa untuk memasuki sekolah tersebut. Sehingga sebagian besar dari siswa tidak memiliki minat yang tinggi pada belajar karena berfikir setelah persekolahan usai maka siswa akan bekerja seperti orang tua siswa, sebagai contoh nelayan. Tidak perlu sekolah dan belajar tinggi, karena semuanya telah disediakan oleh alam, dan para siswa dapat belajar otodidak kepada orang tua tanpa harus bersusah payah untuk bersekolah di sekolah formal. Dengan demikian guru juga dituntut berperan penting untuk memberikan pendidikan di luar pendidikan akademik yang telah tersusun pada kurikulum guna membantu memotivasi siswa sehingga berminat untuk belajar. Namun hal berbeda akan terjadi jika siswa mengetahui bermacam profesi, siswa akan mengetahui bahwa profesi yang ada di

dunia ini tidak semonoton seperti yang siswa ketahui sebelumnya, sehingga ketika siswa tertarik dengan profesi tersebut maka mendorong siswa untuk berminat belajar demi mewujudkan cita-cita yang diinginkan, pemberitahuan profesi ini sebaiknya dilakukan sejak dini karena pola pikir anak sangat mudah dibentuk dari mereka masih dini kemudian pada saat melanjutkan kejenjang berikutnya siswa tidak salah dalam mengambil tindakan, dan ketika siswa bersekolah ke *mainland* mereka dapat mengikuti alur modernisasi dan dapat dengan mudah memilih perminatan sesuai dengan profesi yang diinginkan.

Dari permasalahan yang diuraikan diatas, beberapa diantaranya membuat komunitas Sahabat Hinterland tertarik untuk menjalankan program khusus yaitu Pulau inspirasi di Pulau Air Raja dimana para *Volunteer* (Relawan) memberikan motivasi kepada siswa-siswi dipulau hinterland sasaran, sehubungan dengan profesi pekerjaan yang dapat dijadikan cita-cita oleh siswa/i tersebut. *Volunteer* yang berada dalam komunitas ini berasal dari berbagai profesi antara lain, Dosen, Akuntan, *Marketing Resverentive*, Wirausahawan, aktivis sosial hingga Mahasiswa, mereka memiliki kemauan dan tekad yang sama yaitu membimbing agar generasi penerus bangsa yang berada di *hinterland* dapat merasakan hal yang sama seperti yang dirasakan oleh anak-anak yang tinggal di pusat kota. program kerja “Pulau Inspirasi” , Siswa-siswi SDN 014 Air Raja akan diberikan informasi seputar profesi dan cita-cita, para *Volunteer* akan memperkenalkan kepada siswa berkaitan profesi yang tidak mereka ketahui sebelumnya. Seperti yang dijelaskan pada awal bahwa anak-anak akan lebih dapat menerima informasi dengan cepat lewat media visualisasi yang mereka langsung lihat dan dengarkan daripada hanya

dengan teori yang diucapkan saja, dan pada saat ini peran media penghubung sangat penting, media yang diterapkan oleh para *Volunteer* adalah Dongeng, Presentasi Gambar Profesi dan Video Profesi.

Penulis tertarik untuk meneliti media-media tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan minat agar siswa lebih banyak mengetahui profesi dan secara langsung sehingga mengubah prespektif pola pemikiran penggambaran tentang cita-cita yang selama ini mereka pikirkan, dan pada akhirnya akan meningkatkan minat siswa dalam belajar untuk menggapai cita-citanya tersebut. karena pada hakikatnya salah satu tujuan komunikasi adalah menginformasikan, mengajar, mendorong, mengubah sikap dan keyakinan dan mengubah perilaku atau menggerakkan tindakan dan juga untuk menghibur (persuasif), Tentunya penerapan media media tersebut belum pernah dilakukan oleh tenaga pengajar formal yang berada di Pulau tersebut.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui dampak dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh *volunteers* terhadap minat belajar siswa-siswi. Berdasarkan penjelasan diatas penulis menganggap penting dilakukannya penelitian dengan judul dampak media komunikasi pada program inspirasi sahabat hinterland terhadap minat belajar siswa SDN 014 Air Raja kecamatan Galang.



## **1.2. Identifikasi Masalah**

Agar pembahasan ini lebih terarah dan tidak menyebar terlalu luas, maka penulis memutuskan untuk membatasi aspek pembahasan pada penelitian ini yaitu :

1. Kurangnya keberagaman media komunikasi yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam proses pembelajaran.
2. Kurangnya minat belajar peserta didik.
3. Kurangnya pengetahuan siswa tentang profesi
4. Sarana, prasarana dan akomodasi yang belum memadai

## **1.3. Rumusan Masalah**

Adapun batasan masalah yang dibatasi oleh peneliti dalam penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Batasan masalah pada penelitian ini focus pada minat belajar siswa SDN 014 Air Raja Kecamatan Galang setelah diaplikasikan media komunikasi dalam proses belajar dan mengajar.
2. Penelitian ini dibatasi dengan sampel sebanyak 65 orang responden yaitu siswa SDN 014 Air Raja kecamatan Galang dengan tehnik total sampling.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar Belakang diatas didapatlah beberapa Rumusan masalah yang akan dipecahkan pada penelitian ini, yaitu bagaimana dampak penggunaan media komunikasi pada program pulau inspirasi komunitas sahabat hinterland terhadap minat belajar siswa sdn 014 air raja kecamatan galang ?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan daripada penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media komunikasi program pulau inspirasi sabat hinterland terhadap minat belajar siswa sdn 014 air raja kecamatan galang.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1. Manfaat Teoritis**

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya keilmuan komunikasi pembangunan khususnya membahas tentang dampak media komunikasi dan pengembangan teori media komunikasi pembelajaran.
2. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian sejenis selanjutnya dalam keilmuan media komunikasi.

##### **1.5.2. Manfaat Praktis**

1. Bagi guru, diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam kegiatan belajar dan mengajar siswa, dan memberikan ide-ide baru untuk menggunakan media dalam kegiatan belajar dan mengajar.
2. Bagi Komunitas Sahabat Hinterland, diharapkan dapat mengembangkan media-media baru yang digunakan untuk berkomunikasi pada anak-anak wilayah *hinterland* atau wilayah terluar.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

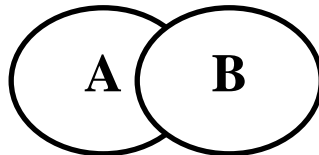
#### **2.1. Komunikasi**

##### **2.1.1. Pengertian Komunikasi**

Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Selain itu komunikasi berasal dari bahasa latin lainnya yaitu *Communico* yang artinya membagi (Cangara, 2016: 20). Harold Lasswell mengatakan bahwa acara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan adalah menjawab pertanyaan siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya. Sedangkan menurut sekelompok para sarjana mengatakan bahwa komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki orang-orang mengatur lingkungannya dengan membangun hubungan antarsesama manusia (Cangara, 2016: 21). Menurut D. Lawrence Kincaid komunikasi adalah suatu proses diaman dua orang atau lebih membentuk atau melakukan pertukaran informasi dengan satu sama lainnya yang pada gilirannya akan tiba pada saling pengertian mendalam (Cangara, 2016: 22).

### 2.1.2. Prinsip Komunikasi

Prinsip Komunikasi diibaratkan dua buah lingkaran yang bertindihan satu sama lain. Daerah yang bertindihan itu disebut kerangka pengalaman antara A dan B.



