

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Jarimatika

a. Pengertian Jarimatika

Menurut Septi Peni Wulandari, Jarimatika adalah suatu cara menggunakan berhitung (Operasi KaBaTaKu atau Kali, Bagi, Tambah, Kurang) dengan menggunakan jari dan ruas jari-jari tangan. Disisi lain jarimatika terdengar akrab bagi orang Indonesia dan lebih mudah menangkapmaksud bahwa jarimatika adalah menggunakan jari untuk matematika.¹

Penggunaan jarimatika tergolong gerak visual dan juga termasuk dalam media kelakuan yang dicontohkan oleh guru sewaktu mengajar dengan menggunakan jari-jari tengah. Penggunaan jarimatika ini sangat evisien, murah, semua orang memiliki baik siswa, guru, maupun orang tua, media ini bersifat tahan lama bias di gunakan sepanjang masa, siswa tidak akan berebut dengan teman lainnya.

Jarimatika (singkatan dari jari dan aritmatika) adalah metode berhitung dengan menggunakan jari tengah. Metode ini di temukan oleh ibu septi peni wulandari. Meski hanya menggunakan jari

¹ Septi Peni Wulandari, *Jarimatika Perkalian dan Pembagian* (Tangerang: PT. Kawan Pustaka, 2008).

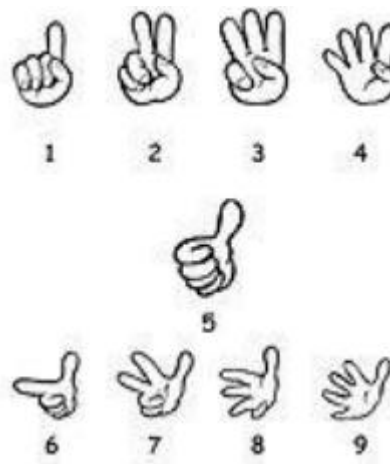
tengah, tapi dengan metode jari matika kita mampu operasi bilangan KaBaTaKu (bagi tambah kurang) sampai dengan ribuan atau mungkin lebih. Metode ini sangat mudah diterima anak mempelajarinyapun sangat mengasikan karena jarimatika tidak membebani omemori otak dan mudah dipelajari, dan menyenangkan, Bahkan saat ujian kita tidak perlu kuatir, alatnya akan disita atau ketinggalan karena alatnya adalah jari tengah kita sendiri. Sebagai gambaran : dalam jarimatika tangan kanan digunakan untuk satuan, dan jari kiri digunakan satuan angka 9 diwakili oleh jari telunjuk, 8 diwakili apabila perkalian 8 kali 8, tangan kanan pada jari kelingking, manis dan tangan ditekuk, karena nilai angka 8 diwakili jari tengah sehingga jari yang mewakili angka dibawahnya mengikuti ditekuk. Untuk tangan kiri pada jari kelingking, manis dan tengah di tekuk karena nilai angka 8 di wakili jari tengah sehingga mewakili angka di bawahnya mengikuti di tekuk juga. Jari yang ditekuk pada tangan kanan dan kiri di jumlahkan atau 3 tambah 3 dengan hasil 6, nilai 6 melambangkan 60, sedangkan jari yang tidak ditekuk di kalikan, atau 2 kali 2 dengan hasil 4, nilai 4 melabangkan satuan 4, selanjutnya tinggal menjumlah hasil 60 ditambah 4 yaitu 64, jadi perkalian 8 kali 8 sama dengan 64.

b. Konsep Dasar Jarimatika

Sebelum menerapkan praktik jarimatik perlu memahami Konsep dasar jarimatika yang berguna untuk mengetahui semua

fungsi-fungsi jari tangan yang akan digunakan menghitung perkalian.

Dalam jarimatika, tangan kanan digunakan untuk melambangkan satuan, sedangkan tangan kiri digunakan untuk melambangkan puluhan.



Gambar 2.1 Penggunaan Jari Kanan

Penggunaan jari kanan

melambangkan nilai satuan

- Angka 1 diwakili oleh jari telunjuk tangan kanan
- Angka 2 diwakili oleh jari telunjuk dan jari tengah tangan kanan
- Angka 3 diwakili oleh jari telunjuk, jari tengah dan jari manis tangan kanan
- Angka 4 diwakili oleh jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingking tangan kanan
- Angka 5 diwakili oleh jari jempol tangan kanan
- Angka 6 diwakili oleh jari jempol dan jari telunjuk tangan kanan

- Angka 7 diwakili oleh jari jempol, jari telunjuk dan jari jari tengah tangan kanan
- Angka 8 diwakili oleh jari jempol, jari telunjuk, jari jari tengah dan jari jari manistangan kanan
- Angka 9 diwakili oleh kelima jari tangan kanan

Penggunaan yang sama untuk jari tangan kiri, dengan nilai puluhan



Gambar 2.2 Penggunaan Jari Kiri

Penggunaan jari kiri

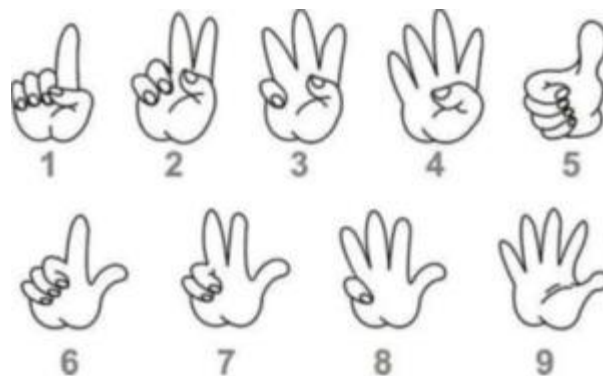
melambangkan nilai puluhan

- Angka 10 diwakili oleh jari telunjuk tangan kiri
- Angka 20 diwakili oleh jari telunjuk dan jari tengah tangan kiri
- Angka 30 diwakili oleh jari telunjuk, jari tengah dan jari manis tangan kiri
- Angka 40 diwakili oleh jari telunjuk, jari tengah, jari manis dan jari kelingkingtangan kiri
- Angka 50 diwakili oleh jari jempol tangan kiri
- Angka 60 diwakili oleh jari jempol dan jari telunjuk tangan kiri

