BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Tentang Media Visual

1. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[23] *Gagne* menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. *Briggs* berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Sementara itu, Asnawir dan Basyiruddin Usman menyatakan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan, audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.[24] Sedangkan menurut Rossi dan Breidle dalam bukunya Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya.[25]

---

[23]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 3

[24]Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

[25] H. Wima Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sitem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal. 204

Media dalam kalimat lain dapat dijelaskan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyalurkan pesan dari pengiriman ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehinnga proses belajar terjadi.[26] Dalam Islam pun media memegang peranan yang sangat penting. Usaha Nabi dalam menanamkan aqidah agama yang dibawa dapat diterima dengan mudah oleh umatnya, dengan menggunakan media yang tepat yakni dengan media perbuatan Nabi sendiri, dan dengan jalan memberikan contoh teladan yang baik.[27]

Proses belajar secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.[28] Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran pesan atau media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun

---

[26]Arief S Sadirman, dkk, *Media Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 7

[27]Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*..., hal. 115

[28]Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), hal. 145

penulis buku dan produser media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.[29]

Pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting keberadaannya. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang digunakan sebagai sumber belajar dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga materi yang disampaikan oleh guru untuk siswa dapat diterima dengan baik oleh siswa. Dengan kata lain, adanya media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi yang diajarkan dalam rangka untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Selain bisa membantu guru dalam penyampain materi, media digunakan sebagai sarana untuk mempermudah siswa memahami materi yang diajarkan oleh guru, sehingga siswa mudah tertarik dengan materi yang diajarkan dan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru sehingga dapat meningatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga proses belajar mengajar dan harapannya mendapatkan hasil yang memuaskan.

2. Media Visual (Gambar / Foto)

Media visual menurut Sanjaya yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.[30] Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan.[31] Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memeperkuat ingatan. Selain dapat

---

[29]Arief S Sadirman, dkk, *Media Pendidikan,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 12

[30] H. Wima Sanjaya, *Perencanaan...,* hal. 211

[31] Yudhi Muhadi, Media Pembelajaran, (Jakarta: Gaung Persada Press), hal. 81

menumbuhkan minat siswa, visual juga dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi lebih efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada bagian yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.[32]

Media visual mempunyai jenis yang bermacam-macam, beberapa diantaranya adalah media gambar atau foto. Gambar atau foto memiliki makna yang lebih baik dibandingkan dengan tulisan. Gambar atau foto sebagai bahan ajar tentu saja diperlakukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian gambar atau foto siswa dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar. Menurut Weidenmann dalam buku Lehren mit Bildmedien menggambarkan bahwa melihat sebuah gambar atau foto lebih tinggi maknanya daripada membaca atau mendengar.[33] Menurut Cecep Kusnandi, dkk. Media gambar adalah media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan melalui gambar yang menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan melalui simbol-simbol komunikasi visual. Media gambar mempunyai tujuan untuk menarik perhatian, memperjelas materi, mengilustrasikan fakta dan informasi.[34]

Gambar atau foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat

---

[32]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 91

[33]Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran,* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 178

[34] Cecep Kusnadi dan Bambang Sujtipo, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), hal. 41-42

divisualisasikan sesuai yang akan dijelaskan dengan lebih konkrit dan realistis. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.[35]

Indikator penggunaan media visual menurut sanjaya yaitu: 1) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa; 2) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran; 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya; 4) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran; 5) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.

Penelitian ini menggunakan media gambar berupa gambar kartun yang cukup populer dikalangan para siswa, sehingga memudahkan guru menyampaikan materi dan siswa lebih mudah memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Dengan penggunaan media gambar yang menarik dalam proses pembelajaran siswa dapat termotivasi untuk belajar sehingga tidak merasa bosan ketika sedang dalam kegiatan belajar.

Beberapa alasan penggunaan gambar atau foto sebagai media pengajaran sebagai berikut:

a. Bersifat konkrit, para siswa akan dapat melihat dengan jelas sesuatu yang sedang dibicarakan atau didiskusikan;

---

[35] Usman dan M. Basyiruddin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 47

b. Dapat mengatasi waktu dan ruang, melalui gambar dapat diperlihatkan kepada siswa foto-foto benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu;
c. Dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indra manusia;
d. Dapat diguakan untuk menjelaskan suatu masalah;
e. Mudah didapat dan murah biayanya, karena dia mengandung nilai ekonomis dan meringankan beban sekolah yang budgetnya terbatas;
f. Mudah digunakan baik untuk perorangan maupun untuk kelompok.