Gambar 2 1 Prinsip Komunikasi dalam model

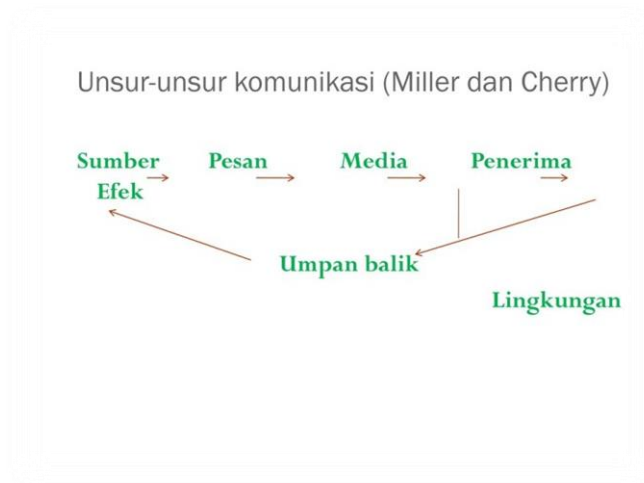
Terdapat 3 prinsip dasar komunikasi yaitu :

1. Komunikasi hanya bisa terjadi bila terdapat pertukaran pengalaman yang sama antara pihak-pihak yang terlibat dalam proses komunikasi (*sharing similiar experience*).
2. Jika daerah tumpang tindih (*the field of experience*) menyebar menutupi lingkaran A atau B, menuju terbentuknya satu lingkaran yang sama, semakin besar kemungkinannya tercipta suatu proses komunikasi yang mengena (efektif).
3. Tetapi kalau daerah tumpang tindih ini makin mengecil dan menjauhi sentuhan kedua lingkaran, atau cenderung mengisolasi lingkaran masing-masing, komunikasi yang terjadi sangat terbatas. Bahkan besar kemungkinannya gagal dalam menciptakan suatu proses komunikasi yang efektif.

4. Kedua lingkaran ini tidak akan bisa saling menutupi secara penuh (100%) karena dalam konteks komunikasi antar manusia tidak pernah ada manusia diatas bumi ini yang memiliki perilaku, karakter, dan sifat-sifat yang persis sama (100%) sekalipun kedua manusia itu dilahirkan secara kembar.

### 2.1.3. Unsur Komunikasi

Unsur atau elemen adalah pembangun suatu konsep atau badan (Cangara, 2016: 24). Dalam setiap kajian ilmu pasti memiliki konsep yang menjadi landasan utama tau pokok kajian. Sama halnya dengan komunikasi, komunikasi memiliki unsur-unsur yang terdiri dari pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran atau media (*channel*), penerima (*receiver*), dan akibat atau pengaruh (*effect*).



Gambar 2. 2 Unsur-unsur Komunikasi

1. Sumber : Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi
2. Pesan : Sesuatu yang disampaikan oleh komunikator pada komunikan

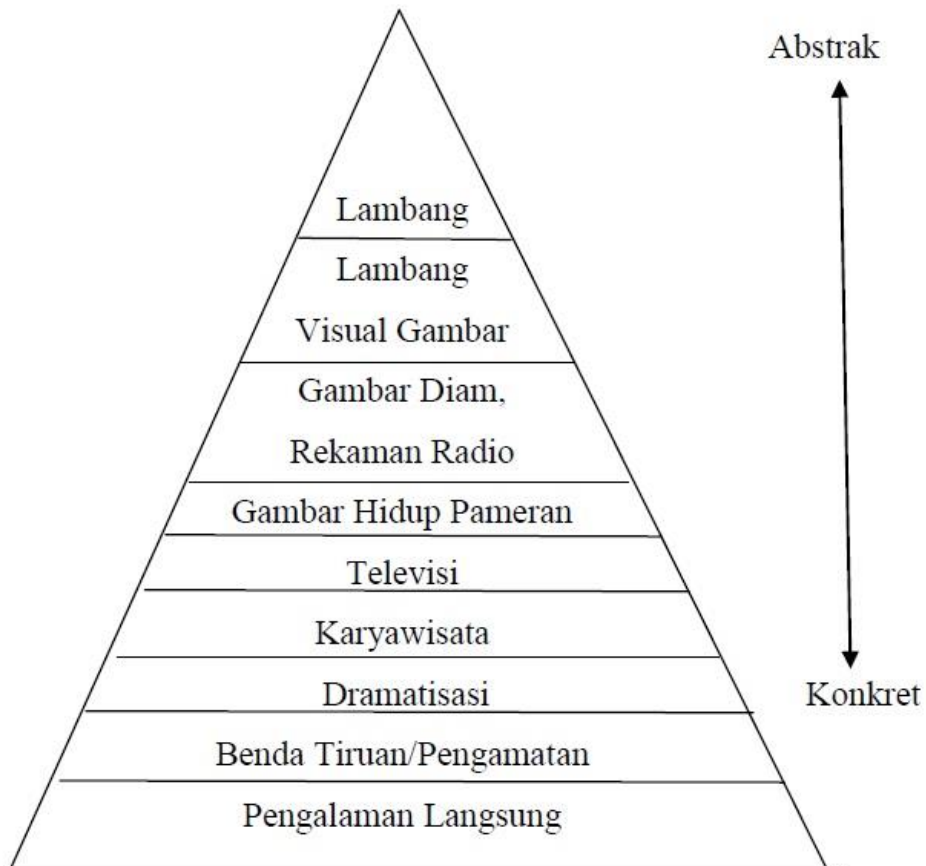
3. Media : Alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima
4. Penerima : Pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber
5. Pengaruh : Perbedaan apa yang dipikirkan , dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesanan.
6. Tanggapan Balik : salah satu bentuk dari pengaruh yang berasal dari penerima.
7. Lingkungan : faktor-faktor yang dapat mempengaruhi jalannya komunikasi.

Pada penelitian ini, peneliti akan mencari tahu efek yang disebabkan oleh media terhadap minat siswa

## **2.2. Media Komunikasi**

Media komunikasi merupakan suatu alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan (Sanjaya, 2012:88), media komunikasi memiliki fungsi-fungsi yaitu Fungsi menjelaskan, fungsi menjual gagasan, fungsi pembelajaran, dan fungsi administratif. Media komunikasi juga sering digunakan pada banyak ranah seperti ekonomi, pendidikan hingga sosial. Pada penelitian ini media komunikasi digunakan dalam proses belajar dan mengajar. Hal itu sering disebut dengan teknologi pembelajaran dan pendidikan (Arsyad, 2017: 7). Sedangkan dalam teorinya *Dale's Cone of Experience* atau kerucut pengalaman,

*Dale* menjelaskan ada 11 media komunikasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar.



Gambar 2 3 Kerucut Pengalaman

Teori ini menjelaskan tentang pesan akan mudah atau tidak nya diterima tergantung dari seberapa banyak alat indera yang dipergunakan. Adapun 11 turunan diatas menjelaskan semakin lebar segitiga maka semakin baik pula media tersebut. Adapun jenis-jenis media komunikasi pembelajaran yang digunakan oleh *Dale* adalah :



1. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sendiri, siswa merasakan dan mengalami sendiri sehingga informasi yang dilihatnya atau didengarnya akan cepat melekat.
2. Pengalaman tiruan merupakan pengalaman yang diperoleh dari benda atau kejadian yang dimanipulasi mendekati dengan keadaan sebenarnya, sebagai contoh latihan pemadam kebakaran.
3. Pengalaman melalui drama yaitu pengalaman yang diciptakan langsung melalui peragaan drama.
4. Pengalaman demonstrasi sebagai contoh percontohan seorang pramugari kepada penumpang pesawat untuk menggunakan alat keselamatan.
5. Pengalamat wisata yaitu pengalaman dengan karya wisata
6. Pengalaman pameran
7. Pengalaman melalui televisi
8. Pengalaman melalui gambar hidup atau film.
9. Pengalaman dengan gambar
10. Pengalaman pada lambang-lambang visual seperti grafik dan bagan
11. Pengalaman melalui lambang verbal.

Dalam kasus penelitian ini seharusnya tenaga pengajar dapat memilih sebuah media efektif yang dapat membuat siswa tertarik untuk memperhatikannya, dengan begitu tingkat pengamatan dan motivasi siswa dalam belajar akan tinggi dan tentunya memacu siswa untuk mengejar cita-cita yang diinginkannya.

### 2.3. Minat Belajar

Pengertian minat menurut Sholeh Abdul Aziz (Sahara, 2017) Minat adalah kecenderungan yang berhubungan dengan perbuatan. Minat adalah suatu rasa lebih suka (senang) dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas (Slameto, 2003). Sedangkan menurut Tanner dan Tanner minat seseorang dapat dibentuk dengan membuat sebuah minat-minta baru (Slameto, 2003). Menurut Slameto dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya menyatakan bahwa ada 3 tolak ukur dalam menentukan seberapa besar minat seseorang. Adapun tolak ukur tersebut adalah ketertarikan, keterlibatan, perhatian dan kesukaan. Adapun uraiannya adalah sebagai berikut :

1. Ketertarikan

Ketertarikan menjelaskan seberapa besar rasa tertarik seseorang terhadap apa yang diinginkannya, ketika seseorang merasa memiliki minat terhadap sesuatu maka dia akan lebih tertarik pada hal tersebut daripada hal yang lainnya.

