

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penggunaan Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Menurut Oemar Hamalik “media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.”<sup>1</sup> Menurut M. Basyarudin Usman:

Media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya.

Definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

Pengertian pembelajaran menurut Wina Sanjaya:

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar

---

<sup>1</sup>Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 201

diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>2</sup>

Menurut Rossi dan Breidle:

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.<sup>3</sup>

Sedangkan menurut Harjanto, “media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana.”<sup>4</sup>

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung agar para peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dengan cara yang efektif.

Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin:

Definisi dari media pendidikan Agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik atau metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hal. 26

<sup>3</sup> *Ibid*, hlm. 204

<sup>4</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Asdi Mahasadya, 2006), hal. 247

<sup>5</sup> Asnawir & M. Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 117

Media pembelajaran yang disajikan haruslah menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dalam kaitannya dengan kegiatan pendidikan di sekolah amat diperlukan, karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi dari program pembelajaran.

## 2. Dasar dan Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

### a. Dasar Penggunaan Media Pembelajaran

Dasar dari penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori:<sup>6</sup>

#### 1) Landasan Psikologis

Pada umumnya kedudukan media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara atau alat pengatur pesan dalam kegiatan pembelajaran yaitu memberikan stimulus kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru, dari konsep-konsep yang masih abstrak menjadi gambaran yang lebih konkrit. Sikap dan perilaku seseorang akan mengalami perubahan, setelah mereka mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Penggunaan media dalam pembelajaran fiqih akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru lewat materi yang disampaikan oleh guru dibandingkan dengan jika guru hanya melakukan pendekatan verbal.

#### 2) Landasan Religius

Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran, penglihatan dan hati (pikiran). Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih

---

<sup>6</sup>Muhaimin,dkk, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: PT Rosdakarya, 2002), hal. 200

mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak. Sesuatu yang abstrak perlu dikongkritkan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan.

#### b. Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

Tujuan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran adalah :

- 1) Untuk membantu proses pembelajaran.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru
- 3) Mempercepat penerimaan pesan
- 4) Memperlama kesan tertanam pada diri siswa (*long memory*)
- 5) Mengembangkan perasaan siswa.<sup>7</sup>

#### 3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gelach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

Ketiga ciri tersebut yaitu: <sup>8</sup>

##### a. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek dan peristiwa dapat diurut dan dapat disusun kembali seperti media fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket

---

<sup>7</sup>Karti Soeharto, dkk., *Media Pembelajaran*, (Surabaya: SIC, 2003) , hal. 104

<sup>8</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 1997) hal. 12-13

komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera yang mudah diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan satu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat 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 (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dikemungkinan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan sehingga dapat merubah sikap mereka yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

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. Dimasa ini media tidak tidak terbatas satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi media itu misalnya

rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang dapat diinginkan kapan saja.<sup>9</sup>

#### 4. Macam-macam Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran matematika dilihat dari jenisnya, daya liputnya dan dari bahan serta cara pembuatannya. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga jenis:<sup>10</sup>

##### 1) Media Visual

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jama' dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Jadi dapat dipahami bahwa media adalah perantara atau pengantar dari pengirim ke penerima pesan.<sup>11</sup>

Media visual adalah suatu media yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampain pesan dapat berhasil dan efisien.<sup>12</sup>

Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual untuk meyakinkan proses informasi.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hal. 14

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 140

<sup>11</sup> Arif S.Sadirman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), hal. 6

<sup>12</sup> *Ibid*, hal. 28

Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

## 2) Media Audio

Media Audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

## 3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua.<sup>13</sup> Media ini dibagi menjadi:

- a) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai, suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
- b) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.<sup>14</sup>

Pembagian lain dari media Audiovisual ini adalah: a) Audiovisual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film *video cassette*, b) Audiovisual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur

---

<sup>13</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 140

<sup>14</sup> *Ibid*, hal.141

gambarnya bersumber dari *slides* proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder.<sup>15</sup>