- Angka 70 diwakili oleh jari jempol, jari telunjuk dan jari jari tengah tangan kiri
- Angka 80 diwakili oleh jari jempol, jari telunjuk, jari jari tengah dan jari jarimanis tangan kiri
- Angka 90 diwakili oleh kelima jari tangan kiri

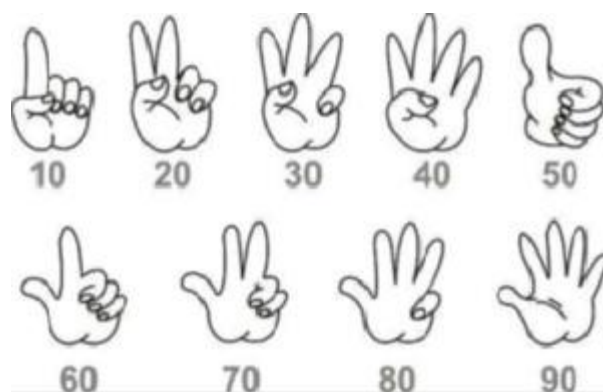
Untuk tahap awal yaitu perkenalkan angka-angka menggunakan jari-jari tangan.

- Jari Tangan **Kanan** sebagai SATUAN.



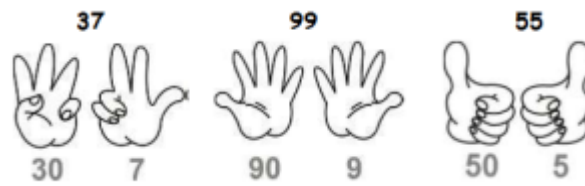
Gambar 2.3 Jari Kanan Sebagai Satuan

- Jari Tangan **Kiri** sebagai PULUHAN.



Gambar 2.4Jari Kiri Sebagai Puluhan

Contoh Penggabungan :



Gambar 2.5 Penggabungan Jari Kanan dan Kiri

1) Penjumlahan

$$3 + 4 = 7$$



Gambar 2.6 Contoh 1 Penjumlahan

cara : Buka jari kanan 3 kemudian buka lagi 4, karena sudah tidak cukup maka untuk memperoleh angka 4 buka jari jempol yang memiliki angka 5. Karena jempol memiliki angka 5 maka tutup/kurang satu jari untuk mendapatkan 4.

$$9 + 3 = 12$$



Gambar 2.7 Contoh 2 Penjumlahan

cara : Buka jari kanan 9 kemudian buka lagi 3, karena jari kiri sudah tidak cukup maka untuk memperoleh angka 3 buka jari kiri satu yang memiliki angka 10. Karena satu jari kiri memiliki angka 10 maka tutup/kurang tujuh jari kanan untuk mendapatkan 3.

$$8 + 7 = 15$$



Gambar 2.8 Contoh 3 Penjumlahan

Cara : Buka jari kanan 8 kemudian buka lagi 7, karena jari kiri sudah tidak cukup maka untuk memperoleh angka 7 buka jari kiri satu yang memiliki angka 10. satu jari kiri memiliki angka 10 maka tutup/kurang tiga jari kanan untuk mendapatkan 7.

$$27 + 9 = 36$$



Gambar 2.9 Contoh 4 Penjumlahan

cara : Buka jari kiri 2 kemudian buka jari kanan 7 lalu tambah 9, karena jari kiri sudah tidak cukup maka untuk memperoleh angka 9 buka lagi satu jari kiri yang memiliki angka 10. Karena satu jari kiri memiliki angka 10 maka tutup/kurang satu jari kanan untuk mendapatkan 9.

2) Pengurangan

$$7 - 3 = 4$$



Gambar 2.10 Contoh 1 Pengurangan

cara : Buka jari kanan 7 kemudian tutup/kurang 3 dengan cara tutup jempol, karena jempol memiliki angka 5 maka untuk memperoleh 3, tutup jempol lalu buka dua jari kanannya.

$$24 - 8 = 16$$

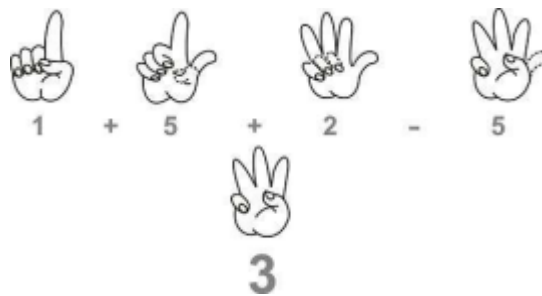


Gambar 2.11 Contoh 2 Pengurangan

cara : Buka jari kanan 2 dan jari kiri 4 kemudian tutup/kurang 8 dengan cara tutup empat jari kanan, karena masih kurang empat maka tutup lagi satu jari kiri, karena satu jari kiri memiliki angka 10 maka dikurangi empat dan sisa enam, sehingga buka jari kanan 6.