3. Kelebihan dan Kekurangan Media Visual (Gambar)

Media foto / gambar mempunya beberapa kelebihan antara lain: (a) lebih konkrit dan lebih realitas dalam memunculkan pokok masalah, jika dibanding dengan bahasa verbal; (b) dapat mengatasi ruang dan waktu; (c) dapat mengatasi keterbatasan mata; (d) memperjelas masalah dalam bidang apa saja, dan dapat digunakan untuk semua orang tanpa memandang umur. Disamping media gambar/foto dapat memberikan keuntungan untuk digunakan dalam pengajaran, namun juga banyak kelemahannya, antara lain: (a) Kelebihan dan penjelasan guru dapat menyebabkan timbulnya penafsiran yang berbeda sesuai dengan pengetauuan masing-masing anak terhadap hal yang dijelaskan; (b) Penghayatan tentang materi kurang sempurna, karena media gambar hanya menampilkan persepsi indera mata yang tidak cukup kuat untuk menggerakkan seluruh kepribadian manusia, sehingga materi yang dibahas kurang sempurna; (c) Tidak meratanya penggunaan gambar/foto tersebut bagi anak-anak dan kurang efektif dalam penglihatan. Biasanya anak

yang paling depan yang lebih sempurna mengamati foto tersebut, sedangkan anak yang belakang semakin kabur.[36]

4. Manfaat Media Visual

Alat bantu visual dalam konsep media pembelajaran visual adalah setiap gambar, model, benda atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Alat bantu visual ini bertujuan: [37] (a) Memperkenalkan, membentuk, memperkaya serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak kepada siswa; (b) mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki; (c) mendorong kegiatan siswa yang lebih lanjut.

Peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar. Melalui media visual berupa gambar hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkret, dengan menggunakan media gambar bisa menambah gairah dan motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Beberapa fungsi media menurut *Levie dan Lentz* sebagai berikut:[38]

a) Fungsi Atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran; b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Hal ini menandakan gambar visual dapat menggugah motivasi serta perilaku siswa,

---

[36] *Ibid.*, 51

[37] Nana Sudjana dan Ahmad Rifai'i, *Teknologi Pendidikan*, (bandung: Sinar Baru Algesnsindo, 2007), hal. 106

[38] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali, 2011), hal. 17

misalnya informasi yang menyangkut masalah riwayat hidup seseorang; c) Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memaahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar; d) Fungsi kompensatoris media pembelajaran yang terlihat dan hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

B. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi yang dalam bahasa Inggtisnya motive berasal dari bahasa Perancis yang berarti : bergerak, penyebab untuk bergerak, sesuatu yang merangsang untuk bergerak. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya mempunyai motivasi. Manusia berbuat oleh karena didorong oleh suatu kekuatan yang datang dari dalam dirinya yang menjadi pendorong untuk berbuat dan dorongan yang datang dari dirinya itulah yang dinamakan motivasi. Karena itu motivasi diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri organisme yang menyebabkan oragnisme itu bertindak atau berbuat. Jadi motivasi adalah suatu alasan atau dorngan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu.[39] Pakar

[39]Uswah Wardiana, *Psikologi Umum,* (Jakarta Pusat: Bina Ilmu, 2004), hal. 139-140

psikologi mendefinisikan motivasi sebagai proses internal yang mengaktifkan, menuntun, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu. Dalam bahasa sederhana, motivasi adalah sesuau yang menyebabkan anda melangkah, membuat anda tetap melangkah, dan menentukan ke mana anda mencoba melangkah.[40]

Motivasi menurut Sumardi Suryabrata adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorong nya untuk melakukan aktivitas tertentu guna pencapaian suatu tujuan. Sementara itu Gates dan kawan-kawan mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologi dan psikologi yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun *Greenberg* menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan. Dari tiga definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah kondisi fisiologi dan psikologi yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Karena uraian ini berkaitan dengan faktor yang mempengaruhi belajar, maka konteks motivasi yang sesuai di sini adalah motivasi berprestasi. Dengan demikian, motivasi berpresatasi adalah kondisi fisiologis dan psikologis (kebutuhan untuk berprsatasi) yang terdapat di dalam diri siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tuuan tertent (berprestasi setinggi mungkin).[41]