## **B. Pembelajaran Matematika di SD**

### **1. Pengertian Pembelajaran Matematika**

Matematika merupakan salah satu jenis dari enam materi ilmu yaitu matematika, fisika, biologi, psikologi, ilmu-ilmu social dan *linguistik*. Didasarkan pada pandangan konstruktivisme, hakikat matematika yakni anak yang belajar matematika dihadapkan pada masalah tertentu berdasarkan konstruksi pengetahuan yang diperolehnya ketika belajar dan anak berusaha memecahkannya<sup>16</sup>. Ciri utama matematika adalah penalaran deduktif yaitu kebenaran suatu konsep atau pernyataan yang diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya. Namun demikian, dalam pembelajaran pemahaman konsep sering diawali secara induktif melalui pengalaman peristiwa nyata. Proses induktif-deduktif dapat digunakan untuk mempelajari konsep matematika. Selama mempelajari matematika dikelas, aplikasi hasil rumus atau sifat yang diperoleh dari penalaran deduktif maupun induktif sering ditemukan meskipun tidak secara formal hal ini disebut dengan belajar bernalar.<sup>17</sup>

Matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang perhitungan, pengkajian dan menggunakan nalar atau kemampuan berpikir seseorang secara logika dan pikiran yang jernih. Sedangkan pembelajaran adalah proses yang diselenggarakan oleh guru untuk membelajarkan siswa dalam belajar. Bagaimana belajar memperoleh dan

---

<sup>15</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*, hal.142

<sup>16</sup> Hamzah, "*Model Pembelajaran*", (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2007), hal. 126-132

<sup>17</sup> Depdiknas, "*Pembelajaran Matematika*", (Jakarta: Depdiknas, 2003), hal. 5-6



memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>18</sup> Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada peserta didik melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga peserta didik memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari.<sup>19</sup> Suatu proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi kelas agar siswa belajar dengan menggunakan model pembelajaran terbimbing.

## 2. Tujuan Pembelajaran Matematika

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, guru harus mampu mengorganisir semua komponen sedemikian rupa sehingga antara komponen yang satu dengan lainnya dapat berinteraksi secara harmonis. Salah satu komponen dalam pembelajaran adalah pemanfaatan berbagai macam strategi dan metode pembelajaran secara dinamis dan fleksibel sesuai dengan materi, siswa dan konteks pembelajaran. Sehingga dituntut kemampuan guru untuk dapat memilih model pembelajaran serta media yang cocok dengan materi atau bahan ajar. Tujuan pembelajaran matematika adalah melatih dan menumbuhkan cara berfikir sistematis, logis, kritis, kreatif, dan konsisten, serta mengembangkan sikap gigih dan percaya diri dalam menyelesaikan masalah.<sup>20</sup> Di dalam GBPP mata pelajaran matematika SD disebutkan bahwa tujuan

---

<sup>18</sup> Dimiyati, dan Mujiono, "*Belajar dan Pembelajaran*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 157

<sup>19</sup> Muksetyo Gatoto, dkk., "*Pembelajaran Matematika SD*" (Jakarta: Uneversitas terbuka, 2007), hal. 26

<sup>20</sup> Prihandoko, "*Pemahaman dan Penyajian Konsep Matematika secara benar dan menarik*" (Jakarta:Dediknas, 2006), hal. 21

yang hendak dicapai dari pembelajaran matematika sekolah adalah: (Depdikbud, 1996)

- a) Menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung (menggunakan bilangan) sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari.
- b) Menumbuhkan kemampuan siswa, yang dapat dialih gunakan melalui kegiatan matematika.
- c) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal lanjut di Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP).
- d) Membentuk sikap logis, kritis, cermat, kreatif dan disiplin. Selain itu tujuan mata pelajaran matematika yang tercantum dalam KTSP pada SD/MI adalah agar peserta didik memiliki kemampuan:
  - 1) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
  - 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
  - 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
  - 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

### 3. Ciri-ciri Pembelajaran Matematika di SD

Ciri-ciri pembelajaran matematika SD yaitu:

a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral.

Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik sebelumnya dapat menjadi prasyarat untuk dapat memahami dan mempelajari suatu topik matematika. Topik baru yang dipelajari merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya. Konsep diberikan dimulai dengan bentuk pemahaman yang lebih abstrak dengan menggunakan notasi yang lebih umum digunakan dalam matematika.

b) Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak. Untuk mempermudah siswa memahami objek matematika maka benda-benda konkrit digunakan pada tahap konkrit, kemudian ke gambar-gambar pada tahap semi konkrit dan akhirnya ke simbol-simbol pada tahap abstrak.

c) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif. Contoh : Pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dimulai dengan memperhatikan contoh-contoh dari bangun tersebut dan

mengenai namanya. Menentukan sifat-sifat yang terdapat pada bangun ruang tersebut sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun ruang itu.

d) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsistensi artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lain. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan kepada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya. Meskipun di SD pembelajaran matematika dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi suatu konsep harus secara deduktif.

e) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian dari pada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat dan dalil-dalil ditemukan oleh siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

### **C. Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, optimalisasi adalah berasal dari kata dasar optimal yang berarti terbaik, tertinggi, paling menguntungkan, menjadikan paling baik, menjadikan paling tinggi, pengoptimalan proses, cara, perbuatan mengoptimalkan (menjadikan paling baik, paling tinggi, dan sebagainya) sehingga optimalisasi adalah suatu tindakan, proses, atau metodologi untuk membuat sesuatu (sebagai sebuah desain, sistem, atau keputusan) menjadi lebih/sepenuhnya sempurna,

fungsional, atau lebih efektif.<sup>21</sup> Jadi, optimalisasi adalah suatu proses, melaksanakan program yang telah direncanakan dengan terencana guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Sedangkan optimalisasi media pembelajaran adalah penggunaan secara optimal media pembelajaran, sehingga dapat membantu meningkatkan prestasi belajar siswa. Agar dapat memaksimalkan penggunaan media, maka pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran merupakan kemampuan mendasar yang harus dimiliki oleh guru dalam kaitannya dengan keterampilan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Disamping itu, untuk memberikan kemungkinan kepada guru untuk menggunakan berbagai jenis media pembelajaran secara bervariasi, sedangkan apabila kurang memahami karakteristik media pembelajaran tersebut, maka guru akan dihadapkan kepada kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Tiap-tiap media mempunyai karakteristik yang perlu dipahami oleh pemakainya. Dalam memilih media, orang perlu memperhatikan tiga hal, yaitu: kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media tersebut, sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan adanya sejumlah media yang dapat dibandingkan karena pemilihan media pada dasarnya adalah proses pengambilan keputusan akan adanya alternatif-alternatif pemecahan yang dituntut oleh tujuan.

Selain itu, dalam menggunakan media pembelajaran, guru harus menyesuaikan dengan tema pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran disini

---

<sup>21</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka), 1994, hal. 800

diharapkan dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan pelajaran, dan memudahkan seorang murid untuk menerima pelajaran.

Sehingga, dengan penggunaan media pembelajaran secara efektif, dapat meningkatkan prestasi siswa.

#### **D. Prestasi Belajar**

##### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda.<sup>22</sup> Oleh karena itu, sebelum pengertian “Prestasi Belajar” dijelaskan, disini akan diuraikan terlebih dahulu makna kata “prestasi” dan “belajar”, dengan tujuan untuk memudahkan memahami lebih mendalam tentang pengertian “prestasi belajar” itu sendiri.

Kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *Prestatie* kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”. Kata prestasi banyak digunakan dalam berbagai bidang dan kegiatan antara lain dalam kesenian, olahraga, dan pendidikan khususnya pembelajaran.<sup>23</sup>

Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individu maupun kelompok. Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Dalam kenyataannya untuk menciptakan prestasi tidak semudah yang kita bayangkan. Tetapi penuh perjuangan dengan

---

<sup>22</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal 19

<sup>23</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsi, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2011), cet. III, hal.12

berbagai tantangan yang harus kita hadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimis dirilah dirilah dapat membantu untuk mencapai sebuah prestasi.<sup>24</sup>

Jadi pengertian prestasi adalah suatu hasil yang telah dicapai dari suatu yang dilakukan atau dikerjakan dan di dalam mencapai hasil itu ditempuh melalui usaha yang sungguh-sungguh sehingga memperoleh suatu keberhasilan yang menyenangkan, Menurut bahasa prestasi belajar itu yang telah dicapai (dari yang telah dilakukan, dikerjakan dan sebagainya).<sup>25</sup>

Prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil pekerjaan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Prestasi adalah menilai pendidikan tentang perkembangan dan kemajuan murid yang berkenaan dengan penugasan dalam pelajaran yang disajikan kepada mereka serta nilai-nilai yang terdapat didalam kurikulum.

Sedangkan kata “belajar” pada hakikatnya adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri sendiri seseorang setelah berakhirnya melakukan aktivitas belajar.<sup>26</sup>perubahan seorang yang awalnya tidak tahu menjadi tahu merupakan suatu aktivitas yang dilakukans ecara sadar untuk mendapatkan sejumlah kesan dari bahan yang telah dipelajari. Hasil dari aktivitas belajar terjadilah dalam diri individu.

