

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Penggunaan Media Pembelajaran

##### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Dilihat dari etimologi kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’.<sup>1</sup> Media bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’, merupakan sarana komunikasi. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima.<sup>2</sup>

Pengertian media secara terminologi sangat banyak, sesuai sudut pandang para ahli media pendidikan. Adapun menurut Gerlach & Ely dalam buku Azhar Arsyad, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi, menurut pengertian dari Gerlach dan Ely, guru, teman sebaya, buku teks, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.<sup>3</sup> Pengertian ini sejalan dengan batasan yang disampaikan oleh Menurut Gagne media yang menyatakan bahwa media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 3

<sup>2</sup> Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*. (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 7

<sup>3</sup> Nizwardi Jalinus, *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2016), hal. 2

merangsang untuk pembelajaran. Menurut National Education Association-NEA memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya.<sup>4</sup> Sadiman mengatakan, media yaitu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Sedangkan menurut Briggs menyatakan bahwa media adalah alat bantu untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya proses belajar terjadi.<sup>5</sup>

Secara lebih utuh media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendek kata, media merupakan alat bantu yang digunakan gurudengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.<sup>6</sup>

Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut melibatkan siswa langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja. Dapat disimpulkan media pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan untuk pikiran, perasaan, perhatian, dan

---

<sup>4</sup> Aristo, Rahadi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hal. 10

<sup>5</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2012), hal. 26-28

<sup>6</sup> *Ibid.*, hal. 28

kemampuan atau ketrampilan siswa sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar.

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam kutipan Azhar Arsyad:<sup>7</sup>

### a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksasi yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Ciri fiksasi ini sangat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

### b. Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian karena media memiliki ciri manipulatif. Suatu kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu 2 atau 3 menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording* di samping dapat dipercepat, suatu kejadian juga dapat diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

### c. Ciri Distributif

---

<sup>7</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 26-28

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Distribusi media tidak hanya terbatas dalam satu kelas saja tetapi dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja.

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar siswa. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau yang ditimbulkannya.<sup>8</sup>

Pengetahuan siswa seperti digambarkan oleh Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.<sup>9</sup>

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran disekolah.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 36

<sup>9</sup>Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 69

<sup>10</sup>*Ibid.*, hal. 28

Berdasarkan uraian diatas, maka penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. *Fungsi Komunikatif.* Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. *Fungsi Motivasi.* Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga akan mengganggu suasana belajar.
- c. *Fungsi Kebermaknaan.* Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- d. *Fungsi Penyamaan Persepsi.* Walaupun pembelajaran di setting secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual.
- e. *Fungsi Individualitas.* Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Sanjaya, *Media Komunikasi ...*, hal. 73-75

#### 4. Manfaat Media Pembelajaran

Suatu proses belajar mengajar, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa.<sup>12</sup>

Manfaat media secara umum dalam proses pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

---

<sup>12</sup>Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 15

- c. Proses pembelajaran yang lebih interaktif
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- f. proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun diperlukan

Kajian tentang manfaat media dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Manfaat media dalam pembelajaran, diantaranya:<sup>13</sup>

Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran Guru-Siswa

| Aspek              | Manfaat media pembelajaran   |  |
|--------------------|--|--|
|                    | Bagi guru  | Bagi siswa   |
| Penyampaian materi | Memudahkan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran                          | Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran  |
| Konsep             | Materi yang bersifat abstrak menjadi konkrit                                   | Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkrit pemahamannya                        |
| Waktu              | Lebih efektif dan efisien, mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja | Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan |
| Minat              | Mendorong minat belajar dan mengajar guru                                      | Membangkitkan minat belajar siswa  |
| Situasi belajar    | Interaktif   | Multi-aktif  |
| Hasil belajar      | Kualitas mengajar lebih baik   | Lebih mendalam dan utuh  |

## 5. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pendidikan

Pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut pendapat

<sup>13</sup> Satrianawati, *Media Dan Sumber Belajar*. (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal. 9

Bruner yang dikutip oleh Azhar Arsyad ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).<sup>14</sup>

Uraian di bawah memberikan petunjuk bahwa agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat diperhatikan dalam ingatan. Dengan demikian, siswa diharapkan agar dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru.<sup>15</sup>

Siswa akan belajar lebih banyak materi dari pada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar. Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Menurut Baugh dalam Achsin dikutip oleh Azhar Arsyad persentasenya yaitu kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang, dan hanya 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya. Sementara itu, menurut Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil

---

<sup>14</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran....*, hal. 7

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal. 8



belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.<sup>16</sup>

## **B. Media Pembelajaran Visual**

### **1. Pengertian Media Visual**

Media visual adalah sarana komunikasi dengan panca indera penglihatan. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pembelajaran dengan dunia nyata.<sup>17</sup>

Media pembelajaran visual merupakan salah satu alat pembelajaran yang digunakan untuk mendorong peserta didik aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran, dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Siswa juga dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain sehingga memberikan pengaruh yang tinggi terhadap hasil belajar siswa.<sup>18</sup> Manfaat lain dari media dan teknologi visual adalah memberikan kepuasan (*satisfaction*) dalam belajar karena dapat disaksikan secara langsung sesuatu yang hendak dipelajari. Media dan teknologi visual juga dapat meningkatkan

---

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal. 9-10

<sup>17</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hal. 70

<sup>18</sup> Aang Kurnia, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa Kelas X Semester Genap SMA Negeri 1 Pekalongan*, ( Surakarta: Prosiding Semiar Nasional Pendidikan Ekonomi & Bisnis 1 (1), 2015), hal. 2

gairah (*enthusiastic*) belajar karena didorong keinginan yang kuat untuk selalu mencoba mengembangkan dan menggunakan dalam kondisi nyata. Antusias adalah perasaan yang kuat tentang sesuatu yang diminati untuk ikut terlibat di dalamnya.

