

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran.¹

Erman Suherman menyatakan matematika sekolah adalah matematika yang diajarkan di sekolah, yaitu matematika yang diajarkan di pendidikan dasar (SD dan SMP) dan pendidikan menengah (SMA).² Sedangkan Ahmad Susanto menyatakan matematika merupakan cara berpikir logis yang dipresentasikan dalam bilangan, ruang, dan bentuk dengan aturan-aturan yang telah ada yang tak lepas dari aktivitas insani.³

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Mata pelajaran Matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Kencana Prenamedia Group, Jakarta, 2015, hlm 184.

² Erman Suherman, *et. al. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, 2003. hlm. 55.

³ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, 2015, hlm 189.

Berdasarkan Standar Isi (SI) pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 mata pelajaran matematika memiliki tujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma 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 masalah, 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;; (5) Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) bilangan;; (2) geometri dan pengukuran;; (3) pengolahan data. Ruang lingkup penelitian ini adalah bilangan yaitu pada materi operasi perkalian dan pembagian.

Hasil belajar dapat dijelaskan dari dua kata yaitu hasil dan belajar. Hasil adalah sesuatu yang diadakan oleh usaha.⁴ Sedangkan belajar adalah proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.⁵ Menurut Slameto belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁶

⁴ Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 2006, hlm. 408.

⁵ Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, Alfabeta, Bandung, 2009, hlm. 35.

⁶ Saiful Bahri Djamarah, *Op. cit*, hlm. 13.

Sedangkan Rusmono mengatakan hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.⁷ Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar.⁸ Ranah kognitif meliputi tujuan-tujuan belajar yang berhubungan dengan memanggil kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual dan keterampilan. Ranah afektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai, dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian. Ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku yang menunjukkan bahwa siswa telah mempelajari keterampilan manipulatif fisik tertentu.

Ahmad Susanto menyatakan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik kognitif, afektif dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Secara sederhana hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.⁹

Rosma Hartiny Sam's menyatakan bahwa dalam belajar mengandung 3 hal pokok, yaitu: (1) belajar mengakibatkan perubahan kemampuan atau perilaku,; (2) perubahan kemampuan atau perilaku yang terjadi bersifat relatif menetap,; (3) perilaku tersebut disebabkan karena hasil adanya latihan atau pengalaman dan bukan karena proses dari pertumbuhan atau kematangan.¹⁰ Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh.¹¹ Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mengalami proses pembelajaran dan dapat diukur melalui pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis, yang diraih siswa dan merupakan tingkat penguasaan setelah menerima pengalaman belajar.

⁷ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2012, hlm. 10

⁸ Rusmono, *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning itu Perlu untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2012, hlm. 10.

⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta, 2015, hlm 5.

¹⁰ Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tindakan Kelas*, Sukses Offset, Yogyakarta, 2010, hlm 32.

¹¹ *Ibid*, hlm. 33.

Adapun hasil belajar tersebut meliputi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.¹²

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor individu yang diperoleh dari pengalaman atau latihan maupun interaksi individu dengan lingkungannya, perubahan tersebut dapat diukur melalui tingkat keberhasilan (prestasi) siswa, kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh dapat diukur dengan melakukan tes dan pengukuran dalam bentuk test dan non tes. Sedangkan hasil belajar matematika adalah perubahan perilaku atau kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor individu yang diperoleh dari pengalaman belajar matematika atau latihan maupun interaksi individu dengan lingkungannya yang merupakan kecakapan matematika dan dapat diukur melalui tingkat keberhasilan (prestasi) siswa, kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh dapat diukur dengan melakukan tes dan pengukuran dalam bentuk test tertulis.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, dan secara harfiah berarti perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Dalam bahasa Arab, media berarti perantar (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹³

Rusman menyatakan media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan yang merupakan wahana penyalur informasi belajar.¹⁴ Hujair mengutip pendapat Briggs yang mengatakan bahwa media adalah segala

¹² *Ibid*, hlm. 37.

¹³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2017, hlm. 3.

¹⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21*, CV. Alfabeta, Bandung, 2013. hlm. 159.

wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.¹⁵ Asnawir dan Basyiruddin Usman menyatakan media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.¹⁶ Sedangkan Hamdani mengatakan bahwa media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa untuk belajar.¹⁷ Adapun media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.¹⁸

Media pembelajaran menurut Rusman adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran yang merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran serta sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras.¹⁹ Dina Indriana mendefinisikan media pembelajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau tujuan pembelajaran.²⁰

Azhar Arsyad menyatakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.²¹ Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke siswa (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian

¹⁵ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, Kaukaba Dipantara, Yogyakarta, 2013, hlm. 4.

¹⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm. 11.

¹⁷ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, CV Pustaka Setia, Bandung, 2011, hlm. 243.

¹⁸ Hamdani, *Op. cit.* hlm. 244.

¹⁹ Rusman, *Op. cit.* hlm. 160.

²⁰ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm.

16.

²¹ Azhar Arsyad, *Op. cit.* hlm 10.

rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.²²

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan sebagai perantara untuk membawa pesan (materi pelajaran), dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa dapat terdorong untuk bersikap aktif dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Media tidak hanya berupa TV, radio, komputer, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan, seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya.

2. Landasan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain: landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris.²³

a. Landasan filosofis

Ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Benarkah pendapat tersebut? Bukankah dengan adanya berbagai media pembelajaran justru siswa dapat mempunyai banyak pilihan untuk digunakan media yang lebih sesuai dengan karakteristik pribadinya? Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Sebenarnya perbedaan pendapat tersebut tidak perlu muncul, yang penting bagaimana pandangan guru terhadap siswa dalam proses pembelajaran. Jika guru menganggap siswa sebagai anak manusia yang

²² Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2016, hlm. 4.