3) Penjumlahan dan Pengurangan

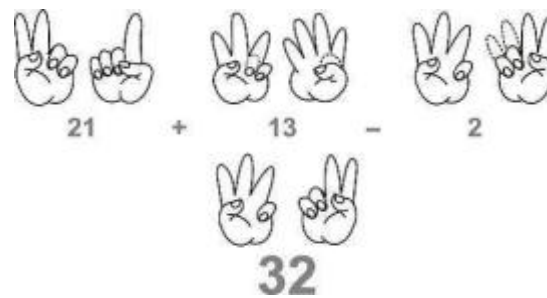
$$1 + 5 + 2 - 5 = 3$$



Gambar 2.12 Contoh 1 Campuran

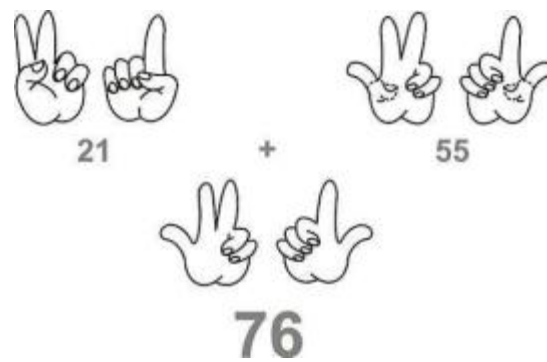
Contoh :

$$21 + 13 - 2 = 32$$



Gambar 2.13 Contoh 2 Campuran

$$21 + 55 = 76$$



Gambar 2.14 Contoh 3 Campuran

4) Operasi Perkalian

Berikut ini adalah metode perkalian dengan menggunakan jari tangan (jarimatika). jika anda memahami dengan baik aturan-aturan dalam perkalian di bawah ini, anda tidak merasakesulitan dalam mencoba melakukan perkalian dengan angka-angka lainnya selain contohyang kami berikan di bawah ini. Semoga hal ini dapat bermanfaat bagi para orang tua muriddalam mengajarkan perkalian bagi putra - putrinya.

Untuk melakukan penghitungan dengan teknik ini kita harus memahami nilai nilai setiap jari. Berikut adalah cara

cara disertai gambar untuk menerangkan teknik ini secara garis besar.



Gambar 2.15

Formasi jarimatika perkalian

Rumus : $(P + P) + (S \times S)$

P = puluhan

S = satuan

Keterangan:

- . Jari Kelingking Nilainya 6
- . Jari Manis Nilainya 7
- . Jari Tengah Nilainya 8
- . Jari Telunjuk Nilainya 9
- . Ibu Jari Nilainya 10

Contoh 1

Untuk mengalikan bilangan 7 x

8 (lihat gambar 2)

Keterangan :

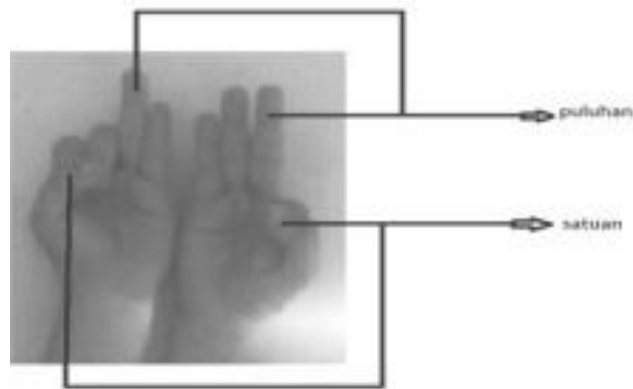
Untuk puluhannya gunakan jari yang berdiri, lalu di jumlahkan (+) dan satuannya jari yang dilipat dikalikan (X). Untuk mengalikan bilangan 7×8 .

$$\text{Rumus } 7 \times 8 = (p + p) + (s \times s)$$

$$= (20 + 30) + (3 \times 2)$$

$$= 50 + 6$$

$$= 56$$



Gambar 2.16 Contoh 1 Perkalian

Contoh 2

Untuk mengalikan bilangan 8×9 (lihat gambar 3)

Keterangan :

Untuk puluhannya gunakan jari yang berdiri, lalu di jumlahkan (+) dan satuannya jari yang dilipat dikalikan (X). Untuk mengalikan bilangan 8×9

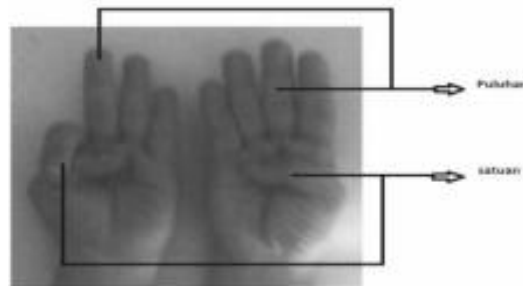
$$\text{Rumus } 8 \times 9 = (p + p) + (s \times s)$$

$$= (30 + 40) + (2 \times 1)$$

$$= 70 + 2$$

109

= 72



Gambar 2.17 Contoh 2 Perkalian

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Heinich, dan kawan-kawan (1982) mengemukakan istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Sejalan dengan batasan ini, Hamidjojo dalam latuheru (1993) memberi batasan media sebagai semua bentuk perantara yang oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ise, gagasan, atau

pendapat ide, atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.²

Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Ahmad Rohani “Media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) untuk mencapai proses dan hasil intruksional secara efektif dan efisien, serta tujuan intruksional dapat tercapai dengan mudah”.³ Sedangkan dalam kepustakaan asing yang ada sementara para ahlimenggunakan istilah *Audio Visual Aids* (AVA), untuk pengertian yang sama. Banyak pula para ahli menggunakan istilah *Teaching Material* atau Instruksional Material yang artinya identik dengan pengertian keperagaan yang berasal dari kata “raga” artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat, didengar, dan diamanati melalui panca indera kita.⁴ Arti dari media pembelajaran yang telah dirumuskan oleh para ahli pendidikan diantaranya :

- 1) Menurut AECT (*Assosiation for Educational Communication andTechnology*). Media merupakan segala bentuk dan saluran yangdigunakan dalam proses penyampaian informasi.⁵
- 2) Menurut NEA (*National Educational Assosiation*). Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual

²AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. IV (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 4.