Penggunaan teknologi visual dipandang dapat menimbulkan perasaan antusias dalam belajar Peserta didik yang memiliki minat yang tinggi dapat mendorong daya ingat dalam menyimpan informasi yang diperoleh sehingga mendorong gairah dan semangat belajar menuju kesuksesan yang mengantarkan mereka mencapai kepuasan atas kesuksesan yang diraih. Dengan demikian, media dan teknologi visual dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar.<sup>19</sup>

## 2. Jenis-Jenis Media Visual

Banyak jenis media visual, beberapa di antaranya yaitu:<sup>20</sup>

### a. Gambar/foto

Menurut Sardiman yang dikutip dari buku Musfiqoh media gambar/foto merupakan media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran. Dia merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

### b. Sketsa

Sketsa yaitu gambar yang sangat sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Selain dapat menarik

---

<sup>19</sup> Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*. (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hal. 134

<sup>20</sup> Musfiqon, *Pengembangan Media...*, hal. 73

perhatian siswa, sketsa juga menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan.

c. Diagram

Diagram merupakan susunan garis-garis yang menyerupai peta dari pada gambar. Kriteria diagram yang baik sebagai media pembelajaran adalah yang:

- 1) Benar, digambar rapi, diberi titel, label dan penjelasan-penjelasan yang diperlukan.
- 2) Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
- 3) Penyusunan disesuaikan dengan pola membaca yang umum yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas kebawah.

d. Bagan/chart

Bagan atau chart termasuk media visual. Fungsinya yaitu menyampaikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual. Bagan/chart juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan haruslah:

- 1) Dapat dimengerti anak
- 2) Sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit-belit.
- 3) Diganti pada waktu tertentu agar selain tetap termasa juga tak kehilangan daya tarik.

e. Grafik

Menurut pendapat Sabri grafik adalah penggambaran data berangka, bertitik, bergaris, bergambar yang memperlihatkan hubungan titik balik informasi secara statistik. Grafik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas.

f. Kartun

Kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

g. Poster

Menurut pendapat Sabri poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun penggugah selera yang biasanya berisi gambar-gambar.

h. Peta dan Globe

Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

Alasan kenapa peta dipakai sebagai media dalam KBM:

- 1) Memungkinkan siswa mengerti tentang suatu posisi daerah.
- 2) Dapat juga merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh- pengaruh geografis.

3) Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan serta bentuk muka bumi sebenarnya.

i. Papan Flanel

Papan Flannel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini juga dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot kembali dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali

j. Papan Buletin

Berbeda antar papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin juga dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan

a. Kelebihan

- 1) *Repeatable*, dapat dibaca berkali-kali dengan menyimpannya.
- 2) Analisa lebih tajam, dapat membuat orang benar-benar mengerti isi berita tersebut dengan menganalisis yang lebih mendalam dan dapat membuat orang berfikir lebih spesifik tentang isi tulisan
- 3) Menggunakan media visual memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungan sekitarnya
- 4) Dapat menanamkan konsep yang benar

- 5) Dapat membangkitkan keinginan dan minat baru
- 6) Dapat meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

b. Kekurangan

- 1) Lambat dan kurang praktis
- 2) Tidak ada audio, media visual hanya berbentuk tulisan tentu tidak dapat didengar. Sehingga kurang mendetail materi yang disampaikan
- 3) Visual yang terbatas, media ini hanya bisa memberikan visual berupa gambar yang mewakili isi berita
- 4) Biaya produksinya cukup mahal karena media cetak harus menyetak dan mengirimkannya sebelum dapat dinikmati oleh masyarakat.<sup>21</sup>

## C. Motivasi Belajar

### 1. Pengertian Motivasi

Motivasi berasal dari bahasa Latin *movere*, yang berarti gerak atau dorongan untuk bergerak. Dengan memberikan motivasi bisa diartikan dengan memberikan daya dorong sehingga sesuatu yang dimotivasi tersebut dapat bergerak.<sup>22</sup> Motivasi atau motif merupakan dorongan, keinginan, hasrat, dan tenaga penggerak lainnya yang berasal dari dalam diri atau luar untuk melakukan sesuatu. Motif dapat diartikan sebagai daya penggerak dalam diri subyek untuk melakukan sesuatu yang mempunyai tujuan tertentu.<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Ummyssalam, *Buku Ajar Kurikulum Bahan Dan Media pembelajaran PLS*. (Yogyakarta: Deepublish, 2017), hal. 55

<sup>22</sup> Prawira, *Psikologi Pendidikan.....*, hal. 319

<sup>23</sup> Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), hal. 239

Motivasi adalah keinginan yang terdapat dari diri seseorang (individu) yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan yang lebih baik dari sebelumnya. Motivasi itu sendiri dapat tumbuh dari diri sendiri ataupun dari dorongan orang lain yang membuatnya merubah tindakannya kearah lebih baik. Kemudian motivasi belajar adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong peserta didik untuk belajar menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya guna untuk mendapatkan hasil belajar yang baik.

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal yang menumbuhkan gairah semangat dalam belajar. Peserta didik yang memiliki keinginan kuat akan mempermudah dalam belajar. Seseorang tidak memiliki motivasi, kecuali karena terpaksa atau hanya sekedar seremonial. Hasil belajar akan optimal jika ada motivasi yang maksimal. Memberikan motivasi kepada peserta didik berarti menggerakkan mereka untuk melakukan sesuatu atau ingin melakukan sesuatu. Motivasi belajar mempunyai peranan untuk menimbulkan gairah, perasaan senang dan semangat untuk belajar.<sup>24</sup>

Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut: (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin,

---

<sup>24</sup> Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 75

(6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, dan (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.<sup>25</sup>

Motivasi mempunyai fungsi yang sangat penting dalam suatu kegiatan, akan mempengaruhi kekuatan dari kegiatan tersebut, tetapi motivasi juga dipengaruhi oleh tujuan. Makin tinggi dan berarti suatu tujuan, makin besar motivasinya, dan semakin besar motivasi akan semakin kuat kegiatan yang dilaksanakan. Perilaku individu saling berkaitan erat dan membentuk suatu kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi. Proses motivasi ini meliputi tiga langkah, yaitu:<sup>26</sup>

- a. Adanya suatu kondisi yang terbentuk dari tenaga pendorong yang menimbulkan suatu ketegangan atau *tension*.
- b. Berlangsungnya kegiatan atau tingkah laku yang diarahkan kepada pencapaian suatu tujuan yang akan mengendurkan atau menghilangkan ketegangan.
- c. Pencapaian tujuan dan berkurangnya atau menghilangnya ketegangan.

