BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Grafis

a. Pengertian Media Grafis

Media grafis diartikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide, dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai symbol atauu gambar. Media garfis dapat diartikan juga sebagai suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau symbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.[1]

Dari beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa media grafis adalah semua media visual yang menyajikan fakta, gagasan atau kejadian melalui kombinasi pengungkapan kata, kalimat, angka, gambar, ataupun simbol-simbol visual yan lain. Media grafis ini mengutamakan indera penglihatan dengan menuangkan pesan simbol komunikasi visual dan symbol pesan yang harus dipahami.

[1]Suharjo, *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik*, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan,2006) hal. 111.

b. Jenis-Jenis Media Grafis

Beberapa jenis media grafis di antaranya adalah bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik. Terdapat beberapa jenis media grafis menurut Arief S. Sadiman dkk yaitu gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik (*graphs*), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/*flannel board* dan papan bulletin (*bulletin board*).[2] Adapun secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

1) Gambar/Foto

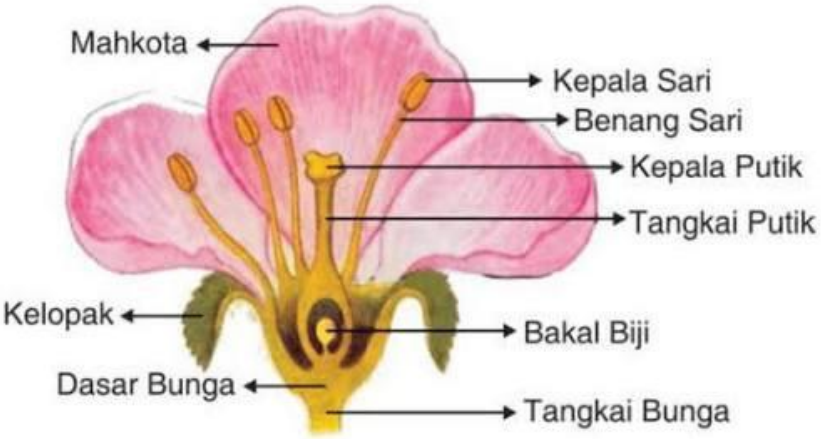
Gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya. Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.[3] Jadi, gambar dapat diartikan sebagi media visual yang dihasilkan melalui proses fotografi yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Adapun contoh gambar/foto adalah sebagai berikut:

---

[2]Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya,* (Jakarta: Rajawali Pres, 2009) hal. 29.

[3]Ibid, hal. 29.

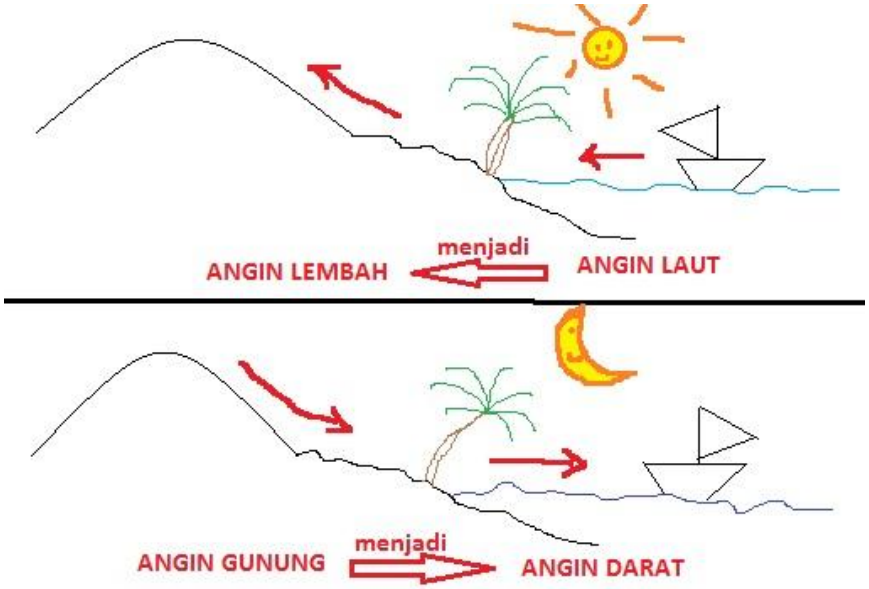
Gambar 2.1 ***Gambar/Foto***



2) Sketsa

Sketsa merupakan gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail. Sketsa, selain dapat menarik perhatian murid, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan. Adapun contoh sketsa adalah sebagai berikut:

Gambar 2.2 ***Sketsa***



3) Diagram

Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan tang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis.[4] Dari pendapat diatas dapat dipahami diagram adalah gambaran sederhana yang menggunakan garis-garis dan symbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar dan dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik.

4) Bagan/*Charts*

Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan.[5] Bagan didefinisikan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi utama bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relative, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi. Dari pendapat-pendapat di atas peneliti sepakat dengan pendapat yang menyatakan bagan sebagai kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang

---

[4]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2005) hal. 33.

[5]Suharjo, *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik*, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan,2006) hal.112.

dirancang unntuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.

5) Grafik (*Graphs*)

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik menyediakan representasi visual dari data angka-angka. Mereka menggambarkan hubungan diantara unit-unit data dan kecenderungan dalam data. Grafik dapat dipahami sebagai gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar yang merupakan representasi visual dari angka-angka. Grfik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang daling berhubungan secara singkat dan jelas. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

6) Kartun

Kartun adalah suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian dan mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dengan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan symbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan

dimengerti dengan cepat.[6] Kartun berupa coretan garis yang merupakan karikatur kasar dari orang-orang, hewan, atau kejadian fiksi atau nyata. Adapun contoh kartun adalah sebagai berikut:

Gambar 2.3 *Kartun*

7) Poster

Poster merupakan kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Poster juga dapat diartikan sebagai media grafis perpaduan antara gambar dengan tulisan untuk menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain.[7] Dari beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa poster adalah media grafis yang memadukan antara gambar dengan tulisan untuk

[6]Ibid, hal. 45.

[7]Suharjo, *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar, Teori dan Praktik*, (Jakarta: Depdiknas Dirjend Dikti Direktorat Ketenagaan,2006) hal. 133.

menyampaikan informasi, saran, seruan, peringatan, dan ide-ide lain guna menarik dan mempertahankan perhatian khalayak umum supaya cukup lama tertanam dalam ingatannya. Adapun contoh poster adalah sebagai berikut:

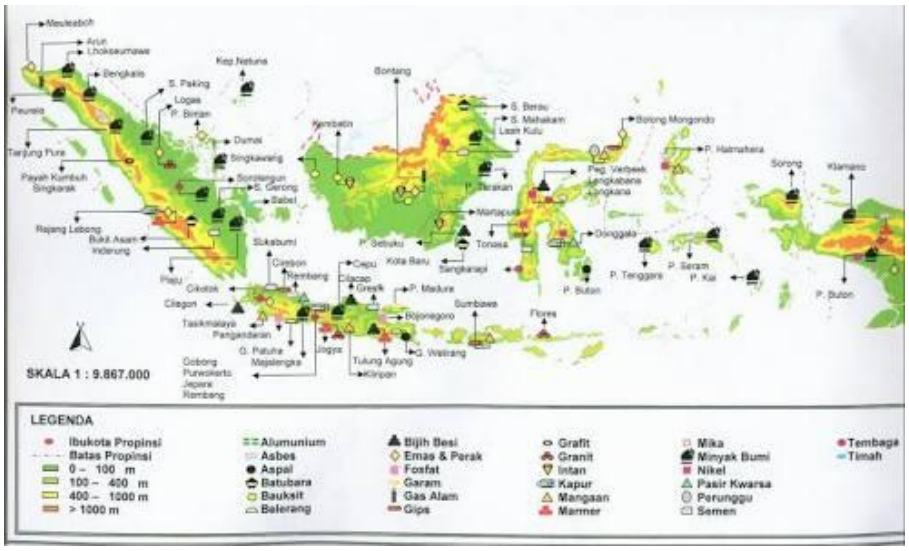
Gambar 2.4 *Poster*

8) Peta dan Globe

Peta adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis, dan symbol visual lainnya sehingga dapat menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu. Peta dan globe berfungsi untuk