2. Keterlibatan

Dalam hal lain, minat dapat dimanifestasikan melalui ikut berpartisipasi pada kegiatan yang disukai.

3. Perhatian

Ketika seseorang sedang berminat pada sesuatu maka, orang tersebut cenderung memperhatikan hal yang diminati tersebut.

Semakin tinggi tingkat ketertarikan, keterlibatan dan perhatian seseorang maka semakin tinggi pula minat seseorang terhadap sesuatu, namun sebaliknya semakin rendah tingkat ketertarikan, keterlibatan, perhatian seseorang maka semakin rendah pula minat seorang terhadap sesuatu. Pada penelitian ini yang akan dikaji adalah minat siswa untuk belajar, seberapa besar dampak yang dihasilkan oleh media yang digunakan dalam penelitian. Media yang digunakan untuk menemukan minat siswa adalah media yang digunakan dalam kegiatan pulau inspirasi yaitu video profesi, dongeng profesi dan presentasi gambar profesi. Sehingga nantinya akan menjawab hipotesis yang telah ditetapkan.

## **2.4. Komunitas Sosial**

Pengertian komunitas adalah kelompok sosial masyarakat yang tinggal di wilayah dan daerah yang sama untuk melakukan hubungan sosial dan kontak sosial. Komunitas dalam definisi ini berarti memiliki pandangan untuk tinggal secara bersama dan kontinu menurut George Hillery Jr (Patli, 2018)

Bentuk komunitas, yang ada dalam masyarakat antara lain adalah sebagai berikut:

### **2.4.1. Komunitas Berdasarkan Hobi**

Jenis komunitas yang pertama biasanya di dasari pada hobi atau minat dalam masyarakat. Sifat manusia yang memiliki kecenderungan untuk melakukan apa yang dikuainya memberikan dorongan untuk membentuk kesatuan, atas dasar inilah komunitas berdasarkan hobi menjadi bagian daripada masyarakat.

#### **2.4.2. Komunitas Berdasarkan Wilayah/Geografi**

Jenis komunitas yang kedua, didasarkan pada wilayah atau geografis yang sama. Tujuannya komunitas ini cenderung menjalin keterikatan masyarakat yang utuh, mulai dari kesamaan sejarah, kesamaan nasib pada masa lalu, ataupun berdasarkan pada persamaan budaya yang ada di wilayahnya.

#### **2.4.3. Komunitas Berdasarkan Pada Komunitas**

Bentuk lainnya, dari komunitas ini didasarkan pada komuni. Komuni adalah pembentuk utama atas dasar kepentingan dan keinginan. Artinya dalam hal ini tujuan komunitas di dirikan atas dasar kepentingan di dalam organisasi sosial dalam masyarakat.

#### **2.4.4. Komunitas Subkultur**

Bentuk trakhir dari komunitas ini adalah komunitas sub kultur, artinya komunitas yang didasarkan pada kepribadian berbeda akan tetapi untuk menyatukannya memiliki kebudayaan khusus atau adat khusus yang hanya berlaku pada komunitas tersebut. Komunitas seperti ini lebih banyak terdapat dalam kelompok anak muda di kota-kota besar.

#### **2.4.5. Contoh Komunitas Sosial**

Beberapa contoh yang bisa diberikan dalam menggambarkan komunitas sosial ini, antara lain adalah sebagai berikut;

##### **Komunitas Pertanian**

Komunitas pertanian pada dasarnya lebih sering dijumpai dalam masyarakat desa, di wilayah yang sama warga petani memiliki hubungan dan ikatan yang kuat. Mereka berada di suatu tempat dengan batas wilayah yang jelas. Interaksi sosial yang sering mereka lakukan biasanya dengan rekan-rekan tetangga.

### **Komunitas Lokal**

Contoh komunitas kebudayaan yang bersiat lokal, misalnya saja mengenai masyarakat yang ada di wilayah Jakarta mereka membentuk forum atau tempat kesatuan untuk masyarakat lokal Padang. Latar belakang ini terjadi karena mereka memiliki kesamaan geografis yang sama.

### **Komunitas Pendidikan**

Contoh lainnya, mengenai bentuk komunitas pada tingkat pendidikan misalnya saja dalam kelompok belajar atau dalam satu kelas memberikan nama-nama kelas mereka dengan istilah yang menarik dengan tujuan memberikan kedekatan satu sama lainnya. Selengkapnya, baca; Pengertian Lembaga Pendidikan, Bentuk, Fungsi, dan Contohnya Dari penjelasan mengenai pengertian, bentuk, dan contoh komunitas di atas, dapat disimpulkan bahwa semua komunitas-komunitas selalu berkaitan dengan wilayah-wilayah tertentu, manusia dari zaman tradisional sampai peradaban masa kini istilah komunitas akan senantiasa ada di dalam kehidupan bermasyarakat. (Patli, 2018)

Sahabat Hinterland ini adalah komunitas yang bergerak dalam bidang sosial, pendidikan dan merupakan komunitas lokal yang berada di kota Batam, belum tersebar keberbagai Pulau di Indonesia.

## 2.5. Penelitian Terdahulu

Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu

No.	Kriteria	Keterangan
1.	Judul, Nama dan Asal Universitas	Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pembelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung, ADINTA YASINTA SAHARA, INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) TULUNGAGUNG
	Tinjau Pustaka : A. Teori yang digunakan B. Hipotesis penelitian	A. Kerucut Pengalaman Edgar Dale B.
	Metodologi Penelitian A. Jenis penelitian B. Penentuan populasi, penentuan sampel	A. Kuantitatif Eksperimen B. populasi adalah seluruh siswa C. kelas X SMAN 1 Campurdarat tahun pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 240 siswa Sampel dalam penelitian ini mengambil 2 jurusan yang berbeda yaitu IPA dan

	(Rumus) C. Teknik pengumpulan data D. Teknik analisis data	IPS untuk masing-masing dengan jumlah siswa sebesar 15% dari jumlah siswa masing-masing tingkatan tiap jurusan. D. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi E. Analisis regresi linier sederhana
	Hasil Penelitian	terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media audiovisual terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung.
	Perbedaan	
2.	Judul, Nama dan Asal Universitas	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP BANI MUQIMAN BANGKALAN, Khoirul Anam Mahasiswa Prodi Pendidikan Agama Islam Fakultas Agama Islam, UM Surabaya
	Tinjau Pustaka : A. Teori yang digunakan B. Hipotesis	A.

	penelitian	
	<p>Metodologi Penelitian</p> <p>A. Jenis penelitian</p> <p>B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus)</p> <p>C. Teknik pengumpulan data</p> <p>D. Teknik analisis data</p>	<p>A. Pendekatan kuantitatif</p> <p>B. Strata Siswa SMP Bani Muqiman Bangkalan</p> <p>C. Interview(wawancara), Observasi, Dokumentasi, angket</p> <p>D. Rumus KAI kuadrat (“Chi Squere”)</p>
	Hasil Penelitian	<p>1.Penggunaan media pembelajaran di SMP Bani Muqiman Bangkalan pada pelajaran PAI sangat kecil, yaitu 0,09853%. 2. Minat belajar siswa SMP Bani Muqiman Bangkalan terhadap Pelajaran PAI kurang baik.</p> <p>3. Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan. Hal ini dapat diketahui dari hasil Persentase minat yang sangat kecil yaitu 0,49327%, karena penggunaan media pembelajaran yang diterapkan di SMP Bani Muqiman Bangkalan juga sangat</p>



		kecil dengan kisaran Persentase 0,09728% saja, sehingga dengan demikian pengaruhnya media pembelajaran terhadap minat belajar siswa SMP Bani Muqiman Bangkalan dapat dikategorikan “kurang baik”
	Perbedaan	Meneliti media pembelajaran yang sudah digunakan di Sekolah tersebut
3.	Judul, Nama dan Asal Universitas	PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BELAJAR DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA (Eksperimen Pada Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2010 / 2011), TATAN Z.M. dan TETI SUMIATI Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Teknik, Matematika dan IPA Universitas Indraprasta PGRI
	Tinjau Pustaka : A. Teori yang digunakan B. Hipotesis penelitian	A. Teori Perubahan Perilaku B.
	Metodologi Penelitian A. Jenis penelitian B. Penentuan populasi, penentuan	A. Kuantitatif eksperimen B. Sampel : Pengambilan sampel dilakukan dengan menentukan kelas XI IPA sebanyak 2 kelas, kemudian dari 2 kelas tersebut dipilih 40 orang siswa secara acak. Populasi : Siswa-siswi SMA