Motivasi juga dapat timbul dari luar maupun dalam diri individu. Motivasi yang berasal dari luar diri individu diberikan oleh orangtua, motivator, guru, orang terdekat, dan lain-lain. Motivasi yang berasal dari dalam diri individu, dapat dipengaruhi oleh keinginan untuk menggapai sesuatu dan lain sebagainya.

---

<sup>25</sup> Mohamad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Dasar*. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 2015), hal. 377

<sup>26</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006), hal. 61-62



## 2. Macam-Macam Motivasi

Motivasi belajar dibedakan dalam dua jenis, yaitu motivasi yang timbul dari dalam diri individu atau motivasi intrinsik, dan motivasi yang timbul dari luar diri individu atau motivasi ekstrinsik.

### a. Motivasi Intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif yang timbul tanpa adanya rangsangan dari luar, karena dalam setiap diri individu sudah ada motif atau dorongan untuk melakukan sesuatu.<sup>27</sup> Peserta didik yang mempunyai motivasi intrinsik akan memiliki tujuan untuk menjadi orang yang terdidik, berpengetahuan, dan lain-lain. Jalan atau cara untuk mewujudkan tujuan yang telah ditentukan itu ialah belajar, tanpa dengan belajar tidak mungkin akan tercapai semua tujuan yang diharapkan. Kebiasaan belajar merupakan bentuk dari motivasi intrinsik belajar yang efektif dapat dilakukan di rumah ataupun di sekolah.<sup>28</sup>

1) Belajar di rumah, mengembangkan kebiasaan belajar yang efektif di rumah dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti membiasakan belajar sesuai dengan jadwal pembagian waktu sehari-hari yang telah dibuat di rumah, membiasakan mengulang materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru, dan meningkatkan ketelitian dan ketekunan dalam belajar.

---

<sup>27</sup> Rohmah, *Psikologi Pendidikan.....*, hal. 254

<sup>28</sup> Muhammad Fathurrohman dan Sulistyorini, *Belajar dan Pembelajaran Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. (Yogyakarta: Teras, 2012), hal. 146

2) Belajar di sekolah, kebiasaan belajar yang efektif di sekolah dapat dilakukan dengan cara membiasakan datang ke sekolah tepat waktu, mempersiapkan alat tulis secara lengkap, mengikuti pembelajaran dengan tenang, dan memusatkan perhatian dan menekuni setiap materi yang disampaikan guru di kelas.<sup>29</sup>

Kepribadian peserta didik juga merupakan salah satu motivasi intrinsik. Sifat dan kepribadian yang dimiliki masing-masing peserta didik akan mempengaruhi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Masing-masing peserta didik mempunyai perbedaan kemampuan yang mana hal ini merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

#### b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif yang berfungsi jika ada rangsangan dari luar diri individu.<sup>30</sup> Rangsangan yang dimaksud adalah dorongan yang datang dari orangtua, guru, teman-teman. Dorongan dari luar ini bisa juga karena berupa hadiah, pujian, penghargaan dan juga hukuman.

Sebagai contoh, seseorang belajar karena besok pagi akan ada ujian ia belajar dengan harapan agar mendapatkan nilai yang bagus, sehingga nantinya akan mendapatkan pujian ataupun hadiah, dan lain-lain. Dalam proses belajar patut diperhatikan kondisi internal dari

---

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal. 147

<sup>30</sup> Rohmah, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 255

peserta didik, dan juga aspek sosial-budaya peserta didik. Jadi orang tua dan sekolah harus memperhatikan kemampuan peserta didik dalam belajar dan juga memperhatikan lingkungan sosialnya.

### **3. Fungsi dan Tujuan Motivasi dalam Belajar**

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, maka makin berhasil pula pelajaran itu. Secara umum tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Jadi, motivasi belajar peserta didik akan mempengaruhi seberapa besar usahanya untuk bisa berhasil mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Berhubungan dengan hal tersebut, fungsi motivasi ada tiga, yakni:<sup>31</sup>

- a. Mendorong peserta didik untuk berbuat. Motivasi sebagai pendorong setiap kegiatan pembelajaran yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah kegiatan pembelajaran yakni kearah tujuan belajar yang hendak dicapai.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Penjelasan di atas menyimpulkan bahwa motivasilah yang menggerakkan, menopang dan mengarahkan tingkah laku siswa. Dengan

---

<sup>31</sup> Sardiman, *Interaksi dan ....*, hal. 84-85

adanya motivasi inilah siswa menjadi sungguh-sungguh belajar seperti sering membaca, menulis, meringkas, dan memperhatikan penjelasan guru. Tingkah laku inilah yang akhirnya menjadikan siswa berprestasi.