menyajikan data-data lokasi.[8] Jadi, peta dan globe adalah penyajian visual permukaan bumi, peta berbentuk datar sedangkan globe menyerupai bola bumi. Adapun contoh peta adalah sebagai berikut:

Gambar 2.5 *Peta*



c. Kelebihan dan Kekurangan Media Grafis

Kelebihan dan kekurangan media grafis adalah sebagai berikut[9]:

1) Kelebihan Media Grafis

a) Lebih ekonomis karena biayanya relative murah, dapat dipakai berkali-kali.

b) Bahan dan alat produksinya mudah diperoleh.

c) Dapat menyampaikan data atau rangkuman.

d) Pengajaran lebih menarik.

---

[8]Ibid, hal. 133.
[9]Ibid, hal. 111-112.

e) Waktu penyampaian materi lebih singkat.

f) Penggunaannya tanpa menggunakan peralatan khusus dan mudah penempatannya.

g) Jelas dan hanya sedikit memerlukan informasi tambahan.

h) Membangkitkan kemauan bertindak.

i) Dapat difariasikan antara media grafis yang satu dengan yang lainnya.

j) Bentuk medianya sederhana sehingga mudah pembuatnnya.

2) Kekurangan Media Grafis

a) Tidak dapat menjangkau kelompok penerima pesan yang besar.

b) Hanya menekankan persepsi indera penglihatan saja.

c) Tidak menampilkan unsure "*audio* dan *motion*".

Kelebihan yang lain dari media grafis adalah dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan, dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa, dan proses pembuatannya yang lebih cepat dan biaya murah. Adapun kekurangan dari media grafis adalah membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih rumit, dan penyajian pesannya berupa unsure visual saja.[10]

[10]Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Pengajaran, Mengenal, Merancang dan Mempraktikkan*, (Yogyakarta: DIVA Pers, 2011) hal. 63.

2. Motivasi belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Sardiman "Motivasi Belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar". Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri siswa sehingga akan bergabung dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan belajar dari diri siswa.

Hamzah B. Uno menyatakan "Hakikat Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung". Motivasi belajar mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seorang siswa. Prestasi belajar akan menjadi optimal kalau ada motivasi belajar. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan semakin berhasil pula menerima dan memahami materi pelajaran sekolah. Jadi motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi siswa.[11]

---

[11]Hamzah B. Uno,*Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*, (Jakarta:Bumi Aksara,2008), hal. 23.

Pendapat lain mengenai pengertian motivasi belajar dikemukakan Iskandar yaitu:Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam diri individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan. Motivasi itu tumbuh karena adanya keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan termotivasi untuk mencapai prestasi.[12]

Dari beberapa definisi para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa Motivasi Belajar adalah suatu kekuatan atau kondisi tertentu dari dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu untuk melakukan kegiatan belajar yang ditandai dengan timbulnya efektivitas dan reaksi untuk mencapai tujuan. Untuk mencapai Prestasi Belajar yang diinginkan diperlukan Motivasi Belajar yang tinggi dari dalam diri siswa.

b. Macam-Macam motivasi

Berbicara tentang macam atau jenis motivasi ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Akan tetapi khusus untuk motivasi belajar, para ahli membedakan motivasi belajar ke dalam dua golongan, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik.

1) Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah “motivasi yang berasal dari dalam diri anak sendiri”.[13] Suatu kegiatan/aktivitas yang dimulai dan diteruskan

---

[12]Iskandar,Psikologi Pendidikan: Sebuah Orientasi Baru,(Jakarta: Gaung Persada,2009), hal. 181.