³Ahmad Rohani, *Media Intruksional* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), 4.

⁴OemarHamalik, *MediaPendidikan*, (Bandung:CitraAdityaBakti, 1994), 11.

⁵Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*.(Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002), 11.

serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan di baca.⁶

Dari beberapa definisi diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang oleh sumber atau penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran yaitu penerima pesan tersebut. Bahwa materi yang ingin di sampaikan adalah pesan pembelajarannya serta tujuan yang ingin dicapai adalah terjadinya proses belajar mengajar.

Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁷

Dalam proses pembelajaran, media dapat diartikan sebagai berikut:

- a) Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

⁶Arif Sadiman, dkk, *Media Pengajaran: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, Ed. I. Cet. III (Jakarta:PT Raja Garfindo Persada, 1993), 6.

⁷Rudi Susilana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Ilmu, 2007), 5.

- b) Sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, film, video, slide, dan sebagainya .
- c) Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi dengan perangkat kerasnya.⁸

Dari uraian tentang beberapa pengertian media, dapat peneliti simpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk proses komunikasi, penanaman konsep (dari yang abstrak ke yang konkrit) agar siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

Winkel dalam bukunya Psikologi Pengajaran menyatakan bahwa secara tradisional buku pelajaran, papan tulis, dan gambar dinding merupakan media pengajaran visual yang seringkali digunakan. Namun dewasa ini, media pengajaran telah mengalami perluasan yang pesat. Disamping buku pelajaran, digunakan stensilan, fotokopi, buku kerja, ensiklopedi, kamus, majalah, dan surat kabar; disamping papan tulis, digunakan papan flanel, papan spidol, papan magnetis, dan kertas flap yang besar; disamping gambar dinding digunakan papan pameran (*display*), model, dan makette.⁹

Peneliti berpendapat bahwa untuk membuat media pembelajaran tidak harus dengan barang-barang yang mahal dan baru, tetapi dapat memanfaatkan bahan-bahan bekas yang ada di sekitar lingkungan siswa, yang terpenting adalah dengan media

⁸Ibid., 7.

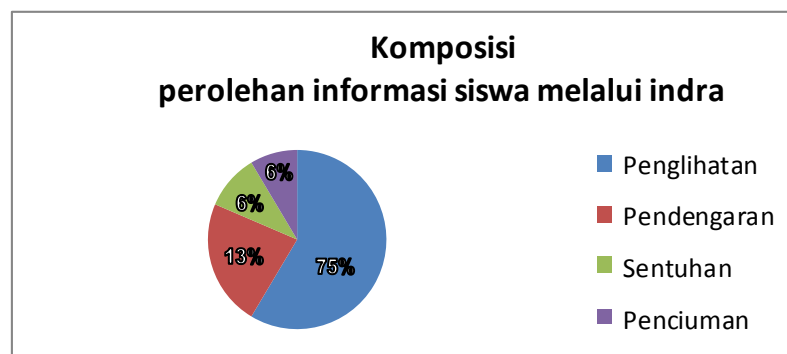
⁹Rudi Susilana, *Media Pembelajaran* (Bandung: CV Wacana Ilmu, 2007), 8.

pembelajaran yang ada siswa termotivasi untuk belajar dan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Pada mula-mulanya media berfungsi sebagai alat Bantu mengajar dengan masuknya audio visual instruction. Media berfungsi memberi pengalaman kepada siswa. Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/ informasi belajar. Adanya penggunaan pendekatan system dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai bahan interal dalam program pembelajaran. Akhirnya, media bukan saja sekedar fungsi sebagai peraga bagi guru , tetapi pembawa informasi pesan pembelajaran yang di butuhkan oleh siswa.

Penyerapan siswa dalam menangkap informasi melalui indra dapat dilihat pada gambar 2.19 sebagai berikut:



Gambar 2.19 Penyerapan siswa

Berdasarkan gambar 2.18 menunjukkan bahwa “pengetahuan seseorang paling banyak diperoleh secara visual atau melalui indra

penglihatan”¹⁰ padahal umumnya kita masih menganut pembelajaran tradisional, artinya sebagian besar bahan ajar yang disampaikan secara verbal dengan mengandalkan indra pendengaran. Kondisi seperti ini tentu saja kurang menguntungkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seperti diuraikan pada bagian terdahulu bahwa media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang dan peralatan. Dalam perkembangannya media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pengajaran. Teknologi yang muncul terakhir teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Seels & Richey, 1994). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan kedalam 4 kelompok, yaitu (1) media hasil teknologi cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan cetak dan komputer.¹¹

1. Media teknologi cetak

Media teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan

¹⁰Sri, Anitah, dkk. *Strategi Pembelajaran di SD . . .*, hal.68.

¹¹ AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. IV (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), 29.

atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto atau representasi fotografik dan reproduksi.