#### 4. Bentuk Motivasi di Sekolah

Ada beberapa bentuk dan cara yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, antara lain:<sup>32</sup>

a. Memberi angka

Banyak murid belajar, untuk mencapai angka baik dan untuk itu berusaha dengan segenap tenaga. Angka-angka yang baik itu bagi para siswa merupakan motivasi yang sangat kuat, meskipun itu belum merupakan hasil belajar yang sejati.

b. Hadiah

Hadiah yaitu memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Dalam dunia pendidikan, hadiah juga bisa dijadikan sebagai alat motivasi. Hadiah dapat diberikan kepada siswa yang berprestasi tertinggi seperti ringking satu, dua, dan tiga.

c. Saingan/kompetisi

Saingan atau kompetisi dapat digunakan untuk alat motivasi sebagai mendorong belajar siswa. Persaingan secara individu maupun persaingan kelompok dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

d. *Ego-involvement*

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hal. 92-95

Menumbuhkan kesadaran siswa agar merasakan kepentingan tugas dan menerimanya sebagai tantangan. Sehingga siswa mau bekerja keras dengan mempertaruhkan harga diri adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang penting.

e. Memberi ulangan

Para siswa akan giat belajar jika mengetahui akan ada ulangan. Oleh karena itu, memberi ulangan juga merupakan sarana motivasi. Tetapi yang harus diingat oleh guru adalah jangan terlalu sering karena bisa membosankan dan bersifat rutinitas.

f. Mengetahui hasil

Mengetahui hasil belajar bisa dijadikan alat motivasi bagi siswa. Semakin mengetahui bahwa grafik hasil belajar meningkat, maka akan ada motivasi pada diri siswa untuk terus belajar, dengan suatu harapan hasilnya terus meningkat.

g. Pujian

Pujian adalah sebuah perkataan yang diberikan kepada seseorang yang telah menyelesaikan tugasnya dengan baik. Dengan pujian yang tepat, akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah belajar sekaligus akan membangkitkan semangat untuk belajar.

h. Hukuman

Hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif. Tetapi jika diberikan dengan tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi.

i. Hasrat untuk belajar

Hasrat untuk belajar adalah unsur kesengajaan dan ada maksud untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri anak didik itu memang ada motivasi untuk belajar, sehingga sudah tentu hasilnya akan lebih baik.

j. Minat

Motivasi sangat erat hubungannya dengan unsur minat. Motivasi muncul karena adanya kebutuhan, begitu juga minat, sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan berjalan dengan lancar jika disertai dengan minat. Mengenai minat ini dapat dibangkitkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan adanya suatu kebutuhan
- 2) Menghubungkan dengan persoalan pengalaman yang lampau
- 3) Memberi kesempatan untuk mendapatkan hasil yang baik
- 4) Menggunakan berbagai macam bentuk mengajar

k. Tujuan yang diakui

Rumusan tujuan yang diakui dan diterima baik oleh siswa, akan menjadi alat motivasi yang sangat penting. Sebab dengan memahami tujuan yang harus dicapai yang dirasa sangat berguna dan menguntungkan, maka akan timbul gairah untuk terus belajar.

Berikut adalah beberapa cara lain yang bisa dilakukan untuk membantu memotivasi siswa agar mau mempelajari bahan akademis, antara lain mengungkapkan harapan yang jelas, sering memberikan umpan

balik dengan segera dan jelas, serta meningkatkan nilai dan ketersediaan sarana motivasi ekstrinsik.<sup>33</sup>

Selain beberapa bentuk motivasi di atas, tentu masih banyak cara yang bisa dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik, tentu tujuan pembelajaran dapat tercapai. Pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna membuat motivasi peserta didik bisa tetap dipertahankan atau bahkan ditingkatkan.

## **5. Unsur-unsur yang Mempengaruhi Motivasi Belajar**

### **a. Cita-cita atau aspirasi siswa**

Motivasi belajar tampak pada keinginan anak sejak kecil seperti keinginan berjalan, makan makanan yang lezat, dan lain sebagainya. Keberhasilan mencapai keinginan dapat menumbuhkan kemauan bergiat, bahkan di kemudian hari menimbulkan cita-cita dalam kehidupan. Dari segi pembelajaran, penguatan dengan hadiah atau hukuman dapat mengubah keinginan menjadi kemauan, dan kemauan menjadi cita-cita. Keinginan berlangsung sesaat, sedangkan kemauan dapat berlangsung dalam waktu yang lama. Kemauan telah disertai dengan perhitungan akal sehat. Cita-cita dapat berlangsung dalam waktu yang sangat lama, bahkan sepanjang hayat.

---

<sup>33</sup> Robert Slavin, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. (Jakarta: PT Indeks, 2011), hal. 127-129

b. Kemampuan siswa

Keinginan seorang anak tentu perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan untuk mencapainya. Misalnya, seorang anak mempunyai keinginan untuk bisa membaca, tapi dia tidak bisa mengucapkan huruf “r”. Maka dia harus berlatih keras untuk bisa mengucapkan huruf tersebut. Setelah dia bisa, dan mampu membaca dengan baik, tentu hal ini akan membuat hatinya sangat senang. Selanjutnya, dia akan mulai gemar membaca. Ringkasnya, kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

c. Kondisi siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani maupun rohani mempengaruhi motivasi belajar. Jika kondisi jasmani peserta didik sedang terganggu, maka proses belajar yang dialaminya juga akan terganggu. Misalnya, jika seorang peserta didik sakit, maka ia akan sulit memusatkan perhatiannya dan cenderung menjadi pasif. Selanjutnya, kondisi rohani yang terganggu juga akan mempengaruhi proses belajar. Misalnya, seorang peserta didik belajar dalam kondisi marah, tentu ia akan sulit memusatkan perhatian dan tidak fokus pada materi yang dijelaskan oleh guru.

d. Kondisi lingkungan siswa

Lingkungan siswa berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan masyarakatan. Sebagai



anggota masyarakat, maka siswa dapat terpengaruh oleh lingkungan sekitarnya. Dengan lingkungan yang aman, tenteram, tertib, dan indah, maka menjadikan semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat.<sup>34</sup>

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian hasil belajar**

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan membagi dua kata yang membentuknya yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) sendiri yaitu menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Dalam penjelasan diatas maka hasil belajar merupakan perolehan dari proses belajar siswa sesuai dengan tujuan pengajaran.<sup>35</sup>

Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik. Di sekolah hasil belajar ini dapat dilihat dari penguasaan siswa dalam mata pelajaran yang ditempuhnya. Sebenarnya hampir seluruh perkembangan atau kemajuan hasil karya juga merupakan hasil belajar, sebab proses belajar tidak hanya berlangsung di sekolah tetapi juga di tempat kerja dan di masyarakat.<sup>36</sup>

Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang telah direncanakan.