[13]Isbandi Rukminto, *Psikologi, Pekerjaan Sosial, dan Ilmu Kesejahteraan Sosial: Dasar-Dasar Pemikiran*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1994), hal 154.

berdasarkan penghayatan suatu kebutuhan dan dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar. Dorongan ini datang dari "hati sanubari", umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Atau dapat juga karena dorongan bakat apabila ada kesesuaian dengan bidang yang dipelajari.

Motivasi intrinsik lebih menekankan pada faktor dari dalam diri sendiri, motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Pada motivasi intrinsik "tidak ada sasaran tertentu, dan karenanya nampak lebih sesuai dengan dorongan asali dan yang murni untuk mengetahui serta melakukan sesuatu (aktivitas)".[14] Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

2) Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ektrinsik adalah "motivasi atau tenaga-tenaga pendorong yang berasal dari luar dari anak". Motivasi ekstrinsik sebagai motivasi yang dihasilkan di luar perbuatan itu sendiri misalnya dorongan yang datang dari orang tua, guru, teman-teman dan anggota masyarakat yang berupa hadiah, pujian, penghargaan maupun hukuman.

---

[14]Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal28.

Motivasi ektrinsik menurut Sardiman A.M. adalah "motif-motif yang aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar".[15] Dalam belajar tidak hanya memperhatikan kondisi internal siswa saja akan tetapi juga memperhatikan berbagai aspek lainnya seperti, aspek sosial yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan teman. Aspek budaya dan adat istiadat serta aspek lingkungan fisik, misalnya kondisi rumah dan suhu udara.

c. Fungsi Motivasi Dalam Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, motivasi itu penting sekali. Bahkan ada yang merumuskan *"Motivation is an essential condition of learning"*. Demikian pula, hasil belajar siswa banyak ditentukan oleh motivasi yang ada dalam diri siswa. Semakin besar motivasi yang ada dalam diri siswa, semakin besar pula hasil belajar yang akan dicapai. Dalam kehidupan ini motivasi yang ada pada manusia mempunyai tiga fungsi dasar, yakni:[16]

1) Mendorong manusia untuk berbuat sehingga motivasi berfungsi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energy.
2) Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.
3) Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan yang harus dijalankan guna mencapai tujuan.

---

[15]Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hal 158.

[16]Robertus Angkowo dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Grasindo, 2007) hal. 35.

d. Motivasi Model ARCS (*ARCS Models*)

Dari beberapa macam teori motivasi yang berkembang, John M. Keller dalam Reigeluth (1983) menyusun seperangkat prinsip motivasi yang dapat diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran, yang disebut model ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*). Model ARCS tersebut diuraikan sebagai berikut:[17]

1) A = *Attention* (Perhatian)

Artinya, siswa yang mau belajar harus memiliki atensi atau perhatian pada materi yang akan dipelajari. Perhatian siswa dapat bangkit antara lain karena dorongan ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu siswa perlu dirangsang. Dalam diri siswa perlu ditumbuhkan pertanyaan-pertanyaan reflektif seperti "mengapa saya harus belajar tentang ini".

2) R = *Relevance* (Relevansi/Kegunaan)

Artinya, motivasi belajar siswa akan tumbuh bila siswa mengerti bahwa materi belajar mempunyai manfaat langsung secara pribadi. Kata relevensi menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan bangkit dan berkembang jika mereka merasakan bahwa apa yang mereka pelajari itu memenuhi kebutuhan pribadi, bermanfaat serta sesuai dengan nilai yang diyakini dan dipegangnya.

[17] Ibid, hal. 39.

3) C = *Confidence* (Kepercayaan Diri)

Artinya, untuk belajar secara efektif, perlu dihilangkan rasa kekhawatiran dan rasa ketidakmampuan dalam diri siswa. Siswa perlu percaya bahwa ia mampu dan bisa berhasil dalam mempelajari sesuatu. Oleh sebab itu, pada diri siswa perlu ditumbuhkan harapan positif untuk berhasil. Merasa diri kompeten atau mampu merupakan potensi untuk dapat berinteraksi secara positif dan proaktif dengan lingkungan.