---

<sup>24</sup> Syaiful Bahri J, *Prestasi Belajar*.....,hal. 20

<sup>25</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hal.787

<sup>26</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2010), cet. IV, Hal.20

Sejalan dengan itu Sardiman A.M mengemukakan suatu rumusan bahwa belajar merupakan rangkaian kegiatan unsur ranah kognitif, afektif dan Psikomotorik.<sup>27</sup>

Prestasi belajar tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan intelektual yang bersifat kognitif, tetapi juga dipengaruhi oleh faktor-faktor nonkognitif seperti emosi, motivasi, kepribadian, serta berbagai pengaruh lingkungan. Keberhasilan belajar sangat ditentukan oleh kemampuan kognitif, tetapi faktor nonkognitif tidak kalah pentingnya. Bahkan mempengaruhi tingkat kinerja serta lingkungan maupun perkembangan dirinya.<sup>28</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil yang dicapai atau diperoleh dengan perubahan tingkah laku, yaitu suatu proses membandingkan pengalaman masa lampau dengan apa yang ada dan sedang diamati dan diperoleh siswa.

Dalam hal ini prestasi belajar secara umum adalah suatu hasil yang dicapai dengan perubahan tingkah laku, yaitu melalui proses membandingkan pengalaman masa lampau dengan apa yang sedang diamati oleh siswa dalam bentuk angka yang bersangkutan, hasil evaluasi dari berbagai aspek pendidikan, baik dari segi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Setelah melihat uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa kata prestasi pada dasarnya adalah sebuah hasil yang diperoleh dari aktifitas. Sedangkan belajar adalah suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Jadi pengertian prestasi belajar secara

---

<sup>27</sup> *Ibid*, Hal.21

<sup>28</sup> Conry R Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), Hal.12



sederhana adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

## 2. Aspek-aspek dalam Prestasi Belajar

Dalam belajar selalu melibatkan aspek fisik dan mental. Oleh karena itu, keduanya harus dikembangkan bersama-sama secara terpadu. Dari aktivitas belajar inilah yang akan menghasilkan suatu perubahan yang disebut dengan hasil belajar atau prestasi belajar. Hasil tersebut akan tampak dalam suatu yang diberikan kepada siswa misalnya menerima, menanggapi, dan menganalisa bahan-bahan pelajaran yang disajikan oleh guru.

Prestasi belajar tersebut berbeda-beda sifat dan bentuknya, tergantung dalam bidang apa anak akan menunjukkan prestasi tersebut. Biasanya dalam pelajaran disekolah bentuk pelajaran tersebut meliputi tiga bidang, yaitu bidang pengetahuan, sikap atau nilai dan bidang ketrampilan. Hal ini sesuai dengan klasifikasi yang dikemukakan oleh B.S Bloom yang terjadi dalam tiga ranah yaitu: a) ranah kognitif, b) ranah afektif dan c) ranah psikomotorik.<sup>29</sup>

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses pembahasan di dalam diri manusia. Apabila setelah belajar tidak terjadi perubahan di dalam diri manusia maka tidaklah dapat bahwa padanya telah terjadi proses belajar, tentu saja perubahan itu berencana dan bertujuan.

### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi: (1) pengetahuan, yaitu kemampuan untuk mengingat tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. (2) pemahaman,

---

<sup>29</sup> W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta:1991), hal.149

mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang akan dipelajari.

(3) penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. (4) analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan kemampuan membantu suatu pola baru. (6) evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.

## 2) Ranah Afektif

Ranah afektif meliputi: (1) penerimaan, mencakup kepekaan terhadap hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut. (2) partisipasi, mencakup kerelaan, kesediaan memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan. (3) penilaian dan penentuan sikap, mencakup kemampuan membentuk suatu sistem nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

## 3) Ranah Psikomotorik

Sedangkan ranah psikomotorik meliputi: (1) persepsi, mencakup kemampuan memilah-milah (mendeskripsikan) hal-hal secara khas dan menyadari adanya perbedaan yang khas tersebut. (2) kesiapan, mencakup kemampuan penempatan diri dalam keadaan diaman akan terjadi sesuatu gerakan atau rangkaian gerakan. (3) gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh atau gerakan tiruan. (4) gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan tanpa contoh. (5) gerakan kompleks, mencakup kemampuan melakukan gerakan atau ketrampilan yang terdiri dari banyak tahap secara lancar dan tepat. (6) penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku. (7) kreatifitas, mencakup

kemampuan melahirkan pola gerak-gerik yang baru atau dasar prakarsa sendiri, misalnya, kemampuan membuat kreasi baru.