2. Media teknologi audio visual

Media teknologi audio-visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3. Media teknologi komputer

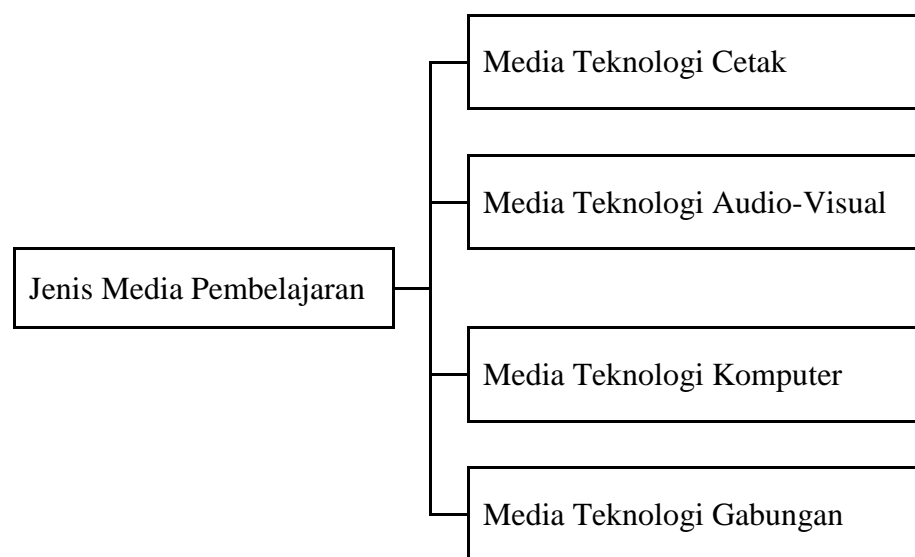
Media teknologi komputer adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikro-prosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi komputer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

4. Media teknologi gabungan

Media teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh

komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disk* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan periperal (alat-alat tambahan seperti *videodisc player*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan dan sistem audio).

Dari penjelasan jenis-jenis media diatas dapat disajikan dalam Gambar 2.20 sebagai berikut :



Gambar 2.20 Jenis-Jenis Media Pembelajaran
(Berdasarkan Perkembangan Teknologi)

Sedangkan menurut Rudi Brets yang dikutip oleh Asnawir jenis media dikelompokkan menjadi 8 yaitu:

- 1) Media audio visual gerak.
- 2) Media audio visual diam.

- 3) Media audio semi gerak.
- 4) Media visual gerak.
- 5) Media visual diam.
- 6) Media visual semi gerak.
- 7) Media audio.
- 8) Media cetak.¹²

Selanjutnya apabila penggolongan jenis media tersebut atas dasar ukuran serta kompleks tidaknya alat perlengkapan, maka dapat diklasifikasikan menjadi lima macam yaitu :

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi : yaitu jenis yang penggunaannya tanpa proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yakni panjang dan lebar. Termasuk dalam jenis ini misalnya : papan tulis, papan tempel, papan fanel, dan lainnya.
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi yaitu : Jenis media yang penggunaannya tanpa proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar tebal, dan tinggi. Termasuk dalam katagori ini misalnya : benda sebenarnya, boneka, dan sebagainya.
- 3) Media Audio yaitu media yang hanya memberikan rangsangan suara saja. Media ini penggunaannya tanpa proyektor, tetapi memiliki alat perlengkapan khusus yang dapat menyampaikan atau memperkera suara. Jenis media semacam ini misalnya : radio dan *tape recorder*.

¹²Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, 27.

- 4) Media dengan proyeksi yaitu : Media yang penggunaannya memakai proyektor, misalnya : *Fim, slide, dan Film strip*.
- 5) Televisi dan *Video Tape Recorder* yaitu Jenis media yang pada prinsipnya sama dengan *Audio Tape recorder*, dan Radio. Perbedaannya jika radio cukup dengan pemancar suara saja, sedangkan TV memancarkan suara dan gambar. Video Tape Recorder adalah alat untuk merekam, menyimpan dan menampilkan kembali secara serempak suara dan gambar dari suatu objek. Sedangkan TV adalah sebagai alat untuk melihat gambar dan mendengarkan suara dari jarak jauh.¹³

Wina Sanjaya mengelompokkan media pembelajaran menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya:

- 1) Di lihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - a) Media *auditif*, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara.
 - b) Media *visual*, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - c) Media *audio visual*, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat.
- 2) Di lihat dari kemampuan jangkauannya:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak

¹³Rudi Susilana, *Media...*, 47-48.

seperti radio dan televisi.

- b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.¹⁴

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam hal ini Dick dan Carey menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu :*pertama*, ketersediaan sumber setempat yaitu apabila media yang bersangkutan tidak terdapat sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. *Kedua*, apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga, dan fasilitasnya. *Ketiga*, adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama artinya bias digunakan dimanapun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapanpun serta mudah di bawa atau dipindahkan. Faktor *keempat*, adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang, sebab ada jenis media yang biaya produksinya mahal (contohnya program film bingkai) tetapi dapat dipakai berulang-ulang dalam jangka waktu yang panjang. Menurut ArifS. Sadiman dkk.dalam bukunya “Media Pendidikan” menjelaskan bahwa: “faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media adalah tujuan instruksional yang ingin dicapai,

¹⁴Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desai System Pembelajaran*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2009), 211.

karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan, keadaan latar belakang dan lingkungan siswa, situasi kondisi setempat dan luas jangkauan yang ingindilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma/kriteria keputusan pemilihan.”¹⁵

Adapun kriteria dalam pemilihan media pembelajaran adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan insruksional yang diterapkan secara umum mengacu kepada kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga arah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan ini dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang harus dikerjakan oleh siswa seperti menghafal, melakukan kegiatan fisik, dan mengerjakan tugas-tugas yang melibatkan pemikiran pada tingkatan lebih tinggi.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi media yang berbeda, contoh film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa.
- 3) Praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia waktu, dana, atau sumber cara lainnya memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan.

¹⁵Arif Sadirman, *Media Pendidikan ...*, 84.

Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat oleh guru. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa kemana-mana.

- 4) Guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun jenis media yang digunakan, guru harus mampu menggunakannya dalam proses belajar mengajar. Nilai dan manfaat media sangat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.
- 5) Pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Oleh karena itu ada berbagai macam media yang digunakan untuk jenis kelompok besar, kecil, dan perorangan.
- 6) Mutu teknis, pengembangan visual baik gambar maupun fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Contohnya *visual* pada *slide* harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingindisampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lainnya yang berupa latar belakang.¹⁶

e. Penggunaan Media Pembelajaran.

