

## **BAB V**

### **PEMBAHASAN**

Berdasarkan deskripsi data dan temuan penelitian yang peneliti lakukan di SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung, maka peneliti melaksanakan analisa data sesuai dengan teknik yang peneliti gunakan yakni menggunakan metode kualitatif. Dalam hal ini peneliti membahas mengenai penelitian yang berjudul Optimalisasi Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik di SDI AL-Hakim Boyolangu Tulungagung. Optimalisasi penggunaan media pembelajaran digunakan sebagai sarana yang digunakan sebagai pembantu dalam proses pembelajaran agar menarik perhatian siswa agar pembelajaran bisa lebih bermakna dan mengena, sehingga mencapai tujuan yang ditetapkan.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif (pemaparan) dari data yang didapatkan baik melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data yang dibutuhkan. Selanjutnya dari hasil tersebut dikaitkan dengan teori yang ada diantaranya sebagai berikut:

#### **1. Keberadaan media pembelajaran visual mapel matematika untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas III di SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung.**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut beberapa ahli, media adalah suatu

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

Perantara disini diartikan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Media digunakan sebagai penyalur pesan yang disampaikan guru kepada siswa. Pesan yang disampaikan berupa materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru matematika kelas III SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung agar materi yang disampaikan bisa diterima dengan mudah oleh siswa.

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 diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.<sup>1</sup>

Kerjasama antara guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran sangat diperlukan, namun peran serta guru untuk membimbing siswa dalam proses belajar mengajar juga sangat penting dilakukan oleh seseorang guru yang memiliki kreatifitas tinggi yang disertai dengan kemampuan yang berkompeten. Kemampuan yang dimiliki oleh seorang guru dalam membimbing siswa dalam pembelajaran sangat diperlukan, khususnya dalam memanfaatkan media pembelajaran matematika pada kelas III SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung.

---

<sup>1</sup> Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hal. 26

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>2</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.

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. Begitu juga seperti di SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung, ada beberapa media yang telah tersedia diantaranya: LCD, komputer, dan gambar-gambar yang berhubungan dengan mapel matematika seperti rumus-rumus, gambar jam, gambar timbangan, dan lain-lain. Namun pada waktu penelitian media gambar lah yang digunakan.

## **2. Pemanfaatan media pembelajaran visual mapel matematika untuk meningkatkan prestasi belajarpeserta didik kelas III di SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung.**

Pemanfaatan media pembelajaran visual mapel matematika sangat berpengaruh terhadap minat siswa dalam menerima materi. Matematika adalah

---

<sup>2</sup>*Ibid, hal.28*

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 memproses pengetahuan, keterampilan, dan sikap.<sup>3</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>4</sup> Suatu proses pembelajaran yang dimaksud adalah suatu kegiatan yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi kelas agar siswa belajar dengan mudah menerima materi. Sama halnya dengan siswa kelas 3 SDI AL-Hakim Boyolangu Tulungagung, mereka akan bosan ketika diajar matematika tanpa menggunakan media. Namun ketika menggunakan media misalnya gambar, proyektor ataupun lainnya mereka lebih bersemangat menerima materi, mereka pun lebih aktif ketika dijelaskan oleh guru. Mereka sangat merasakan perbedaan ketika diajar dengan menggunakan media atau tidak. Padahal matematika merupakan ilmu pasti yang ketika mereka salah dalam memahami akan fatal akibatnya. Jadi, media sangat berperan penting dalam proses pembelajaran

Dasar dari penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori:<sup>5</sup>

---

<sup>3</sup> Dimiyati, dan Mujiono, "*Belajar dan Pembelajaran*" (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 157

<sup>4</sup> Muksetyo Gatoto, dkk., "*Pembelajaran Matematika SD*" (Jakarta: Uneversitas terbuka, 2007), hal. 26

