

BAB II

KAJIAN TEORITIS, KERANGKA BERFIKIR DAN PENGAJUAN HIPOTESIS

2.1. Kajian Teori

2.1.1. Keaktifan dalam ekstrakurikuler *Multimedia Club* (M2C)

1. Pengertian keaktifan

Setiap organisasi sekecil apapun lingkungannya, membutuhkan partisipasi atau keaktifan dari anggotanya. Demikian juga dengan kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan ini juga membutuhkan partisipasi atau keaktifan dari anggotanya yaitu siswa. Menurut Anton M. Mulyono yang dikutip oleh Dimiyati, keaktifan adalah suatu kegiatan/aktifitas atau segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik.¹

Sanjaya berpendapat bahwa aktifitas tidak hanya ditentukan oleh aktifitas fisik semata, tetapi juga ditentukan oleh aktifitas non fisik, seperti mental, intelektual, dan emosional.²

Menurut Nana Sudjana keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal-hal berikut ini.³

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah

¹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (PT. Rineka Cipta: Jakarta 2006). Cet.III. h.12

² *Ibid.*, h.61

³ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), cet-XV, h.61

- 3) Bertanya kepada siswa lain/ kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperoleh untuk pemecahan masalah
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya
- 7) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya
- 8) Kesempatan menggunakan/menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas / persoalan yang dihadapinya

Jadi, pernyataan diatas bisa disimpulkan bahwa keaktifan adalah suatu kegiatan/aktifitas yang dilakukan baik secara fisik maupun non fisik seperti mental, intelektual, dan emosional.

2. Pengertian ekstrakurikuler

Pengertian ekstrakurikuler menurut kamus besar bahasa Indonesia yaitu: "suatu kegiatan yang berada di luar program yang tertulis di dalam kurikulum seperti latihan kepemimpinan dan pembinaan siswa". Kegiatan ekstrakurikuler sendiri dilaksanakan diluar jam pelajaran wajib. Kegiatan ini memberi keleluasaan waktu dan memberikan kebebasan pada siswa, terutama dalam menentukan jenis kegiatan yang sesuai dengan bakat serta minat mereka.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar

dan pendidikan menengah menjelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

Suryosubroto dalam bukunya mendefinisikan kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diselenggarakan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum.⁴

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang menekankan kepada kebutuhan siswa agar dapat memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari siswa dari berbagai mata pelajaran.

Kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang diminati oleh peserta didik misalnya olahraga, kesenian, berbagai macam keterampilan dan kepramukaan. Karena kebutuhan peserta didik bukan hanya pada kegiatan belajar saja, melainkan kegiatan-kegiatan yang ada di luar jam pelajaran seperti kegiatan ekstrakurikuler, agar minat, bakat serta kreativitasnya

⁴ B. Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*(PT. Rineka Cipta: Jakarta 2009). Cet.II. h.287

dapat berkembang dan tersalurkan dengan baik sesuai dengan potensinya masing-masing.

3. Tujuan ekstrakurikuler

Dalam setiap kegiatan yang dilakukan, pasti tidak lepas dari aspek tujuan. Suatu kegiatan yang dilakukan tanpa jelas tujuannya, maka kegiatan itu akan sia-sia. Begitu pula dengan kegiatan ekstrakurikuler tertentu memiliki tujuan tertentu. Mengenai tujuan kegiatan dalam ekstrakurikuler dijelaskan oleh Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A tahun 2013 yaitu sebagai berikut.

1. Kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.
2. Kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya.

Adapun tujuan ekstrakurikuler menurut Mulyono antara lain.⁵

1. Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal balik dengan lingkungan sosial, budaya dan alam semesta.
2. Menyalurkan dan mengembangkan potensi bakat siswa agar dapat menjadi manusia yang berkeaktifitas tinggi dan penuh dengan karya.