²³ I Wayan Santyasa, (2007), *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. hlm 5.

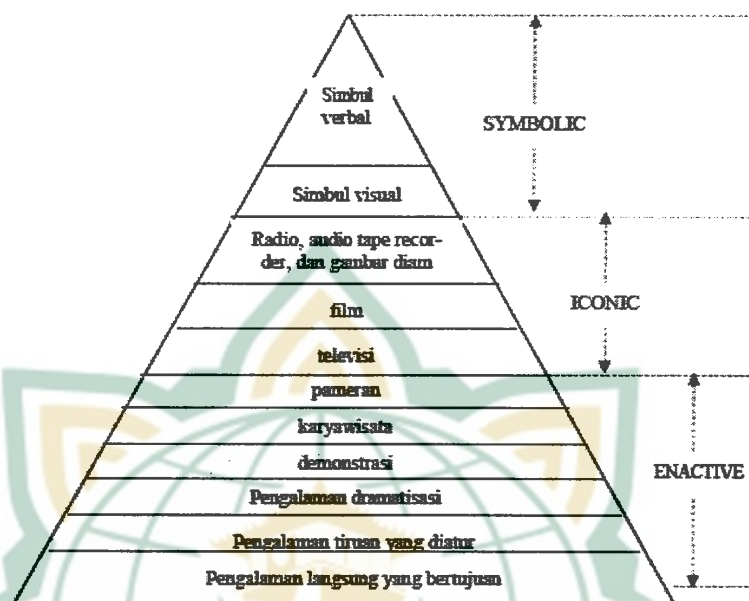
memiliki kepribadian, harga diri, motivasi, dan memiliki kemampuan pribadi yang berbeda dengan yang lain, maka baik menggunakan media hasil teknologi baru atau tidak, proses pembelajaran yang dilakukan akan tetap menggunakan pendekatan humanis.

b. Landasan psikologis

Kajian psikologis menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkret daripada yang abstrak. Berkaitan dengan konkret-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran ada beberapa pendapat, yaitu:

- 1) Jerome Bruner mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran, guru hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (iconic representation of experiment), kemudian ke belajar simbol, yaitu menggunakan kata-kata (symbolic representation). Hal ini tidak hanya berlaku untuk anak, tetapi juga orang dewasa.
- 2) Charles F. Haban mengemukakan bahwa nilai media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep.
- 3) Edgar Dale membuat jenjang konkret-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol. Jenjang konkret-abstrak ini ditunjukkan dengan bagan dalam bentuk kerucut pengalaman (cone of experiment), seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1²⁴

²⁴ Hamdani, *Op. cit.* hlm. 256.



Gambar. 2.1 Kerucut Pengalaman Dale²⁵

Dalam menentukan jenjang konkrit ke abstrak antara Edgar Dale dan Bruner pada diagram jika disejajarkan ada persamaannya, namun antara keduanya sebenarnya terdapat perbedaan konsep. Dale menekankan siswa sebagai pengamat kejadian sehingga menekankan stimulus yang dapat diamati, Bruner menekankan pada proses operasi mental siswa pada saat mengamati obyek. Wina sanjaya menyatakan bahwa dari kerucut pengalaman Dale dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan itu dapat diperoleh melalui pengalaman langsung dan tidak langsung, semakin langsung objek yang dipelajari maka semakin konkret pengetahuan diperoleh, semaiKn tidak langsung pengetahuan itu diperoleh, maka semakin abstrak pengetahuan siswa.²⁶

c. Landasan teknologis

Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi

²⁵ I Wayan Santyasa, *Op. cit.* hlm 8.

²⁶ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm 203.

untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan serta dikombinasikan sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

d. Landasan empiris

Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan bila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan bila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan media pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pembelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Azhar mengutip pendapat Yunus dalam bukunya *attarbiyatu watta'liim* yang dikutip oleh²⁷ mengungkapkan sebagai:

انما اعظم تاثيرا في الحواس واضمن الفهم...فمراء كمن سمع

²⁷ Azhar Arsyad, *Op. cit*, hlm 20.

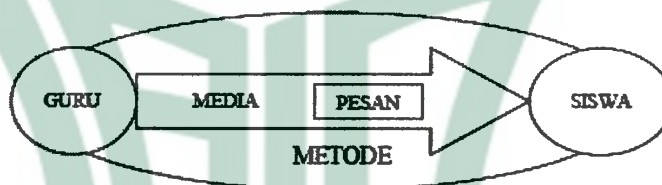
Maksudnya: *bahwasanya media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman ... orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya.*

Azhar mengutip penjelasan Ibrahim²⁸ yang menjelaskan betapa pentingnya media pembelajaran karena:

تجلب السرور للتلاميذ و تجدد نشاطهم ... انها تساعد على تثبيت الحقائق في اذهان التلاميذ ... انها تحيي الدرس

Maksudnya: *media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka ... membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa ... serta menghidupkan pelajaran.*

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa).²⁹ Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.2 Fungsi media dalam proses pembelajaran.

Empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu:

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media pembelajaran merupakan fungsi inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

²⁸ Azhar Arsyad, *Loc.cit.*

²⁹ Hamdani, *Op. cit.* hlm. 246.

b. Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambing visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi kognitif

Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari 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. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.³⁰

Dalam kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran. Tiga kelebihan kemampuan media adalah sebagai berikut:

- a. Pertama, kemampuan fiksatif, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian dapat disimpan dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.
- b. Kedua, kemampuan manipulatif, artinya media dapat menampilkan kembali obyek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2017, hlm. 20.