4) S = *Satisfaction* (Kepuasan)

Artinya, motivasi belajar harus mampu menghasilkan rasa puas guna menyokong atau mendorong tumbuhnya keinginan untuk tetap belajar. Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk terus berusaha.

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil belajar

Hasil belajar atau prestasi belajar adalah hasil belajar yanag dicapai atau ditunjukkan oleh siswa sebagai hasil belajar baik angka atau huruf serta tindakannya yang mencerminkan hasil belajar yang dicapai masing-masing dalam periode tertentu.[18] Prestasi mempunyai beberapa fungsi utama antara lain sebagai berikut:

[18]M. Buchori, *Evaluasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Jermars, 1983), hal. 94.

1) Sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai oleh siswa.
2) Sebagai lambang pemuasan rasa ingin tahu.
3) Bahan informasi dan inovasi pendidikan, maksudnya sebagai pendorong bagi siswa dalam meningkatkan IPTEK dan berperan sebagai umpan balik dalam meningkatkan mutu pendidikan.
4) Indikator intern dan ekstren dari suatu institusi pendidikan.
5) Indikator daya serap.

Hasil belajar menurut Bloom mencangkup tiga ranah yakni[19]:

1) Domain Kognitif mencangkup: *Knowledge* (pengetahuan, ingatan); *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh); *Application* (menerapkan); Analysis (menguraikan, menentukan hubungan); *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk hubungan baru); dan *Evaluating* (menilai).
2) Domain Afektif mencangkup: *Receiving* (sikap menerima); *Responding* (memberikan respon); *Valuing* (nilai); *Organization* (organisasi); dan *Characterization* (karakterisasi).
3) Domain Psikomotorik mencangkup: *Initiatory*, *Pre-reutine*, *Reuntinized* dan keterampilan produk, teknik, fisik, sosial, manajerial, serta intelektual.

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa).

[19]Muhammad Trobani dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembejaran*, (Jogjakarta: AR-RUZZ Media, 2013) hal. 50.

Faktor eksternal terbagi menjadi dua macam yaitu :

a) Lingkungan alami

Lingkungan hidup adalah lingkungan anak tempat tinggal siswa, hidup dan berusaha di dalamnya. Udara yang tercemar merupakan polusi yang dapat mengganggu pernapasan. Udara yang terlalu dingin menyebabkan siswa kedinginan. Suhu terlalu panas menyebabkan siswa kepanasan, dan tidak betah tinggal di dalamnya. Oleh karena itu, keadaan suhu udara berpengaruh terhadap belajar siswa di sekolah.

b) Lingkungan sosial budaya

Hidup dalam kebersamaan dan saling membutukan akan melahirkan interaksi sosial. Saling memberi dan saling menerima meupakan kegiatan yang selalu ada dalam kehidupan sosial, misalnya berbicara, bersenda gurau, memberi nasihat, dan gotong royong merupakan interaksi sosial dalam tatanan kehidupan masyarakat[20].

2) Faktor Internal (faktor dari diri siswa)

a) Faktor fisiologis

Kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar siswa. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata

[20] M. Buchori, *Evaluasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Jermars, 1983), hal. 94.

kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi, mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.

b) Faktor psikologis

1. Kecerdasan atau Inteligensi siswa

Kecerdesan pada umumnya dapat diartikan sebagai kemampuan psiko-fisik untuk mereaksi rangsangan atau menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan cara yang tepat. Jadi, intelegensi atau kecerdasan sebenarnya bukan persoalan kualitas otak saja melainkan juga kualitas organ-organ tubuh lainnya. Akan tetapi, memang harus diakui bahwa peran otak dalam hubungan kecerdesan manusia lebih menonjol dari pada peran organ-organ tubuh lainnya[21].

2. Minat

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Suatu minat dapat diekpresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.

3. Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimilki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan

[21] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 142-145.

datang. Dengan demikian, setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ke tingkat tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing.[22]

4. Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang melakukan sesuatu. Jadi motivasi untuk belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar. Penemuan-penemuan ini menunjukkan bahwa hasil belajar pada umumnya meningkat jika motivasi untuk belajar bertambah.[23]

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu dimaksudkan sebagai bahan pertimbangan maupun perbandingan untuk dijadikan landasan teoritis bagi penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Nurul Fitri (2014), yaitu dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Grafis (gambar) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam". Hasil penelitian yang dilakukan Nurul Fitri di SMP Negeri 1 Ciputat terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control, yaitu dengan nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 78,2 dan kelas control sebesar 69.

[22] Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 142-145.
[23] Ibid, hal. 142-145.

2. Kadek Sukiyasa (Jurnal), dengan judul “Pengeruh Media Grafis (animasi) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif”. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan grafis terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Seyegan. Dalam jurnal ini diketahui ada peningkatan hasil belajar dan motivasi siswa yang signifikan setelah diberikannya perlakuan berupa penggunaan media grafis dalam pembelajaran.
3. Latifah Isnaini (Jurnal), dengan judul “Pengaruh Media Gambar *Visual* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon”. Tujuan dari peneliian ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media gambar *visual* pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan untuk mengetahui pengaruh media gambar *visual* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Inggris di kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon. Dalam jurnal ini diketahui ada peningkatan nilai belajar siswa setelah dilakukan penerapan media gambar *visual* pada kelas eksperimen.

Tabel 2.1 ***Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian Sekarang***

Keterangan	**Penelitian Terdahulu 1**	**Penelitian Terdahulu 2**	**Penelitian Terdahulu 3**	**Penelitian Sekarang**
Peneliti	Nurul Fitri	Kadek Sukiyasa	Latifah Isnaini	Umi Sayidatus Sukriyah
Judul	Pengaruh Penggunaan Media Grafis (gambar) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	Pengeruh Media Grafis (animasi) Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif	Pengaruh Media Gambar Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di MI An-Nur Pekalipan Kota Cirebon	Pengaruh Media Grafis Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada MIN se- Kecamatan Ponggok Blitar
Tahun	2014	2013	2013	2018
Tujuan penelitian	Untuk menguji apakah ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media grafis dengan siswa yang tidak menggunakan media grafis dalam belajar	Untuk menjelaskan pengaruh media grafis terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa	Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan media gambar visual dan untuk mengetahui pengaruh media gambar visual terhadap hasil belajar siswa	Untuk menjelaskan pengaruh media grafis terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Bersambung...