⁵Mulyono, *Management Administrasi & Organisasi Pendidika* (Jakarta: Ar:Ruzz Media,2009), h.189

3. Melatih sikap disiplin, kejujuran, kepercayaan, dan tanggung jawab dalam menjalankan tugas.
4. Mengembangkan etika dan akhlak yang mengintegrasikan hubungan dengan Tuhan, Rasul, manusia, alam semesta, bahkan diri sendiri.
5. Mengembangkan sensitivitas siswa dalam melihat persoalan-persoalan sosial-keagamaan sehingga menjadi insan yang proaktif terhadap permasalahan sosial keagamaan.
6. Memberikan bimbingan dan arahan serta pelatihan kepada siswa agar memiliki fisik yang sehat, bugar, kuat, cekatan, dan terampil.
7. Memberi peluang siswa agar memiliki kemampuan untuk komunikasi (human relation) dengan baik; secara verbal dan non verbal.

Penjelasan di atas pada hakekatnya tujuan kegiatan ekstrakurikuler yang ingin dicapai adalah untuk kepentingan siswa. Dengan kata lain, kegiatan ekstrakurikuler memiliki nilai-nilai pendidikan bagi siswa dalam upaya pembinaan manusia seutuhnya.

4. Pengertian ekstrakurikuler *Multimedia Club*

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler menyebutkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler terdiri atas dua bentuk. Pertama, kegiatan ekstrakurikuler wajib yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang wajib diselenggarakan oleh satuan pendidikan dan wajib diikuti oleh seluruh

peserta didik yang berbentuk pendidikan kepramukaan. Kedua, kegiatan ekstrakurikuler pilihan yaitu kegiatan ekstrakurikuler yang dikembangkan dan diselenggarakan oleh satuan pendidikan sesuai bakat dan minat peserta didik yang berbentuk latihan olah-bakat dan latihan olah-minat.

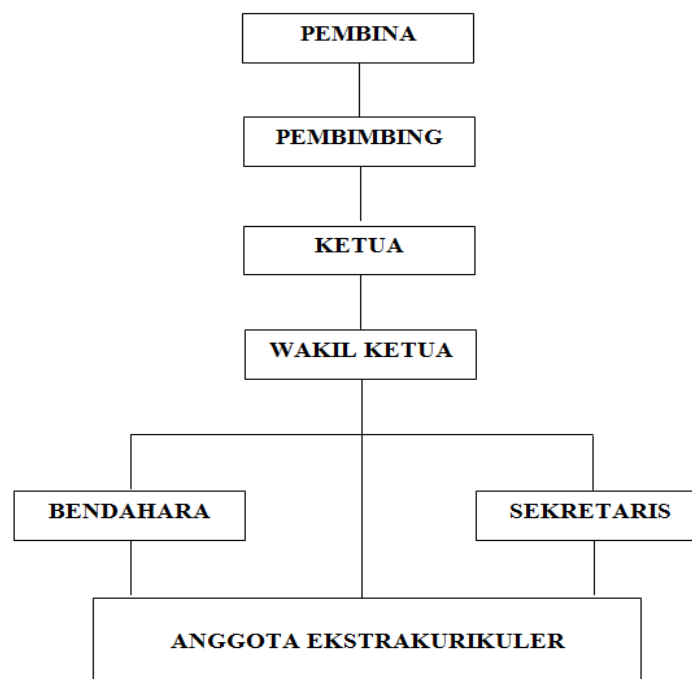
Dalam upaya mengembangkan bakat dan minat siswa, SMK Negeri 2 Jakarta memfasilitasi siswa/siswinya dengan berbagai bentuk kegiatan ekstrakurikuler wajib dan pilihan. Salah satu kegiatan ekstrakurikuler pilihan SMK Negeri 2 Jakarta adalah *Multimedia Club*.

Ekstrakurikuler *Multimedia Club* adalah suatu kegiatan yang dilakukan diluar jam pelajaran yang dilaksanakan disekolah maupun luar sekolah dengan maksud untuk mengembangkan bidang multimedia khususnya fotografi. Ekstrakurikuler *Multimedia Club* pertama kali di gagas oleh salah satu guru mata pelajaran produktif di SMK 2 Jakarta beserta beberapa siswa/siswi pada tahun 2010.