(manipulasi) sesuai keperluan, misalnya diubah ukurannya, kecepatannya, warnanya, serta dapat pula diulang-ulang penyajiannya.

- c. Ketiga, kemampuan distributif, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran TV atau Radio.³¹

Wina Sanjaya menyatakan bahwa fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.
- d. Memiliki nilai praktis yaitu mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa, mengatasi batas ruang kelas, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan, menghasilkan keseragaman pengamatan, menanamkan konsep dasar yang nyata, benar dan tepat, membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar dengan baik, membangkitkan keinginan dan minat baru, mengontrol kecepatan belajar siswa, dan memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal konkret sampai abstrak.³²

Menurut Arief S. Sadiman dkk secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan saja).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
- d. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan jika harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit

³¹ I Wayan Santyasa, *Op. cit.* hlm 4.

³² Wina Sanjaya, *Op. cit.* hlm 207.

jika latar belakang guru dan siswa juga berbeda. Masalah tersebut dapat diatasi dengan media pendidikan yaitu dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.³³

4. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk penggunaan media, yaitu:

a. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri ini media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulasi

Ciri manipulatif yaitu media harus mampu memanipulasi atau mengubah suatu objek. Suatu kejadian dapat dipercepat atau diperlambat pada saat penayangan kembali hasil-hasil rekaman video. Media dapat diedit sehingga guru hanya menampilkan bagian-bagian penting atau utama sehingga dapat menghemat waktu.

c. Ciri distributif

Ciri distributif dari media menggunakan suatu objek atau kejadian ditransformasikan melalui ruang, dan secara bersamaan, kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa, stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian.³⁴

³³ Arief S. Sadiman, M.Sc. *et. al*, *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 17.

³⁴ Hamdani, *Op. cit.* hlm. 254.

5. Prinsip Media Pembelajaran

Dalam menentukan maupun memilih media pembelajaran, seorang guru harus mempertimbangkan beberapa prinsip sebagai acuan dalam mengoptimalkan pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut, diantaranya adalah:

a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memperhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan isi pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, dan memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa.³⁵

6. Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan jenis, sifat, kemampuan jangkauan, dan teknik pemakaiannya. Jika dilihat dari bentuknya maka jenis media itu bermacam-macam, antara lain:

a. Media cetak

b. Media pameran

³⁵ Rusman, *Op. cit.* hlm.167.

- c. Media yang diproyeksikan
- d. Rekaman audio
- e. Gambar bergerak
- f. Media berbasis komputer.³⁶

Dilihat dari sifatnya media dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
- b. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
- c. Media audiovisual, yaitu jenis media selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.³⁷

Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari hal-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
- b. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film, video.³⁸

Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi menjadi dua, yaitu:

- a. Media yang diproyeksikan seperti film, slide, filmstrip, dan lain-lain.
- b. Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.³⁹

7. Kriteria Media Pembelajaran

Beberapa kriteria yang perlu diperhatikan dalam memilih media menurut Azhar Arsyad adalah:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

³⁶ Dina Indriana, *Op. cit.* hlm 56.

³⁷ Rusman, *Op. cit.* hlm. 173.

³⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenamedia Group, Jakarta, 2006, hlm 172.

³⁹ Wina Sanjaya, *Loc. cit.*

- b. Tepat mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip dan generalisasi. Agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan siswa.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya.
- d. Guru terampil menggunakan media pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran.
- f. Mutu teknis.⁴⁰

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah CD multimedia interaktif. CD interaktif jika dilihat dari proses pembuatan dan penggunaannya, tidak pernah terlepas dari perangkat komputer, maka dari itu bahan ajar interaktif ini juga termasuk bahan ajar berbasis komputer.⁴¹ CD multimedia interaktif merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan CD ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respons balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara yang demikian, media pembelajaran ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Media ini bersifat interaktif dan berbentuk multimedia yang memiliki unsur-unsur media secara lengkap, seperti suara, animasi, video, teks, dan grafis. Sehingga media ini dinamakan CD multimedia interaktif.⁴²

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Op. cit.*, hlm. 74.

⁴¹ Andi Prastowo, *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif, Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 330.

⁴² Dina Indriana, *Op. cit.* hlm.116.

C. Motivasi Belajar

1. Pengertian Motivasi Belajar

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan mendesak.

Sardiman menyatakan dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar dapat tercapai. Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual.⁴³

Menurut Raymond J. Woldkowski dan Judith H. Jaynes motivasi belajar merupakan sebuah nilai dan hasrat untuk belajar.⁴⁴ Sedangkan Hamdani menyatakan motivasi belajar merupakan hasrat untuk belajar dari seorang individu. Seorang siswa dapat belajar secara lebih efisien apabila ia berusaha untuk belajar secara maksimal.⁴⁵

Kompri menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa.⁴⁶ Hamzah B. Uno menyatakan motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.⁴⁷

⁴³ Sardiman A. M., *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pers, Jakarta, 2014 hlm. 75.

⁴⁴ Raymond J. Woldkowski dan Judith H. Jaynes, *Motivasi Belajar*, Cerdas Pustaka, Jakarta, 2004, hlm. 6.

⁴⁵ Hamdani, *Op. cit.* hlm. 290.

⁴⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2015, hlm. 231.