---

[40]Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan, (*Jakarta: Indeks, 2011), hal. 99
[41]Djaali, *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hal. 105

2. Macam-macam Motivasi

Motivasi dilihat dari sifatnya, dibedakan menjadi dua. Sadirman dalam bukunya menjelaskan tentang motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sebagai berikut:

a. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik yang dimaksud dengan motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena didaam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Perlu diketahui bahwa siswa yang memiliki tujuan menjadi orang yang terdidik, yang berpengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tertentu. Satu-satunya jalan untuk menuju ke tujuan yang ingin dicapai adalah belajar, tanpa belaiar tidak mungkin mendapat pengetahuan, tidak mungkin menjadi ahli. Dorongan yang menggerakan itu bersumber pada suatu kebutuhan, kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang yang terdidik dan berpengetahuan. Jadi memang motivasi itu muncul dari kesadaran diri sendiri dengan tujuan secara esensial, bukan sekedar simbol dan seremonial.[42] Motivasi instrinsik untuk mempelajari sesuatu yang akan meningkat melalui penggunaan bahan yang menarik, dan juga berbagai jenis cara penyajian. Misalnya, guru dapat mempertahankan ketertarikan siswa terhadap suatu mata pelajaran dengan menyelang-nyelingi penggunaan film, pengajar tamu,

[42]Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar – Mengajar,* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), hal. 89-90

peragaan, dan seterusnya, walupun penggunaan masing-masing sumber daya harus direncanakan dengan seksama untuk memastikan hal itu terfokus pada tujuan pelajaran dan melengkapi kegiatan lain.[43]

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi esktrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Sebagai contoh seseorang itu belajar, karena tahu besok pagi-nya akan ujian dengan harapan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh pacarnya, atau temannya. Jadi yang penting bukan karena belajar ingin mengetahui sesuatu, tetapi ingin mendapatkan nilai yang baik, atau agar mendapat hadiah. Jadi kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukannya, tidak secara langsung bergayut dengan esensi apa yang dilakukannya itu. Oleh karena itu, motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Perlu ditegaskan, bukan berarti bahwa motivasi ekstrinsik ini tidak baik dan tidak penting. Dalam kegiatan belajar mengajar tetap penting. Sebab kemungkinan besar keadaan siswa itu dinamis, berubah-ubah, dan juga mungkin komponen-komponen lain dalam proses belajar mengajar ada yang kurang menarik bagi siswa, sehingga diperlukan motivasi ekstrinsik.

[43]Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan, (*Jakarta: Indeks, 2011), hal 125

Motivasi dapat dilihat dari beberapa indikator. Menurut Hamza B Uno ada sembilan indikator motivasi yaitu: 1) tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak berhenti sebelum selesai); 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa); 3) Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi; 4) Ingin mendalami bahan atau bidang pengetahuan yang diberikan; 5) Selalu berusaha berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasinya); 6) Menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah "orang dewasa" (misalnya terhadap pembangunan, korupsi, keadialan dan sebagianya); 7) Senang dan rajin belajar, penuh semangat, tidak cepat bosan, dengan tugas-tugas rutin, dapat mempertahankan pendapat-pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini tersebut); 8) Mengejar tujuan-tujuan jangka panjang (dapat menunda pemuasan kebutuhan sesaat yang ingin dicapai kemudian); 9) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.[44]

3. Cara Guru meningkatkan Motivasi Siswa untuk Belajar

Insetif adalah sarana penguatan yang dapat diharapkan orang untuk diterima jika mereka mewujudkan perilaku tertentu. Insentif intrinsik adalah aspek tugas tertentu yang dalam dirinya mempunyai cukup nilai sehingga dapat memotivasi siswa mengerjakan sendiri tugas. Insentif ekstrinsik

[44] Ifni Oktiani, "*Kreatifitas Guru dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik"* Jurnal Pendidikan.Vol. 5 No. 2, November 2017, hal 226.