Tujuan awal dari ekstrakurikuler ini adalah memberikan wadah untuk siswa/siswi untuk menyalurkan bakat, minat, kemampuannya serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bidang multimedia. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa/siswi agar bisa berprestasi pada ranah non-akademik seperti mengikuti kontes atau lomba yang nantinya akan memberikan

kontribusi positif pada sekolah. Ektrakurikuler *Multimedia Club* ini dilaksanakan setiap Sabtu pukul 09.00 hingga selesai.

Sekarang ini, ektrakurikuler *Multimedia Club* sudah mengalami 3 periode kepengurusan. Berikut ini struktur kepengurusan ektrakurikuler *Multimedia Club* tahun 2014/2015:



Gambar 2.1 Struktur Kepengurusan Ektrakurikuler *Multimedia Club*

2.1.2. Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital

SMK Negeri 2 Jakarta memiliki tiga kelompok mata pelajaran. Pertama, kelompok mata pelajaran normatif yaitu kelompok mata pelajaran umum sebagai dasar pendidikan. Kedua, kelompok mata pelajaran adaptif yaitu kelompok mata pelajaran keahlian pendukung. Ketiga, kelompok mata pelajaran produktif yaitu kelompok mata pelajaran keahlian utama sesuai dengan program studi keahlian masing-masing.

Mata pelajaran komposisi foto digital pada kurikulum 2013 merupakan salah satu bagian dari kelompok mata pelajaran produktif pada program studi keahlian multimedia yang diberikan pada kelas XI.

Mata pelajaran komposisi foto digital memiliki alokasi waktu 4 jam pelajaran tiap minggu. Berikut ini kompetensi inti dan kompetensi dasar mata pelajaran komposisi foto digital:

Tabel 2.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya	1.1. Memahami nilai-nilai keimanan dengan menyadari hubungan keteraturan dan kompleksitas alam dan jagad raya terhadap kebesaran Tuhan yang menciptakannya 1.2. Mendeskripsikan kebesaran Tuhan yang menciptakan berbagai sumber energi di alam 1.3. Mengamalkan nilai-nilai keimanan sesuai dengan ajaran agama dalam kehidupan sehari-hari
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.	2.1. Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi sikap dalam melakukan percobaan dan berdiskusi 2.2. Menghargai kerja individu dan kelompok dalam aktivitas sehari-hari sebagai wujud implementasi melaksanakan percobaan dan melaporkan hasil percobaan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kerja yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.</p>	<p>3.1. Menganalisis jenis-jenis fotografi 3.2. Menganalisis jenis-jenis kamera. 3.3. Menganalisis alat bantu fotografi 3.4. Memahami perawatan peralatan fotografi 3.5. Memahami prosedur pengoperasian kamera digital. 3.6. Memahami ukuran bidang pandang pengambilan gambar. 3.7. Memahami pengambilan gambar dengan teknik zoom dan panning. 3.8. Memahami sudut pengambilan gambar 3.9. Memahami pengambilan gambar dengan teknik bluring.</p>
<p>4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.</p>	<p>4.1. Menyajikan hasil analisis terhadap jenis-jenis fotografi 4.2. Menyajikan hasil analisis jenis-jenis kamera 4.3. Menyajikan hasil analisis alat bantu fotografi 4.4. Menalar proses perawatan peralatan fotografi 4.5. Menyajikan hasil analisis pengamatan terhadap tombol-tombol dan pengaturan kamera digital 4.6. Menyajikan gambar dengan variasi bidang pandang. 4.7. Menyajikan gambar dengan teknik zoom dan panning. 4.8. Menyajikan gambar dengan variasi sudut pengambilan 4.9. Menyajikan gambar dengan teknik bluring</p>

2.1.3. Prestasi Belajar

1. Pengertian belajar

Pendapat tentang pengertian belajar ada bermacam-macam, pendapat-pendapat tersebut lahir berdasarkan sudut pandang yang berbeda-beda.