---

<sup>34</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: Rinneka Cipta, 2013) hal. 97-100

<sup>35</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal.44

<sup>36</sup> Sukmadinata, *Landasan Psikologi....*, hal. 102

Menurut Gronlund dalam Purwanto menyatakan bahwa hasil belajar yang diukur merefleksikan tujuan pengajaran.<sup>37</sup> Dalam hal ini, tugas guru adalah merancang instrumen yang dapat, mengumpulkan data tentang keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan data tersebut guru dapat mengembangkan dan memperbaiki program pembelajaran.

Hasil belajar digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang atau peserta didik, menguasai bahan atau materi yang sudah diajarkan. Hasil belajar tidak hanya ditunjukkan dari hasil nilai tes, yang diberikan oleh guru setelah pemberian materi pelajaran, tetapi juga dapat dilihat dari tingkah laku baik pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional yang digunakan untuk mengklasifikasikan hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar terbagi menjadi tiga ranah, yakni kognitif, afektif, dan psikomotoris. Dari ketiga ranah kemampuan itu, ranah kognitif yang paling banyak dinilai oleh para guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan para siswa dalam menguasai isi bahan pengajaran.<sup>38</sup>

Hasil belajar yang merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi pendidik dan dari sisi peserta didik. Dari peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila

---

<sup>37</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal 45

<sup>38</sup> Maisaroh & Rostrieningasih. 2010. *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Active Learning Tipe Quiz Team Pada Mata Pelajaran Ketrampilan Dasar Komunikasi Di SMKN 1 Bogor. PTK*

dibandingkan pada saat belum belajar. Tingkat perkembangan mental peserta didik terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi pendidik, hasil belajar merupakan saat terselesainya bahan pelajaran. Hasil yang bisa diartikan adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Berdasarkan pendapat di atas hasil belajar merupakan hasil dari suatu proses belajar mengajar yang memberikan informasi tentang sejauh mana ia menguasai materi pelajaran, bukan suatu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan perilaku.

## **2. Manfaat hasil belajar dalam proses pembelajaran**

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup 3 aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang terjadi pada peserta didik merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya yaitu proses yang ditempuhnya melalui program dan kegiatan-kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh pendidik dalam pembelajaran tersebut memberi manfaat antara lain<sup>39</sup> :

- a. Bagi peserta didik. Peserta didik akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang memuaskan lagi. Memberikan umpan balik kepada peserta didik dan pendidik dengan tujuan memperbaiki cara belajar mengajar,

---

<sup>39</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 46-47

- mengadakan perbaikan dan pengayaan bagi peserta didik, serta menempatkannya pada situasi belajar mengajar yang lebih tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya
- b. Bagi orang tua. Memberi informasi kepada orang tua tentang tingkat keberhasilan siswa dalam belajar dengan tujuan untuk memperbaiki, mendalami atau memperluas pelajarannya.
  - c. Bagi sekolah. Hasil belajar merupakan cermin kualitas suatu sekolah. Informasi dari pendidik tentang tepat tidaknya kurikulum untuk sekolah itu dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perencanaan sekolah untuk masa-masa yang akan datang. Informasi hasil belajar yang diperoleh dari tahun ke tahun, dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah-sekolah, yang dilakukan sekolah apakah sudah memenuhi standar atau belum. Pencapaian standar akan terlihat dari bagusnya angka-angka yang diperoleh peserta didik.

### **3. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Hasil belajar yang dicapai siswa pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, guru harus faham terhadap faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa penting sekali artinya dalam membantu siswa mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing – masing.<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 138

Menurut Slameto, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu:<sup>41</sup>

a. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

1) Faktor Jasmaniah (fisiologis) ini adalah berkaitan dengan kondisi pada organ-organ tubuh manusia yang berpengaruh pada kesehatan manusia. Bila siswa selalu tidak sehat sakit kepala, demam, pilek, dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

2) Faktor psikologis yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor yang berasal dari sifat bawaan siswa dari lahir maupun dari apa yang telah diperoleh dari belajar ini. Adapun faktor yang tercakup dalam faktor psikologis, yaitu:

a) Kecerdasan atau intelektual adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapi. Intelegensi adalah kecakapan terdiri dari tiga jenis, yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam berbagai situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui atau menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Bakat adalah kemampuan untuk belajar dan kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih.

---

<sup>41</sup>Muhammad Fathurrohman, *Belajar dan....*, hal. 120-134

- c) Minat dan perhatian Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat adalah perasaan senang atau tidak senang terhadap suatu obyek. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan dari berbagai hal, diantaranya minat belajar yang besar untuk menghasilkan hasil belajar yang tinggi.
  - d) Motivasi siswa Dalam pembelajaran, motivasi adalah sesuatu yang menggerakkan atau mendorong siswa untuk belajar atau menguasai materi pelajaran yang sedang diikutinya.
  - e) Sikap siswa adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya, baik positif maupun negatif.
- b. Faktor yang berasal dari luar diri siswa
- 1) Faktor keluarga, keluarga merupakan tempat pertama kali anak merasakan pendidikan, karena di dalam keluargalah anak tumbuh dan berkembang dengan baik, sehingga faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan siswa dalam belajar.
  - 2) Faktor, merupakan lembaga pendidikan formal pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa, karena itu lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong untuk belajar yang lebih giat. Kualitas guru, metode mengajar, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan siswa, keadaan fasilitas sekolah, keadaan

ruangan, dan sebagainya. Semua ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa.