	<p>sampel (Rumus)</p> <p>C. Teknik pengumpulan data</p> <p>D. Teknik analisis data</p>	<p>Negeri 8 Kota Tangerang Selatan Provinsi Banten.</p> <p>Sampel : Pengambilan sampel dilakukan dengan menentukan kelas XI IPA sebanyak 2 kelas, kemudian dari 2 kelas tersebut dipilih 40 orang siswa secara acak.</p> <p>C. Angket</p> <p>D. Anava Dua jalur</p>
	<p>Hasil Penelitian</p>	<p>1. Hasil belajar matematika yang menggunakan media ICT lebih baik daripada hasil belajar matematika yang menggunakan media konvensional. Hal ini didasarkan pada perolehan rerata hasil belajar matematika yang menggunakan media ICT sebesar 79, sementara itu hasil belajar matematika yang menggunakan media konvensional sebesar 72,75</p> <p>2. Hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat tinggi lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat rendah. Hal ini didasarkan pada perolehan rerata hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat tinggi sebesar 71,5. Sementara hasil belajar matematika siswa yang memiliki minat rendah 67,5</p> <p>3. Penggunaan media belajar yang representatif telah meningkatkan minat belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar matematika khususnya di kelas XI IPA SMA Negeri 8 Kota Tangerang Selatan</p>

	Perbedaan	Membandingkan antara penggunaan media ICT dan media konvensional
4.	Judul, Nama dan Asal Universitas	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH, One Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak
	Tinjau Pustaka :  A. Teori yang digunakan  B. Hipotesis penelitian	A.
	Metodologi Penelitian  A. Jenis penelitian  B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus)  C. Teknik pengumpulan data  D. Teknik analisis	A. Kuantitatif Eksperimen  B. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas X IIS MA Mathla'ul Anwar, sedangkan sampelnya adalah siswa kelas X IIS 3 yang berjumlah 21 orang.  C. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi langsung dan studi dokumentasi, angket  D. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif, statistik deskriptif dan uji hipotesis menggunakan aplikasi SPSS 23. Sebelum

	data	melakukan uji hipotesis terlebih dahulu menguji kenormalan data dengan rumus Kolmogorov-Sminov. Setelah diketahui data berdistribusi normal maka uji hipotesisnya menggunakan uji paired sample test. Kemudian untuk mengetahui tingkat keefektifan penggunaan media audiovisual powtoon menggunakan rumus effect size.
	Hasil Penelitian	Penggunaan media pembelajaran audiovisual powtoon efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi di MA Mathla'ul Anwar.
	Perbedaan	Melihat seberapa efektif penggunaan media audiovisual powtoon dalam meningkatkan motivasi belajar.
5.	Judul, Nama dan Asal Universitas	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO-VISUAL TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS X AKUNTANSI 4 DI SMK NEGERI 3 BANDUNG (Studi Kasus Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Perbankan Dalam Pembelajaran Simpanan Giro), Zeptian Pratama, UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG
	Tinjau Pustaka :  A. Teori yang digunakan  B. Hipotesis	A.

	penelitian	
	<p>Metodologi Penelitian</p> <p>A. Jenis penelitian</p> <p>B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus)</p> <p>C. Teknik pengumpulan data</p> <p>D. Teknik analisis data</p>	<p>A. penelitian deskriptif dengan menggunakan mixed method (kuantitatif dan kualitatif)</p> <p>B. Populasi : masyarakat PBPU yang menjadi peserta Jaminan Kesehatan Nasional di wialyah Daerah Istimewa Yogyakarta.</p> <p>Sampel : Sampel penelitian berjumlah 50 orang masyarakat Pekerja Bukan Penerima Upah yang telah menjadi peserta JKN, ditandai dengan kepemilikan kartu JKN Lokasi penelitian di Daerah Istimewa Yogyakarta.</p>
	<p>Hasil Penelitian</p>	<p>1. Faktor-faktor yang mendorong dan menjadi alasan masyarakat PBPU untuk menjadi peserta Jaminan Kesehatan Nasional yaitu masyarakat merasa bahwa JKN penting bagi diri dan keluarganya, premi murah, pendapatan cukup dan mendapatkan fasilitas berobat gratis. 2. Sosialisasi dan edukasi mengenai program JKN melalui media komunikasi interpersonal baik antar pribadi maupun kelompok lebih berpengaruh dibandingkan dengan sosialisasi melalui media massa maupun hybrid media. Di era digital yang serba online, komunikasi tatap</p>

		muka tetap lebih efektif mempengaruhi atau mempersuasi masyarakat PBPB untuk menjadi peserta JKN
	Perbedaan	Meneliti seberapa efektifnya komunikasi tatap muka dalam mempersuasi masyarakat, menggunakan metode mix method (kuantitatif dan kualitatif)
6.	Judul, Nama dan Asal Universitas	DAMPAK MEDIA TERHADAP PERILAKU MASYARAKAT, Ilah Holilah Dosen Tetap Institut Agama Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten
	Tinjau Pustaka : A. Teori yang digunakan B. Hipotesis penelitian	A. teori Implosi Media
	Metodologi Penelitian A. Jenis penelitian B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus) C. Teknik pengumpulan data	A.

	D. Teknik analisis data	
	Hasil Penelitian	<p>banyak faktor yang harus diperhatikan dan dicermati. Pertama, faktor masyarakat. Dalam hal ini masyarakatlah yang merupakan faktor utama dalam melakukan penyaringan informasi dari media. Faktor selanjutnya adalah media massa itu sendiri. Seharusnya media massa memiliki tanggung jawab moral dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat.</p> <p>Faktor yang terakhir akan tetapi yang paling penting dalam meminimalisir dampak negatif media massa adalah pemerintah. Pemerintah dalam hal ini melalui lembaga-lembaga terkait dapat melakukan kontrol terhadap media massa yang ada.</p>
	Perbedaan	Pada penelitian ini berfokus pada dampak yang diberikan oleh media massa
7.	Judul, Nama dan Asal Universitas	PENGARUH MEDIA KOMUNIKASI INTERNET TERHADAP POLA PERILAKU ANAK DI BAWAH 17 TAHUN, Syafruddin Ritonga , Wira Andhika, Universitas Medan
	Tinjau Pustaka : A. Teori yang digunakan	<p>A.</p> <p>B. Penelitian ini ingin mengetahui pengaruh internet bagi anak di bawah 17 tahun. Ada efek positif,</p>

	B. Hipotesis penelitian	namun negatif internet.
	<p>Metodologi Penelitian</p> <p>A. Jenis penelitian</p> <p>B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus)</p> <p>C. Teknik pengumpulan data</p> <p>D. Teknik analisis data</p>	<p>A. Kualitatif</p> <p>B. Sampel : Anak di bawah usia 17 tahun di Warnet “Amal Net”, sumber datanya adalah anak di bawah usia 17 tahun yang menggunakan akses (user) internet.</p> <p>C. Wawancara</p> <p>D.</p>
	Hasil Penelitian	Dari penelitian ini didapat bahwa perilaku para remaja dipengaruhi oleh internet.
	Perbedaan	Meneliti seberapa berpengaruhnya layanan internet terhadap para remaja.
8.	Judul, Nama dan Asal Universitas	<p>PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL DALAM UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR DAN ADVERSITY QUOTIENT TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA, Rini Malfiany Sekolah</p>



		Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer LIKMI
	<p>Tinjau Pustaka :</p> <p>A. Teori yang digunakan</p> <p>B. Hipotesis penelitian</p>	<p>A.</p> <p>B. 1). Pengaruh penggunaan media Pembelajaran Audiovisual terhadap prestasi belajar. 2). Pengaruh motivasi belajar terhadap prestasi belajar. 3). Pengaruh adversity quotient terhadap prestasi belajar.</p>
	<p>Metodologi Penelitian</p> <p>A. Jenis penelitian</p> <p>B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus)</p> <p>C. Teknik pengumpulan data</p> <p>D. Teknik analisis data</p>	<p>A. Kuantitatif Eksperimen</p> <p>B. Populasi : SMK Rosma Karawang</p> <p>Sampel : kelas eksperimen yaitu Kelas X TKJ, dan Kelas X AP sebagai kelas pembanding.</p> <p>C. Angket dan Nilai</p> <p>D. model SEM (Structural Equation Modelling)</p>
	<p>Hasil Penelitian</p>	<p>1) Ada pengaruh signifikan pemanfaatan media audiovisual terhadap prestasi belajar mata pelajaran matematika dengan nilai P *** taraf signifikansi 5% artinya H0 ditolak.</p>

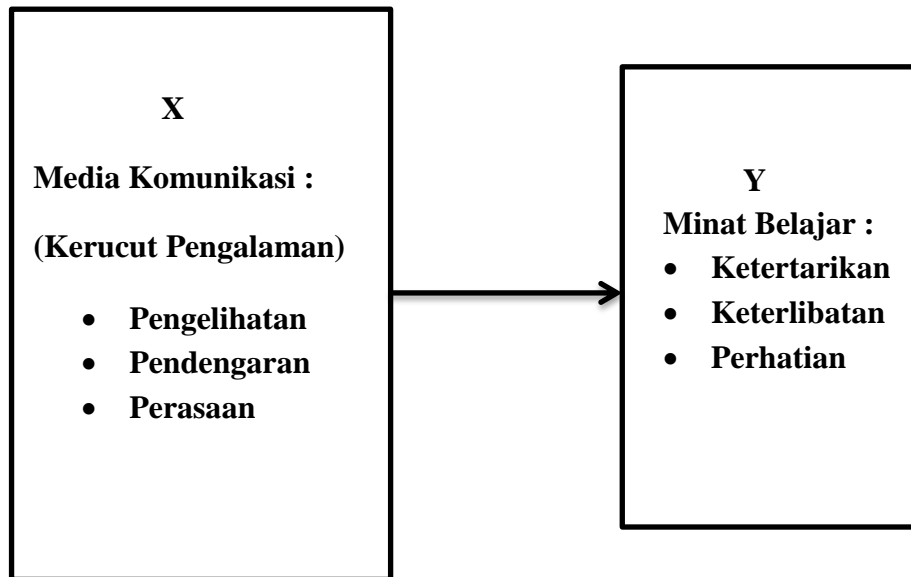
		<p>2) Tidak ada pengaruh signifikan motivasi belajar terhadap prestasi belajar taraf signifikansi 5% artinya H0 diterima, tetapi pada taraf signifikan 1% H0 ditolak.</p> <p>3) Tidak ada pengaruh signifikan adversity quotient terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran matematika pada taraf signifikan 5% sehingga H0 diterima.</p>
	Perbedaan	Meneliti perbandingan antara penggunaan media audio visual dan media konvensional
9.	Judul, Nama dan Asal Universitas	<p>TELEPON GENGAM DAN PERUBAHAN SOSIAL</p> <p>Studi Kasus Dampak Negatif Media Komunikasi dan Informasi Bagi Anak-Anak di Kelurahan Bobosan Purwokerto Kabupaten Banyumas, S. Bakti Istiyanto Ilmu Komunikasi Fisip Universitas Jenderal Soedirman</p>
	<p>Tinjau Pustaka :</p> <p>A. Teori yang digunakan</p> <p>B. Hipotesis penelitian</p>	<p>A. Teori Perubahan sosial (evolusi)</p> <p>B.</p>
	<p>Metodologi Penelitian</p> <p>A. Jenis penelitian</p> <p>B. Penentuan populasi, penentuan</p>	<p>A. kualitatif deskriptif</p> <p>B. anak-anak usia sekolah dasar dan sekolah menengah pertama dan para orang tua yang memiliki anak-anak yang menggunakan media komunikasi</p>

	<p>sampel (Rumus)</p> <p>C. Teknik pengumpulan data</p> <p>D. Teknik analisis data</p>	<p>C. Observasi dan wawancara</p> <p>D. teknik triangulasi data.</p>
	<p>Hasil Penelitian</p>	<p>Perubahan sosial dalam masyarakat pastilah terjadi. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi hanya semakin mempercepat terjadinya perubahan tersebut. Bagi anak-anak usia sekolah dasar dan menengah pertama meskipun tidak disadari perubahan sosial dalam beberapa hal telah terjadi. Baik perubahan dalam hal cara berkomunikasi secara sosial, pola pikir dan perubahan sikap atas informasi yang mereka akses. Kemudahan akses informasi juga membawa dampak-dampak berikutnya termasuk persoalan pornografi dan seksualitas. Kondisi tersebut ada dan terjadi di Kelurahan Bobosan Purwokerto. Anakanak usia sekolah merasa biasa dan jamak ketika harus melihat, membuka, menyimpan dan membagi file berupa gambar dan video berbau pornografi dan seks kepada teman-teman sebaya mereka.</p>
	<p>Perbedaan</p>	<p>Menggunakan pendekatan kualitatif, meneliti dampak</p>

		negatif
10.	Judul, Nama dan Asal Universitas	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran, Jayanti , Muhammad Darwis , Risma Niswaty Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar
	Tinjau Pustaka :  A. Teori yang digunakan  B. Hipotesis penelitian	A. Teori Minat Rossi dan Breidle  B.
	Metodologi Penelitian  A. Jenis penelitian  B. Penentuan populasi, penentuan sampel (Rumus)  C. Teknik pengumpulan data  D. Teknik analisis data	A. Kuantitatif  B. Populasi : 206 orang Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.  Sampel : 61 orang Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.  C. teknik observasi, angket, wawancara, dan dokumentasi  D. analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial

	Hasil Penelitian	Dapat disimpulkan bahwa ada Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Mahasiswa Pada Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar.
	Perbedaan	Menggunakan 3 media, yaitu media cetak, elektronik dan realita.

## 2.6. Kerangka Konseptual



Gambar 2 4 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual diatas bertujuan untuk mengetahui dampak media komunikasi yang digunakan pada program inspirasi yaitu dongeng, presentasi gambar profesi dan video profesi. 3 media tersebut digunakan oleh komunitas sahabat hinterland untuk memberikan pengetahuan mengenai profesi dan meningkatkan minat siswa untuk belajar melalui pengenalan profesi yang belum siswa ketahui. Kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini berdasar pada teori *Edgar Dale* yaitu *Dale's Cone of Experience* atau yang sering disebut dengan Kerucut Pengalaman. Dalam penelitian ini media komunikasi yang digunakan adalah dongeng, presentasi gambar profesi dan video profesi dengan indikator Pengelihatan, pendengaran dan perasaan. Seangkan dalam konteks minat belajar siswa memiliki indikator ketertarikan, keterlibatan dan perhatian. Dari

penjelasan diatas Asumsi yang didapat adalah adanya dampak penggunaan media komunikasi terhadap minat belajar siswa.

## **2.6. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara, adapun hipotesis dari penelitian ini adalah

- $H_0$  : Media Komunikasi Tidak Berdampak Terhadap Minat Belajar Siswa.

$H_a$  : Media Komunikasi Berdampak Terhadap Minat Belajar Siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Jenis Penelitian**

Jenis Penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode yang data penelitiannya berupa angka-angka dan dianalisis dengan statistik (Sugiyono,2018:7).Penelitian kuantitatif disebut juga dengan penelitian positivisme atau metode tradisional, karena metode kuantitatif ini telah lama digunakan sebagai metode untuk melakukan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan kuantitatif dikarenakan menggunakan kuesioner sebagai teknik pengumpulan data.