Chaplin dalam bukunya *Dictionary of Psychology* mendefinisikan belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat praktik dan pengalaman.⁶

Menurut Wittig dalam bukunya *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkah laku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.⁷

Witherington mendefinisikan belajar adalah suatu perubahan dalam kepribadian yang menyatakan diri sebagai suatu pola baru daripada reaksi yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, kepandaian atau suatu pengertian.⁸

Burton "The Guidance of Learning Activities" mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena adanya interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya.⁹

Dari definisi-definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu usaha atau kegiatan yang bertujuan

⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), cet.XV, H.88

⁷ *Ibid.*, h.89.

⁸ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), cet.XXVI h.84.

⁹ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (PT. Rineka Cipta: Jakarta 2006). Cet.III. h.4

mengadakan perubahan-perubahan dalam tingkah laku, sikap, kebiasaan, ilmu pengetahuan sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

2. Aktivitas dalam belajar

Aktivitas siswa dalam belajar tidak cukup hanya mendengarkan mencatat seperti lazimnya yang dilakukan di sekolah-sekolah. Paul B. Diedrich membuat daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa antara lain dapat digolongkan sebagai berikut.¹⁰

- 1) *Visual Activities*, seperti: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja dan bermain.
- 2) *Oral Activities*, seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, berwawancara, diskusi
- 3) *Listening Activities*, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan instrumen musik, mendengarkan siaran radio.
- 4) *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat sketsa atau rangkuman, mengerjakan tes, mengisi angket.
- 5) *Drawing Activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, diagram, peta, pola.

¹⁰ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), cet. IX, h. 90.

- 6) *Motor Activities*, seperti: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- 7) *Mental Activities*, seperti: merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
- 8) *Emotional Activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

3. Pengertian prestasi belajar

Istilah prestasi belajar sering kali digunakan untuk menunjukkan suatu proses pencapaian tingkat keberhasilan terhadap usaha belajar yang telah dilakukan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata prestasi diartikan hasil yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan).¹¹

Arif Gunarso mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah usaha maksimal yang dicapai oleh seseorang setelah melaksanakan usaha-usaha belajar.¹² Darmadi menyatakan bahwa prestasi belajar adalah sebuah kecakapan atau keberhasilan yang diperoleh seseorang setelah melakukan sebuah kegiatan dan proses belajar sehingga dalam diri seseorang tersebut mengalami perubahan tingkah laku sesuai dengan kompetensi belajarnya.

¹¹ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), ed-III, cet-IV, h.895

¹² Sunarto, "Pengertian Prestasi Belajar", Artikel diakses pada 10 April 2015 dari <http://sunartombs.wordpress.com/2009/01/05/pengertian-prestasi-belajar/>

Muhibbin Syah menyatakan bahwa “Prestasi belajar adalah hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan serangkaian aktivitas belajar yang berupa perubahan tingkah laku baik berupa kognitif, psikomotorik maupun afektif yang bisa dilihat dari prestasi belajar di sekolah”

Dari pengertian hasil belajar yang sebagaimana telah diuraikan di atas, maka dapat difahami bahwa yang dimaksud dengan prestasi belajar adalah hasil pengukuran dari penilaian usaha belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai oleh setiap anak pada periode tertentu. Prestasi belajar merupakan hasil dari pengukuran terhadap peserta didik yang meliputi faktor kognitif, afektif dan psikomotor setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan instrumen tes yang relevan.

Prestasi belajar menurut Benyamin Bloom secara garis besar dibagi tiga ranah, yaitu kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor.¹³ Nana Sudjana merinci ketiga aspek tersebut sebagai berikut.¹⁴

1) Ranah kognitif.

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu :

- a) Pengetahuan
- b) Pemahaman

¹³Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2010), cet-XV, h.22

¹⁴*Ibid.*, h.29

- c) Penerapan
- d) Penguraian
- e) Pemanduan
- f) Penilaian

Perubahan yang terjadi pada ranah kognitif ini tergantung pada tingkah laku kedalaman belajar yang dialami oleh siswa. Dengan pengertian bahwa perubahan yang terjadi pada ranah diharapkan seorang siswa mampu meakukan pemecahan terhadap masalah-masalah yang dihadapinya sesuai dengan bidang studi yang dihadapinya.