- 3) Lingkungan masyarakat. Salah satu faktor yang tidak sedikit pengaruhnya terhadap hasil belajar adalah lingkungan masyarakat. Karena lingkungan masyarakat sekitar yang sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada.

## **E. Mata Pelajaran Matematika**

### **1. Pengertian Matematika**

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.<sup>42</sup> Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang daapt meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari dalam dunia kerja, serta memberikan dukungan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Depdiknas, *Kurikulum Berbasis Mata Pelajaran Matematika Sekolah Dasar*, (Jakarta: Depdiknas, 2001), hal. 7

<sup>43</sup> Ahmad Susanto, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. ( Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013) hal.185

Sementara itu R. Soejadi mengemukakan beberapa pendapat mengenai hakekat matematika yaitu:<sup>44</sup>

- a. Matematika merupakan cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir secara sistematis.
- b. Matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi.
- c. Matematika adalah pengetahuan tentang penalaran yang logis dan berhubungan dengan bilangan.
- d. Matematika adalah pengetahuan tentang fakta-fakta kuantitatif dan masalah-masalah tentang ruang dan bentuk.
- e. Matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logis.
- f. Matematika adalah pengetahuan tentang unsur-unsur yang tetap.

## 2. Karakteristik Matematika

Karakteristik matematika secara umum antara lain:<sup>45</sup>

- a. Memiliki objek kajian abstrak

Dalam matematika objek dasar yang dipelajari abstrak, sering juga disebut objek mental. Objek-objek itu merupakan objek pikiran. Objek dasar itu meliputi fakta, konsep, operasi aturan relasi dan prinsip. Dari objek dasar itulah dapat disusun suatu pola dan struktur matematika.

- b. Bertumpu pada kesepakatan

---

<sup>44</sup> Soejadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*, (Jakarta: Dirjen Dikti, 1999), hal.11

<sup>45</sup> Soedjadi, *Kiat Pendidikan Matematika di Sekolah*. (Jakarta: Depdiknas, 2000), hal. 11-



Kesepakatan merupakan hal yang sangat penting dalam matematika. Kesepakatan yang sangat mendasar adalah aksioma dan konsep primitif.

c. Berpola pikir deduktif

Pola pikir deduktif secara sederhana dikatakan sebagai pemikiran “yang berpangkal dari hal yang bersifat umum diterapkan atau diarahkan kepada hal yang bersifat khusus”.

d. Memiliki simbol yang kosong dari arti

Banyak sekali symbol yang digunakan dalam matematika, baik berupa huruf ataupun bukan huruf. Rangkaian symbol-simbol dalam matematika dapat membentuk suatu model matematika. Model matematika dapat berupa persamaan, pertidaksamaan, bangun geometrik tertentu dan sebagainya.

e. Memperhatikan semesta pembicaraan

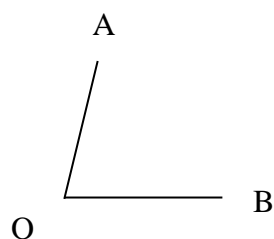
Berkenaan dengan kosongnya simbol dan tanda dalam matematika, jelas dalam menggunakan matematika diperlukan kejelasan dalam lingkup penggunaan simbol. Bila lingkup yang dibicarakan bilangan maka simbol-simbol yang digunakan adalah bilangan. Lingkup pembicaraan itu disebut semesta pembicaraan. Benar salah atau ada tidaknya penyelesaian tergantung semesta pembicaraan.

f. Konsisten dalam sistemnya

Terdapat banyak sistem dalam matematika. Ada sistem yang mempunyai kaitan atau sama lain, tetapi juga ada sistem yang dapat dipandang terlepas satu sama lain.

### 3. Pengukuran Sudut

Pada penelitian ini, materi yang digunakan yaitu materi pengukuran sudut. Sudut dapat diartikan sebagai daerah yang dibentuk oleh pertemuan antara dua buah sinar atau dua buah garis lurus, dinotasikan dengan “ $\angle$  “. Didalam materi pengukuran sudut ini terdapat beberapa sub bab diantaranya yaitu mengenal pengertian sudut, menentukan besar sudut, dan menentukan besar sudut pada jam.



Berdasarkan gambar pertemuan antara garis AO dengan garis OB di atas, dapat diketahui sebagai berikut.

Kaki sudut : AO dan OB

Titik sudut : O (titik pertemuan kaki sudut)

Daerah sudut : daerah ABC (daerah yang dibatasi oleh kaki-kaki sudut)<sup>46</sup>

Besar daerah sudut disebut juga dengan besar sudut. Besar sudut adalah daerah yang dibatasi oleh dua sinar garis yang berhimpit pada

---

<sup>46</sup> Muhammad Yusuf, *Matematika Kelompok Sosial, Administrasi Perkantoran, dan Akuntansi Untuk Sekolah Menengah Kujurusan Kelas XI*. (Bandung: Grafindo Mrdia Pratama, 2006), hal. 90

pangkalnya. Untuk mencari besar sudut pada gambar dapat menggunakan busur derajat. Satuan sudut yang biasanya dipakai adalah ( $^{\circ}$ ).

1. Besar sudut 1 putaran adalah  $360^{\circ}$ , sebab  $1 \times 360^{\circ} = 360^{\circ}$
2. Besar sudut  $\frac{1}{2}$  putaran adalah  $180^{\circ}$ , sebab  $\frac{1}{2} \times 360^{\circ} = 180^{\circ}$
3. Besar sudut  $\frac{1}{4}$  putaran adalah  $90^{\circ}$ , sebab  $\frac{1}{4} \times 360^{\circ} = 90^{\circ}$



Menentukan besar sudut berdasarkan sudut putar. Jam menunjukkan pukul 04.00. dalam satu putaran penuh sama dengan  $360^{\circ}$ . Dalam satu putaran, jarum melewati 12 angka, yaitu angka 1-12.