⁴⁷ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 23.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu kondisi penggerak atau daya upaya yang dimiliki oleh seseorang yang memberi arah serta ketahanan untuk mencapai tujuan belajar.

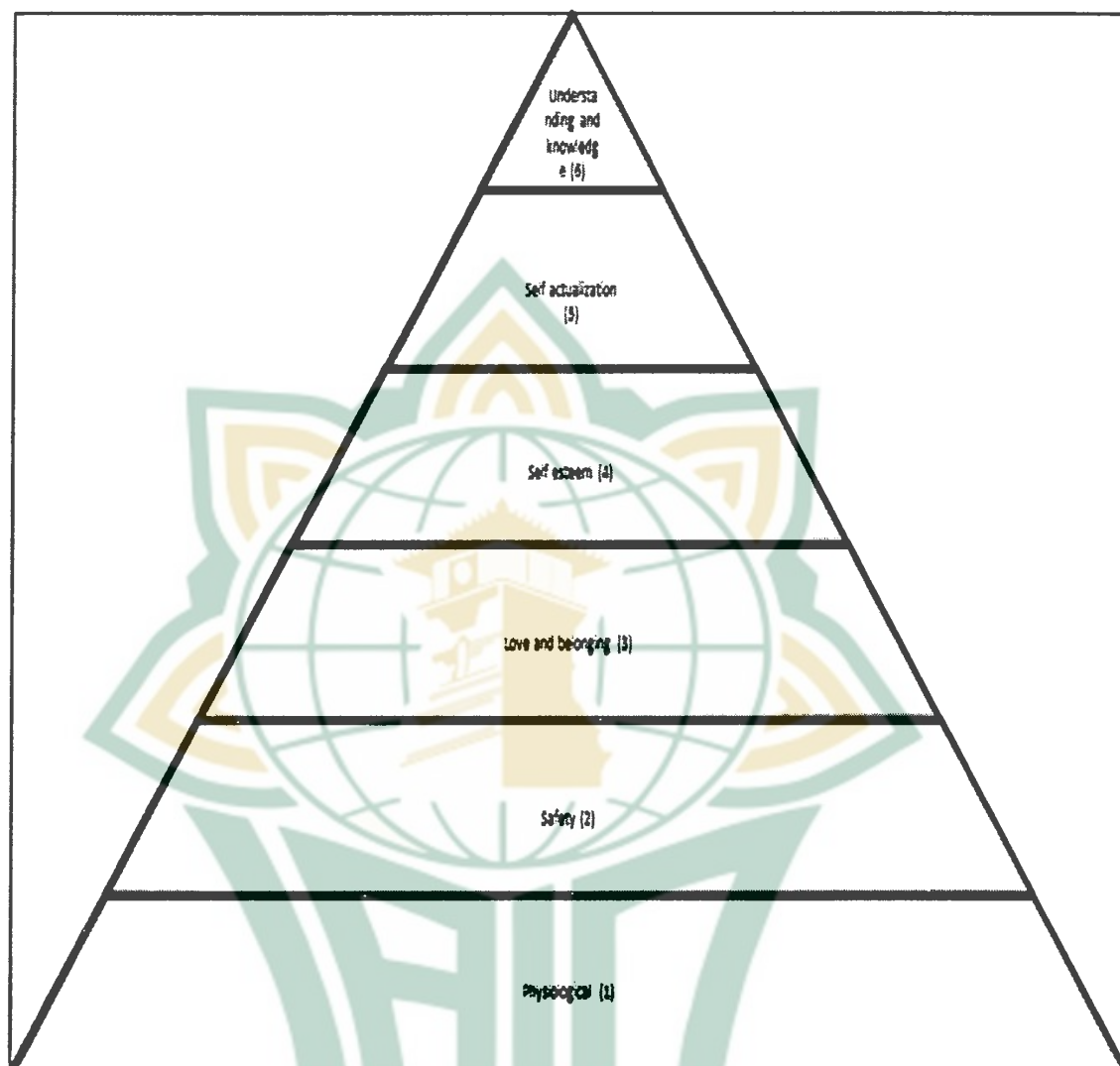
2. Teori Motivasi Belajar

a. Teori kebutuhan

Memberikan motivasi kepada siswa berarti menggerakkan siswa untuk melakukan sesuatu. Pada tahap awalnya akan menyebabkan si subjek belajar merasa ada kebutuhan dan ingin melakukan sesuatu kegiatan belajar. Seseorang melakukan aktivitas itu didorong oleh adanya faktor-faktor kebutuhan biologis, insting, unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia. Sebenarnya semua faktor-faktor itu tidak dapat dipisahkan dari soal kebutuhan, kebutuhan dalam arti luas, baik kebutuhan yang bersifat biologis maupun psikologis. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa motivasi akan selalu berkaitan dengan kebutuhan.

Kebutuhan manusia akan selalu berubah, begitu juga motif, motivasi yang selalu berkait dengan kebutuhan tentu akan berubah-ubah atau bersifat dinamis, sesuai dengan keinginan dan perhatian manusia. Maslow menciptakan piramida hierarki kebutuhan yang digambarkan pada gambar 2.3.⁴⁸

⁴⁸ Sardiman A. M., *Op. cit*, hlm. 81.



Gambar 2.3 Hierarki kebutuhan menurut Maslow

Perlu ditegaskan bahwa setiap tingkat di atas hanya dapat dibangkitkan apabila telah dipenuhi tingkat motivasi dibawahnya. Jika guru menginginkan siswanya belajar dengan baik, maka harus dipenuhi tingkat yang terendah sampai tertinggi.