2) Ranah afektif.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Menurut Nana Sudjana, tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajarannya, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman kelas, kebiasaan belajar dan hubungan sosial.¹⁵

Adapun jenis kategori dalam ranah ini adalah sebagai hasil dari belajar yang mulai dari tingkat dasar sampai yang kompleks, yaitu :

- a) Menerima rangsangan
- b) Merespon rangsangan
- c) Menilai sesuatu

¹⁵ *Ibid.*, h.30

- d) Mengorganisasi nilai
- e) Menginternalisasikan (mewujudkan) nilai-nilai

Pada ranah afektif ini diharapkan siswa mampu lebih peka terhadap nilai dan etika yang berlaku, dalam bidang ilmunya perubahan yang terjadi cukup mendasar, maka siswa tidak hanya menerimanya dan memperhatikan saja, melainkan satu sistem nilai yang berlaku dalam bidang ilmunya.

3) Ranah psikomotor.

Ranah psikomotorik ini erat sekali dengan keterampilan yang bersifat konkret, walaupun demikian tidak terlepas dari kegiatan belajar yang bersifat mental (pengetahuan dan sikap). Dalam hal ini belajar merupakan tingkah laku yang nyata dan dapat dialami.

4. Penilaian prestasi belajar pada kurikulum 2013

Penilaian prestasi belajar pada kurikulum 2013 lebih menekankan pada prinsip-prinsip kejujuran , yang mengedepankan aspek-aspek berupa *knowledge*, *skill*, dan *attitude*. Penilaian tersebut tertuang pada raport. Raport pada kurikulum 2013 memiliki 3 penilaian yaitu :

1) Penilaian kompetensi sikap.

Guru melakukan penilaian kompetensi sikap melalui observasi, penilaian diri, penilaian teman sejawat dan jurnal catatan guru.

2) Penilaian kompetensi pengetahuan.

Guru memilaikompentensi pengetahuan melalui tes tertulis, tes lisan dan penugasan.

3) Penilaian kompetensi keterampilan.

Guru menilai kompetensi keterampilan melalui penilaian kinerja yaitu penilaian yang menuntut peserta didik mendemonstrasikan suatu kompetensi tertentu dengan menggunakan tes praktik, proyek, dan penilaian portofolio.

5. Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar

Secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dibedakan atas dua golongan yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Kedua faktor tersebut saling mempengaruhi dalam proses dan hasil belajar individu sehingga menentukan kualitas prestasi belajar.

Muhibbin Syah dalam bukuya Psikologi Pendidikan merinci faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut.¹⁶

Tabel 2.2 Faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar

Ragam Faktor dan Elemennya	
Faktor Internal	Faktor Eksternal
1. Aspek Fisiologis – Kondisi fisik – Kondisi panca indra 2. Aspek Psikologis – Intelegensi – Sikap – Bakat	1. Lingkungan Sosial – Keluarga – Guru – Masyarakat 2. Lingkungan Nonsosial – Rumah – Sekolah :

¹⁶Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), cet.XV h.129-136

<ul style="list-style-type: none"> - Minat - Motivasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurikulum sekolah • Sarana prasarana sekolah • Kegiatan penunjang
---	---

1) Faktor internal.

Faktor internal adalah faktor- faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor- faktor internal meliputi faktor fisiologis dan psikologis. Faktor ini meliputi:

- a) Faktor fisiologi, yaitu faktor–faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor fisiologi menjadi dua, yaitu kondisi fisik dan kondisi panca indra.
- b) Faktor Psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi proses belajar. Beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi proses belajar:

1. Intelegensi

Menurut Reber, intelegensi adalah kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang cepat.¹⁷

2. Sikap

Sikap adalah gejala internal yang yang berdimensi efektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon (responsetendency) dengan cara yang relatif tetap terhadap objek, orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif¹⁸.