Berarti dalam 1 putaran terdiri atas 12 bagian.  $360^{\circ} : 12 = 30^{\circ}$  sehingga besar sudut tiap bagian yaitu  $30^{\circ}$ .

Jika jam diatas pukul 04.00 akan membentuk sudut  $4 \times 30^{\circ} = 120^{\circ}$  menunjukkan 4 bagian.<sup>47</sup>

## F. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Dyah Ayu Puspitaningtyas, 2016, *Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung Tahun 2015/2016*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa

<sup>47</sup> Agus Sutopo, Agung Cahyanto, dan Penta Hapsari, *Ayo Belajar Matematika Kelas 5 untuk SD*. (Yogyakarta: Kanisius, 2008), hal. 57

SDN 02 Kendalbulur. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Diperoleh nilai sejumlah 2,121 dan sejumlah 2.060 dengan taraf signifikansi sejumlah 0,05 sehingga ada pengaruh yang signifikan media grafis terhadap prestasi belajar siswa. (2) Ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa SDN 02 Kendalbulur. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Diperoleh nilai sejumlah 2,388 dan sejumlah 2.060 dengan taraf signifikansi sejumlah 0,05 sehingga ada pengaruh yang signifikan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa. (3) Ada pengaruh yang signifikan kedua media (media grafis dan media proyeksi) terhadap prestasi belajar siswa SDN 02 Kendalbulur. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya hasil penelitian yaitu  $t_{hitung}$  lebih besar dari  $t_{tabel}$ . Diperoleh nilai sejumlah 20,721 dan sejumlah 3,32 dengan taraf signifikansi sejumlah 0,05 sehingga ada pengaruh yang signifikan media grafis-proyeksi terhadap prestasi belajar siswa.

Tabel 2.2 Persamaan dan Perbedaan penelitian Dyah dengan Penelitian Sekarang

| Persamaan   | Perbedaan                             |  |
|---|---------------------------------------|--|
|   | Peneliti terdahulu                    | Peneliti sekarang                            |
| a. Menggunakan pendekatan kuantitatif                   | Menggunakan jenis penelitian korelasi | Menggunakan jenis penelitian eksperimen semu |
| b. Tempat penelitian dilakukan di jenjang sekolah dasar | Diterapkan pada tahun 2016            | Diterapkan pada tahun 2019                   |
|   | Menggunakan mata pelajaran PAI        | Menggunakan mata pelajaran Matematika        |
|   | Meneliti tentang pengaruh penggunaan  | Meneliti tentang pengaruh penggunaan         |

|  |  |  |
|--|--|--|
|  | media visual terhadap prestasi belajar | media visual terhadap motivasi hasil belajar |
|--|--|--|

2. Istiqomah, 2018, *Pengaruh Penggunaan Media Gambar Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas III MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata hasil motivasi siswa kelas eksperimen sebesar 124,95, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 118,33. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 9,467 dengan signifikansi 0,004. Sedangkan rata-rata hasil belajar kelas eksperimen sebesar 86,50, sedangkan pada kelas kontrol sebesar 75,23. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 12,735 dengan signifikansi 0,001.

Tabel 2.3 Persamaan dan Perbedaan penelitian Istiqomah dengan Penelitian Sekarang

| Persamaan                                       | Perbedaan   |   |
|---|---|---|
|   | Peneliti terdahulu  | Peneliti sekarang   |
| a. Menggunakan jenis penelitian eksperimen semu | Tempat penelitian dilakukan di MI Roudlotul Ulum Jabalsari Sumbergempol Tulungagung   | Tempat penelitian di MIN 4 Ngantru Tulungagung                                    |
| b. Terdiri dari 1 variabel X dan 2 variabel Y   | Diterapkan pada tahun 2018  | Diterapkan pada tahun 2019  |
|   | Menggunakan mata pelajaran Fiqih  | Menggunakan mata pelajaran Matematika   |
|   | Meneliti tentang pengaruh penggunaan media gambar terhadap motivasi dan hasil belajar | Meneliti tentang pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi hasil belajar |

3. Kholifatul Khasanah, 2016, *Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pembelajaran dengan menggunakan media visual slide adalah a) guru harus mampu menggunakan alat media pembelajaran, b) guru harus menyesuaikan antara materi dengan media yang digunakan, c) pemilihan gambar visual yang sesuai dengan materi atau tema yang akan diajarkan, dan d) guru membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan semenarik mungkin agar membangkitkan motivasi belajar pada siswa. Seorang guru harus menguasai materi dan media yang akan digunakan agar materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam kegiatan belajar mengajar dapat mudah difahami oleh siswa. Selain itu yang dilakukan oleh guru dalam pengajaran adalah guru harus kreatif dan juga inovatif, sehingga dalam kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Terutama pada mata pelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di SMPN 3 Kedungwaru Tulungagung. (2) Penggunaan media pembelajaran visual gambar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu: a) visual gambar digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik, b) mengulangi sajian visual dan melibatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat Meskipun sebagian visual dapat 119 dengan mudah diperoleh informasinya, sebagian lagi mungkin

memerlukan pengamatan dengan hati-hati dibaca, c) Unsur-unsur pesan dalam visual harus itu harus ditinjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengohan informasi, d) pemberian warna yang menarik untuk mengarahkan perhatian siswa. (3) Penggunaan media pembelajaran visual karikatur dalam meningkatkan motivasi belajar siswa adalah, a) guru harus menyesuaikan materi dengan media visual karikatur yang akan digunakan, b) penguasaan materi oleh guru sehingga dapat menjelaskan media visual karikatur agar siswa dapat memperoleh pengalaman yang kongkrit serta faktor-faktor yang dapat mendukung untuk memotivasi belajar siswa, c) kriteria dan teknis penggunaan media pembelajaran juga hal harus diperhatikan, seperti halnya materi taat kepada orang tua bisa di ilustrasikan dengan gambar karikatur. Selain disesuaikan dengan materi pelajaran, strategi yang dipakai juga disesuaikan dengan media yang akan dipakai. Adanya tata cara dalam pemilihan dan penggunaa media ini mampu menumbuhkan respon siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Tabel 2.4 Persamaan dan Perbedaan penelitian Kholifatul dengan Penelitian Sekarang

| Persamaan | Perbedaan                                    |  |
|-----------|--|--|
|           | Peneliti terdahulu                           | Peneliti sekarang                          |
|           | Tempat penelitian dilakukan SMP 3 Kedungwaru | Tempat penelitian di MIN 4 Tulungagung     |
|           | Terdiri dari 3 variabel X dan 1 variabel Y   | Terdiri dari 1 variabel X dan 2 variabel Y |
|           | Menggunakan pendekatan kualitatif            | Menggunakan pendekatan kuantitatif         |
|           | Menggunakan mata                             | Menggunakan mata                           |

|  |   |   |
|--|---|---|
|  | pelajaran PAI   | pelajaran Matematika  |
|  | Meneliti tentang penggunaan media pembelajaran visual terhadap motivasi belajar | Meneliti tentang pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi hasil belajar |

4. Muhammad Nafi'udin Arif, 2016, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII MTs Negeri Kunir Tahun Ajaran 2015/2016*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audio-visual* terhadap motivasi belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir. Hal tersebut dapat dilihat dari uji *t-test*, nilai *thitung* = 3,04 > *ttabel* = 1,701 pada taraf signifikan 5%; (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *audio-visual* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII MTs N Kunir. Hal tersebut dapat dilihat dari uji *t-test*, nilai *thitung* = 2,01 > *ttabel* = 1,701 pada taraf signifikan 5%.

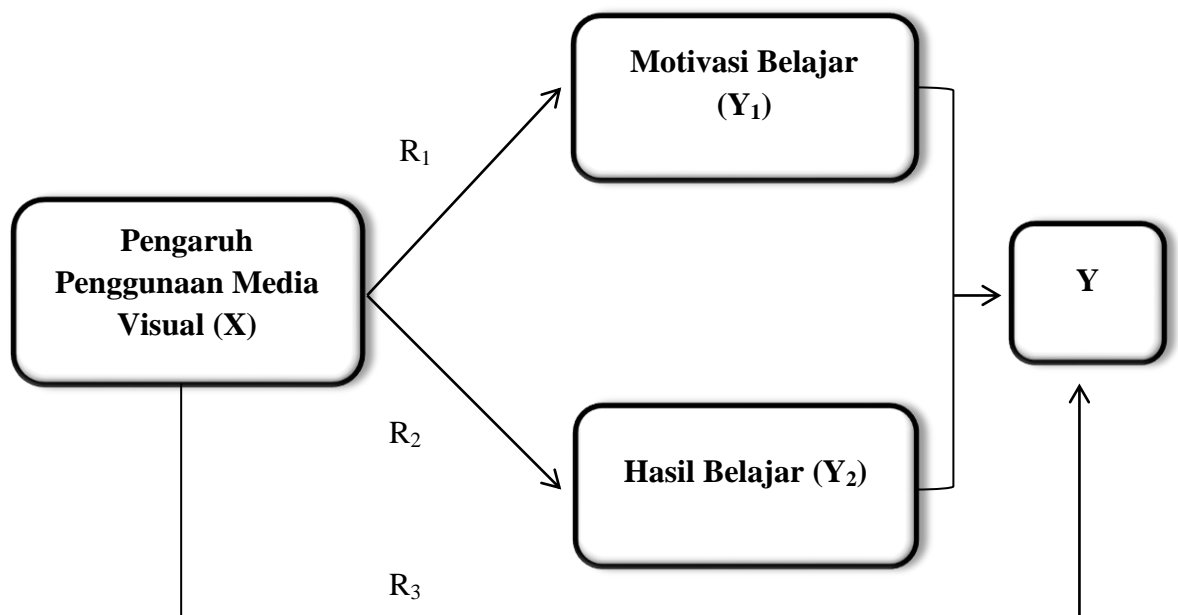
Tabel 2.5 Persamaan dan Perbedaan penelitian Arif dengan Penelitian Sekarang

| Persamaan                                     | Perbedaan  |   |
|---|--|---|
|   | Peneliti terdahulu   | Peneliti sekarang   |
| a. Menggunakan jenis penelitian eksperimen    | Tempat penelitian dilakukan VIII MTs N Kunir   | Tempat penelitian di MIN 4 Tulungagung  |
| b. Menggunakan mata pelajaran Matematika      | Diterapkan pada tahun 2016   | Diterapkan pada tahun 2019  |
| c. Terdiri dari 1 variabel X dan 2 variabel Y | Meneliti tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar | Meneliti tentang pengaruh penggunaan media visual terhadap motivasi hasil belajar |



### G. Kerangka Berfikir

Motivasi dan hasil belajar ditentukan oleh banyak faktor yang bervariasi artinya tidak semua faktor itu mendukung keberhasilan tetapi ada juga yang menghambat keberhasilan seseorang. Media pembelajaran merupakan faktor pendukung yang cukup penting dalam menunjang proses pembelajaran. Berbagai jenis media dapat digunakan pendidik dengan mempertimbangkan sesuai tidaknya pada materi pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh media pembelajaran visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.



Gambar 2.1 Kerangka berfikir

Skripsi dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar", dengan variable penelitiannya:

Variabel bebas yaitu penggunaan media pembelajaran diberi notasi X yaitu penggunaan media visual. Variabel terikat yaitu motivasi belajar ( $Y_1$ ) dan hasil belajar siswa ( $Y_2$ ). Dari bagan di atas menunjukkan bahwa variabel penelitian dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu satu variabel bebas (*independen variabel*) dan dua variabel terikat (*dependent*).

Penjelasan tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan dari media visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.