Mediapembelajaran dapat digunakan dalam rangka upaya

¹⁶AzharArsyad, *Media Pembelajaran*, Cet. IV (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 72-74.

peningkatan interaksi belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya. Menurut Asnawir dan M Basyiruddin Usman.¹⁷ Prinsip-prinsip penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perludanya hanya dimanfaatkan bila sewaktu-waktu digunakan.
- 2) Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- 3) Guru hendaknya dapat mengasai teknik-teknik dari suatu media pembelajaran yang digunakan.
- 4) Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pembelajaran.
- 5) Penggunaan media pembelajaran harus diorganisir secara sistematis.
- 6) Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari beberapa macam media, maka guru dapat memanfaatkan *multimedia* yang menguntungkan dan memperlancar proses belajar mengajar dan dapat merangsang motivasi belajar siswa

¹⁷Asnawir.M Basyirudin Usman, *Media ...*,19.

sehingga dapat meningkatkan interaksi belajar mengajar.

3. Prestasi Belajar Siswa

a. Pengertian Prestasi belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni prestasi dan belajar, yang mempunyai arti yang berbeda. Prestasi adalah suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individual atau kelompok. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).¹⁸

Saiful Bahri Djamarah dalam bukunya „*Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*”, yang mengutip dari Mas'ud Hasan Abdul Qahar, bahwa prestasi adalah apa yang telah dapat diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hasil yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Dalam buku yang sama Nasrun Harahap, berpendapat bahwa prestasi adalah "penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan siswa berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan kepada siswa."¹⁹

Sedangkan *belajar* menurut Slameto, dalam bukunya *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*” bahwa belajar ialah "Suatu usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil

¹⁸Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Balai Pustaka, 1999), 787.

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru* (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), 20-21.

pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.²⁰

Adapun pengertian prestasi belajar dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* adalah "penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan oleh guru."²¹

Jadi prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu, umumnya prestasi belajar dalam sekolah berbentuk pemberian nilai (angka) dari guru kepada siswa sebagai indikasi sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran yang disampaikan, biasanya prestasi belajar ini dinyatakan dengan angka, huruf, atau kalimat dan terdapat dalam periode tertentu.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar siswa pada hakikatnya merupakan interaksi dari beberapa faktor yaitu :²²

1) Faktor intern

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri individu. Faktor intern meliputi faktor fisiologis dan psikologis.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor yang berasal dari luar

²⁰Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), 2.

²¹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan ..., 787.

²²Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor* ..., 18-19.

individu. Faktor ekstern meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

a) Faktor lingkungan

Lingkungan yang mempengaruhi proses dan hasil belajar terdiri dari 2 macam yaitu Lingkungan alami dan Lingkungan social budaya.

b) Faktor Instrumental

Proses dan hasil peserta didik dalam belajar juga di pengaruhi oleh beberapa instrument di antaranya :

- Kurikulum
- Program
- Sarana dan prasarana
- Guru

B. Penelitian terdahulu

Penelitian ini menunjukkan hasil penelitian yang relevan, dengan tujuan untuk membantu memberikan gambaran dalam menyusun kerangka berpikir. Adapun hasil penelitian yang relevan yang penulis dapatkan adalah :

1. Tesis Idawati yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru, Pemanfaatan Media Pembelajaran, dan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas IV-VI Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek” dari prodi pascasarjana IPDI pada tahun 2015. Adapun fokus penelitiannya adalah : 1) Bagaimana

keaktivitas guru, pemanfaatan media pembelajaran, dan pengelolaan kelas dan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 2) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 3) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 4) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 5) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan kreativitas guru dan pemanfaatan media pembelajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 6) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan kreativitas guru dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 7) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek? 8) Adakah pengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara kreativitas guru, pemanfaatan media pembelajaran, dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran

Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek?. Dengan hasil penelitian yang diperoleh 1) Kreativitas guru menunjukkan kecenderungan sangat baik yaitu sebanyak 45 atau 88% responden memiliki Kreativitas guru dengan kriteria sangat baik. Pemanfaatan media pembelajaran menunjukkan kecenderungan sangat baik yaitu sebanyak 51 atau 100% responden memiliki pemanfaatan media pembelajaran dengan kriteria sangat baik. Pengelolaan kelas menunjukkan kecenderungan sangat baik yaitu 48 atau 94% responden memiliki pengelolaan kelas dengan kriteria sangat baik, sedangkan prestasi belajar siswa menunjukkan kecenderungan 43 atau 84% memperoleh kriteria baik hal ini menunjukkan prestasi belajar yang dimiliki oleh siswa sebagian besar di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek telah mencapai ketuntasan yaitu lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang ditentukan di sekolah yaitu dalam kriteria baik. 2) Ada pengaruh yang positif dan signifikan kreativitas guru terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.933 > 1,678$), 3) Ada pengaruh yang positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dari nilai perolehan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.089 > 1,678$), 4) Ada pengaruh yang positif dan signifikan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di

Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.154 > 1,678$), 5) Ada pengaruh yang positif dan signifikan kreativitas guru dan pemanfaatan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah sekecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dari nilai F_{hitung} (3.467) $> F_{tabel}$ (2.802) dan tingkat signifikansi $0,039 < 0,05$, 6) Ada pengaruh yang positif dan signifikan kreativitas guru dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dari nilai F_{hitung} (6.455) $> F_{tabel}$ (2.802) dan tingkat signifikansi $0,003 < 0,05$, 7) Ada pengaruh yang positif dan signifikan pemanfaatan media pembelajaran dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dari F_{hitung} (4.134) $> F_{tabel}$ (2.802), 8) Adapengaruh yang positif dan signifikan secara bersama-sama antara kreativitas guru, pemanfaatan media pembelajaran, dan pengelolaan kelas terhadap prestasi belajarsiswa mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah se-kecamatan Kampak kabupaten Trenggalek dibuktikan dari nilai F_{hitung} (6.059) $> F_{tabel}$ (2.802).²³

2. Tesis Naila Iftitahatul H. yang berjudul “Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih di MTsN Se-Kabupaten

²³ Idawati, Tesis, *Pengaruh Kreativitas Guru, Pemanfaatan Media Pembelajaran, dan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Siswa Kelas IV-VI Madrasah Ibtidaiyah Se-Kecamatan Kampak Kabupaten Trenggalek*, IAIN Tulungagung, 2015.