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam (faktor internal) maupun dari luar (faktor eksternal) individu. Belajar sebagai proses aktivitas selalu dihadapkan pada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

#### a) Yang termasuk faktor internal

- 1) faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh.
- 2) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, terdiri atas:
  - 3) Faktor intelektual
    - Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat
    - Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki
  - 4) Faktor non-intelektif yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi dan penyesuaian diri.

#### b) Faktor eksternal

Faktor sosial/ faktor dari luar

Yang dimaksud faktor dari luar adalah segala pengaruh yang datangnya dari luar siswa, pengaruh dari luar diri siswa itu bisa pula antara sesama siswa, faktor ini

juga bisa berupa lingkungan fisik atau benda mati yang meliputi faktor lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat.<sup>30</sup>

Faktor keluarga menggambarkan bagaimana anak didik dalam belajarnya serta dalam hubungannya antara keluarga, hal tersebut termasuk juga keadaan rumah tangganya. Sedangkan faktor lingkungan sekolah menggambarkan keadaan dimana siswa dan guru dalam belajar mengajar dan alat-alat yang dipergunakannya dalam belajar mengajar, lingkungan dan kesempatan yang tersedia serta motivasi sosial. Disisi lain faktor lingkungan masyarakat juga mempunyai arti penting dalam belajar siswa karena didalam masyarakat mereka di didik langsung untuk saling belajar menghadapi satu dengan yang lainnya.

Ngalim purwanto juga menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar pada setiap orang yaitu faktor eksternal dan faktor internal.<sup>31</sup>

Staton mengemukakan enam faktor Psikologi dalam belajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Motivasi

Seorang akan berhasil dalam belajar, kalau pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Leinginan atau dorongan untuk belajar yang disebut dengan motivasi. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal, yaitu mengetahui apa yang akan dipelajari dan memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari.

- 2) Konsentrasi

---

<sup>30</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Bandung: PT Rineka Cipta,2008), Hal.128

<sup>31</sup>Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung:PT Remaja Karya,2002), Hal 107

Konsentrasi dimaksudkan sebagai pemusatan segenap kekuatan perhatian kepada suatu situasi belajar. Di dalam konsentrasi ini kererlibatan mental secara detail sangat diperlukan.

### 3) Reaksi

Didalam kegiatan belajar diperlukan keterlibatan unsur fisik maupun mental, sebagai wujud reaksi. Fikiran dan otot-ototnya harus dapat bekerja secara harmonis, sehingga subyek belajar itu bertindak atau melakukannya.

### 4) Organisasi

Belajar dapat juga dikatakan sebagai kegiatan mengorganisasikan, menata atau penempatan bagian-bagian bahan pelajaran ke dalam suatu kesatuan pengertian. Untuk itu harus dibutuhkan ketrampilan mental untuk mengorganisasikan stimulus dalam belajar.

### 5) Pemahaman

Pemahaman atau *Komprehension* diartikan menguasai sesuatu dengan fikiran. Karena itu, berarti harus mengerti secara mental makna dan filosofisnya, maksud dan implikasinya serta aplikasi-aplikasinya sehingga menyebabkan siswa dapat memahami situasi.

### 6) Ulangan

Mengulang-ulang suatu pekerjaan atau fakta yang sudah dipelajari dimaksudkan untuk mengatasi kelupaan dalam belajar. Mengulang pelajaran kemungkinan untuk mengingat bahan pelajaran menjadi besar.

#### 4. Bentuk-Bentuk Upaya dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa

Adapun bentuk upaya dalam meningkatkan proses belajar siswa antara lain yaitu:

##### a) Tujuan

Tujuan menunjukkan arah dari suatu usaha, sedangkan arah menunjukkan jalan yang harus ditempuh. Setiap kegiatan mempunyai tujuan tertentu karena berhasil tidaknya suatu kegiatan diukur sejauh mana kegiatan tersebut mencapai tujuannya.