¹⁷*Ibid.*, h.131

¹⁸*Ibid.*, h.132

3. Bakat

Menurut Chaplin dan Reber, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.¹⁹

4. Minat

Menurut Muhibbin, minat adalah kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.²⁰

5. Motivasi

Motivasi adalah kekuatan-kekuatan dari dalam individu yang menggerakkan individu yang berbuat.²¹

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri individu. Faktor ini meliputi:

a) Lingkungan sosial

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan sosial ini meliputi guru, kepala sekolah, teman sekelas, tetangga, orang tua, keluarga.

b) Lingkungan nonsosial.

Faktor-faktor yang termasuk lingkungan nonsosial adalah rumah dan sekolah. Faktor lingkungan sekolah ini meliputi gedung dan letak sekolah, alat-alat belajar, kurikulum

¹⁹*Ibid* .,h.133

²⁰*Ibid*

²¹Abu Ahmadi, *Sosiologi Pendidikan* (Jakarta: Rineke Cipta, 1991), h.160

sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku-buku panduan, sarana prasarana belajar dan juga kegiatan penunjang yang dilaksanakan diluar jam pelajaran. Salah satu kegiatan penunjang adalah kegiatan ekstrakurikuler.

2.1.4. Hubungan ekstrakurikuler dengan prestasi belajar

Kegiatan-kegiatan siswa di sekolah khususnya kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan yang terkoordinasi terarah dan terpadu dengan kegiatan lain di sekolah, guna menunjang pencapaian tujuan kurikulum. Kegiatan yang terkoordinasi di sini adalah kegiatan yang dilaksanakan sesuai dengan program yang telah ditentukan. dalam pelaksanaannya kegiatan ekstrakurikuler dibimbing oleh guru, sehingga waktu pelaksanaan berjalan dengan baik.²²

Kegiatan ekstrakurikuler ini diselenggarakan di luar jam pelajaran tatap muka, dilaksanakan di sekolah atau di luar sekolah agar lebih memperkaya dan memperluas wawasan pengetahuan dan kemampuan yang telah dipelajari dari berbagai mata pelajaran dalam kurikulum.²³ Kegiatan ekstrakurikuler dimaksudkan untuk mengembangkan salah satu bidang pelajaran yang diminati oleh sekelompok siswa, misalnya olahraga, kesenian, berbagai macam keterampilan dan kepramukaan.²⁴

²² Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. *Petunjuk Teknis Tata Cara Berorganisasi Siswa*. (Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Kesiswaan: Jakarta, 1985), h.1.

²³ B. Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah* (PT. Rineka Cipta: Jakarta 2009). cet.II. h.287

²⁴ *Ibid.*, hal.286

Adapun tujuan dari kegiatan ekstrakurikuler pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81A tahun 2013 yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan ekstrakurikuler dapat meningkatkan kemampuan siswa ber aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik.
2. Kegiatan ekstrakurikuler dapat mengembangkan bakat dan minat peserta didik dalam upaya pembinaan pribadi menuju pembinaan manusia seutuhnya.

Pernyataan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa ekstrakurikuler erat hubungannya dengan prestasi belajar siswa. Melalui kegiatan ekstrakurikuler siswa dapat bertambah wawasan mengenai mata pelajaran yang erat kaitannya dengan pelajaran di ruang kelas. Melalui kegiatan ekstrakurikuler juga dapat menyalurkan bakat, minat dan potensi yang dimiliki. Salah satu ciri kegiatan ekstrakurikuler adalah keanekaragamannya, hampir semua minat remaja dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan ekstrakurikuler.

2.2. Hasil Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Harizka Rahmanto (2011) yang berjudul “Pengaruh Keaktifan Siswa dalam Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah dan Motivasi Belajar Siswa terhadap

Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 2 Depok Sleman Yogyakarta”.