Menurut Kompri beberapa kemungkinan yang bisa dilakukan di sekolah dalam mengaplikasikan teori kebutuhan Maslow:

- 1) Pemenuhan kebutuhan fisiologis (*Physiological*) misalnya menyediakan ruangan kelas dengan kapasitas yang memadai dan menyediakan kamar mandi dalam jumlah yang seimbang.

- 2) Pemenuhan kebutuhan rasa aman (*Safety*) misalnya sikap guru yang menyenangkan dan mengendalikan perilaku siswa dengan menerapkan sistem kedisiplinan siswa secara adil.
- 3) Pemenuhan kebutuhan kasih sayang dan penerimaan (*Love and belonging*) misalnya guru lebih banyak memberikan komentar dan umpan balik yang positif daripada negative dan sekolah mengembangkan bentuk-bentuk ekstra kurikuler yang beragam.
- 4) Pemenuhan kebutuhan harga diri (*Self esteem*) misalnya melibatkan seluruh siswa di kelas untuk berpartisipasi dan bertanggung jawab dan mengembangkan iklim kelas dan pembelajaran kooperatif di mana setiap siswa dapat saling menghormati dan mempercayai, tidak saling mencemoohkan.
- 5) Pemenuhan kebutuhan aktualisasi diri (*Self actualization*) misalnya memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan yang terbaik dan memberikan kebebasan kepada siswa untuk menggali dan menjelajah kemampuan dan potensi yang dimilikinya.⁴⁹

b. Teori insting

Menurut teori ini tindakan setiap diri manusia diasumsikan seperti tingkah jenis binatang. Tindakan manusia itu dikatakan selalu berkait dengan insting atau pembawaan. Dalam memberikan respons terhadap adanya kebutuhan seolah-olah tanpa dipelajari.

c. Teori fisiologis

Menurut teori ini semua tindakan manusia itu berakar pada usaha memenuhi kepuasan dan kebutuhan organik atau kebutuhan untuk kepentingan fisik atau sebagai kebutuhan primer, seperti kebutuhan tentang makanan, minuman, dan lain-lain yang diperlukan untuk kepentingan tubuh seseorang. Dari teori inilah muncul perjuangan hidup untuk mempertahankan hidup.

⁴⁹ Kompri, *Op. cit.* hlm. 238.

d. Teori psikoanalitik

Teori ini mirip dengan teori insting, tetapi lebih ditekankan pada unsur-unsur kejiwaan yang ada pada diri manusia. Bahwa setiap tindakan manusia karena adanya unsur pribadi manusia yakni id dan ego.

3. Fungsi Motivasi

Hasil belajar akan menjadi optimal jika ada motivasi. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Sehubungan dengan hal tersebut tiga fungsi motivasi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisih perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.⁵⁰

4. Unsur yang mempengaruhi motivasi belajar

Dimiyati dan Mudjiyono mengemukakan beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yaitu:

- a. Cita-cita dan aspirasi siswa. Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik karena tercapainya suatu cita-cita akan mewujudkan aktualisasi diri.
- b. Kemampuan siswa. Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan atau kecakapan dalam pencapaiannya. Kemampuan akan memperkuat motivasi anak untuk melaksanakan tugas-tugas perkembangan.

⁵⁰ Kompri, *Op. cit* hlm. 237.

- c. Kondisi siswa. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani mempengaruhi motivasi belajar.
- d. Kondisi lingkungan siswa. Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.⁵¹

5. Indikator Motivasi

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar dapat diklasifikasikan menjadi enam, yaitu:

- a. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
- b. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
- c. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
- d. Adanya penghargaan dalam belajar.
- e. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar,
- f. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik.⁵²

*Keller's ARCS model of motivational design. In the model, Keller defined four basic human characteristics that need to be influenced for people to learn: attention, relevance, confidence, and satisfaction.*⁵³ Keller mendefinisikan empat karakteristik dasar manusia yang perlu dipengaruhi orang untuk belajar: perhatian, relevansi, kepercayaan diri, dan kepuasan. Ke empat karakteristik tersebut jika digabung akan menciptakan motivasi belajar.

⁵¹ Dimiyati dan Mudjiyono, *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta, 2011. hlm. 97.

⁵² Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi & Pengukurannya*, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2011, hlm. 23.

⁵³ Rodgers, David L; Withrow-Thorton. (2005). *International Journal of Instructional Media: THE EFFECT OF INSTRUCTIONAL MEDIA ON LEARNER MOTIVATION*. hlm 1.

Kompri mengutip pendapat Keller yang telah menyusun seperangkat prinsip-prinsip motivasi yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang disebut model ARCS, yaitu

a. *Attention* (Perhatian).

Perhatian peserta didik muncul karena didorong rasa ingin tahu. Oleh sebab itu, rasa ingin tahu ini perlu mendapat rangsangan, sehingga peserta didik akan memberikan perhatian selama proses pembelajaran. Rasa ingin tahu tersebut dapat dirangsang melalui elemen-elemen yang baru, aneh, lain dengan yang sudah ada, kontradiktif atau kompleks. Apabila elemen-elemen tersebut dimasukkan dalam rencana pembelajaran, hal ini dapat menstimulus rasa ingin tahu siswa. Namun, perlu diperhatikan agar tidak memberikan stimulus yang berlebihan, untuk menjaga efektivitasnya.

b. *Relevance* (Relavansi).

Relavansi menunjukkan adanya hubungan materi pembelajaran dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Motivasi siswa akan terpelihara apabila mereka menganggap bahwa apa yang dipelajari memenuhi kebutuhan pribadi atau bermanfaat dan sesuai dengan nilai yang dipegang.

c. *Confidence* (Percaya Diri).

Merasa diri kompeten atau mampu, merupakan kompetensi untuk berinteraksi secara positif dengan lingkungan. Prinsip yang berlaku dalam hal ini adalah motivasi akan meningkat sejalan dengan meningkatnya harapan untuk berhasil. Harapan ini sering kali dipengaruhi oleh pengalaman sukses dimasa lampau. Motivasi dapat memberikan ketekukan untuk membawa keberhasilan (prestasi), dan selanjutnya pengalaman sukses tersebut akan memotivasi untuk mengerjakan tugas berikutnya.

d. *Satisfaction* (Kepuasan).

Keberhasilan dalam mencapai suatu tujuan akan menghasilkan kepuasan. Kepuasan karena mencapai tujuan dipengaruhi oleh konsekuensi yang diterima, baik yang berasal dari dalam maupun luar individu. Untuk meningkatkan dan memelihara motivasi siswa dapat menggunakan penguatan berupa pujian, pemberian kesempatan dan lain sebagainya.⁵⁴

6. Macam-Macam Motivasi Belajar

a. Motivasi intrinsik

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu rangsangan dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.⁵⁵ Dengan adanya motivasi intrinsik ini siswa menyadari bahwa untuk memenuhi kebutuhannya siswa tersebut harus mampu membangkitkan dorongan yang berasal dari dalam dirinya.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.⁵⁶ Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

7. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Beberapa petunjuk umum bagi guru dalam rangka meningkatkan motivasi belajar siswa:

a. Memperjelas tujuan yang dicapai.

Pemahaman siswa tentang tujuan pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa.

⁵⁴ Kompri, *Op. cit* hlm. 245.

⁵⁵ Sardiman, *Op. cit.* hlm. 89.

⁵⁶ Sardiman, *Op. cit.* hlm. 90.

b. Membangkitkan minat siswa.

Siswa akan terdorong untuk belajar ketika mereka memiliki minat untuk belajar. Oleh sebab itu pengembangan minat belajar siswa merupakan salah satu teknik dalam mengembangkan motivasi belajar yang diantaranya dapat dilakukan dengan menghubungkan bahan pelajaran yang diajarkan dengan kebutuhan siswa.

c. Ciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar.

Siswa hanya mungkin dapat belajar dengan baik ketika berada dalam suasana yang menyenangkan, merasa aman, bebas dari rasa takut.

d. Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa.

Motivasi akan tumbuh ketika siswa merasa dihargai. Memberikan pujian yang wajar merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk memberikan penghargaan.

e. Berikan penilaian.

Banyak siswa yang belajar karena ingin memperoleh nilai bagus. Untuk itu mereka belajar dengan giat. Bagi sebagian siswa nilai dapat menjadi motivasi yang kuat untuk belajar.

f. Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.

Siswa butuh penghargaan penghargaan bisa dilakukan dengan memberikan komentar positif setelah siswa melakukan tugas. Komentar yang positif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

g. Ciptakan persaingan dan kerja sama.

Persaingan yang sehat dapat memberikan pengaruh yang baik untuk keberhasilan proses pembelajaran siswa. Melalui persaingan siswa dimungkinkan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh hasil yang terbaik.

h. Memberikan hukuman.

Adakalanya motivasi juga dapat dibangkitkan dengan cara-cara yang sifatnya negatif seperti memberikan hukuman, teguran, dan kecaman, memberikan tugas yang sedikit berat (menantang). Namun, teknik-teknik semacam ini hanya bisa digunakan dalam kasus-kasus tertentu. Beberapa

ahli menyatakan dengan membangkitkan motivasi dengan cara-cara tersebut lebih banyak merugikan siswa. Untuk itu seandainya masih bisa dengan cara-cara yang positif, sebaiknya membangkitkan motivasi dengan cara negatif dihindari.⁵⁷

D. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

Pertama, penelitian yang dimuat di Jurnal Pendidikan Dasar Volume 6 Edisi 1 Mei 2015 oleh Musakkir yang berjudul "*Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung*". Penelitian menunjukkan bahwa dari perhitungan ANAVA dua jalur pada baris antar Media Pembelajaran (A) diketahui $f_{hitung} > f_{tabel}$ ($4,789 > 4,260$) dengan demikian H_0 ditolak dan dinyatakan terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang belajar menggunakan media berbasis kearifan lokal dengan yang menggunakan media berbasis presentasi. Pada baris interaksi AxB diketahui $f_{hitung} < f_{tabel}$ ($2,628 < 4,260$) dengan demikian H_0 diterima dan dinyatakan tidak terdapat pengaruh interaksi media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian membuktikan penggunaan media berbasis kearifan lokal memberikan hasil lebih baik daripada penggunaan media berbasis presentasi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV.⁵⁸

Kedua, penelitian Lilik Ismawati yang dimuat dalam jurnal pendidikan ekonomi manajemen dan keuangan (JPEKA) Vol. 1 No. 2 November 2017 dengan judul "*Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara parsial dan simultan ada pengaruh yang signifikan

⁵⁷ Kompri, *Op. cit* hlm. 253.