##### b) Metode dan alat

Dalam proses belajar mengajar, metode merupakan komponen yang ikut menentukan berhasil atau tidaknya program pengajaran dan tujuan pendidikan. Adapun pengertian metode adalah suatu cara yang dilakukan dengan fungsinya merupakan alat untuk mencapai suatu tujuan.

##### c) Bahan atau materi

Dalam pemilihan materi atau bahan pengajaran yang akan diajarkan harus disesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang selalu berpedoman pada tujuan yang ditetapkan. Karena dengan kegiatan belajar mengajar merumuskan tujuan, setelah tujuan diketahui, kemudian baru menetapkan metode yang akan dipakai dalam menyampaikan materi tersebut.

## d) Evaluasi

Evaluasi ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan metode alat dan bahan materi yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan bisa tercapai semaksimal mungkin.

**E. Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan penelusuran kepustakaan, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang mempunyai topik tentang media pembelajaran, antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Agustiani Diana Sundari yang memaparkan bahwa penelitian ini mampu memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar. Korelasi antara penggunaan media pembelajaran guru dengan prestasi belajar siswa saling berhubungan.
2. Skripsi yang ditulis oleh Sarmin, dalam skripsinya dia mengemukakan bahwa dengan menggunakan media pemutaran film, hasil belajar siswa akan meningkat.
3. Skripsi yang ditulis oleh Nuril Atika Suri, dalam skripsinya dia mengemukakan bahwa prestasi dan nilai peserta didik yang mengalami peningkatan setelah menggunakan metode *Snowball Throwing*.

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Tahun	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1.	Agustiani Diana sundari	“Korelasi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih di MTs Negeri	2014/2015	Meneliti tentang media pembelajaran.	1. Tempat penelitian 2. Meneliti media fiqh. 3. Meneliti korelasi antara penggunaan media pembelajaran guru dengan

		Aryojeding Tahun 2014 / 2015”.			prestasi belajar siswa. 4. Menggunakan pendekatan kuantitatif. 5. Siswa MTs.
2.	Sarmin	“Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS dengan Penggunaan Media Pemutaran Film di Kelas V MI Miftahul Hidayah Kota Bekasi”.	2014	Meneliti tentang media pembelajaran.	1. Tempat penelitian 2. Meneliti media pembelajaran film mapel IPS 3. Meneliti peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pemutaran film. 4. Menggunakan pendekatan kualitatif. 5. Siswa Madrasah Ibtidaiyah.
<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
3.	Nuril Atika Suri	Penerapan Metode <i>Snowball Throwing</i> dengan Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas I MI Plus Walisongo Trenggalek	2016/2017	1.Meneliti tentang media pembelajaran visual. 2.menggunakan pendekatan kualitatif, deskriptif. 3.Menggunakan media gambar.	1. Tempat penelitian. 2.Menggunakan metode snowball throwing.

Ketiga penelitian diatas memiliki kesamaan dari segi fokus penelitiannya, yaitu media pembelajaran namun dalam penelitian yang berjudul “Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran di SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung” befokus pada keberadaan media pembelajaran di SDI Al-Hakim, pemanfaatan media



pembelajaran, serta cara optimalisasi penggunaan media pembelajaran di SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung.

#### **F. Kerangka Berpikir**

Kerangka berfikir adalah argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka berfikir juga merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.<sup>32</sup>

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa macam media pembelajaran. Terkait dalam penelitian ini, yang menjadi hubungan dari penggunaan media pembelajaran yang terhadap prestasi belajar adalah keberadaan media pembelajaran, pemanfaatan media pembelajaran, dan cara optimalisasi media pembelajaran.

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran oleh guru diharapkan terjadi komunikasi yang efektif dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan guru didepan kelas, dengan artian memudahkan mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan perpaduan penjelasan dengan media pembelajaran.

Dengan demikian, akan terjadi proses pemahaman siswa yang maksimal terhadap pelajaran yang disampaikan dengan waktu yang efisien. Proses pemahaman yang mudah dan maksimal ini, akan berimbas pada prestasi belajar. Hal yang penting dalam penggunaan media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan

---

<sup>32</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*, (Bandung: AlfaBeta, 2011), hal.64

kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar.

Oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan oleh pihak guru baik lewat lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pengajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

Kerangka teoritik dalam penelitian ini dikembangkan dari landasan teori serta tinjauan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya. Kerangka teoritik penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