#### **3.2. Variable Operasional Penelitian**

Variable adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek dalam penelitian (Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, 2016: 118). Variabel penelitian ditentukan oleh landasan teoritisnya dan kejelasannya di tegaskan oleh hipotesis dalam penelitian. Berdasarkan judul penelitian ini yaitu Dampak Penggunaan Media Komunikasi Pulau Inspirasi Sahabat Hinterland terhadap Minat Belajar Siswa SDN 014 Air Raja Kecamatan Galang didapatlah variabel sebagai berikut:



### 3.2.1. Variabel Independent

Variable Independent (yang mempengaruhi) adalah macam karakteristik yang oleh peneliti akan dimanipulasi yang bertujuan untuk menerangkan hubungannya dengan fenomena yang diteliti (Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, 2016: 119). Variabel Independent sering disebut dengan variabel bebas, variabel independet pada penelitian ini yaitu dampak penggunaan media komunikasi. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media yang diaplikasikan pada program kerja pulau inspirasi Komunitas Sahabat Hinterland, adapun media yang digunakan adalah Video profesi, dongeng profesi dan Presentasi gambar profesi. Indikator uji yang ada pada media tersebut menggunakan teori yang diperkenalkan oleh Edgar Dale yaitu *Dale's Cone of Experience* atau yang sering disebut dengan teori kerucut pengalaman. Teori tersebut menyatakan bahwa untuk mengukur seberapa besar informasi yang dapat diterima oleh komunikan maka harus melewati tahap pendengaran, perasaan dan pengelihatan dengan uraian sebagai berikut :

1. Pendengaran

Maksudnya adalah Relawan Sahabat hinterland yang mengaplikasikan media video profesi, dongeng profesi dan presentasi gambar dapat terdengar dengan jelas atau baik.

2. Perasaan

Maksudnya adalah Relawan Sahabat Hinterland yang yang mengaplikasikan media video profesi, dongeng profesi dan presentasi gambar dapat menggugah perasaan.

### 3. Pengelihatan

Maksudnya adalah Relawan Sahabat Hinterland yang yang mengaplikasikan media video profesi, dongeng profesi dan presentasi gambar dapat terlihat dengan baik.

Tabel 3 1 Variabel Independen (X)

Variabel X	Definisi	Dimensi	Indikator	Keterangan	Skala
Media Komunikasi	Media berasal dari bahasa latin medius yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2017:3).	Presentasi Gambar Profesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelihatan</li> <li>• Perasaan</li> <li>• Pengengaran</li> </ul> (Arsyad, 2017:13).	Gambar Tulisan Kalimat Pendukung ,Warna	Likert
		Video Profesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelihatan</li> <li>• Perasaan</li> <li>• Pengengaran</li> </ul> (Arsyad, 2017:13).	Gambar Penjelasan Warna Bahasa Suara	Likert
		Dongeng Profesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengelihatan</li> <li>• Perasaan</li> <li>• Pengengaran</li> </ul> (Arsyad, 2017:13).	Penjelasan Bahasa Suara Alat Peraga	Likert

--	--	--	--	--	--

Sumber : Data Olahan Penulis

Alat ukur yang digunakan menggunakan skala *Likert*, yang berisi 40 pernyataan yang harus diisi oleh 65 respon dengan aturan nilai sebagai berikut :

Tabel 3 2 Nilai Variabel Independen (X)

<b>Jenis Jawaban</b>	<b>Nilai</b>
<b>SS</b>	5
<b>S</b>	4
<b>R</b>	3
<b>TS</b>	2
<b>STS</b>	1

### 3.2.2. Variabel Dependent

Variabel Dependent adalah (yang dipengaruhi) yaitu kondisi atau karakteristik yang berubah atau muncul ketika penelitian mengintroduksi, pengubah atau mengganti variabel bebas (Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi, 2016: 119). Menurut fungsinya tabel ini dipengaruhi oleh variabel lain. Pada penelitian ini menggunakan minat belajar siswa sebagai variabel dependent. Minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka (senang) dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas (Slameto, 2003). Slameto menyatakan juga dalam bukunya yang berjudul Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya tolak ukur suatu minat adalah ketertarikan, perhatian, keterlibatan dan kesukaan. Adapun uraiannya sebagai berikut:

#### 1. Ketertarikan

Sejauh mana rasa tertarik siswa terhadap belajar ketika relawan sahabat hinterland menggunakan media video profesi, Dongeng Profesi dan Presentasi Gambar Profesi.

#### 2. Perhatian

Sejauh mana rasa suka terhadap belajar ketika relawan sahabat hinterland menggunakan media video profesi, Dongeng Profesi dan Presentasi Gambar Profesi.

#### 3. Keterlibatan

Sejauh mana keterlibatan siswa terhadap belajar ketika relawan sahabat hinterland menggunakan media video profesi, Dongeng Profesi dan Presentasi Gambar Profesi. Tentunya jika dihubungkan dengan belajar siswa maka tolak ukur dalam minat belajar siswa adalah seberapa besar ketertarikan dalam belajar, perhatian dalam belajar, keterlibatan dalam belajar dan kesukaan dalam belajar.

Tabel 3 3 Variabel dependen (Y)

Variabel X	Definisi	Indikator	Keterangan	Skala
Minat Belajar Siswa	Minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka (senang) dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas (Slameto, 2003: 32).	Ketertarikan	Ketertarikan untuk belajar, tidak merasa bosan, keingintahuan,	<i>Likert</i>
		Perhatian	mengetahui apa informasi yang disampaikan, memperhatikan komunikasi, mengetahui tujuan pembelajarann	<i>Likert</i>
		Keterlibatan	terlibat dalam proses belajar dan mengajar	<i>Likert</i>

Sumber : Data Olahan Penulis

Alat ukur yang digunakan menggunakan skala *Likert*, yang berisi 44 pernyataan yang harus diisi oleh 65 respon dengan aturan nilai sebagai berikut :

Tabel 3 4 Nilai Variabel dependen (Y)

<b>Jenis Jawaban</b>	<b>Nilai</b>
<b>SS</b>	5
<b>S</b>	4
<b>R</b>	3
<b>TS</b>	2
<b>STS</b>	1

### **3.3. Populasi dan Sample**

#### **3.3.1. Populasi**

Populasi adalah keseluruhan gejala/kesatuan yang ingin diteliti (Jannah, 2016 : 121). Populasi yang penulis gunakan adalah 65 siswa SDN 014 Air Raja Kecamatan Galang. Siwa-siswi terdiri dari 10 siswa kelas 1, 10 siswa kelas 2, 11 siswa kelas 3, 7 orang kelas 4, 15 orang kelas 5 dan 12 orang kelas 6 .

#### **3.3.2. Sampel**

Sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang ingin diteliti (Jannah, 2016 : 121). Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah Total Sampling atau yang sering disebut *Complete Enumeration*. Total Sampling digunakan dalam kegiatan sensus penduduk yang mengharuskan mengambil semua populasi dengan tujuan untuk memperkecil kesalahan (Sugiyono, 2015:67). Dengan demikian

populasi pada penelitian ini berjumlah 65 responden maka sebanding lurus dengan sampel.

### **3.4. Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.4.1. Data Primer**

Dalam penelitian ini peneliti akan mengambil teknik survei sebagai sumber data yang digunakan.

#### **3.4.2. Kuesioner**

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk nantinya dijawab (Sugiyono, 2018:199). Pernyataan Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 72 butir yang akan dijawab oleh 67 orang responden. Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala *Likert*. Dimana pengertian Skala *Likert* itu sendiri adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial yang ada didalam penelitian ini (Sugiyono, 2018:133).

Terdapat lima gradasi yang dapat dipilih dengan cara memberi tanda centang (√) sebagai penanda bawa responden setuju dengan salah satu gradasi tersebut.

Adapun gradasinya adalah:

- Sangat Setuju
- Setuju

- Ragu-Ragu
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Setiap gradasi memiliki penilaian yang berbeda-beda yaitu,

- Untuk jawaban Sangat Setuju maka akan diberi nilai 5
- Untuk jawaban Setuju maka akan diberi nilai 4
- Untuk jawaban Ragu-Ragu maka akan diberi nilai 3
- Untuk Jawaban Tidak Setuju maka akan diberi nilai 2
- Untuk Jawaban Sangat Tidak Setuju maka akan diberi nilai 1

Tabel 3.5 Tabel Penilaian

<b>Jenis Jawaban</b>	<b>Nilai</b>
<b>SS</b>	5
<b>S</b>	4
<b>R</b>	3
<b>TS</b>	2
<b>STS</b>	1

Gradasi pada penelitian ini bermula dari yang paling positif ke arah yang negatif. Alasan digunakannya kuesioner sebagai teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dikarenakan agar responden yang semuanya adalah anak-anak tidak tertekan apabila berhadapan langsung dengan pewawancara, pada saat melakukan pengambilan data peneliti hanya membantu untuk membacakan kuesioner di depan kelas dan responden yang akan mengisi jawabannya sendiri, namun masih dalam pengawasan guru dan *volunteers* Komunitas Sahabat Hinterland Lainnya.