Tulungagung”. Dari program Pascasarjana PAI-Cpada tahun 2015. Adapun fokus penelitiannya adalah : (1) Bagaimana kreativitas guru mengajar, pemanfaatan perpustakaan sekolah dan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di MTsN se-Kabupaten Tulungagung? (2) Adakah pengaruh kreativitas guru mengajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di MTsN se-Kabupaten Tulungagung? (3) Adakah pengaruh pemanfaatan perpustakaan sekolah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTsN se-Kabupaten Tulungagung? (4) Adakah pengaruh secara bersama-sama antara kreativitas guru mengajar dan pemanfaatan perpustakaan sekolah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTsN se-Kabupaten Tulungagung?. Dengan hasil penelitian yang diperoleh (1) Kreativitas guru mengajar di MTsN se-Kabupaten Tulungagung termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 55.00. Pemanfaatan perpustakaan sekolah di MTsN se-kabupaten Tulungagung termasuk dalam kategori sedang dengan nilai rata-rata 55.00. Prestasi belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MTsN se-Kabupaten Tulungagung termasuk dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata 70.00. (2) Terdapat pengaruh dan signifikan kreativitas guru mengajar terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTsN se-Kabupaten Tulungagung sebesar 80%. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan antara pemanfaatan perpustakaan sekolah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran fiqih di MTsN se-Kabupaten Tulungagung sebesar 98%. (4) Terdapat pengaruh antara

kegiatan kreativitas guru mengajar dan pemanfaatan perpustakaan sekolah terhadap prestasi belajar siswa mata pelajaran fiqih sebesar 23,7%.²⁴

3. Tesis Lailatul Fitria yang berjudul “Pengaruh Pengalaman Mengajar, Kualifikasi Pendidikan Guru dan Sertifikasi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung” dari prodi Magister Pendidikan Agama Islam pada tahun 2015. Adapun fokus penelitiannya adalah : 1) Seberapa besar pengaruh yang signifikan antara pengalaman mengajar guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se Kabupaten Tulungagung? 2) Seberapa besar pengaruh yang signifikan antara kualifikasi pendidikan guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se Kabupaten Tulungagung? 3) Seberapa besar pengaruh yang signifikan antara sertifikasi guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung? 4) Seberapa besar pengaruh yang signifikan secara bersama-sama antara pengalaman mengajar, kualifikasi pendidikan guru dan sertifikasi guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se Kabupaten Tulungagung?. Dengan hasil penelitian yang diperoleh 1) Ada pengaruh pengalaman mengajar guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se Kabupaten Tulungagung yang ditunjukkan dari $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.854 > 1,716$). Nilai signifikansi t untuk variable pengalaman mengajar adalah 0.006 dan nilai tersebut lebih kecil dari pada probabilitas 0.05 ($0,016 < 0,05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a diterima

²⁴ Naila Iftitahatul H., Tesis, *Pengaruh Kreativitas Guru Mengajar dan Pemanfaatan Perpustakaan Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih di MTsN Se-Kabupaten Tulungagung*, IAIN Tulungagung, 2015.

dan H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan antara pengalaman mengajar terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung. 2) Ada pengaruh kualifikasi pendidikan guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung yang dibuktikan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.378 > 1,176$). Nilai signifikansi t untuk variabel kualifikasi pendidikan guru adalah 0.037 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas $0,05$ ($0,037 < 0,05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan kualifikasi pendidikan guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung. 3) Pengaruh sertifikasi guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung yang dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.736 > 1,176$). Nilai signifikansi t untuk variabel sertifikasi guru Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah 0.003 dan nilai tersebut lebih kecil daripada probabilitas $0,05$ ($0,003 < 0,05$). Sehingga dalam pengujian ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan sertifikasi guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung. 4) Pengaruh pengalaman mengajar, kualifikasi pendidikan guru dan sertifikasi guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung yang ditunjukkan dari nilai F_{hitung} (6.129) $>$ F_{tabel} (3.587) dan tingkat signifikansi $0,010 < 0,05$. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai

signifikansi uji serempak (uji F) diperoleh nilai 0,010, dengan demikian nilai signifikansi yang diperoleh lebih kecil daripada probabilitas α yang ditetapkan ($0,010 < 0,05$). Jadi H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapatlah ditarik kesimpulan adanya pengaruh pengalaman mengajar, kualifikasi pendidikan guru dan sertifikasi guru PAI terhadap prestasi belajar siswa di SMAN se Kabupaten Tulungagung.²⁵