meliputi nilai sekolah, bintang emas, dan imbalan lain. guru dapat meningatkan motivasi intrinsik dengan membangkitkan ketertarikan siswa, mempertahankan keingintahuan, mempertahankan ketertarikan, menggunakan berbagai cara presentasi, dan memberi kesempatan siswa menentukan sasaran mereka sendiri. Cara untuk menawarkan ensentif ekstrinsik meliputi pengungkapan harapan yang jelas; pemberian umpan balik yang jelas, langsung, dan sering; dan peningkatan nilai dan ketersediaan imbalan. Imbalan diruang kelas meliputi pujian, yang akan paling efektif jika hal itu bersyarat, khusus, dan terpercaya.[45]

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan aktivitas manusia yang sangat vital dan secara terus-menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup. Manusia tidak mampu hidup sebagai manusia jika ia tidak dididik atau diajar oleh manusia lainnya. Belajar merupakan proses yang bersifat *internal (a purely internal event)* yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami proses belajar. *Good dan Brophy* dalam bukunya yang berjudul *Educational Psycology: A Realistic Approach* mengemukakan arti belajar dengan kata-kata yang singkat, yaitu "*Learning is the development of new association as result of experience."* Jadi, yang dimaksud "belajar" menurut *Good dan Brophy* bukan tingkah laku yang

[45]Robert E. Slavin, *Psikologi Pendidikan, (*Jakarta: Indeks, 2011), hal 137

tampak, melainkan yang utama adalah prosesnya yang terjadi secara internal di dalam individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru tersebut dapat berupa antara perangsang-perangsang, antara reaksi-reaksi, atau antara perangsang dan reaksi.[46]

Belajar *(learning)* adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai keliang lahat nanti.[47] Dalam proses pembelajaran, hal yang paling penting adalah hasil belajar peserta didik, karena dari hasil belajar dapat diketahui tentang pencapaian seorang peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki setelah ia menempuh pengalaman belajarnya.[48]

Menurut *Winkel*, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkahnya.[49]

Merujuk pemikiran *Gagne*, hasil belajar berupa hal-hal berikut: (a) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespons secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan; (b) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan

---

[46]Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal.16-17

[47] Bambang Warsito, *Tehnologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), Cet. 1, hal. 62

[48]Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 2

[49]Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 45

mengategorisasi, kemampuan analitis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas; (c) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah; (d) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani; (e) Sikap adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut. Sikap berupa kemampuan menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikapmerupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.[50]

Dari pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa setelah terjadinya proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan oleh guru setiap selesai memberikan materi pelajaran pada satu pokok bahasan. Hasil belajar tidak berupa nilai saja, tetapi dapat berupa perubahan perilaku yang menunjukkan perubahan positif.

2. Tipe-tipe Hasil Belajar

Tipe hasil belajar yang diharapkan dapat dicapai siswa penting diketahui oleh guru, agar guru dapat merancang/mendesain pengajaran secara tepat dan

[50]Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran,* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 23

penuh arti. Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa, disamping diukur dari segi prosesnya. Tipe hasil belajar harus nampak dalam tujuan pengajaran, sebab tujuan itulah yang akan dicapai oleh proses belajar mengajar.

Menurut *Benyamin Bloom*, mengklasifikan hasil belajar yang digunakan dalam sistem pendidikan Nasional, secraa garis besar pembagiannya menjadi tiga ranah, yaitu:

a. Ranah Kognitif

1) Tipe hasil belajar: Pengetahuan

Tipe hasil belajar pengetahuan termasuk kognitif tingkat rendah yang paling rendah. Namun, tipe hasil belajar ini menjadi prasarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Hafal menjadi prasarat pemahaman. Hal ini berlaku bagi semua bidang studi, baik bidang matematika, pengetahuan alam, ilmu sosial, maupun bahasa. Misalnya hafal suatu rumus akan menyebabkan paham bagaimana menggunakan rumus tersebut, hafal kata-kata akan memudahkan membuat kalimat.[51]

2) Tipe hasil belajar: Pemahaman

Dalam Taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tingi daripada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

---

[51] Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 23

3) Tipe hasil belajar: Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi.

4) Tipe hasil belajar: Analisis

Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya.

5) Tipe hasil belajar: Sintesis

Pernyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sistesis. Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan.