Hasil penelitian yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler disekolah mempunyai pengaruh positif terhadap prestasi belajar siswa.
 - b. Motivasi belajar siswa mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa.
 - c. Keaktifan siswa dalam kegiatan ekstrakurikuler sekolah dan motivasi belajar siswa secara bersama-sama mempunyai pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa
2. Penelitian yang dilakukan oleh Siti Fatimah (2011) yang berjudul “Hubungan Keikutsertaan Organisasi Sekolah dan Pemanfaatan Internet dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas XI SMA N 1 Boyolali”.
- Hasil penelitian yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut.
- a. Ada hubungan yang positif yang cukup signifikan antara keikutsertaan organisasi sekolah dengan prestasi belajar siswa
 - b. Ada hubungan yang positif antara pemanfaatan internet dengan prestasi belajar siswa
 - c. Ada hubungan yang positif antara keikutsertaan siswa dalam organisasi sekolah dan pemanfaatan internet dengan prestasi belajar siswa
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dwi Oktorianto (2014) yang berjudul “Hubungan Antara Kegiatan Ekstrakurikuler Rohis dengan Prestasi

Belajar PAI di SMA Muhammadiyah 3 Jakarta”. Hasil penelitian yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut.

- a. Antara ekstrakurikuler Rohis dengan prestasi belajar mempunyai korelasi dengan hasil perolehan korelasi sebesar 0,159, namun korelasi keduanya sangat lemah, sehingga korelasi itu diabaikan.
- b. berdasarkan koefisien determinasi kegiatan ekstrakurikuler Rohis mempunyai kontribusi hanya sebesar 2,5281% dalam mempengaruhi hasil belajar siswa SMA Muhammadiyah 3 Jakarta.

2.3. Kerangka Berfikir

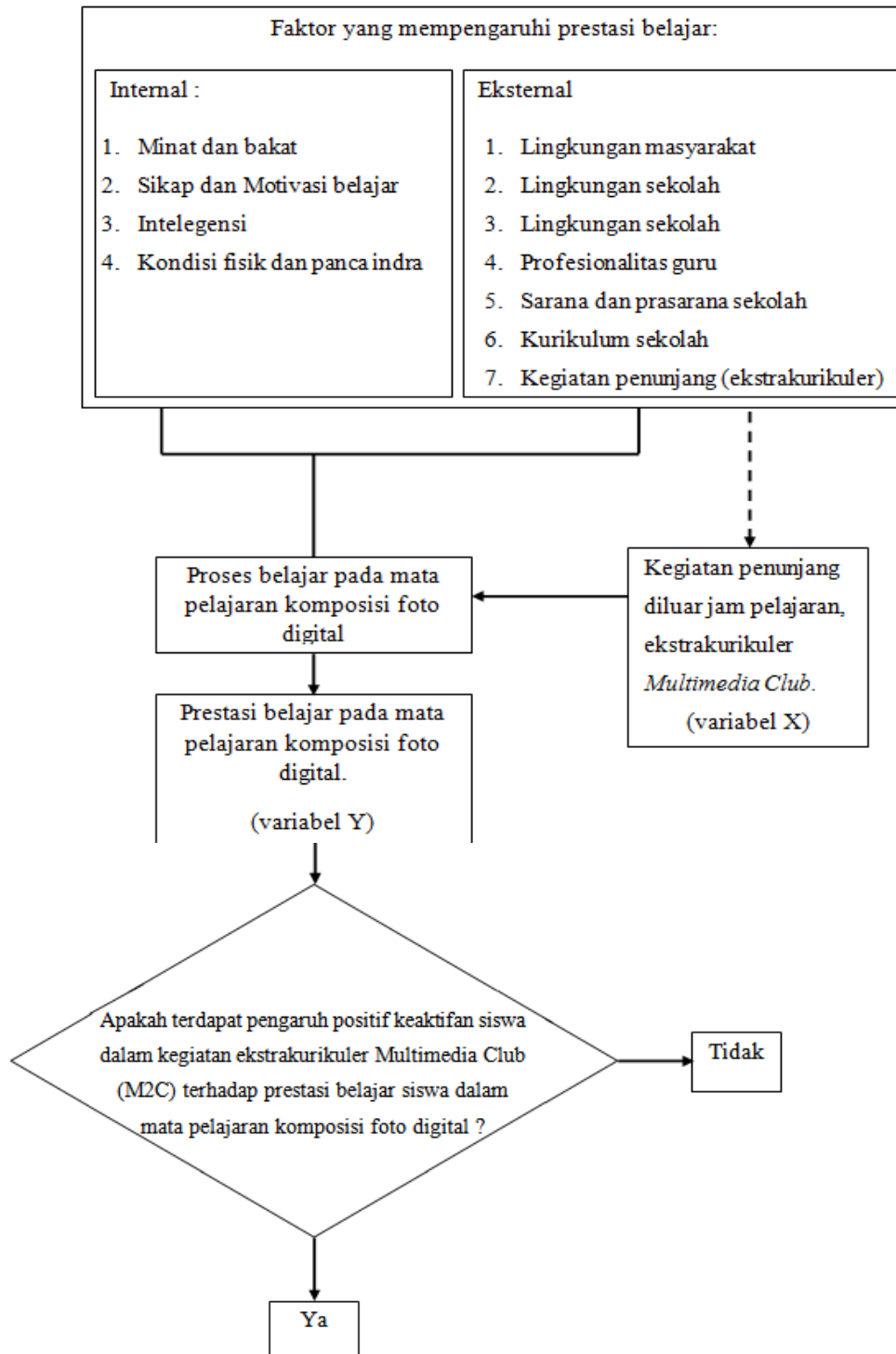
Berdasarkan kajian teori yang telah dikemukakan di atas dapat diketahui adanya hubungan erat antara keaktifan siswa dalam organisasi terhadap prestasi belajar siswa. Semua siswa dan guru sebagai pengajar menginginkan tercapainya prestasi belajar yang tinggi. Karena prestasi yang tinggi merupakan salah satu indikasi kelancaran proses belajar mengajar. Banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar. Prestasi belajar yang dicapai siswa pada prinsipnya dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor Internal terdiri dari kondisi fisik, kondisi panca indra, intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi. Faktor eksternal terdiri dari lingkungan keluarga, masyarakat, sekolah, profesionalitas guru, sarana juga prasarana sekolah dan kegiatan penunjang. Kedua faktor ini kaitannya erat dengan tinggi rendahnya prestasi prestasi yang diraih oleh seorang siswa, karena dengan dukungan