⁵⁸ Musakkir. 2015, Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung, *Jurnal Pendidikan Dasar*. No. 1, Volume 6, hlm 36.

dan positif antara media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar peserta didik MAN di Kabupaten Gresik.⁵⁹

Ketiga, penelitian yang dilaksanakan oleh Yudi Hari Rayanto yang berjudul “*Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo*”. Penelitian menunjukkan bahwa: (1) ada perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa pada siswa yang menggunakan media komputer dan yang tidak pada hasil belajar; (2) ada perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah; (3) ada interaksi antara siswa yang menggunakan komputer dan yang tidak serta siswa yang mempunyai motivasi tinggi dan rendah pada hasil belajar siswa.⁶⁰

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian yang peneliti laksanakan adalah sama mengkaji tentang perbandingan hasil belajar siswa. Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini memfokuskan penelitian pada aspek penggunaan media pembelajaran interaktif dan pemberian motivasi pada mata pelajaran matematika di kelas VI MI NU Banat Kota Kudus. Adapun perbedaan esensial penelitian ini dengan penelitian terdahulu diantaranya: Pertama, penelitian Musakkir (Jurnal Pendidikan Dasar Volume 6 Edisi 1 Mei 2015) fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan penggunaan media pembelajaran berbasis presentasi dan objek pada siswa kelas IV SDN 001 Sesayap Kabupaten Tana Tidung Provinsi Kalimantan Utara. Kedua, penelitian Lilik Ismawati (jurnal pendidikan ekonomi manajemen dan keuangan (JPEKA) Vol. 1 No. 2 November 2017) fokus pada pengaruh media pembelajaran dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI IPS MAN 1 Gresik dan MAN 2 Gresik. Ketiga, penelitian Yudi Hari Rayanto (Jurnal) fokus pada

⁵⁹Lilik Ismawati. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik MAN Di Kabupaten Gresik. jurnal pendidikan ekonomi manajemen dan keuangan (JPEKA) No. 2 Vol. 1 hlm 91

⁶⁰ Yudi Hari Rayanto. 2017. Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Informatika di SMKN 4 dan SMK Ahmad Yani Probolinggo. *Jurnal*. hlm 17.

perbedaan antara siswa yang menggunakan komputer pada mata pelajaran Bahasa Inggris dan objek pada siswa SMKN 4 dan siswa SMK Ahmad Yani Probolinggo.

Berdasarkan dari ketiga penelitian terdahulu sebagaimana di atas, posisi peneliti dalam penelitian ini adalah melengkapi penelitian terdahulu, dengan memfokuskan pada eksperimen media pembelajaran dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VI di MI NU Banat.

E. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan sebagai perantara untuk membawa pesan (materi pelajaran), dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa untuk belajar sehingga siswa dapat terdorong untuk bersikap aktif dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran diperlukan sebagai perantara untuk membantu memudahkan siswa dalam menerima pesan atau materi pembelajaran yang diberikan oleh guru secara optimal sehingga tidak terjadi hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran dan diharapkan dapat memberikan hasil belajar siswa yang lebih baik.

Motivasi belajar adalah suatu kondisi penggerak atau daya upaya yang dimiliki oleh seseorang yang memberi arah serta ketahanan untuk mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan mengerahkan segala daya upayanya untuk melakukan kegiatan belajar secara maksimal dengan sungguh-sungguh dan bersemangat untuk mendapatkan hasil belajar yang baik. Atas dasar pemikiran tersebut siswa dengan motivasi yang tinggi dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik dibanding dengan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

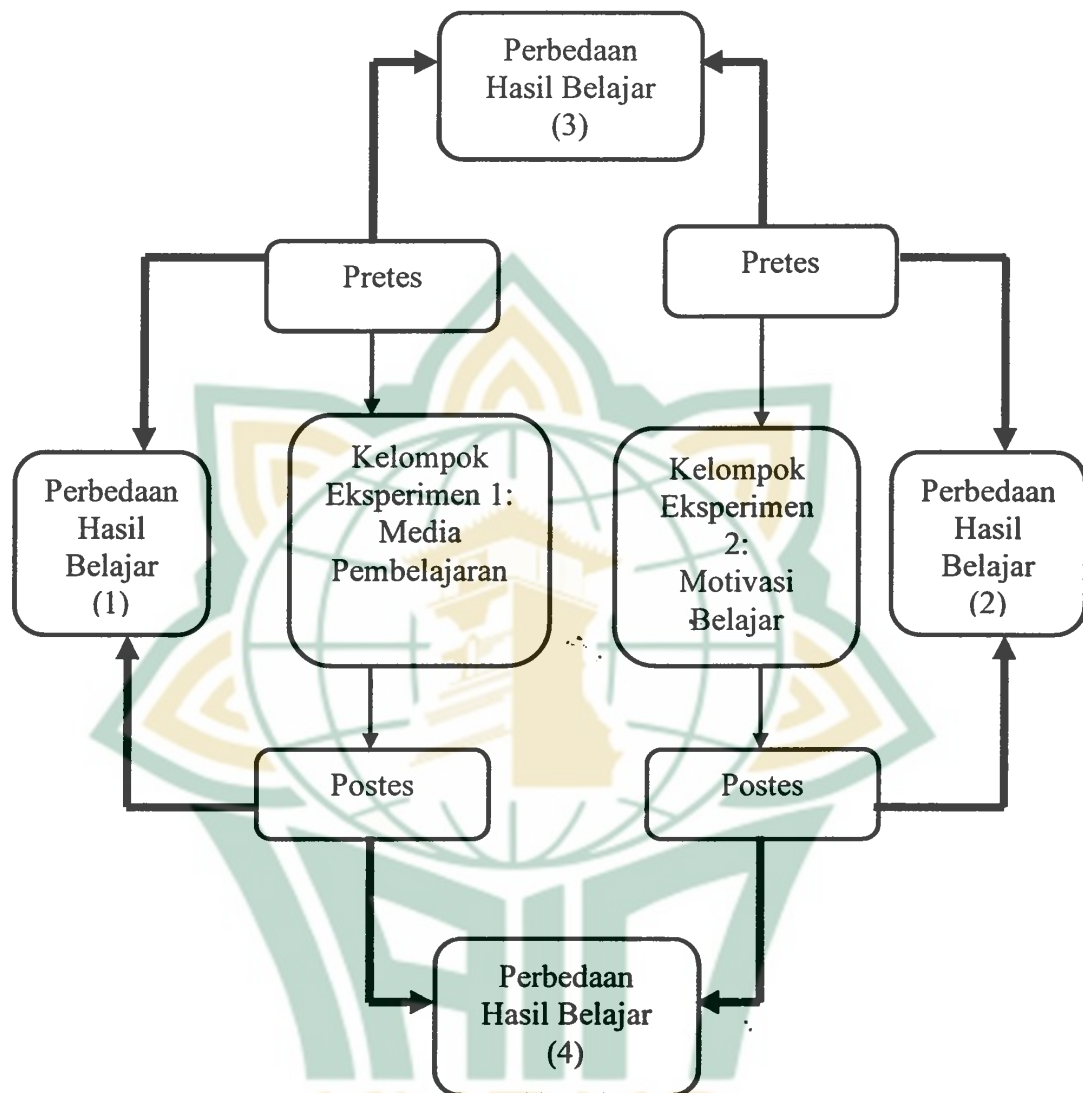
Hasil belajar matematika adalah perubahan perilaku atau kemampuan baik kognitif, afektif maupun psikomotor individu yang diperoleh dari pengalaman belajar matematika atau latihan maupun interaksi individu dengan lingkungannya yang merupakan kecakapan matematika dan dapat diukur melalui tingkat keberhasilan (prestasi) siswa, kemajuan yang diperoleh siswa setelah belajar dengan sungguh-sungguh dapat diukur dengan melakukan tes dan pengukuran