4. Tesis Titin Erviana Ayu Neni yang berjudul “Pengaruh Metode Inquiry dan Metode Drill Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III di MI Se-Kecamatan Ngunut, Tulungagung”. Dari prodi IPDI pada Tahun 2015. Adapun fokus penelitiannya adalah : 1) Apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas III di MI se-Kecamatan Ngunut sebelum dilakukan treatment menggunakan metode inquiry dan dan drill? 2) Apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas III di MI se-Kecamatan Ngunut setelah dilakukan treatment menggunakan metode inquiry dan drill? 3) Apakah metode inquiry dan drill berpengaruh terhadap peningkatan prestasi belajar matematika siswa kelas III di MI se-Kecamatan Ngunut?. Dengan hasil penelitian yang diperoleh 1) Tidak ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa kelas III di MI se-Kecamatan Ngunut sebelum dilakukan treatment menggunakan metode inquiry dan drill Dari uji statistik Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($-0,011 < 1,986$) maka H_0 diterima. 2) Ada perbedaan prestasi belajar matematika

²⁵ Lailatul Fitria, Tesis, *Pengaruh Pengalaman Mengajar, Kualifikasi Pendidikan Guru dan Sertifikasi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMAN se-Kabupaten Tulungagung*, IAIN Tulungagung, 2015.

siswa kelas III di MI se-Kecamatan Ngunut setelah dilakukan treatment menggunakan metode inquiry dan drill Dari uji statistik Hal tersebut ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,242 > 1,986$) maka H_0 ditolak. 3) Ada pengaruh metode inquiry dan drill terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas III di MI se-Kecamatan Ngunut. Hal tersebut ditunjukkan dengan pada taraf 5% nilai $-t_{hitung} > -t_{tabel}$ ($-9,962 < -2,021$) maka H_0 ditolak.²⁶

5. Tesis Ahmad Zainudin yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung”. Dari prodi Magister Pendidikan Agama Islam pada Tahun 2015. Adapun fokus penelitiannya adalah : (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan metode Bermain Peran pada pembelajaran IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung ? dan (2) Bagaimana peningkatan prestasi belajar IPS siswa kelas V di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung?. Dengan hasil peniltian diperoleh (1) Langkah-langkah penerapan Metode Bermain Peran (a) pemanasan. (b) Memilih pemain. Tokoh-tokoh yang diperankan diantaranya Ir. Soekarno, M. Hatta, Sayuti Melik, Ibu Fatmawati, Pasukan pengibar bendera beserta pelaksana upacara, kaum pemuda, dan wartawan. (c)

²⁶ Titin Erviana Ayu Neni, Tesis, *Pengaruh Metode Inquiry dan Metode Drill Terhadap Peningkatan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas III di MI Se-Kecamatan Ngunut, Tulungagung*, IAIN Tulungagung, 2015.

Menata panggung. (d) Penunjukan pengamat. (e) Permainan dimulai. (f) Diskusi tentang permainan yang sudah berlangsung. (g) Evaluasi. (2) Prestasi belajar siswa meningkat dengan penerapan Metode Bermain Peran dalam pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru kelas dari masing-masing lokasi penelitian. Nilai rata-rata matapelajaran IPS per kelas menunjukkan di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) matapelajaran IPS kelas V. Dengan demikian Metode Bermain Peran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS.²⁷

C. Kerangka konseptual

Berdasarkan penjelasan paparan teori di atas, dapat dikemukakan kerangka berpikir sebagai berikut :

Jarimatika adalah “cara berhitung (operasi kali-bagi, tambah-kurang) dengan menggunakan jari-jari tangan.”²⁸

Media secara harfiah dapat diartikan sebagai perantara, atau jembatan yaitu pemberi informasi dengan yang menerima informasi.⁵² Media Pembelajaran adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan perasaan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar pada dirinya, karena dengan

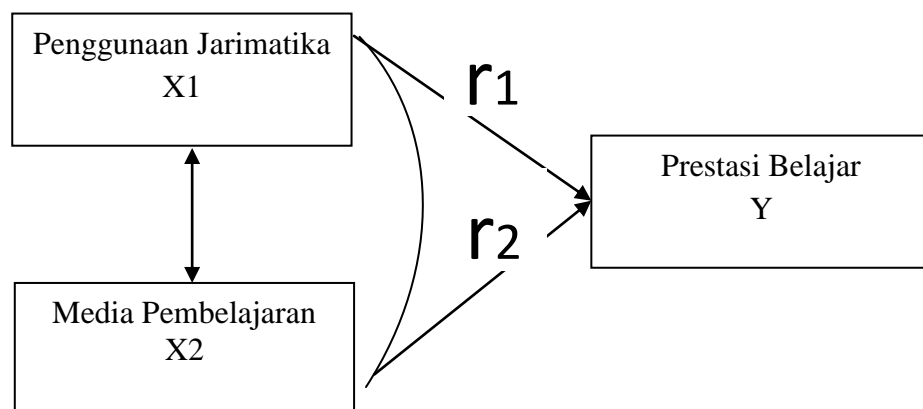
²⁷ Ahmad Zainudin, Tesis, *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas V (Studi Multikasus di MI Bendiljatiwetan, Sumbergempol dan SDN 2 Kendalbulur, Boyolangu Kabupaten Tulungagung*, IAIN Tulungagung, 2015.

²⁸ Septi Peni Wulandari, *Jarimatika Perkalian dan Pembagian* (Tangerang: PT. Kawan Pustaka, 2008).

penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performen mereka sesuai dengan tujuan yang dicapai.⁵³ Indikatornya adalah media menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran, media dapat mengefektifkan waktu belajar, membangkitkan ide-ide yang bersifat konseptual.

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.⁵⁵ Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku yang mencakup sedikitnya tiga aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan demikian prestasi ini harus mencerminkan sekurang-kurangnya tiga aspek tersebut.⁵⁶ Yang dimaksud prestasi belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang dicapai dalam UTS pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan kerangka berfikir tersebut, maka dapat dikemukakan model hubungan variable seperti pada gambar 2.20 sebagai berikut :



Gambar 2.21 Kerangka Hubungan Variabel