kedua faktor ini seorang siswa akan dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik. Seorang siswa yang dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan baik dapat dipastikan prestasi belajar yang diraihinya pun akan tinggi.

Faktor keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Multimedia Club termasuk dalam faktor eksternal yang ikut serta mempengaruhi prestasi belajar pada mata pelajaran yang erat kaitannya yaitu mata pelajaran komposisi foto digital. Kegiatan ekstrakurikuler Multimedia Club ini dijadikan sebagai wadah untuk siswa/siswi untuk menyalurkan bakat, minat, kemampuannya serta menambah wawasan dan pengetahuan mengenai bidang multimedia. Selain itu juga memberikan kesempatan kepada siswa/siswi agar bisa berprestasi pada ranah non-akademik seperti mengikuti kontes atau lomba yang nantinya akan memberikan kontribusi positif pada sekolah.

Dengan demikian diduga terdapat pengaruh antara kegiatan ekstrakurikuler *Multimedia Club* terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran komposisi foto digital. Siswa yang aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Multimedia Club akan mendapatkan prestasi pada mata pelajaran komposisi foto digital yang lebih bagus dari pada siswa yang tidak aktif dalam kegiatan ekstrakurikuler Multimedia Club, jadi semakin aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, maka bertambah bagus pula prestasi.

Secara skematis, kerangka berfikir pada penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan Kerangka Berfikir Penelitian

2.4. Pengajuan Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.²⁵

Berdasarkan kajian pustaka, hasil penelitian yang relevan dan kerangka berfikir diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Terdapat pengaruh positif antara keaktifan siswa dalam ekstrakurikuler Multimedia Club (M2C) terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran komposisi foto digital kelas XI SMK Negeri 2 Jakarta”

²⁵Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), cet.16, h.96