dalam bentuk test dan non tes. Jika dalam proses pembelajaran guru menggunakan media pembelajaran interaktif maka siswa dapat lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar siswa tinggi. Jika dalam pembelajaran siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi akan memiliki hasil belajar yang tinggi pula.

Berdasarkan kajian teori dan hasil penelitian terdahulu yang relevan tentang penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus pada mata pelajaran matematika dalam materi luas bangun datar. Untuk meneliti perbedaan hasil belajar siswa, peneliti menerapkan 2 kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang pertama adalah kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran dan kelas yang kedua adalah kelas eksperimen yang menggunakan motivasi selama proses pembelajaran. Penerapan tersebut bertujuan untuk membandingkan manakah yang dapat memberikan kontribusi lebih maksimal dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Keberhasilan penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah dilakukan pengukuran kepada siswa berupa penilaian pembelajaran pada pembelajaran matematika. Untuk mencari perbedaan hasil belajar tersebut, penilaian dilakukan dua kali yaitu awal sebelum perlakuan (pretes) dan akhir setelah perlakuan (postes). Perbedaan hasil belajar siswa ini dapat diketahui dengan cara: (1) membandingkan hasil pretes dan postes kelompok eksperimen 1; (2) membandingkan hasil pretes dan postes kelompok eksperimen 2; (3) membandingkan hasil pretes kelompok eksperimen 1 (media pembelajaran) dengan hasil pretes kelompok eksperimen 2 (motivasi belajar); (4) membandingkan postes (hasil belajar) siswa kelompok eksperimen 1 dan postes kelompok eksperimen 2 pada mata pelajaran matematika di kelas VI MI NU Banat Kota Kudus.

Dari uraian di atas, maka kerangka penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut seperti yang ditunjukkan pada gambar 2.4



Gambar 2.4 Kerangka Pemikiran dalam Penelitian

F. Pengajuan Hipotesa

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis pertama

Hipotesis Nihil (H_0)

Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum (nilai *pre-test*) dan sesudah (nilai *post-test*) menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum (nilai *pre-test*) dan sesudah (nilai *post-test*) menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

2. Hipotesis kedua

Hipotesis Nihil (H0)

Tidak ada perbedaan hasil belajar matematika sebelum (nilai *pre-test*) dan sesudah (nilai *post-test*) mendapatkan motivasi belajar pada siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada perbedaan hasil belajar matematika sebelum (nilai *pre-test*) dan sesudah (nilai *post-test*) mendapatkan motivasi belajar pada siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

3. Hipotesis ketiga

Hipotesis Nihil (H0)

Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan media pembelajaran (nilai *pre-test* eksperimen 1) dan hasil belajar siswa sebelum mendapatkan motivasi belajar (nilai *pre-test* eksperimen 2) pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum menggunakan media pembelajaran (nilai *pre-test* eksperimen 1) dan hasil belajar siswa sebelum mendapatkan motivasi belajar (nilai *pre-test* eksperimen 2) pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

4. Hipotesis keempat

Hipotesis Nihil (H0)

Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sesudah menggunakan media pembelajaran (nilai *post-test* eksperimen 1) dan hasil belajar siswa

sesudah mendapatkan motivasi belajar (nilai *post-test* eksperimen 2) pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

Hipotesis Alternatif (Ha)

Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sesudah menggunakan media pembelajaran (nilai *post-test* eksperimen 1) dan hasil belajar siswa sesudah mendapatkan motivasi belajar (nilai *post-test* eksperimen 2) pada mata pelajaran matematika siswa kelas VI MI NU Banat Kota Kudus Tahun 2018/2019.