<sup>5</sup> Muhaimin, dkk., "*Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*", (Bandung: PT Rosdakarya, 2002), hal. 200

a) 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 matematika akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru lewat materi yang disampaikan oleh guru dibandingkan dengan jika guru hanya melakukan pendekatan verbal. Seperti yang diterapkan di SDI Al-Hakim, Bu Tyas sebagai guru kelas 3 menyampaikan materi pengukuran waktu, panjang, dan berat dalam pemecahan masalah melalui gambar penggaris, meteran, timbangan, stopwatch, jam dinding.

b) Landasan Religius

Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran, penglihatan dan hati (pikiran). Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak. Sesuatu yang abstrak perlu dikongkritkan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SDI Al-Hakim, seorang guru dalam menyampaikan materi matematika tentang pengukuran waktu, panjang, dan berat dalam pemecahan masalah melalui media gambar.

Sedangkan tujuan penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran matematika di SDI Al-Hakim adalah sebagai berikut:

- a. Untuk membantu proses pembelajaran.

- b. Mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru.
- c. Mempercepat penerimaan pesan.
- d. Memperlama kesan tertanam pada diri siswa (*long memory*)
- e. Mengembangkan perasaan siswa.<sup>6</sup>

### **3. Cara optimalisasi penggunaan media pembelajaran visual mapel matematika untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas III SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung.**

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>7</sup> Optimalisasi juga dapat diartikan 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

---

<sup>6</sup>Karti Soeharto, dkk., *Media Pembelajaran*, (Surabaya: SIC, 2003), hal. 104

<sup>7</sup>Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka), 1994, hal. 800

kesulitan dan cenderung bersifat spekulatif dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran.

Pengoptimalan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa SDI Al-Hakim Boyolangu Tulungagung khususnya kelas 3 pada mapel matematika. Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata, yakni “prestasi” dan “belajar”. Antara kata prestasi dan belajar mempunyai arti yang berbeda.<sup>8</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>9</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 berbagai tantangan yang harus kita hadapi untuk mencapainya. Hanya dengan keuletan dan optimis dirilah dirilah dapat membantu untuk mencapai sebuah prestasi.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal 19

<sup>9</sup>Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran: Prinsi, Teknik, Prosedur*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset,2011),cet. III, hal.12

<sup>10</sup>Syaiful Bahri J, *Prestasi Belajar.....*,hal. 20

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>11</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>12</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. Sejalan dengan itu Sardiman A.M mengemukakan suatu rumusan bahwa belajar merupakan rangkaian kegiatan unsur ranah kognitif, afektif dan Psikomotorik.<sup>13</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 kemampua kognitif, tetapi faktor nonkognitif tidak

---

<sup>11</sup> Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesi*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), hal.787

<sup>12</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2010), cet. IV, Hal.20

<sup>13</sup>*Ibid*, Hal.21



kalah pentingnya. Bahkan mempengaruhi tingkat kinerja serta lingkungan maupun perkembangan dirinya.<sup>14</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 sederhana adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

SDI Al-Hakim juga memiliki cara/upaya dalam mengoptimalkan media pembelajaran visual mapel matematika kelas 3. Hal itu dilakukan semata-mata agar proses pembelajaran menjadi bermakna dan berkesan sehingga prestasi belajar mereka meningkat. Agar dapat memaksimalkan penggunaan media visual, maka pemahaman terhadap karakteristik media pembelajaran harus bisa dikuasai

---

<sup>14</sup> Conry R Semiawan, *Belajar dan Pembelajaran Prasekolah dan sekolah Dasar*, (Jakarta: PT Indeks, 2008), Hal.12

oleh seorang guru. Menurut bapak Syamsul Arifin, S.Pd.I upaya yang harus dilakukan untuk mengoptimalkan media pembelajaran adalah dengan cara:

- a. Menyusun anggaran untuk media pembelajaran.
- b. Menanya guru secara langsung media apa yang dibutuhkan.
- c. Mendukung guru untuk mengikuti seminar tentang media pembelajaran.