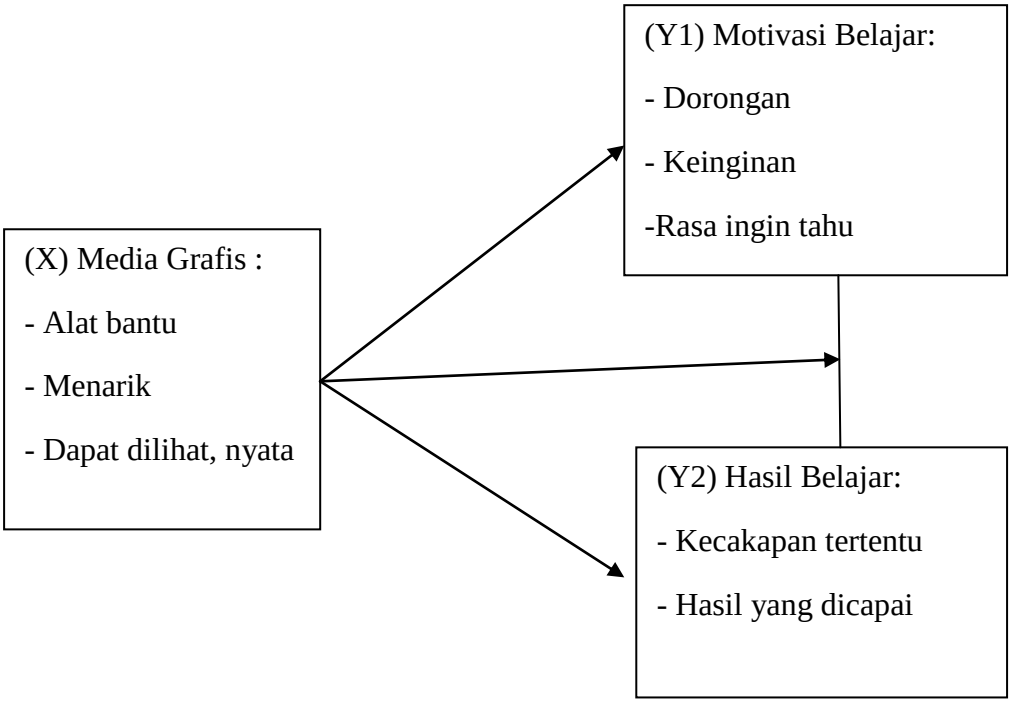
Lanjutan…

Jenis Penelitian	Penelitian kuantitatif dengan metode *Quasi Experiment* (eksperimen semu)	Penelitian kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control grup design.*	Penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment*	Penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian non eksperimen yaitu penelitian korelasional
Subjek penelitian	Siswa kelas VIII-5 SMP PGRI 1 Ciputat	Siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Seyegan	Siswa kelas IV MI An-Nur Kota Cirebon	Siswa kelas 4, 5 dan 6 MIN se-Kecamatan Ponggok Blitar

Dari penelitian yang telah dipaparkan diatas, ada perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang hendak dilakukan. Tujuan penelitian yang hendak dilakukan adalah menjelaskan pengaruh media grafis terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis non eksperimen berupa penelitian korelasional. Penelitian dilakukan dengan maksud untuk mengetahui hubungan atau pengaruh antar variabel dengan mengambil data yang tersedia di lapangan tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap variabel-variabel penelitian. Subjek penelitian yaitu siswa kelas 4, 5 dan 6 MIN se- Kecamatan Ponggok Blitar.

C. Kerangka Berpikir

Bagan 2.1 ***Kerangka Berpikir***



Tinggi rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa sangat dipengaruhi oleh pelaksanaan pembelajaran di kelas. Dalam penyampaian materi pembelajaran diperlukan sebuah alat bantu agar informasi yang diberikan sampai kepada peserta didik. Alat bantu tersebut biasa dikenal dengan media pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu media grafis. Penggunaan media grafis yang menarik, dapat dilihat oleh indera penglihatan serta jelas dalam menyajikan contoh nyata memberikan penjelasan yang lebih gamblang kepada siswa. Hasil akhir yang ingin peneliti ketahui yaitu ada atau tidak pengaruh media grafis terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

D. Hipotesis Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto, hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul.[24]Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis kerja disebut dengan hipotesis alternative disingkat Ha. Hipotesis kerja adalah sebuah pernyataan yang menyatakan adanya perbedaan, pengaruh atau hubungan antara dua variable atau lebih. Dalam penelitian ini, hipotesis kerja (Ha) adalah:
   a. Ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPA pada MIN se-Kecamatan Ponggok.
   b. Ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada MIN se-Kecamatan Ponggok.
   c. Ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada MIN se-Kecamatan Ponggok.
2. Hipotesis nihil disebut dengan hipotesis nol (H_0) adalah sebuah pernyataan yang menyatakan tidak adanya hubungan, perbedaan atau pengaruh antara dua variable atau lebih. Dalam penelitian ini, hipotesis nihil (H_0) adalah:
   a. Tidak ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap motivasi belajar siswa mata pelajaran IPA pada MIN se-Kecamatan ponggok.
   b. Tidak ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada MIN se-Kecamatan Ponggok.

---

[24]Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), hal. 71.

c. Tidak ada pengaruh penggunaan media grafis terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran IPA pada MIN se-Kecamatan Ponggok.