6) Tipe hasil belajar: Evaluasi

Evaluasi adalah pemberian keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara bekerja, pemecahan, metode, materil, dll. Evaluasi mencakup kemampuan untuk membentuk suatu pendapat mengenai sesuatu atau beberapa hal, bersama dengan pertanggungjawaban pendapat itu, yang berdasarkan kriteria tertentu.[52]

[52]W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran,* (Jakarta: Gramedia, 1999), hal. 247

b. Ranah Afektif

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks. 1) *Reciving/attending,* yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan(stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. 2) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberika oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. 3) *Valuing* (Penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. 4) Organisasi, yakni pengembangan dari nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi sistem nilai, dll. 5) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, yakni keterpaduan semua sistem niali yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Ke dalamnya termasuk keseluruhan nilai dan karakteristiknya.

c. Ranah Psikomotoris

Hasil belajar psikomotoris tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindaak individu. Ada enam tingkatan keterampilan[53], yakni: 1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar); 2) Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar; 3) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual,

[53]Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 30

membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain-lain; 4) Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan, dan ketepatan; 5) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi non-decursive seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:[54]

a. Faktor intern adalah faktor dari dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan dan kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belayar yang dilakukan merupakan kebutuhan dirinya. Minta belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memeliki kecakapan yang berbeda-beda. Kecakapan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau dibantu dengan alat/media.

b. Faktor ekstern yaitu faktor dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan fisik dan non fisik belajar (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembeira dan menyenangkan) lingungan sosial

[54] Sri Anitah W, et. Al, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 27

budaya, lngkungan keluarga, progam sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajara dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru.

D. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Secara etimologi (bahasa) aqidah berakar dari kata aqda-yuqidu-‘aqdan-‘aqidatan. Yang berarti simpul, ikatan,perjanjian dan kokoh. Setelah terbentuk menjadi aqidah berarti keyakinan. Relevansi antara kata “aqdan” dan “aqidah” adalah keyakinan itu tersimpul dengan kokoh didalam hati, bersifat mengikat dan mengandung perjanjian.[55]

Definisi lain aqidah secara terminologis adalah subuau urusan yang secara umum dapat diterima kebenarannya oleh akal fikiran manusia dan berdasarkan wahyu Allah SWT. berdasarkan definisi diatas dapat disimpulkan bahwa aqidah Islam adalah dasar-dasar pokok kepercayaan atau keyakinan hak seorang muslimyang bersumber dari ajaran Islam. Dasar-dasar tersebut wajib dipegang teguh oleh setiap muslim sebagai sumber keyakinan yang mengikat. Aqidah ialah apa yang diyakini oleh seseorang. Jika dikatakan, “Dia mempunyai aqidah yang benar,” berarti akidahnya bebas dari keraguan.

[55]Dadan Nurul Haq dan Undang Burhanudin,*Pemantapan Kemampuan mengajar aqidah akhlakk* (Bandung: Pustaka Al-Kasyaf, 2010) hal. 13

Aqidah merupakan perbuatan hati, yaitu kepercayaan hati dan pembenarannya kepada sesuatu.[56]

E. Penelitian Terdahulu

1. Berdasarkan penjabaran Alaik Zulfikar Aziz, dengan judul Pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V di MIN 2 Blitar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitiannya adalah penelitian quasi eksperimentaldesign (eksperimen semu). Teknik instrumen dan pengumpulan data yang digunakan peneliti ini adalah; 1) tes; 2) angket; 3) observasi; 4) dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi belajar siswa kelas V MIN 2 Blitar. Berdasarkan analisis uji MANOVA diperoleh nilai *Asym.sig*. adalah 0,043. (2) Ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Blitar. Berdasarkan analisis uji MANOVA diperoleh nilai *Asym.sig*. adalah 0,000. (3) Ada pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa kelas V MIN 2 Blitar. Berdasarkan analisis uji MANOVA diperoleh nilai *Asym.sig*. adalah 0,000.
2. Berdasarkan penjabaran Dyah Ayu Puspitaningtyas, dengan judul Pengaruh penggunaan media visual terhadap prestasi belajar siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung. Penelitian ini bertujuan, 1) untuk