### 3.4.3. Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kepustakaan yaitu peneliti mempelajari buku-buku, jurnal dan mencari data dari web resmi yang berhubungan dengan judul yang diteliti

### 3.5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah proses pengolahan data yang akan menjadi informasi, sehingga data yang dihasilkan dapat mudah dipahami dan dimengerti tentunya bermanfaat untuk menjawab rumusan masalah yang diteliti (Muhidin, dkk., 2007) Ada dua tujuan yang dilakukan saat melakukan analisis data yaitu:

1. Medeskripsikan data biasanya dalam bentuk frekuensi, ukuran tendensi sentral, maupun ukuran dispersi.
2. Membuat induksi atau menarik kesimpulan tentang karakteristik populasi atau karakteristik populasi berdasarkan data yang diperoleh dari sampel.

Teknik Analisis data yang digunakan adalah penelitian dengan menggunakan metode regresi linier sederhana. Regresi linier sederhana merupakan pengukuran pengaruh yang melibatkan satu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Sunyoto, 2011: 9). Analisis Regresi digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan variabel yang hendak diteliti. Jika X adalah variabel independent maka Y adalah variabel dependent. Sebagaimana telah dirumuskan  $Y = a + Bx$ . Nilai a adalah konstanta dan nilai b adalah koefisien regresi untuk variabel X. Pada uji analisis *Regresi Linier Sederhana* menggunakan aplikasi

*SPSS versi 22* untuk mengolah data dengan tujuan untuk mempermudah proses pemahaman dalam pengolahan data. Penelitian ini juga menggunakan uji kualitas Data adalah , Uji Hipotesis dan Uji Asumsi Klasik.

### **3.6. Uji Kualitas Data**

Untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik, suatu kuesioner atau angket harus lulus uji validitas dan reabilitas. Ada setidaknya 1 kali uji coba sebelum angket diuji coba dalam arti sebenarnya, mengujian angket atau instrumen tersebut dilandasi untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak untuk diuji coba secara masal. Setelah uji coba pertama berhasil barulah kuesioner dapat dibagikan ke 65 responden yang hendak diteliti. Setelah semua kuesioner diisi oleh responden, maka didapatlah data yang belum diolah. Data tersebut berbentuk jawaban siswa atas pernyataan yang ada pada kuesioner atau angket. Setelah itu data dapat ditabulasi menggunakan *Microsoft Excel*, untuk memudahkan pengolahan data selanjutnya. Pengujian selanjutnya adalah Uji Validitas yang menggunakan SPSS 22.

#### **3.6.1. Uji Validitas**

Uji validitas adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur valid tidaknya suatu kuesioner .Untuk mengetahui tingkat kesahihan atau kevalidan dari suatu instrumen, maka dilakukan pengujian validitas instrumen terlebih dahulu. Kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner. (Muhidin, 2009:30)

Pengambilan keputusannya bahwa setiap indikator valid apabila nilai  $r$  hitung lebih besar atau sama dengan  $r$  tabel. Untuk menentukan nilai  $r$  hitung, dibantu dengan program SPSS yang dinyatakan dengan nilai *Coorrected Item Total Correlation*.

Dengan kriteria pengambilan keputusan sebagai berikut :

- a. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka kuisoneer valid
- b. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka kuesioner tidak valid.

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[n(\sum X^2) - (\sum X)^2][n(\sum Y^2) - (\sum Y)^2]}}$$

Rumus 3.1 pearson product moment

Dimana:  $r_{xy}$  = koefisien korelasi suatu butir/item  
 $N$  = jumlah subyek  
 $X$  = skor suatu butir/item  
 $Y$  = skor total

Nilai  $r$  kemudian dikonsultasikan dengan  $r_{tabel}$  ( $r_{kritis}$ ). Bila  $r_{hitung}$  dari rumus di atas lebih besar dari  $r_{tabel}$  maka butir tersebut valid, dan sebaliknya. Pada Penelitian ini dari 40 butir soal untuk variabel X yaitu dampak media komunikasi, semua pertanyaan terbuka valid. Sedangkan 44 butir soal untuk variabel Y yaitu minat belajar siswa juga dapat dikatakan valid. Adapun hasil dari uji validitas yang menggunakan spss 22 adalah sebagai berikut:

Tabel 3 6 Hasil Uji Validitas

Variabel	Valid	Tidak	Nilai R	Responden	Jumlah
----------	-------	-------	---------	-----------	--------

		Valid	Tabel		soal
Media Komunikasi (X)	40	0	0.244	65	40
Minat Belajar Siswa	44	0	0.244	65	44

Nilai R tabel didapat dari  $n-2 = 65-2 = 63$  maka nilai r tabel adalah 0.244. instrumen dikatakan valid apabila r hitung  $>$  r table, namun sebaliknya jika r hitung  $<$  r tabel, maka kuesioner tidak valid. Pada penelitian ini r hitung  $>$  r table maka keseluruhan data valid. Tabel uji validitas dapat dilihat pada lampiran.

### 3.6.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi dan keakuratan suatu data yang akan diukur sehingga data tersebut dapat dipercaya. Cara menghitung tingkat reliabilitas suatu data yaitu dengan menggunakan rumus *Alpha dari Cronbach*, atau yang sering disebut *Alpha Cronbach*, Reliabilitas merupakan tingkat keandalan alat ukur (kuesioner). Kuesioner yang reliabel adalah kuesioner yang apabila dicobakan berulang-ulang pada kelompok yang sama akan menghasilkan data yang sama, cara mengukurnya dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dimana pada pengujian reliabilitas ini menggunakan bantuan komputer program SPSS. Dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut.

$$r_{11} = \left[ \frac{k}{k-1} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Rumus 3.2 Alpha chronbach

Dimana:  $r_{11}$  = reliabilitas instrumen

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = jumlah varian butir/item

$V_t^2$  = varian total

Kriteria suatu instrumen penelitian dikatakan reliabel dengan menggunakan teknik ini, bila koefisien reliabilitas ( $r_{11}$ ) > 0,6.

Tabel 3 7 Hasil Uji Reliabilitas

NO.	Variabel	Nilai Cronbach's Alpha	N of Items
1	Media Komunikasi	0,985	40
2	Minat Belajar Siswa	0,99	44
Total Item			84

Pada penelitian ini data yang digunakan untuk uji reabilitas data adalah merupakan jawaban dari kuesioner yang di sebarakan kepada 65 orang responden, total dari pertanyaan valid yang didapat dari kuesioner tersebut berjumlah 84 item. Setelah dilakukan uji Reabilitas didapatlah Nilai rata-rata *Cronbach's Alpha* untuk variabel X (Media Komunikasi) yaitu sebesar 0, 985 dan Nilai *Cronbach's Alpha* untuk variabel Y (Minat Belajar Siswa) yaitu sebesar 0,990. Masing-masing

variabel tersebut dapat dikatakan reliabel dikarenakan rata-rata nilai Cronbach's Alpha variabel tersebut lebih besar dari r tabel yaitu 0,244. Berikut tingkatan ke reliabelan data menurut *Cronbach's Alpha*.

<b>Nilai Cronbach's Alpha</b>	<b>Tingkat Reliabelitas</b>
0.0-0.20	Kurang Reliabel
0.20-0.40	Agak Reliabel
0.40-0.60	Cukup Reliabel
0.60-0.80	Reliabel
0.80-1.00	Sangat Reliabel

Nilai rata-rata pada penelitian ini berada pada rentan 0.80 -1.00 yang berarti data pada penelitian ini Reliabel.

### **3.7. Uji Asumsi Klasik**

Uji Asumsi digunakan untuk memberikan pre-test, atau uji awal terhadap suatu perangkat atau instrument yang digunakan dalam pengumpulan data, bentuk data, dan jenis data yang akan diproses lebih lanjut dari suatu kumpulan data awal yang telah diperoleh, sehingga syarat untuk mendapatkan sata yang bias menjadi terpenuhi atau, sehingga prinsip *Best Linier Unbiased Estimator* atau *BLUE* terpenuhi.

Model regresi yang diperoleh dari metode kuadrat terkecil yang umum, atau *Ordinary Least Square* merupakan suatu model regresi yang dapat memberikan nilai estimasi atau perkiraan linier tidak bias yang paling baik. Maka untuk memperoleh *BLUE* ada kondisi atau syarat-syarat minimum yang harus ada pada

data, syarat-syarat tersebut uji asumsi klasik (Wibowo, 2012:87). Adapun jenis-jenis asumsi klasik adalah sebagai berikut.

### **3.7.1. Uji Normalitas**

Uji Normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Uji Normalitas berguna untuk menentukan data yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau diambil dari populasi normal. Metode klasik dalam pengujian normalitas suatu data tidak begitu rumit. Berdasarkan pengalaman empiris beberapa pakar statistik, data yang banyaknya lebih dari 30 angka ( $n > 30$ ), maka sudah dapat diasumsikan berdistribusi normal. Biasa dikatakan sebagai sampel besar.

sebagaimana telah dijelaskan dasar pengambilan keputusan dari model *kolmogorov-smirnov* test yaitu :

1. Jika nilai signifikansi (sig) lebih besar dari 0.05 maka data penelitian berdistribusi normal.
2. Sebaliknya jika nilai signifikansi (sig) lebih kecil dari 0.05 maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

### **3.7.2. Uji Autokorelasi**

Pengujian autokorelasi digunakan untuk mengetahui ada tidaknya korelasi antara anggota serangkaian data yang diobservasi dan dianalisis menurut ruang

(tempat) atau menurut waktu. Uji ini bertujuan untuk melihat ada tidaknya korelasi antara residual pada suatu pengamatan dengan pengamatan yang lain pada model. Metode yang digunakan dalam uji autokorelasi pada penelitian ini ialah menggunakan uji Durbin-Watson (DW test) (Wibowo, 2012:101-106).

Tabel 3.8 tabel Durbin-Watson

Durbin – Watson (DW)	Kesimpulan
$< d_l$	Terdapat autokorelasi (+)
$d_L$ sampai dengan $d_U$	Tanpa kesimpulan
$d_U$ sampai dengan $4 - d_U$	Tidak terdapat autokorelasi
$4 - d_U$ sampai dengan $4 - d_L$	Tanpa kesimpulan
$4 - d_l$	Terdapat autokorelasi (-)

Sumber : Data Olahan Penulis

Untuk menarik kesimpulan dari uji autokorelasi dapat dilakukan dengan bantuan table Durbin-Watson diatas, kesimpulan ada tidaknya autokorelasi didasarkan pada jika nilai Durbin-Watson berada pada range nilai  $d_U$  hingga  $(4 - d_U)$  maka ditarik kesimpulan bahwa model tidak terdapat autokorelasi dengan dignifikansi sebesar 5%. Atau dengan menggunakan cara lain ialah apabila nilai Durbin-Watson  $> 0,05$  berarti tidak terjadi autokorelasi.

### 3.7.3. Uji Heteroskedastisitas

Pengujian yang digunakan untuk melihat adakah perbedaan varian residual pada pengamatan di dalam model regresi. Pengujian ini menggunakan teknik uji Glejser yaitu meregresikan variabel independen dengan nilai absolute residualnya. Jika pada uji t nilai signifikansi antara variabel independen dengan absolute



residual lebih dari ( $>$ ) 0,05 maka dikatakan tidak terjadi masalah Heteroskedastisitas (Priyatno, 2017:126).

#### **3.7.4. Uji Homogenitas**

Uji Homogenitas adalah melakukan pengujian terhadap sama tidaknya variasi- variasi dua buah distribusi atau lebih. Pengajuan Homogenitas data menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan memilih menu homogeneity of Variance. Kriteria uji, apabila nilai sig. Lebih kecil dari 0,05 maka dinyatakan data tersebar dengan homogen.

### **3.8. Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis pada dasarnya adalah proses pengujian generalisasi hasil penelitian yang didasarkan pada satu sampel, kesimpulan yang dihasilkan nanti adalah apakah hipotesis yang diuji tersebut dapat digeneralisasikan atau tidak.(Sugiyono, 2015:94).

#### **3.8.1. Uji Regresi Linier Sederhana**

Regresi linier sederhana merupakan pengukuran pengaruh yang melibatkan satu variable bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Sunyoto, 2011: 9). Analisis Regresi digunakan untuk mengetahui bentuk hubungan variabel yang hendak diteliti. Jika X adalah variabel independent maka Y adalah variabel dependent. Sebagaimana telah dirumuskan  $Y = a + Bx$ . Nilai a adalah konstanta dan nilai b adalah koefisien regresi untuk variabel X. Pada uji analisis *Regresi Linier*

*Sederhana* menggunakan aplikasi *SPSS* versi 22 untuk mengolah data dengan tujuan untuk mempermudah proses pemahaman dalam pengolahan data.

Dasar pengambilan keputusan pengujian hipotesis adalah

1. Jika nilai signifikan (sig.) lebih kecil ( $<$ ) dari 0.05 maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima
2. Namun sebaliknya jika nilai signifikan (sig.) lebih besar dari ( $>$ ) dari 0.05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Pada penelitian ini hipotesis yang akan diuji berupa :

$H_0$  : Media Komunikasi Tidak Berdampak Terhadap Minat Belajar Siswa.

$H_a$  : Media Komunikasi Berdampak Terhadap Minat Belajar Siswa

### **3.8.2. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Uji ini digunakan dalam hubungannya untuk mengetahui jumlah responden atau persentase sumbangan pengaruh variable bebas dalam model regresi yang secara serentak atau bersama-sama memberikan pengaruh terhadap dependen. Jadi koefisien angka yang ditunjukkan memperlihatkan sejauh mana model yang terbentuk dapat menjelaskan kondisi yang sebenarnya (Wibowo, 2012:135).

Nilai  $R^2$  yang telah disesuaikan dalam tiap perhitungan nilai yang dihasilkan selalu menghasilkan nilai yang lebih kecil dari nilai  $R^2$  dan nilai yang dihasilkan bisa bertanda negatif.  $R^2$  digunakan untuk menilai koefisien determinasi jika model regresi yang digunakan dalam penelitian memiliki lebih dari dua variabel independen (Wibowo, 2012:135).

### 3.8.3. Uji T (Parsial)

Uji T digunakan apabila peneliti hendak mengetahui seberapa signifikan suatu hipotesis. Untuk menjabarkan koefisien diatas maka dapat menggunakan *Unstandardized Coefficients* atau *Standardized Coefficients* yaitu dengan melihat nilai signifikansi (sig.) dari masing-masing variabel pada tingkatan signifikansi  $\alpha = 5\%$ . Hipotesis yang akan diuji :

H<sub>0</sub> : Media Komunikasi Tidak Berdampak Terhadap Minat Belajar Siswa.

H<sub>a</sub> : Media Komunikasi Berdampak Terhadap Minat Belajar Siswa.

Kriteria dalam pengambilan keputusan adalah jika nilai signifikan  $t_{hitung} <$  (lebih kecil dari)  $t_{tabel}$  dan  $\alpha >$  (lebih besar) dari 0.05 maka tidak ada dampak signifikan antara variabel dependent dan independent. Namun sebaliknya jika nilai signifikan  $t_{hitung} >$  (lebih besar dari)  $t_{tabel}$  dan  $\alpha <$  (lebih kecil) dari 0.05 maka ada dampak signifikan antara variabel dependent dan independent. Nilai  $t_{tabel}$  yang digunakan dalam penelitian ini adalah 1,670, Nilai tersebut di dapat dari tabel yang terlampir.

### 3.9. Waktu Penelitian

Tabel 3 9 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Rencana Kegiatan Penelitian	TAHUN 2019					
		BULAN KE					
		1	2	3	4	5	6
1	Pengajuan Judul Skripsi						
2	Pembuatan Proposal Penelitian						
3	Bimbingan Skripsi						
4	Pengumpulan Data						
5	Pengolahan Data						
6	Analisis dan Perhitungan						
7	Penulisan Skripsi						