[56]Shalih Bin Fauza Bin Abdullah Al Fauzan, *Kitab Tauhid*, (Jakarta: Yayasan Al Sofwa, 2001), hal. 3

mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media grafis terhadap presatsi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 2) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. 3) untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan kedua media (media grafis dan media proyeksi) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Pendekatan penelitian yang digunakan termasuk jenis penelitian kuantitatif. penelitian kuantitatif dipandang sebagai sesuatu yang bersifat konfirmasi dan deduktif. Bersifat konfirmasi disebabkan karena metode penelitian kuantitatif ini bersifa menguji hipotesis dari suatu teori yang telah ada. Penarikan kesimpulan bersifat deduktif yaitu dari sesuatu yang bersifat umum ke sesuatu yang bersifat khusus. Hal ini berangkat dari teori-teori yang membangunnya. Hasil penelitian ini megungkapkan bahwa pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

3. Menurut penjabaran Nasika Mu'tamaroh dengan judul Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar fiqh materi pokok shalat sunnah muakad siswa kelas VII di MTsN 4 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan eksperimen dengan Quasi Exsperimen Disign atau desain eksperimen semu tipe Posttes Only, *Non equivalent Control Group Design*. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media visual, variabel terikatnya adalah hasil belajar fiqh kelas VII MTsN 4 Tulunaggung. Populasi seluruh siswa kelas VII MTsN 4 Tulungagung berjumlah 355 siswa. Sampel yang digunakan dalam penelitian sebanyak 65 siswa dari kelas eksperimen VIIB

dan eksperimen kontrol VIIA. Teknik yang digunakan untuk pengambilan data yaitu angket dan tes. Hasil dari penelitian tersebut adalah: 1) Terdapat pengaruh yang signifikan, hasil analisis dengan uji-t pada hasil belajar kognitif diperoleh nilai signifikasi sebesar 0,003 untuk kelas A dan 0,002 untuk kelas B. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 jadi hal ini memiliki pengaruh yang baik dengan perbedaan rata-rata 6,17. 2) Terdapat pengaruh yang signifikan, hasil analisis dengan uji-t pada hasil belajar afektif diperoleh nilai signifikan sebesar 0,001 untuk kelas A dan kelas B. Nilai tersebut lebih kecil dari 0,05 jadi hal ini memiliki pengaruh yang baik dengan perbedaan rata-rata 3,4. 3) Tidak terdapat pengaruh pada hasil belajar psikomotorik, dapat diketahui hasil analisis dengan uji-t bahwa nilai signifikan sebesar 0,817 untu kelas A dan 0,816 untuk kelas B. Nilai tersebut lebih besar dari nilai 0,05. Jadi, hal ini menunjukkan tidak terdapat pengaruh yang signifikan karena memiliki perbedaan dengan rata-rata 0,67.

4. Menurut penjabaran Avif Rosyidatul Laili dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitati, jenis penelitiannya adalah eksperimen semu *(quasi experiment)* dengan desain penelitian nonequivalent control group design. Instrumen pengumpulan data: 1) angket; 2) tes; 3) dokumen. Uji analisis yang digunakan adalah uji MANOVA. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan media pembelajaran visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. 1) nilai rataan hasil motivasi

siswa kelas kontrol sebesar 78,90, sedangkan, pada kelas eksperimen sebesar 85,75. Hasil uji statistik diperoleh F hitung sebesar 4,319 dengan signifikansi 0,044. 2) Nilai rata-rata hasil belajar kelas kontrol sebesar 76,90 sedangkan pada kelas eksperimen sebesar 7,345 dengan signifikansi 0,010. 3) hasil uji MANOVA yaitu harga F untuk *Pillai's Trace, Wilks's Lamda, Hotelling's Trace, Roy's Largest Root* pada kelas memiliki signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,008 < 0,05. Sehingga ada pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung.

Tabel 2.1 Persamaan dan perbedaan variabel yang diteliti

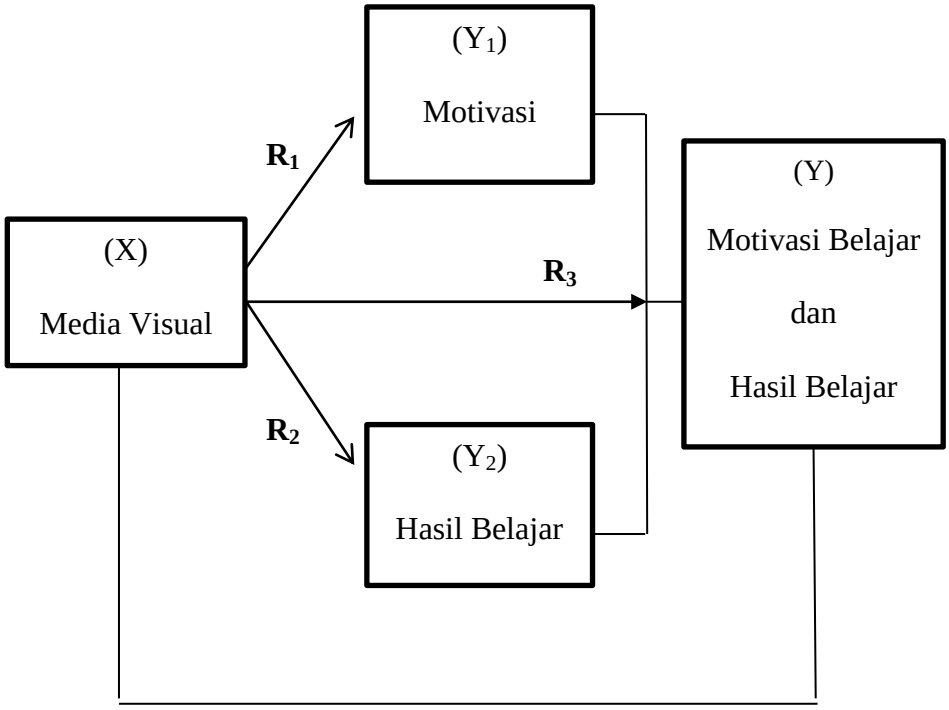
Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
Alaik Zulfikar Aziz, dengan judul Pengaruh penggunaan media berbasis visual terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas V di MIN 2 Blitar.	1. Sama-sama menerapkan media visual 2. Variable yang diteliti sama – sama meneliti tentang motivasi dan hasil belajar siswa	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Materi yang diteliti juga berbeda. Peneliti terdahulu terfokus ke pelajaran matematika, sedangkan peneliti sekarang terfokus ke pelajaran akidah akhlak.
Dyah Ayu Puspitaningtyas, dengan judul Pengaruh penggunaan media visual terhadap prestasi belajar siswa SDN 02 Kendalbulur, Boyolangu, Tulungagung.	1. Sama-sama menerapkan media visual	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Tujuan yang hendak dicapai berbeda
Nasika Mu'tamaroh dengan judul Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar fiqh materi pokok shalat	1. Sama-sama menerapkan media visual 2. Salah satu variabel y	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Materi yang diteliti juga berbeda. Peneliti terdahulu

Nama peneliti dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
sunnah muakad siswa kelas VII di MTsN 4 Tulungagung.	yang diteliti sama yaitu meneliti tentang hasil belajar	terfokus ke pelajaran fiqh, sedangkan peneliti sekarang terfokus ke pelajaran akidah akhlak.
Avif Rosyidatul Laili dengan judul Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap motivasi dan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika di MIN 4 Tulungagung.	1. Sama-sama menerapkan media visual 2. Sama – sama menggunakan istrumen pengumpulan data penelitian berupa angket, tes, dan dokumentasi.	1. Lokasi penelitian berbeda. 2. Materi yang diteliti juga berbeda. Peneliti terdahulu terfokus ke pelajaran matematika, sedangkan peneliti sekarang terfokus ke pelajaran akidah akhlak.

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian adalah argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka berfikir dibuat untuk mempermudah untuk mengetahui antara variabel.

Gambar 2.1
Skema Kerangka Konseptual



Penggunaan media visual merupakan salah satu cara agar siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dalam penelitian ini, peniliti menggunaka media visual yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan diharapkan siswa mampu menuangkan gagasan kedalam kalimat dengan baik, kreatif, mampu berfikir kritis, dan mampu memecahkan masalah yang berkaitan dengan materi yang disampaikan.

Dengan penggunaan media visual menjadikan pembelajaran tidak hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, tetapi juga melalukan suatu aktifitas guru mulai dari mengamati, menganalisis, dan mempraktekkan. Sehingga, penggunaan media visual dapat menjadi komunikasi yang efektif dan

efisien dalam menyampaikan pesan pembelajaran yang diharapkan dan meningkat hasil belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak.