

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Deskripsi Pustaka

##### 1. Sumber Belajar

###### a. Pengertian Sumber Belajar

Sering kita dengar istilah sumber belajar (*learning resource*), orang juga banyak yang telah memanfaatkan sumber belajar, namun umumnya yang diketahui hanya perpustakaan dan buku sebagai sumber belajar. Padahal secara tidak terduga apa yang mereka gunakan, orang, dan benda tertentu adalah termasuk sumber belajar.

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi<sup>1</sup> yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media<sup>2</sup>, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum<sup>3</sup>. Bentuknya tidak

---

<sup>1</sup> Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang. Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis. Para konsep memiliki banyak arti lain dalam konteks yang berbeda. [1] Informasi bisa dikatakan sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi [2]. Namun, istilah ini memiliki banyak arti bergantung pada konteksnya, dan secara umum berhubungan erat dengan konsep seperti arti, pengetahuan, negentropy, Persepsi, Stimulus, komunikasi, kebenaran, representasi, dan rangsangan mental. Dalam beberapa hal pengetahuan tentang peristiwa-peristiwa tertentu atau situasi yang telah dikumpulkan atau diterima melalui proses komunikasi, pengumpulan intelegensi, ataupun didapatkan dari berita juga dinamakan informasi. Informasi yang berupa koleksi data dan fakta seringkali dinamakan informasi statistik. Dalam bidang ilmu komputer, informasi adalah data yang disimpan, diproses, atau ditransmisikan. Penelitian ini memfokuskan pada definisi informasi sebagai pengetahuan yang didapatkan dari pembelajaran, pengalaman, atau instruksi dan alirannya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Informasi>)

<sup>2</sup> Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata media berasal dari kata latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti "perantara" atau "pengantar", yaitu perantara sumber pesan (a source) dengan penerima pesan (a receiver). Jadi, dalam pengertian yang lain, media adalah alat atau sarana yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada khalayak. Banyak ahli dan juga organisasi yang memberikan batasan mengenai pengertian media. (<http://www.pengertianahli.com/2014/07/pengertian-media-dan-jenis-media.html>).

<sup>3</sup> Kurikulum adalah perangkat mata pelajaran dan program pendidikan yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan

terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak<sup>4</sup> atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru.<sup>5</sup> Sadiman mendefinisikan sumber belajar sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk belajar, yakni dapat berupa orang, benda, pesan, bahan, teknik<sup>6</sup>, dan latar.

Sumber belajar merupakan salah satu faktor yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran. Sumber belajar terdiri atas pesan (segala informasi dalam bentuk ide, fakta, dan data yang disampaikan kepada anak didik), orang (manusia yang berperan sebagai penyaji dan pengolah pesan, seperti : guru narasumber, yang dilibatkan dalam kegiatan belajar), bahan (perangkat lunak yang berisi pesan-pesan), teknik

---

kepada peserta pelajaran dalam satu periode jenjang pendidikan. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut serta kebutuhan lapangan kerja. Lama waktu dalam satu kurikulum biasanya disesuaikan dengan maksud dan tujuan dari sistem pendidikan yang dilaksanakan. Kurikulum ini dimaksudkan untuk dapat mengarahkan pendidikan menuju arah dan tujuan yang dimaksudkan dalam kegiatan pembelajaran secara menyeluruh. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum>).

<sup>4</sup>Perangkat lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat, dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Istilah ini menonjolkan perbedaan dengan perangkat keras komputer. Pembuatan perangkat lunak itu sendiri memerlukan "bahasa pemrograman" yang ditulis oleh programmer untuk selanjutnya di kompilasi dengan aplikasi kompiler sehingga menjadi kode yang bisa dikenali oleh mesin hardware. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat\\_lunak](https://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak)).

<sup>5</sup> Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta, 2014, hlm.174.

<sup>6</sup> Teknik atau rekayasa (bahasa Inggris: engineering) adalah penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Hal ini diselesaikan lewat pengetahuan, matematika dan pengalaman praktis yang diterapkan untuk mendesain objek atau proses yang berguna. Para praktisi teknik profesional disebut insinyur (sarjana teknik). Menurut sejarahnya, banyak para ahli yang meyakini kemampuan teknik manusia sudah tertanam secara natural. Hal ini ditandai dengan kemampuan manusia purba untuk membuat peralatan-peralatan dari batu. Dengan kata lain teknik pada mulanya didasari dengan trial and error untuk menciptakan alat untuk mempermudah kehidupan manusia. Seiring dengan berjalannya waktu, ilmu pengetahuan mulai berkembang, dan mulai mengubah cara pandang manusia terhadap bagaimana alam bekerja. Perkembangan ilmu pengetahuan ini lah yang kemudian mengubah cara teknik bekerja hingga seperti sekarang ini. Orang tidak lagi begitu mengandalkan trial and error dalam menciptakan atau mendesain peralatan, melainkan lebih mengutamakan ilmu pengetahuan sebagai dasar dalam mendesain. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Teknik>).

(prosedur yang dipakai untuk menyajikan pesan), dan lingkungan (kondisi dan situasi dimana kegiatan pembelajaran itu terjadi).<sup>7</sup>

Terdapat beberapa pengertian mengenai sumber belajar yang dikemukakan oleh para praktisi pendidikan, yaitu sebagai berikut.<sup>8</sup>

- 1) Sumber belajar adalah sekumpulan bahan atau situasi yang diciptakan dengan sengaja dan dibuat agar memungkinkan siswa belajar sendiri secara individual.
- 2) Semua sumber yang dapat digunakan pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan untuk memberikan fasilitas belajar.

Yang dimaksud dengan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan oleh siswa untuk mempelajari bahan dan pengalaman belajar sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Dalam proses penyusunan perencanaan program pembelajaran, guru perlu menetapkan sumber apa yang dapat digunakan oleh siswa agar mereka dapat mencapai tujuan yang ditentukan. Dalam pengajaran tradisional<sup>9</sup>, guru sering hanya menetapkan buku sebagai sumber belajar. Itu pun biasanya terbatas hanya dari salah satu buku tertentu saja. Dalam proses pembelajaran yang dianggap modern sesuai tuntutan standar proses pendidikan dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi, maka sebaiknya guru memanfaatkan sumber-sumber

---

<sup>7</sup>Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, PT. Imtima, Bandung, 2009, hal. 197.

<sup>8</sup>Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet II, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, hal. 127.

<sup>9</sup>Pembelajaran tradisional (konsep lama) sangat menekankan pentingnya penguasaan bahan pelajaran. Pembelajaran tradisional merupakan pembelajaran dimana secara umum, pusat pembelajaran berada pada guru, dan menempatkan siswa sebagai objek dalam belajar. Jadi, disini guru berperan sebagai orang yang serba bisa dan sebagai sumber belajar. Pembelajaran tradisional ini dekenal dengan pembelajaran behavioristik. Sistem pembelajaran tradisional memiliki ciri bahwa pengelolaan pembelajaran ditentukan oleh guru. Peran siswa hanya melakukan aktifitas sesuai dengan petunjuk guru. Model tradisional ini lebih menitik beratkan upaya atau proses menghabiskan materi pelajaran, sehingga model tradisional lebih berorientasi pada teks materi pelajaran. Guru cenderung menyampaikan materi saja, masalah pemahaman atau kualitas penerimaan materi siswa kurang mendapatkan perhatian secara serius. (<http://fitriahadi.blogspot.co.id/2014/12/perbedaan-pembelajaran-tradisional-dan.html>).

lain selain buku. Hal ini penting, sebab penggunaan salah satu sumber tertentu saja, akan membuat pengetahuan siswa terbatas dari satu sumber yang ditetapkan itu.<sup>10</sup>

Sumber belajar ditetapkan sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media, yang dapat membantu siswa dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum. Bentuknya tidak terbatas apakah dalam bentuk cetakan, video, format perangkat lunak atau kombinasi dari berbagai format yang dapat digunakan oleh siswa ataupun guru.<sup>11</sup>

#### **b. Tujuan Sumber Belajar**

Tujuan serta manfaat sumber belajar adalah untuk memfasilitasi kegiatan belajar agar menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, secara rinci manfaat dari sumber belajar adalah sebagai berikut :<sup>12</sup>

- 1) Dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkret<sup>13</sup> dan langsung, misalnya pergi berdarmawisata ke pabrik-pabrik, ke pelabuhan dan lain-lain.
- 2) Dapat menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi atau dilihat secara langsung, misalnya model, denah<sup>14</sup>, foto<sup>15</sup>, film<sup>16</sup> dan lain-lain.

---

<sup>10</sup>Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2007, hal. 172.

<sup>11</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 2013, hal. 170.

<sup>12</sup>Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet II, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, hal. 120.

<sup>13</sup>Suatu kata mempunyai pengertian konkret apabila ia menunjuk kepada suatu benda, orang atau apa saja yang mempunyai eksistensi tertentu seperti : Mobil, Motor, TV, Meja, Kursi, Orang batak itu, Orang Jawa itu, Rumah dan lain-lain.(<https://id.answers.yahoo.com/question>).

<sup>14</sup>Denah adalah gambar yang menunjukkan lokasi/letak dari suatu tempat. Dalam pengertian yang lain, denah adalah gambaran sederhana tentang suatu tempat. Denah dapat di pakai oleh seseorang yang mencari suatu tempat, dengan tujuan agar tempat tersebut mudah ditemukan.(<http://www.pengertianahli.com/2014/10/pengertian-denah-apa-itu-denah.html>).

<sup>15</sup>Foto adalah gambar diam baik berwarna maupun hitam-putih yang dihasilkan oleh kamera yang merekam suatu obyek atau kejadian atau keadaan pada suatu waktu tertentu.Foto dibagi

- 3) Dapat menambah dan memperluas cakrawala sains yang ada di dalam kelas, misalnya buku teks<sup>17</sup>, foto film, narasumber dan lain-lain.
- 4) Dapat memberikan informasi yang akurat dan terbaru, misalnya buku teks, buku bacaan, majalah dan lain-lain.
- 5) Dapat membantu memecahkan masalah pendidikan baik makro maupun dalam lingkup mikro, misalnya penggunaan modul untuk universitas terbuka dan belajar jarak jauh (makro), simulasi, pengaturan lingkungan yang menarik, penggunaan OHP<sup>18</sup>, dan film (mikro).
- 6) Dapat memberikan motivasi positif, lebih-lebih bila diatur dan dirancang secara tepat.
- 7) Dapat merangsang untuk berpikir lebih kritis, merangsang untuk bersikap lebih positif dan merangsang untuk berkembang lebih jauh, misalnya dengan membaca buku teks, buku bacaan, melihat film, dan

---

menjadi beberapa definisi potret film fotograf cetakan lukisan dan berfoto di bagi menjadi 2 bagian bergambar dan berpotret.Kegiatan yang berhubungan dengan foto diistilahkan dengan fotografi. Kata foto berasal dari bahasa Yunani, yaitu photos yang berarti cahaya atau sinar.(<https://id.wikipedia.org/wiki/Foto>).

<sup>16</sup> Film (pengucapan bahasa Indonesia: [Filêm]) adalah gambar-hidup, juga sering disebut movie (semula pelesetan untuk 'gambar bergerak'). Film, secara kolektif, sering disebut 'sinema'.Gambar-hidup adalah bentuk seni, bentuk populer dari hiburan, dan juga bisnis.Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda (termasuk fantasi dan figur palsu) dengan kamera, dan/atau oleh animasi.Film mempunyai banyak jenis genre, seperti Horor, Action, Drama, Thriller, Komedi, Animasi, Fantasi, Romansa.(<https://id.wikipedia.org/wiki/Film>).

<sup>17</sup>buku teks adalah sarana belajar yang digunakan di sekolah-sekolah dan di perguruan tinggi untuk menunjang suatu program pengajaran. (Buckingham, 1958 :1523). Buku teks adalah rekaman pikiran rasional yang disusun untuk maksud-maksud dan tujuan-tujuan intruksional (Hall\_Quest, 1915). Buku teks adalah buku standar/buku setiap cabang khusus studi” dan dapat terdiri dari dua tipe yaitu buku pokok/utama dan suplemen/tambahan.(<http://haifa-fifah.blogspot.co.id/2014/01/pengertian-buku-teks-dan-kaitannya.html>).

<sup>18</sup>Overhead projector (OHP) merupakan jenis perangkat keras (hardware) yang sederhana, terdiri atas sebuah kotak yang bagian atasnya sebagai landasan yang luas untuk meletakkan transparansi yang memuat materi pengajaran.Overhead projector dapat menghasilkan cahaya yang amat terang dari lampu proyektor yang diproyeksikan ke layar OHP.Overhead projector berfungsi untuk memproyeksikan (menyajikan) transparansi.Overhead transparency (OHT ) adalah sarana visual berupa huruf , lambang, gambar, grafis maupun gabungannya yang dibuat pada bahan tembus pandang atau transparan untuk diproyeksikan pada sebuah layar atau dinding dengan menggunakan alat yang disebut “overhead projector “ atau OHP.Over Head Proyektor/Over Head Transparansi (OHP/OHT) Pada dasarnya digunakan untuk memproyeksikan transparansi ke arah layar yang jaraknya relatif pendek, dengan hasil gambar atau tulisan yang cukup besar. Proyektor ini direncanakan dibuat untuk dan dapat digunakan oleh guru di depan kelas dengan penerangan yang normal, sehingga tetap terjadi komunikasi antara siswa dan guru.(<http://mp-bahri.blogspot.co.id/2011/06/overhead-projector-ohp.html>).

lain sebagainya yang dapat merangsang pemakai untuk berpikir, menganalisa dan berkembang lebih lanjut.

### c. Fungsi dan Kegunaan Sumber Belajar

Menurut Cece Wijaya, ada enam jenis fungsi dalam pengembangan sumber belajar, yaitu :<sup>19</sup>

#### 1) Fungsi riset dan teori

Tujuan fungsi riset dan teori ialah menghasilkan dan mengetes pengetahuan yang bertalian dengan sumber-sumber belajar, pelajar dan fungsi tugas. Tujuan ini bisa diperoleh dengan merencanakan riset, melakukan riset, meninjau kembali literatur riset<sup>20</sup>, dan mempraktekkan informasi ke dalam belajar. Tujuan lain dari fungsi riset dan teori ini adalah untuk mengembangkan keunikan teori<sup>21</sup> terhadap teknologi pendidikan.

---

<sup>19</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 2013, hal. 171.

<sup>20</sup>Riset atau penelitian sering dideskripsikan sebagai suatu proses investigasi yang dilakukan dengan aktif, tekun, dan sistematis, yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta. Penyelidikan intelektual ini menghasilkan suatu pengetahuan yang lebih mendalam mengenai suatu peristiwa, tingkah laku, teori, dan hukum, serta membuka peluang bagi penerapan praktis dari pengetahuan tersebut. Istilah ini juga digunakan untuk menjelaskan suatu koleksi informasi menyeluruh mengenai suatu subyek tertentu, dan biasanya dihubungkan dengan hasil dari suatu ilmu atau metode ilmiah. Kata ini diserap dari kata bahasa Inggris *research* yang diturunkan dari bahasa Perancis yang memiliki arti harfiah "menyelidiki secara tuntas". (<https://id.wikipedia.org/wiki/Penelitian>).

<sup>21</sup>Teori adalah serangkaian bagian atau variabel, definisi, dan dalil yang saling berhubungan yang menghadirkan sebuah pandangan sistematis mengenai fenomena dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan menentukan hubungan antar variabel, dengan maksud menjelaskan fenomena alamiah. Labovitz dan Hagedorn mendefinisikan teori sebagai ide pemikiran "pemikiran teoritis" yang mereka definisikan sebagai "menentukan" bagaimana dan mengapa variable-variabel dan pernyataan hubungan dapat saling berhubungan. Kata teori memiliki arti yang berbeda-beda pada bidang-bidang pengetahuan yang berbeda pula tergantung pada metodologi dan konteks diskusi. Secara umum, teori merupakan analisis hubungan antara fakta yang satu dengan fakta yang lain pada sekumpulan fakta-fakta. Selain itu, berbeda dengan teorema, pernyataan teori umumnya hanya diterima secara "sementara" dan bukan merupakan pernyataan akhir yang konklusif. Hal ini mengindikasikan bahwa teori berasal dari penarikan kesimpulan yang memiliki potensi kesalahan, berbeda dengan penarikan kesimpulan pada pembuktian matematika. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Teori>).

## 2) Fungsi desain

Tujuan fungsi desain ialah menjabarkan secara garis besar teori teknologi pendidikan berikut isi mata-mata pelajarannya ke dalam spesifikasinya untuk dipakai sebagai sumber belajar. Desain di sini tidak sama dengan pengembangan (*development*). Pengembangan dianggap lebih besar dan luas termasuk fungsi desain, fungsi produksi dan fungsi evaluasi.

## 3) Fungsi produksi dan penempatan

Tujuan fungsi ini ialah menjabarkan secara khusus sumber-sumber ke dalam sumber kongkret. Output dari fungsi produksi dan penempatan ialah produk kongkret dalam bentuk prototip atau bahan-bahan produk untuk sumber belajar.

## 4) Fungsi evaluasi<sup>22</sup> dan seleksi<sup>23</sup>

Tujuan fungsi ini ialah menentukan atau menilai penerimaan (atau sejenis kriteria) sumber-sumber belajar oleh fungsi yang lain. Hal ini bisa dilakukan oleh metode eksperimental yang praktis dan objektif.

## 5) Fungsi organisasi dan pelayanan

Tujuan fungsi ini ialah untuk membuat atau menjadikan sumber-sumber dan informasi mudah diperoleh bagi kegunaan fungsi yang lain serta pelayanan bagi para siswa. Produksi (*output*) fungsi ini mungkin berupa sistem katalog di perpustakaan, sistem assembling, sistem distribusi, sistem operasi dan sebagainya.

---

<sup>22</sup>Evaluasi (bahasa Inggris:Evaluation) adalah proses penilaian . Dalam perusahaan, evaluasi dapat diartikan sebagai proses pengukuran akan evektivitas strategi yang digunakan dalam upaya mencapai tujuan perusahaan.Data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut akan digunakan sebagai analisis situasi program berikutnya (<https://id.wikipedia.org/wiki/Evaluasi>).

<sup>23</sup> Proses seleksi adalah serangkaian langkah kegiatan yang digunakan untuk memutuskan apakah pelamar diterima atau tidak. Langkah-langkah ini mencakup pemaduan kebutuhan-kebutuhan kerja pelamar dan organisasi. Dalam banyak departemen personalia, penarikan dan seleksi digabungkan dan disebut *Employment function*.Proses seleksi adalah pusat manajemen personalia. Analisa jabatan, perencanaan sumber daya manusia, dan penarikan dilakukan terutama untuk membantu seleksi personalia.(<https://shelmi.wordpress.com/2008/10/25/proses-seleksi/>).

#### d. Bentuk-Bentuk Sumber Belajar

Sumber belajar atau media belajar dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi tergantung dari sudut mana melihatnya. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam :<sup>24</sup>

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara seperti radio dan rekaman suara.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk ke dalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suar juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara<sup>25</sup> dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.

Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam :

- 1) 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.

---

<sup>24</sup>Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2008, hal. 211.

<sup>25</sup>Media soundslide ini termasuk media grafis yang dapat diproyeksikan (transparent instructional media) karena dibuat di atas bidang transparan, artinya bidang yang tembus cahaya, yang terproyeksikan pada bidang layar dengan alat proyektor yang compatible, yakni menggunakan slide proyektor. Bidang transparan yang digunakan untuk mengembangkan slide ini, biasanya menggunakan film positif dengan ASA antara 200 sampai 400 yang terbuat dari plastik celeluide. Sounslide juga termasuk media audio karena ada upaya pengintegrasian suara ke dalam penayangan slide. Perancangan media soundslide juga tidak dapat lepas dari pengembangan instruksional, terutama terhadap tujuan yang akan dicapai. Disamping itu, dalam memproduksi media soundslide juga tidak boleh melupakan karakteristik media soundslide itu sendiri, karakteristik siswa, siswa pesan, dan prosedur penggunaannya. (<http://multimediapembelajaran.>)

- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video dan lain sebagainya.

#### e. Jenis dan Macam Sumber Belajar

Dari pengertian tersebut, maka maksud dari sumber belajar meliputi segala sesuatu yang digunakan untuk memfasilitasi<sup>26</sup> belajar. Sumber belajar tersebut meliputi; pesan, manusia, material atau bahan, peralatan, teknik dan lingkungan yang dipergunakan secara sendiri-sendiri maupun dikombinasikan untuk memfasilitasi terjadinya tindak belajar. Selanjutnya, menurut AECT sumber belajar dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu sebagai berikut.<sup>27</sup>

- 1) Sumber belajar yang direncanakan (*by design*): semua sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai “komponen” sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- 2) Sumber belajar karena dimanfaatkan (*by utilization*): sumber-sumber yang tidak secara khusus didesain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan dan digunakan untuk keperluan belajar. menjadi dua macam, yaitu :<sup>28</sup>

---

<sup>26</sup>Fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat memudahkan dan memperlancar pelaksanaan suatu usaha dapat berupa benda-benda maupun uang. Lebih luas lagi tentang pengertian fasilitas Suhairisimi Arikonto berpendapat, “fasilitas dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat memudahkan dan memperlancar pelaksanaan segala sesuatu usaha. Adapun yang dapat memudahkan dan melancarkan usaha ini dapat berupa benda-benda maupun uang, jadi dalam hal ini fasilitas dapat disamakan dengan sarana yang ada di sekolah. Dari beberapa pendapat yang dirumuskan oleh para ahli mengenai pengertian fasilitas dapat dirumuskan bahwa fasilitas dalam dunia pendidikan berarti segala sesuatu yang bersifat fisik maupun material, yang dapat memudahkan terselenggaranya dalam proses belajar mengajar, (<http://spotflas.blogspot.co.id/2012/02/>).

<sup>27</sup>Eveline Siregar, *Op. Cit*, hal. 127.

<sup>28</sup>Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Op. Cit*, hal. 197.

Berikut ini dijelaskan secara rinci tentang pemilahan dari keenam jenis sumber belajar berdasarkan kategori perancangannya disertai dengan contoh-contohnya, yaitu :<sup>29</sup>

**Tabel 2.1**  
**Pengelompokkan Sumber Belajar**

Kategori Sumber Belajar	Pengertian	Contoh	
		Dirancang	Dimanfaatkan
1. Pesan	Informasi yang harus disalurkan oleh komponen lain berbentuk ide, fakta, pengertian, data	Bahan-bahan pelajaran Sains, Pengetahuan Sosial, Bahasa, Teknologi Informasi dan Komunikasi, dll.	Cerita rakyat <sup>30</sup> , dongeng, nasihat, hikayat <sup>31</sup> , dll.
2. Manusia/Orang	Orang yang menyimpan informasi Tidak termasuk yang menjalankan fungsi pengembangan dan pengelolaan sumber belajar.	Guru, instruktur, siswa, (tidak termasuk teknisi dan tim kurikulum).	Nara sumber, tokoh masyarakat, pimpinan lembaga, petani, dokter, kiyai dsb.
3. Bahan	Sesuatu, bisa disebut <i>software</i> yang mengandung pesan untuk disajikan	Transparansi, film, slides, tape recorder, buku, gambar, grafik, yang memang	Relief candi <sup>32</sup> , arca, komik, dll.

<sup>29</sup>*Ibid*, hal. 197.

<sup>30</sup>Cerita rakyat adalah cerita yang berasal dari masyarakat dan berkembang dalam masyarakat pada masa lampau yang menjadi ciri khas setiap bangsa yang memiliki kultur budaya yang beraneka ragam mencakup kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki masing-masing bangsa. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. (<https://mynameis8.wordpress.com>).

<sup>31</sup>Hikayat adalah salah satu bentuk sastra prosa, terutama dalam Bahasa Melayu yang berisikan tentang kisah, cerita, dan dongeng. Umumnya mengisahkan tentang kehebatan maupun kepahlawanan seseorang lengkap dengan keanehan, kesaktian serta mukjizat tokoh utama. Sebuah hikayat dibacakan sebagai hiburan, pelipur lara atau untuk membangkitkan semangat juang. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Hikayat>).

<sup>32</sup>Relief adalah seni pahat dan ukiran 3-dimensi yang biasanya dibuat di atas batu. Bentuk ukiran ini biasanya dijumpai pada bangunan candi, kuil, monumen dan tempat bersejarah kuno. Di Indonesia, relief pada dinding candi Borobudur merupakan salah satu contoh yang digunakan untuk menggambarkan kehidupan sang Buddha dan ajaran-ajarannya. Di Eropa, ukiran pada kuil kuno Parthenon juga masih bisa dilihat sampai sekarang sebagai peninggalan sejarah Yunani Kuno. Relief ini bisa merupakan ukiran yang berdiri sendiri, maupun sebagai bagian dari panel relief yang lain, membentuk suatu seri cerita atau ajaran. Pada Candi Borobudur sendiri misalkan ada lebih dari 1400 panel relief ini yang dipakai untuk menceritakan semua ajaran sang Buddha Gautama. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Relief>).

	melalui pemakaian alat.	dirancang untuk pembelajaran.	
4. Peralatan	Sesuatu bisa disebut <i>hardware</i> yang menyalurkan pesan untuk disajikan yang ada di dalam software.	OHP, proyektor, slide, film, TV, kamera, papan tulis.	Generator, mesin alat-alat, bubut, mesin jahit dan mobil, motor, obeng, dll.
5. Teknik/metode	Prosedur yang disiapkan dalam mempergunakan baha pelajaran, peralatan, situasi, dan orang yang menyampaikan pesan.	Ceramah, tanya jawab, penugasan, sosiodrama <sup>33</sup> , simulasi, diskusi, demonstrasi, eksperimen.	Permainan, sarasehan, percakapan biasa, diskusi, debat.
6. Lingkungan	Situasi sekitar dimana pesan disalurkan	Ruangan kelas, studio, perpustakaan, aula, auditorium yang dirancang untuk pembelajaran.	Taman, kebun, pasar, toko, museum <sup>34</sup> , kelurahan, teropong bintang.

Sumber : Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, PT. Intima, Bandung, 2009.

Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*) yakni sumber-sumber yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai “komponen sistem instruksional” untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Sumber belajar yang dimanfaatkan (*learning resources by utilization*) yakni sumber belajar

<sup>33</sup>Sosiodrama adalah metode pembelajaran bermain peran untuk memecahkan masalah-masalah yang berkaitan dengan fenomena sosial, permasalahan yang menyangkut hubungan antara manusia seperti masalah kenakalan remaja, narkoba, gambaran keluarga yang otoriter, dan lain sebagainya. Sosiodrama digunakan untuk memberikan pemahaman dan penghayatan akan masalah-masalah sosial serta mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkannya (<https://abitadya.wordpress.com/>).

<sup>34</sup>Museum adalah institusi permanen, nirlaba, melayani kebutuhan publik, dengan sifat terbuka, dengan cara melakukan usaha pengoleksian, mengkonservasi, meriset, mengomunikasikan, dan memamerkan benda nyata kepada masyarakat untuk kebutuhan studi, pendidikan, dan kesenangan. Karena itu ia bisa menjadi bahan studi oleh kalangan akademis, dokumentasi kekhasan masyarakat tertentu, ataupun dokumentasi dan pemikiran imajinatif pada masa depan. Sejak tahun 1977, setiap tanggal 18 Mei diperingati sebagai Hari Museum Internasional (<https://id.wikipedia.org/wiki/Museum>).

yang didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran<sup>35</sup>. Sumber belajar yang dimanfaatkan ini adalah sumber belajar yang ada dimasyarakat seperti museum, pasar, toko-toko, tokoh masyarakat dan lainnya yang ada di lingkungan sekitar.

Berkeenan dengan sumber belajar ini seringkali banyak orang mempersamakannya dengan media pembelajaran. Memang benar bahwa media pembelajaran itu termasuk sumber belajar, tetapi sumber belajar bukan hanya media pembelajaran. Jadi, media pembelajaran hanyalah bagian dari sumber belajar pada kategori bahan (*software*) dan peralatan (*hardware*).

Beberapa sumber belajar yang bisa dimanfaatkan oleh guru khususnya dalam *setting*<sup>36</sup> proses pembelajaran di dalam kelas di antaranya adalah :<sup>37</sup>

#### 1) Manusia

Manusia merupakan sumber utama dalam proses pembelajaran. Dalam usaha pencapaian tujuan pembelajaran, guru dapat memanfaatkannya dalam *setting* proses belajar mengajar. Misalkan

---

<sup>35</sup> Pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Definisi sebelumnya menyatakan bahwa seorang manusia dapat melihat dalam perubahan yang terjadi, tetapi tidak pembelajaran itu sendiri. Konsep tersebut adalah teoretis, dan dengan demikian tidak secara langsung dapat diamati: Anda telah melihat individu mengalami pembelajaran, melihat individu berperilaku dalam cara tertentu sebagai hasil dari pembelajaran, dan beberapa dari Anda (bahkan saya rasa mayoritas dari Anda) telah "belajar" dalam suatu tahap dalam hidup Anda. Dengan perkataan lain, kita dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran telah terjadi ketika seorang individu berperilaku, bereaksi, dan merespon sebagai hasil dari pengalaman dengan satu cara yang berbeda dari caranya berperilaku sebelumnya (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran>).

<sup>36</sup> Pengertian Latar, Tempat waktu ataupun suasana terjadinya peristiwa yang dialami dalam cerpen tersebut. Sebagai landasan tumpu, menyarankan pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa-peristiwa yang diceritakan. Latar merupakan background sebuah cerita, tempat kejadian, daerah penuturan atau wilayah yang melingkupi sebuah cerita. Tempat, waktu, suasana yang terdapat dalam cerita. Sebuah cerita harus jelas dimana berlangsungnya, kapan terjadi dan suasana serta keadaan ketika cerita berlangsung. Tempat dan waktu (di mana dan kapan) suatu cerita terjadi. Yang harus diperhatikan dalam latar adalah tidak hanya segi fisik dari latar itu. Latar sebenarnya memberikan informasi yang sangat penting tentang keadaan masyarakat dimana cerita itu terjadi pada waktu itu. Segala keterangan, petunjuk, pengacuan yang berkaitan dengan waktu, ruang, suasana, dan situasi terjadinya peristiwa dalam cerita. (<http://al-jariyah.blogspot.co.id/2010/05/pengertian-dan-macam-latar-setting.html>).

<sup>37</sup> Wina Sanjaya, *Op. Cit*, hal. 173.

untuk mempelajari undang-undang lalu lintas, guru bisa menggunakan polisi lalu lintas sebagai sumber belajar utama siswa. Demikian juga untuk mempelajari topik-topik<sup>38</sup> yang berhubungan dengan kesehatan, guru dapat memanfaatkan tenaga medis seperti dokter atau perawat kesehatan.

## 2) Alat dan Bahan Pengajaran

Alat adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk membantu guru; sedangkan bahan pengajaran adalah segala sesuatu yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Alat dan bahan biasanya menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan. Yang menjadi bahan pelajaran di antaranya, adalah buku-buku, majalah, koran, dan bahan cetak lainnya, transparansi yang telah berisi pesan yang akan disampaikan, *film slide*, foto, gambar, dan lain sebagainya. Sedangkan yang termasuk pada alat adalah seperti *overhead projector* (OHP) atau alat pewayang pandang (OHP) untuk memproyeksikan transparansi, *slide projector* untuk menayangkan *film slide*, *tape*, *video player* memutar kaset audio dan kaset video, dan lain sebagainya.

## 3) Berbagai Aktivitas dan Kegiatan

Yang dimaksud aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti

---

<sup>38</sup> Topik (bahasa Yunani:topoi) adalah inti utama dari seluruh isi tulisan yang hendak disampaikan atau lebih dikenal dengan topik pembicaraan. Topik adalah hal yang pertama kali ditentukan ketika penulis akan membuat tulisan. Topik yang masih awal tersebut, selanjutnya dikembangkan dengan membuat cakupan yang lebih sempit atau lebih luas. Terdapat beberapa kriteria untuk sebuah topik yang dikatakan baik, diantaranya adalah topik tersebut harus mencakup keseluruhan isi tulisan, yakni mampu menjawab pertanyaan akan masalah apa yang hendak ditulis. Ciri utama dari topik adalah cakupannya atas suatu permasalahan masih bersifat umum dan tidak diuraikan secara lebih mendetail. Topik biasa terdiri dari satu atau dua kata yang singkat, dan memiliki persamaan serta perbedaan dengan tema karangan. Persamaannya adalah baik topik maupun tema keduanya samasama dapat dijadikan sebagai judul karangan.[1] Sedangkan, perbedaannya ialah topik masih mengandung hal yang umum, sementara tema akan lebih spesifik dan lebih terarah dalam membahas suatu permasalahan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Topik>).

kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi<sup>39</sup>, melakukan percobaan, dan lain sebagainya.

#### 4) Lingkungan atau *Setting*

Adalah segala sesuatu yang dapat memungkinkan siswa belajar. Misalnya, gedung sekolah, perpustakaan, laboratorium<sup>40</sup>, taman, kantin sekolah, dan lain sebagainya.

Sedangkan menurut Eveline, untuk lebih memberikan gambaran rinci tentang macam-macam sumber belajar, berikut dijabarkan satu per satu.<sup>41</sup>

- 1) Pesan (*message*): informasi yang akan disampaikan dalam bentuk ide, fakta<sup>42</sup>, makna dan data.
- 2) Bahan media *software* (*materials*): perangkat lunak yang biasanya berisi pesan.
- 3) Peralatan *hardware* (*device*): perangkat keras yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang terdapat dalam bahan.
- 4) Teknik (*technique*): prosedur atau langkah-langkah tertentu dalam menggunakan bahan, peralatan, lingkungan, dan orang untuk menyampaikan pesan.
- 5) Latar (*setting*): lingkungan di mana pesan itu diterima oleh pembelajar.

---

<sup>39</sup>Simulasi adalah suatu proses peniruan dari sesuatu yang nyata beserta keadaan sekelilingnya (*state of affairs*). Aksi melakukan simulasi ini secara umum menggambarkan sifat-sifat karakteristik kunci dari kelakuan sistem fisik atau sistem yang abstrak tertentu. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Simulasi>).

<sup>40</sup>Laboratorium (disingkat lab) adalah tempat riset ilmiah, eksperimen, pengukuran ataupun pelatihan ilmiah dilakukan. Laboratorium biasanya dibuat untuk memungkinkan dilakukannya kegiatan-kegiatan tersebut secara terkendali. Laboratorium ilmiah biasanya dibedakan menurut disiplin ilmunya, misalnya laboratorium fisika, laboratorium kimia, laboratorium biokimia, laboratorium komputer, dan laboratorium bahasa. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Laboratorium>).

<sup>41</sup>Eveline Siregar, *Op. Cit*, hal. 127.

<sup>42</sup> Fakta (bahasa Latin: *factus*) ialah segala sesuatu yang tertangkap oleh indra manusia atau data keadaan nyata yang terbukti dan telah menjadi suatu kenyataan. Catatan atas pengumpulan fakta disebut data. Fakta seringkali diyakini oleh orang banyak (umum) sebagai hal yang sebenarnya, baik karena mereka telah mengalami kenyataan-kenyataan dari dekat maupun karena mereka dianggap telah melaporkan pengalaman orang lain yang sesungguhnya. Dalam istilah keilmuan fakta adalah suatu hasil pengamatan yang objektif dan dapat dilakukan verifikasi oleh siapapun. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Fakta>).

Sumber belajar juga diartikan sebagai segala tempat atau lingkungan sekitar, benda, dan orang yang mengandung informasi dapat digunakan sebagai wahana bagi peserta didik untuk melakukan proses perubahan tingkah laku. Dari pengertian tersebut sumber belajar dapat dikategorikan sebagai berikut.<sup>43</sup>

- 1) Tempat atau lingkungan alam<sup>44</sup> sekitar yaitu dimana saja seseorang dapat melakukan belajar atau proses perubahan tingkah laku maka tempat itu dapat dikategorikan sebagai tempat belajar yang berarti sumber belajar, misalnya perpustakaan, pasar, museum, sungai, gunung, tempat pembuangan sampah, kolam ikan, dan sebagainya.
- 2) Benda yaitu segala benda yang memungkinkan terjadinya perubahan tingkah laku bagi peserta didik, maka benda itu dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya situs, candi, benda peninggalan lainnya.
- 3) Orang yaitu siapa saja yang memiliki keahlian tertentu dimana peserta didik dapat belajar sesuatu, maka yang bersangkutan dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya guru, ahli geologi<sup>45</sup>, polisi, dan ahli-ahli lainnya.

---

<sup>43</sup>Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung 2013, hal. 171.

<sup>44</sup>Lingkungan alam merupakan lingkungan yang telah ada dan merupakan ciptaan Tuhan tanpa adanya campur tangan ulah manusia atau terbentuk sudah ada secara alami. Pada dasarnya, lingkungan yang alami ini dibagi menjadi dua yaitu lingkungan daratan dan perairan. Daratan adalah bagian dari permukaan bumi yang secara tetap tidak tertutup oleh air laut. Secara umum istilah yang banyak digunakan adalah darat daripada daratan karena daratan lebih difokuskan pada batasan geografis. Sebenarnya, bagian permukaan bumi yang tertutup oleh air seperti rawa, sungai dan danau juga menjadi bagian dari daratan, namun secara umum mereka tidak disebut sebagai darat. (<http://www.konsultankolesterol.com/lingkungan-alam-2.html>).

<sup>45</sup>Orang yang mempelajari geologi disebut geolog. Mereka telah membantu dalam menentukan umur bumi yang diperkirakan sekitar 4.5 miliar ( $4.5 \times 10^9$ ) tahun, dan menentukan bahwa kulit bumi terpecah menjadi lempeng tektonik yang bergerak di atas mantel yang setengah cair (astenosfir) melalui proses yang sering disebut tektonik lempeng. Geolog membantu menemukan dan mengatur sumber daya alam yang ada di bumi, seperti minyak bumi, batu bara, dan juga metal seperti besi, tembaga, dan uranium serta mineral lainnya yang memiliki nilai ekonomi, seperti asbestos, perlit, mika, fosfat, zeolit, tanah liat, pumis, kuarsa, dan silika, dan juga elemen lainnya seperti belerang, klorin, dan helium. Astrogeologi adalah aplikasi ilmu geologi tentang planet lainnya dalam tata surya (solar sistem). Namun istilah khusus lainnya seperti selenology (pelajaran tentang bulan), areologi (pelajaran tentang planet Mars), dll, juga dipakai. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Geologi>).

- 4) Buku yaitu segala macam buku yang dapat dibaca secara mandiri oleh peserta didik dapat dikategorikan sebagai sumber belajar. Misalnya buku pelajaran, buku teks, kamus, ensiklopedia, fiksi dan lain sebagainya.
- 5) Peristiwa dan fakta yang sedang terjadi, misalnya peristiwa kerusuhan, peristiwa bencana dan peristiwa lainnya yang guru dapat menjadikan peristiwa atau fakta sebagai sumber belajar.

#### f. Sumber Belajar dan Guru

Dalam memanfaatkan sumber belajar diharapkan pihak guru memperhatikan empat faktor yang berpengaruh terhadap sumber belajar serta hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat memilih sumber belajar adalah berikut :<sup>46</sup>

##### 1) Tujuan yang ingin dicapai

Masing-masing sumber belajar memiliki kelebihan dan kekurangan. Karenanya, terdapat sejumlah tujuan yang ingin dicapai, dengan menggunakan sumber belajar. Apakah sumber belajar dipergunakan untuk menimbulkan motivasi, untuk keperluan pengajaran, untuk keperluan penelitian atau untuk memecahkan masalah.

##### 2) Ekonomis

Ekonomis<sup>47</sup> apabila dapat digunakan oleh banyak orang, dalam kurun waktu yang relatif lama, serta pesan yang terkandung lebih dapat dipertanggung jawabkan kadar ilmiahnya, seperti penayangan program

---

<sup>46</sup>Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, Cet II, Penerbit Ghalia Indonesia, Bogor, 2011, hal. 120.

<sup>47</sup>Ekonomis itu adalah suatu tindakan/perilaku dimana kita dapat memperoleh input (barang atau jasa) yang mempunyai kualitas terbaik dengan tingkat harga yang sekecil mungkin. Dari pengertian diatas ada 2 unsur yang sangat penting, yaitu sumber daya (biaya) dan input (barang atau jasa). Individu atau korporasi yang ekonomis selalu memilih barang atau jasa dengan harga yang murah dan kualitas yang baik. Dari sekilas pengertian diatas kita dapat melihat bahwa barang yang ekonomis itu bukan merupakan barang murahan atau barang asal jadi. ([http://www.kompasiana.com/bastian90pangaribuan/ekonomis-efektif-efisien\\_550e7f3e813311842cbc6540](http://www.kompasiana.com/bastian90pangaribuan/ekonomis-efektif-efisien_550e7f3e813311842cbc6540)).

kuliah jarak jauh melalui sumber belajar TV, dengan menampilkan seorang pakar yang representatif<sup>48</sup>.

### 3) Praktis dan sederhana

Sumber belajar yang praktis<sup>49</sup> dan sederhana, yang tidak memerlukan peralatan dan perawatan khusus tidak sulit dicari, tidak mahal harganya, dan tidak memerlukan tenaga terampil yang khusus, adalah sumber belajar yang harus mendapatkan prioritas utama dan pertama.

### 4) Mudah didapat

Sumber belajar yang baik adalah yang ada disekitar kita dan mudah didapat. Kita tidak perlu membeli produk dari luar negeri<sup>50</sup> atau memproduksi sendiri. Bila di sekitar kita telah tersedia dan tinggal menggunakan, maka hal yang penting adalah sesuaikan sumber belajar tersebut dengan tujuan yang ingin dicapai.

## **g. Sumber Belajar dan Materi Pelajaran**

Banyak orang beranggapan bahwa untuk menyediakan sumber belajar menuntut adanya biaya yang tinggi dan sulit untuk mendapatkannya, yang kadang-kadang ujung-ujungnya akan membebani orang tua siswa untuk mengeluarkan dana pendidikan yang lebih besar lagi. Padahal dengan berbekal kreativitas, guru dapat membuat dan menyediakan sumber belajar yang sederhana dan murah. Misalkan,

---

<sup>48</sup> Menurut kamus besar bahasa Indonesia:re-pre-sen-ta-tif /répréséntatif/ a dapat (cakap, tepat) mewakili; sesuai dng fungsinya sbg wakil.

<sup>49</sup>praktis/prak-tis/ a 1 berdasarkan praktik; 2 mudah dan senang memakainya (menjalankan dan sebagainya):(http://kbbi.web.id/praktis).

<sup>50</sup>Urusan luar negeri adalah urusan kebijakan bagaimana suatu negara tertentu dalam berinteraksi dengan negara lainnya untuk melindungi kepentingan, keamanan, tujuan ideologi dan kemakmuran ekonomi negara tersebut.Ini dapat berakibat kepada kerjasama damai antar negara atau agresi, eksploitasi suatu negara atas negara lainnya.Kebijakan luar negeri menjadi suatu yang penting setelah abad-20, setiap negara sepertinya dapat berinteraksi secara langsung maupun tidak langsung di forum diplomatik internasional.Dalam suatu negara, kebijakan luar negeri biasanya ditentukan oleh kepala pemerintahan dan menteri luar negeri, namun pada negara-negara tertentu parlemen juga mempunyai hak-hak terbatas untuk menentukan kebijakan tersebut.(https://id.wikipedia.org/wiki/Urusan\_luar\_negeri).

bagaimana guru dan siswa dapat memanfaatkan bahan bekas. Bahan bekas, yang banyak berserakan di sekolah dan rumah, seperti kertas, mainan, kotak pembungkus, bekas kemasan sering luput dari perhatian kita. Dengan sentuhan kreativitas, bahan-bahan bekas yang biasanya dibuang secara percuma dapat dimodifikasi dan didaur-ulang menjadi sumber belajar yang sangat berharga. Demikian pula, dalam memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar tidak perlu harus pergi jauh dengan biaya yang mahal, lingkungan yang berdekatan dengan sekolah dan rumah pun dapat dioptimalkan menjadi sumber belajar yang sangat bernilai bagi kepentingan belajar siswa. Tidak sedikit sekolah-sekolah di kita yang memiliki halaman atau pekarangan<sup>51</sup> yang cukup luas, namun keberadaannya seringkali ditelantarkan dan tidak terurus. Jika saja lahan-lahan tersebut dioptimalkan tidak mustahil akan menjadi sumber belajar yang sangat berharga.

Belakangan ini di sekolah-sekolah tertentu mulai dikembangkan bentuk pembelajaran dengan menggunakan internet, sehingga siswa “dipaksa” untuk menyewa internet –yang memang ukuran Indonesia pada umumnya-, masih dianggap relatif mahal. Kenapa tidak disediakan dan dikelola saja oleh masing-masing sekolah? Mungkin dengan cara difasilitasi oleh sekolah hasilnya akan jauh lebih efektif dan efisien. Berbagai media yang ada perlu digunakan secara optimal dan tentu saja harus dipelihara dan dijaga kelaikannya. Media yang telah rusak segera diperbaiki bahkan diganti. Media yang belum ada dan sekiranya berguna perlu dipikirkan untuk dimiliki, dengan cara membeli atau mengajukan bantuan.

---

<sup>51</sup>Pekarangan adalah areal tanah yang biasanya berdekatan dan menjadi bagian tak terpisahkan dengan suatu bangunan atau terkait dengan kepemilikan dalam suatu persil. Tanah ini dapat diplester, dipakai untuk berkebun, ditanami bunga, atau kadang-kadang memiliki kolam. Pekarangan dapat berada di depan, belakang atau samping sebuah bangunan, tergantung seberapa besar sisa tanah yang tersedia setelah dipakai untuk bangunan utamanya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pekarangan>).

Media yang perlu dipertimbangkan untuk dimiliki terutama media elektronik (produk teknologi komunikasi<sup>52</sup>). Biasanya dengan menggunakan media seperti ini pembelajaran akan lebih hidup dan siswa pun lebih antusias mengikutinya. Berbagai media seperti slide film, proyektor, VCD dapat digunakan sewaktu waktu sebagai sumber belajar. Misalnya, ketika membahas materi koperasi (IPS), siswa diajak nonton slide/film yang didalamnya menjelaskan berbagai informasi termasuk praktek dan contoh kegiatan berkoperasi. Guru hanya membantu dan memfasilitasi, setelah selesai kemudian dibahas dan didiskusikan bersama-sama.<sup>53</sup>

#### **h. Sumber Belajar dan Evaluasi**

Kata evaluasi merupakan penyaduran bahasa dari kata *evaluation* dalam bahasa Inggris, yang lazim diartikan dengan penaksiran atau penilaian. Dalam evaluasi selalu mengandung proses. Proses evaluasi harus tepat terhadap tipe tujuan yang biasanya dinyatakan dalam bahasa perilaku. Dikarenakan tidak semua perilaku dinyatakan dengan alat evaluasi yang sama, maka evaluasi menjadi salah satu hal yang sulit dan menantang, yang harus disadari oleh para guru. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 57 ayat(1), evaluasi dilakukan dalam rangka pengendalian mutu pendidikan secara nasional sebagai bentuk akuntabilitas penyelenggaraan pendidikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan, di antaranya terhadap peserta didik, lembaga, dan program pendidikan.<sup>54</sup>

---

<sup>52</sup>Teknologi komunikasi ditekankan pada sebagaimana suatu hasil data dapat disalurkan, disebarkan dan disampaikan ke tempat tujuan sedangkan teknologi informasi lebih ditekankan pada hasil data yang diperoleh. Teknologi informasi berkembang cepat dengan meningkatnya perkembangan komputer dengan piranti pendukungnya serta perkembangan teknologi komunikasi yang ada. Teknologi komunikasi berkembang cepat dengan meningkatnya perkembangan teknologi elektronika, sistem transmisi dan sistem modulasi, sehingga suatu informasi dapat disampaikan dengan cepat dan tepat ([https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_komunikasi](https://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_komunikasi)).

<sup>53</sup><https://wijayalabs.wordpress.com/2008/09/19/belajar-pembelajaran-dan-sumber-belajar-2/>

<sup>54</sup><https://mayamawan.wordpress.com/2011/12/27/evaluasi-sumber-belajar/>

Evaluasi proses pembelajaran menekankan pada evaluasi pengolahan pembelajaran yang dilaksanakan oleh pembelajar meliputi keefektifan strategi pembelajaran yang dilaksanakan, keefektifan media pembelajaran, cara mengajar yang dilaksanakan, dan minat<sup>55</sup>, sikap serta cara belajar mahasiswa.

Evaluasi proses pembelajaran difokuskan pada proses pendidikan yang dilaksanakan serta berbagai variabel yang terlibat dalam proses pendidikan tersebut. Proses pendidikan merupakan interaksi edukatif antara guru atau pendidik dan peserta didik. Interaksi edukatif adalah interaksi yang bertujuan mendidik seperti dalam proses pembelajaran dan aktifitas lain. Adapun variabel-variabel yang terlibat dalam interaksi ini meliputi guru, siswa, lingkungan belajar, budaya, sarana, prasarana, sumber belajar, dan sebagainya. Semua aktifitas dan variabel ini menjadi fokus dalam evaluasi proses.

## **2. Media Belajar**

### **a. Pengertian Media Belajar**

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

---

<sup>55</sup>Secara umum, pengertian minat adalah perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Minat merupakan dorongan atau keinginan dalam diri seseorang pada objek tertentu. Misalnya, minat terhadap pelajaran, olahraga, atau hobi. Minat bersifat pribadi (individual). Artinya, setiap orang memiliki minat yang bisa saja berbeda dengan minat orang lain. Minat berkaitan erat dengan motivasi seseorang, sesuatu yang dipelajari, serta dapat berubah-ubah tergantung pada kebutuhan, pengalaman, dan mode yang sedang trend, bukan bawaan sejak lahir. Faktor yang mempengaruhi munculnya minat seseorang tergantung pada kebutuhan fisik, sosial, emosi, dan pengalaman. (<http://www.pengertianahli.com/2014/04/pengertian-minat-apa-itu-minat.html>).

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Associaton* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.<sup>56</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.<sup>57</sup>

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Dari pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

#### **b. Pengembangan Media Belajar**

Pengembangan media meliputi enam langkah, yaitu:

- (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa,
- (2) merumuskan tujuan instruksional,
- (3) merumuskan materi secara terperinci,
- (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan,

---

<sup>56</sup> <http://belajarsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>

<sup>57</sup> Hamdi, Afkar, Efektifitas *Media Wall Chart* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pantan Reu, Jurnal Tarbiyah, Universitas Muhammadiyah Aceh, 2014, hal. 2.

(5) menulis naskah media, dan

(6) mengadakan tes dan revisi.

Proses pengembangan multimedia pembelajaran mengikuti lima langkah, yaitu:

- (1) melakukan proses analisis yaitu menemukan kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat multimedia;
- (2) membuat desain multimedia yaitu membuat *storyboard* atau alur cerita;
- (3) melakukan pengembangan yaitu membuat *motion effect*, transisi, struktur navigasi, dan data variabel;
- (4) melaksanakan evaluasi yaitu menguji produk dengan melibatkan *audience* yang sesungguhnya; dan
- (5) melakukan pendistribusian yaitu mengemas hasil karya untuk didistribusikan.<sup>58</sup>
- (6) memberikan hasil yang maksimal.

### c. Tujuan menggunakan media pembelajaran

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu :<sup>59</sup>

- 1) mempermudah proses belajar-mengajar
- 2) meningkatkan efisiensi belajar-mengajar
- 3) menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- 4) membantu konsentrasi mahasiswa
- 5) Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
- 6) Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
- 7) Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
- 8) Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa

---

<sup>58</sup> I Nyoman Mardika, Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD, *Jurnal yang Dipublikasikan*, 2013, Hal. 7.

<sup>59</sup> <http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/>.

### 3. Wall Chart

#### a. Pengertian Wall Chart

*Wallchart* adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik.<sup>60</sup>

Media ini berupa gambar, denah<sup>61</sup>, bagan, atau skema<sup>62</sup> yang biasanya digantungkan pada dinding kelas. Apabila diperlukan, media ini dapat digantungkan di papan tulis. Salah satunya bentuk *wall chart* adalah cerita gambar. Kegunaan media ini untuk melatih penguasaan kosakata dan penyusunan kalimat. Penggunaan media cerita gambar ini sangat tergantung pada kreativitas<sup>63</sup> guru. Tanpa kreativitas guru, media ini hanya berfungsi sebagai hiasan dinding belaka. Guru yang kreatif, dapat memanfaatkan media tersebut untuk melatih berbagai keterampilan dengan berbagai variasi.<sup>64</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media *Wall Chart* adalah benda yang

---

<sup>60</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit.*, hlm.14.

<sup>61</sup>Denah adalah gambar yang menunjukkan lokasi/letak dari suatu tempat. Dalam pengertian yang lain, denah adalah gambaran sederhana tentang suatu tempat. Denah dapat di pakai oleh seseorang yang mencari suatu tempat, dengan tujuan agar tempat tersebut mudah ditemukan. Denah dibagi menjadi dua macam, yaitu denah ruangan dan denah letak bangunan. Denah ruangan menunjukkan letak dan nama ruangan dalam sebuah bangunan, sedangkan denah letak bangunan menunjukkan letak suatu bangunan pada suatu lingkungan tertentu. Gambar denah tidak menggunakan skala, tetapi hanya menggunakan perkiraan. (<http://www.pengertianahli.com/2014/10/pengertian-denah-apa-itu-denah.html>).

<sup>62</sup>Skema/Bagan : merupakan bagian dari sebuah bagan, rangka-rangka, rancangan. (<http://wahyunugroz.blogspot.co.id/>).

<sup>63</sup> Daya cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan atau anggitan (*concept*) baru, atau hubungan baru antara gagasan dan anggitan yang sudah ada.

Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdayacipta (*creative thinking*) (kadang disebut pemikiran bercabang) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari daya cipta adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Daya cipta pada masa kini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor: keturunan dan lingkungan. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Daya\\_cipta](https://id.wikipedia.org/wiki/Daya_cipta)).

<sup>64</sup> Yuswanti, *Op. Cit.*, hlm. 195.

sebenarnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera<sup>65</sup> dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.<sup>66</sup>

*Wallchart* adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi<sup>67</sup> yang baik. *Wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar. Karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang KD dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana cara menggunakannya. Sebagai contoh *wallchart* tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.<sup>68</sup>

---

<sup>65</sup>Indera atau indria merupakan alat penghubung/kontak antara jiwa dalam wujud kesadaran rohani diri dengan material lingkungan. Dalam ajaran Hindu indria ada sebelas macam dan disebut sebagai eka dasa indriya. Lima macam indera berfungsi sebagai alat sensor dalam bahasa Sanskerta disebut panca budi indriya dan dalam bahasa Indonesia lebih dikenal sebagai panca indera yaitu: alat pembantu untuk melihat (mata), alat pembantu untuk mengecap (lidah), alat pembantu untuk membau (hidung), alat pembantu untuk mendengar (telinga), dan alat pembantu untuk merasakan (kulit/indera peraba). Lima jenis lagi disebut panca budi indria sebagai alat gerak yaitu tangan untuk mengambil, kaki untuk berjalan, anus untuk membuang air, mulut sampai hidung untuk bicara-bernapas-makan, alat kelamin untuk menikmati hubungan kelamin. Indera yang kesebelas merupakan indera utama yang mengontrol jalannya kesepuluh indera yang lain. Indera kesebelas ini adalah pikiran sebagai kendali segala aktivitas diri. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Indera>).

<sup>66</sup>Hamdi, Afkar, Efektifitas Media *Wall Chart* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pantan Reu, *Jurnal Tarbiyah*, Universitas Muhammadiyah Aceh, 2014, hlm. 2.

<sup>67</sup>Proporsi merupakan kata yang sangat biasa dipakai dalam kehidupan sehari-hari dan sangat familiar di telinga kita, akan tetapi pertanyaannya adalah apakah kita sudah tahu apa arti sebenarnya dari proporsi. Kita sering mengatakan "Wah, orang itu tinggi badan dan berat badannya proporsional", atau dengan kata yang lain "Kalau berbuat sesuatu itu yang proporsional, jangan berlebih-lebihan". Sebenarnya apakah arti dari proporsional. Menurut Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (Indrawan, 2000, p.409) proporsi adalah keseimbangan. Jadi ungkapan yang di depan tadi "Wah, orang itu tinggi badan dan berat badannya proporsional" berarti antara tinggi badan dan berat badan seimbang. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Proporsi>).

<sup>68</sup>Saikhul Arif, *Op. Cit.*, hlm. 2.

### **b. Alasan-alasan Menggunakan Media *Wall Chart***

Terdapat sejumlah alasan, mengapa guru perlu untuk mengembangkan bahan ajar<sup>69</sup> menggunakan media *wall chart*, yakni antara lain; ketersediaan bahan sesuai tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, artinya bahan belajar yang akan kita kembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Pada kurikulum tingkat satuan pendidikan, standard kompetensi lulusan telah ditetapkan oleh pemerintah, namun bagaimana untuk mencapainya dan apa bahan ajar yang digunakan diserahkan sepenuhnya kepada para pendidik sebagai tenaga profesional. Dalam hal ini, guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan bahan ajar sendiri. Untuk mendukung kurikulum, sebuah bahan ajar bisa saja menempati posisi sebagai bahan ajar pokok ataupun suplementer. Bahan ajar pokok adalah bahan ajar yang memenuhi tuntutan kurikulum. Sedangkan bahan ajar suplementer adalah bahan ajar yang dimaksudkan untuk memperkaya, menambah ataupun memperdalam isi kurikulum.<sup>70</sup>

Pertimbangan lain adalah karakteristik sasaran. Bahan ajar yang dikembangkan orang lain seringkali tidak cocok untuk siswa kita. Ada sejumlah alasan ketidakcocokan, misalnya, lingkungan sosial, geografis, budaya<sup>71</sup>, dll. Untuk itu, maka bahan ajar yang dikembangkan sendiri

---

<sup>69</sup> Menurut *National Centre for Competency Based Training* (2007), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahli lainnya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar. Menurut Panen (2001) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (<http://www.kajianteori.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurut-ahli.html>).

<sup>70</sup> *Ibid.*

<sup>71</sup> Budaya adalah suatu cara hidup yang berkembang, dan dimiliki bersama oleh sebuah kelompok orang, dan diwariskan dari generasi ke generasi. Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Bahasa, sebagaimana juga budaya, merupakan bagian tak terpisahkan dari diri manusia sehingga banyak orang cenderung menganggapnya diwariskan secara genetis. Ketika

dapat disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Selain lingkungan sosial, budaya, dan geografis, karakteristik sasaran juga mencakup tahapan perkembangan siswa, kemampuan awal yang telah dikuasai, minat, latar belakang keluarga dll. Untuk itu, maka bahan ajar yang dikembangkan sendiri dapat disesuaikan dengan karakteristik siswa sebagai sasaran.<sup>72</sup>

### c. Penyusunan Wall Chart

*Wallchart* adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Misalnya tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya atau proses dari suatu kegiatan laboratorium. Dalam mempersiapkannya *wallchart* paling tidak berisi tentang:<sup>73</sup>

- 1) Judul diturunkan dari KD atau materi pokok sesuai dengan besar kecilnya materi.
- 2) Petunjuk penggunaan *wallchart*, dimaksudkan agar *wallchart* tidak terlalu banyak tulisan.
- 3) Informasi pendukung dijelaskan secara jelas, padat, menarik dalam bentuk gambar, bagan atau siklus.

---

seseorang berusaha berkomunikasi dengan orang-orang yang berbeda budaya, dan menyesuaikan perbedaan-perbedaannya, membuktikan bahwa budaya itu dipelajari. Budaya adalah suatu pola hidup menyeluruh. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif. Unsur-unsur sosio-budaya ini tersebar, dan meliputi banyak kegiatan sosial manusia. Beberapa alasan mengapa orang mengalami kesulitan ketika berkomunikasi dengan orang dari budaya lain terlihat dalam definisi budaya: Budaya adalah suatu perangkat rumit nilai-nilai yang dipolarisasikan oleh suatu citra yang mengandung pandangan atas keistimewaannya sendiri. "Citra yang memaksa" itu mengambil bentuk-bentuk berbeda dalam berbagai budaya seperti "individualisme kasar" di Amerika, "keselarasan individu dengan alam" di Jepang dan "kepatuhan kolektif" di Cina. Citra budaya yang bersifat memaksa tersebut membekali anggota-anggotanya dengan pedoman mengenai perilaku yang layak dan menetapkan dunia makna dan nilai logis yang dapat dipinjam anggota-anggotanya yang paling bersahaja untuk memperoleh rasa bermartabat dan pertalian dengan hidup mereka. Dengan demikian, budayalah yang menyediakan suatu kerangka yang koheren untuk mengorganisasikan aktivitas seseorang dan memungkinkannya meramalkan perilaku orang lain. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Budaya>).

<sup>72</sup>*Ibid.*, hlm. 3.

<sup>73</sup> Iif Khoiru Ahmadi dan Sofan Amri, *Pengembangan dan Model Pembelajaran Tematik Integratif*, Prestasi Pustaka Publisher, Jakarta, 2014, hlm.174.

- 4) Tugas-tugas ditulis dalam lembar kertas lain, misalnya berupa tugas membaca buku tertentu yang terkait dengan materi belajar dan membuat resumennya. Tugas lain misalnya menugaskan siswa untuk menggambar atau membuat bagan ulang. Tugas dapat diberikan secara individu atau kelompok.
- 5) Penilaian dapat dilakukan terhadap hasil karya dari tugas yang diberikan.
- 6) Gunakan berbagai sumber belajar yang dapat memperkaya materi misalnya buku, majalah, internet<sup>74</sup>, jurnal hasil penelitian.

#### **d. Tujuan dan Manfaat *Wall Chart***

Bahan ajar *wall chart* disusun dengan tujuan:<sup>75</sup>

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan *setting* atau lingkungan sosial siswa.
- 2) Membantu siswa dalam memperoleh alternatif bahan ajar di samping buku-buku teks yang terkadang sulit diperoleh.
- 3) Memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran.

Ada sejumlah manfaat yang dapat diperoleh apabila seorang guru mengembangkan bahan ajar sendiri, yakni antara lain; *pertama*, diperoleh bahan ajar yang sesuai tuntutan kurikulum dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa, *kedua*, tidak lagi tergantung kepada buku teks yang terkadang sulit untuk diperoleh, *ketiga*, bahan ajar menjadi lebih kaya karena dikembangkan dengan menggunakan berbagai referensi<sup>76</sup>, *keempat*,

---

<sup>74</sup>Internet (kependekan dari interconnection-networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem *global Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internetworking ("antarjaringan"). (<https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>).

<sup>75</sup>Saikhul Arif, *Op. Cit.*, hlm. 3.

<sup>76</sup>Kata referensi berasal dari inggris reference dan merupakan kata kerja to refer yang artinya menunjukkan kepada. Buku referensi adalah buku yang dapat memberikan keterangan topik perkataan, tempat, peristiwa, data statistika, pedoman, alamat, nama orang, riwayat orang-orang

menambah khasanah pengetahuan dan pengalaman guru dalam menulis bahan ajar, *kelima*, bahan ajar akan mampu membangun komunikasi pembelajaran yang efektif<sup>77</sup> antara guru dengan siswa karena siswa akan merasa lebih percaya kepada gurunya.

Di samping itu, guru juga dapat memperoleh manfaat lain, misalnya tulisan tersebut dapat diajukan untuk menambah angka kredit ataupun dikumpulkan menjadi buku dan diterbitkan. Dengan tersedianya bahan ajar yang bervariasi, maka siswa akan mendapatkan manfaat yaitu, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Siswa akan lebih banyak mendapatkan kesempatan untuk belajar secara mandiri<sup>78</sup> dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru. Siswa juga akan mendapatkan kemudahan dalam mempelajari setiap kompetensi yang harus dikuasainya.

---

terkenal.pelayanan referensi adalah pelayanan dalam menggunakan buku-buku referensi di perpustakaan biasanya buku-buku referensi di kumpulan tersendiri dan di sebut “koleksi referensi” sedangkan ruang tempat penyimpanan disebut ruang referensi. Buku-buku referensi yang karena sifatnya sebagai buku penunjuk, harus selalu tersedia di perpustakaan sehingga dapat di pakai oleh setiap orang pada setiap saat. (<https://ndandutz.wordpress.com/2011/03/23>).

<sup>77</sup>Efektif adalah pencapaian hasil yang sesuai dengan tujuan seperti yang telah ditetapkan. Sondang P. Siagian (2001 : 24) memberikan definisi sebagai berikut Efektivitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektivitas menunjukkan keberhasilan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektivitasnya. (<http://ikanovitas.blogspot.co.id/2012/10/pengertian-efisien-dan-efektif.html>).

<sup>78</sup> Belajar mandiri adalah proses belajar yang didasarkan pada inisiatif, keinginan, atau minat pembelajar sendiri, sehingga belajar mandiri dapat dilakukan secara sendiri ataupun berkelompok, seperti dalam kelompok tutorial. Belajar mandiri adalah belajar dengan bantuan minimal dari pihak lain. Bantuan belajar adalah segala bentuk kegiatan pendukung yang dilaksanakan oleh pengelola pembelajaran jarak jauh untuk membantu kelancaran proses belajar mandiri pembelajar, berupa pelayanan akademik dan administrasi akademik, maupun pribadi. Belajar mandiri adalah peningkatan kemauan dan keterampilan pembelajar dalam proses belajar tanpa bantuan orang lain dan tidak tergantung pada pengajar, pembimbing, teman, atau orang lain. Tugas pengajar hanya sebagai fasilitator atau yang memberikan kemudahan atau bantuan kepada pembelajar. Bantuan itu sifatnya terbatas seperti dalam merumuskan tujuan belajar, memilih materi pembelajaran, menentukan media pembelajaran, serta memecahkan masalah yang dihadapi pembelajar. (<http://diligentlicious.blogspot.co.id/2012/12/belajar-mandiri.html>).

#### e. Kriteria *Wallchart* yang baik

Dalam memilih *wallchart* perlu mempertimbangkan beberapa hal yang terkait dengan sajiannya, antara lain:<sup>79</sup>

- 1) Substansi materi yang disajikan dalam bentuk *wallchart* harus memiliki relevansi dengan kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik.
- 2) Bagan atau grafik yang disajikan harus benar secara substansi atau dengan kata lain tidak menampilkan data yang salah.
- 3) Ditampilkan dengan skala<sup>80</sup> yang sesuai sehingga terlihat logis.
- 4) Ada perimbangan antara besarnya kertas dengan bagan yang ada didalamnya, sehingga bagan tampak indah dipandang. Biasanya sebuah lembaran *wallchart* tidak akan habis oleh bagan yang ada didalamnya, melainkan terdapat sisa di sisi kanan, kiri, atas, dan bawahnya.
- 5) Beberapa *wallchart* dapat dibeli di toko.
- 6) *wallchart* harus memenuhi kriteria, memiliki kejelasan tentang kompetensi dasar dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, cara menggunakannya.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh : bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio<sup>81</sup> yang tepat untuk

---

<sup>79</sup>*Ibid.*, hlm. 4.

<sup>80</sup>Skala merupakan perbandingan antar kategori dimana masing-masing kategori diberi bobot nilai yang berbeda. Dalam statistika, secara umum terdapat 4 jenis skala yakni skala nominal, ordinal, interval, dan rasio. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Skala\\_%28statistik%29](https://id.wikipedia.org/wiki/Skala_%28statistik%29)).

<sup>81</sup>Yang dimaksud dengan Media Dengar (Media Audio) adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Pada penggalan ini berturut-turut dibahas Media Dengar yaitu Radio Rekaman Suara (*Audio Cassete Tape Recorder*). media pembelajaran, adalah suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil perekaman tersebut diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya. Media Audio Menurut sadiman ( 2005:49 ) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang – lambang auditif, baik verbal ( ke dalam kata – kata atau bahasa lisan ) maupun non verbal. Sedangkan menurut sudjana dan Rivai ( 2003 :129 ) Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif ( pita suara atau piringan suara), yang

digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan. Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis.

#### f. Kelebihan dan kelemahan *Wallchart*

Kelebihan yang dimiliki oleh media *wallchart* ini adalah :

- 1) lebih fokus ke materi yang disampaikan karena melalui bagan-bagan yang sesuai dengan materi.
- 2) Bentuknya dibuat menarik untuk menumbuhkan minat<sup>82</sup> seseorang.
- 3) Dapat ditempel di dinding sehingga dapat dilihat kapan saja.
- 4) Bisa disesuaikan dengan materi yang disampaikan.

Kekurangan dari media *wallchart* adalah :<sup>83</sup>

- 1) Bentuk yang besar menjadi lebih sulit untuk disimpan.
- 2) Membutuhkan biaya yang cukup banyak, dll

---

dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar - mengajar (<http://saefulloh1.blogspot.co.id/2012/06/apa-itu-media-audio.html>).

<sup>82</sup>Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut Bimo Walgito(1981: 38). Dalam belajar diperlukan suatu pemusatan perhatian agar apa yang dipelajari dapat dipahami. Sehingga siswa dapat melakukan sesuatu yang sebelumnya tidak dapat dilakukan. Terjadilah suatu perubahan kelakuan. Perubahan kelakuan ini meliputi seluruh pribadi siswa; baik kognitif, psikomotor maupun afektif. W. S Winkel mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang agak menetap untuk merasa tertarik pada bidang-bidang tertentu merasa senang berkecimpung dalam bidang itu, sedangkan menurut Witherington minat adalah kesadaran

seseorang terhadap suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi tertentu yang mengandung sangkut paut dengan dirinya atau dipandang sebagai sesuatu yang sadar. (<https://zaifbio.wordpress.com/tag/definisi-minat/>).

<sup>83</sup>Saikhul Arif, *Op. Cit.*, hlm. 4.

#### 4. Kreatifitas Belajar

##### a. Pengertian Kreatifitas Belajar

Kreativitas adalah hasil dari interaksi antara individu dan lingkungannya seseorang mempengaruhi dan dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada dengan demikian baik berubah di dalam individu maupun di dalam lingkungan dapat menunjang atau dapat menghambat upaya kreatif. Kreativitas juga diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif<sup>84</sup> berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Belajar juga adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.<sup>85</sup>

Ahli pendidikan modern merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan. Belajar merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia dan berlangsung seumur hidup. Dengan demikian belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui

---

<sup>84</sup>Relatif atau nisbi berasal dari kata berbahasa Latin yaitu *relativus* yang artinya berhubungan dengan dan dalam bahasa Inggris sering disebut *relative*. [1] Sesuatu disebut relatif, sejauh ia dihubungkan dengan sesuatu yang lainnya atau sepanjang ia menjadi pembawa relasi atau hubungan. Jika dilihat secara konseptual, relatif merupakan apa yang tidak dapat didefinisikan tanpa acuan pada sesuatu hal lainnya. Jika dipahamai dari sudut eksistensi, relatif adalah 1)apa yang memiliki eksistensi hanya dengan acuan pada sesuatu lainnya semisal aksiden dan 2)sesuatu yang ada, yang eksistensialnya merupakan basis atau dasar relasi nyata dengan yang lain atau segala eksistensi yang terbatas. Jika dilihat dari kesahihannya, relatif adalah apa yang berguna secara bersyarat. Namun seringkali relatif mempunyai arti yang sama dengan subyektif dan berkaitan dengan sebuah subyek. Dalam pandangan ini, syarat diabaikan dan yang korelatif ialah apa yang berada dalam suatu hubungan timbal balik dengna sesuatu lainnya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Relatif>).

<sup>85</sup>Munandar, *Kreativitas Belajar*, *Jurnal Pendidikan*, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014, hlm. 1.

interaksi dengan lingkungannya untuk merubah prilakunya, jadi hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen<sup>86</sup> pada diri orang yang belajar.

Jadi *keaktivitas belajar* dapat diartikan sebagai kemampuan siswa menciptakan hal-hal baru dalam belajarnya baik berupa kemampuan mengembangkan kemampuan formasi<sup>87</sup> yang diperoleh dari guru dalam proses belajar mengajar yang berupa pengetahuan<sup>88</sup> sehingga dapat membuat kombinasi yang baru dalam belajarnya.<sup>89</sup> Empat alasan mengapa belajar kreatif itu penting.

- 1) Belajar kreatif<sup>90</sup> membantu anak menjadi berhasil guna jika kita tidak bersama mereka. Belajar kreatif adalah aspek penting dalam upaya kita

---

<sup>86</sup>Permanen adalah kondisi suatu benda yang berlangsung dalam waktu lama, baik oleh gejala alam, maupun diupayakan oleh manusia. Contoh: sakit permanen, bangunan permanen, penduduk permanen, dan lain-lain (<https://id.wiktionary.org/wiki/permanen>).

<sup>87</sup> Nomina (kata benda)(1) susunan (pegawai, pengurus, kabinet, pesawat terbang, dan sebagainya) : pesawat-pesawat terbang itu melintas dengan kecepatan tinggi dalam formasi huruf V; formasi pengurus PSSI akan disempurnakan;(2) istilah geografi dan geologi seperangkat lapisan atau strata yang memiliki ciri litologis yang sama dan mengandung sisa-sisa kehidupan (fosil) yang sama pula;(3) istilah olahraga susunan atau barisan (dalam sepak bola, bola basket, dan sebagainya) sebagai pola penyerangan atau pertahanan; penempatan pemain atau orang-orang yang akan melakukan senam (<http://kamus.cektkp.com/formasi/>).

<sup>88</sup>Pengetahuan adalah informasi atau maklumat yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan termasuk, tetapi tidak dibatasi pada deskripsi, hipotesis, konsep, teori, prinsip dan prosedur yang secara Probabilitas Bayesian adalah benar atau berguna. Dalam pengertian lain, pengetahuan adalah berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh manusia melalui pengamatan akal. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan akal budinya untuk mengenali benda atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya. Misalnya ketika seseorang mencicipi masakan yang baru dikenalnya, ia akan mendapatkan pengetahuan tentang bentuk, rasa, dan aroma masakan tersebut. Pengetahuan adalah informasi yang telah dikombinasikan dengan pemahaman dan potensi untuk menindaki; yang lantas melekat di benak seseorang. Pada umumnya, pengetahuan memiliki kemampuan prediktif terhadap sesuatu sebagai hasil pengenalan atas suatu pola. Manakala informasi dan data sekedar berkemampuan untuk menginformasikan atau bahkan menimbulkan kebingungan, maka pengetahuan berkemampuan untuk mengarahkan tindakan. Ini lah yang disebut potensi untuk menindaki. (<https://id.wikipedia.org/wiki>).

<sup>89</sup>Munandar, *Op. Cit.*, hlm. 2.

<sup>90</sup> Belajar kreatif adalah “menjadi peka atausadar akan masalah, kekuarangan-kekurangan, kesenjangan dalam pengetahuan, unsur-unsur yang tidak ada, ketidak harmonisan dan sebagainya. Menggumpulkam informasi yang ada, membataskan kesukaran, atau menunjukkan (mengidentifikasi) unsur yang tidak ada, mencari jawaban, membuat hipotesis, mengubah dan mengujinya, menyempurnakan dan akhirnya mengkomunikasikan hasil-hasilnya” . Sedangkan proses belajar kreatif menurut Torrance dan Myres berpendapat bahwa proses belajar kreatif sebagai : “keterlibatan dengan sesuatu yang berarti, rasa ingin tahu dan mengetahui dalam

membantu siswa agar mereka lebih mampu menangani dan mengarahkan belajar bagi mereka sendiri.

- 2) Belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah-masalah yang tidak mampu kita ramalkan yang timbul di masa depan.
- 3) Belajar kreatif dapat menimbulkan akibat yang besar dalam kehidupan kita. Banyak pengalaman kreatif yang lebih dari pada sekedar hobi<sup>91</sup> atau hiburan bagi kita. Kita makin menyadari bahwa belajar kreatif dapat mempengaruhi, bahkan mengubah karir dan kehidupan pribadi kita.
- 4) Belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar.

#### **b. Faktor yang Mempengaruhi Kreatifitas Belajar**

Kesempatan untuk belajar kreatif ditentukan oleh banyak faktor antara lain sikap dan minat siswa, guru orang tua, lingkungan rumah dan kelas atau sekolah, waktu, uang dan bahan-bahan.<sup>92</sup>

- 1) Sikap orang tua terhadap kreativitas anak

Sudah lebih dari tiga puluh tahun pakar psikologis<sup>93</sup> mengemukakan bahwa sikap dan nilai orang tua berkaitan erat dengan

---

kekaguman, ketidak lengkapan, kekacauan, kerumitan, ketidakselarasan, ketidakteraturan dan sebagainya.(<http://www.sarjanaku.com/2011/07/kreativitas-belajar.html>).

<sup>91</sup>Pada dasarnya hobi adalah sesuatu yang disenangi dan kerap sekali dilakukan. Menurut Wikipedia, Hobi adalah kegiatan rekreasi yang dilakukan pada waktu luang untuk menenangkan pikiran seseorang. Kata Hobi merupakan sebuah kata serapan dari Bahasa Inggris "Hobby". Tujuan hobi adalah untuk memenuhi keinginan dan mendapatkan kesenangan . Terdapat berbagai macam jenis hobi seperti mengumpulkan sesuatu (Koleksi), membuat, memperbaiki, bermain dan pendidikan dewasa.(<http://awesome-ibenk.blogspot.co.id/2012/05/hobi-dan-kegemaran-sesuatu-yang-bisa.html>).

<sup>92</sup>*Ibid.*, hlm. 3.

<sup>93</sup>Psikologi adalah sebuah bidang ilmu pengetahuan dan ilmu terapan yang mempelajari mengenai perilaku dan fungsi mental manusia secara ilmiah[1]. Para praktisi dalam bidang psikologi disebut para psikolog. Para psikolog berusaha mempelajari peran fungsi mental dalam perilaku individu maupun kelompok, selain juga mempelajari tentang proses fisiologis dan neurobiologis yang mendasari perilaku.(<https://id.wikipedia.org/wiki/Psikologi>).

kreativitas anak jika kita menggabung hasil penelitian dilapangan dengan teori-teori penelitian laboratorium mengenai kreativitas dengan teori psikologis kita memperoleh petunjuk bagaimana sikap orang tua secara langsung mempengaruhi kreativitas anak mereka. Ada beberapa faktor yang menentukan kreativitas anak ialah :

a) Kebebasan

Orang tua yang percaya untuk memberikan kebebasan kepada anak cenderung mempunyai anak kreatif. Mereka tidak otoriter<sup>94</sup>, tidak selalu mau mengawasi dan mereka tidak terlalu membatasi kegiatan anak.

b) Aspek

Anak yang kreatif biasanya mempunyai orang tua yang menghormati mereka sebagai individu, percaya akan kemampuan mereka dan menghargai keunikan<sup>95</sup> anak.

c) Kedekatan emosional yang sedang

Kreativitas anak dapat dihambat dengan suasana emosional<sup>96</sup> yang mencerminkan rasa permusuhan, penolakan dan terpisah.

---

<sup>94</sup>Istilah otoritarianisme berasal dari bahasa Inggris, authoritarian. Kata authoritarian sendiri berasal dari bahasa Inggris authority, yang sebetulnya merupakan turunan dari kata Latin auctoritas. Kata ini berarti pengaruh, kuasa, wibawa, otoritas. Oleh otoritas itu, orang dapat memengaruhi pendapat, pemikiran, gagasan, dan perilaku orang, baik secara perorangan maupun kelompok. Otoritarianisme adalah paham atau pendirian yang berpegang pada otoritas, kekuasaan dan kewibawaan, yang meliputi cara hidup dan bertindak. (<https://id.wikipedia.org/wiki>).

<sup>95</sup>Menurut kamus bahasa Indonesia, Unik adalah tersendiri bentuk atau jenisnya; lain daripada yang lain dan tidak ada persamaan dengan yang lain. Jadi unik dapat dikatakan sebagai sesuatu yang sangat spesial dan jarang dijumpai. (<http://unikspedia.blogspot.co.id/2013/03>).

<sup>96</sup>Emosi adalah perasaan intens yang ditujukan kepada seseorang atau sesuatu. Emosi adalah reaksi terhadap seseorang atau kejadian. Emosi dapat ditunjukkan ketika merasa senang mengenai sesuatu, marah kepada seseorang, ataupun takut terhadap sesuatu. Kata "emosi" diturunkan dari kata bahasa Perancis, émotion, dari émouvoir, 'kegembiraan' dari bahasa Latin emovere, dari e- (varian eks-) 'luar' dan movere 'bergerak'. Kebanyakan ahli yakin bahwa emosi lebih cepat berlalu daripada suasana hati. Sebagai contoh, bila seseorang bersikap kasar, manusia akan merasa marah. Perasaan intens kemarahan tersebut mungkin datang dan pergi dengan cukup cepat tetapi ketika sedang dalam suasana hati yang buruk, seseorang dapat merasa tidak enak untuk beberapa jam. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Emosi>).

d) Prestasi Bukan Angka

Orang tua anak kreatif menghargai prestasi<sup>97</sup> anak, mereka mendorong anak untuk berusaha sebaik-baiknya dan menghasilkan karya-karya yang baik.

e) Menghargai Kreativitas

Anak yang kreatif memperoleh dorongan dari orang tua untuk melakukan hal-hal yang kreatif.

2) Strategi mengajar guru

Dalam kegiatan mengajar sehari-hari dapat digunakan sejumlah strategi khusus yang dapat meningkatkan kreativitas.<sup>98</sup>

a) Penilaian

Penilaian guru terhadap pekerjaan murid yang dapat dilakukan dengan cara :

- (1) Memberi umpan balik berarti daripada evaluasi<sup>99</sup> yang abstrak dan tidak jelas
- (2) Melibatkan siswa dalam menilai pekerjaan mereka sendiri dan belajar dari kesalahan mereka
- (3) Penekanan terhadap “apa yang telah kamu pelajari” dan bukan pada “bagaimana melakukannya”.

---

<sup>97</sup>Prestasi berasal dari bahasa Belanda yang artinya hasil dari usaha. Prestasi diperoleh dari usaha yang telah dikerjakan. Dari pengertian prestasi tersebut, maka pengertian prestasi diri adalah hasil atas usaha yang dilakukan seseorang. Prestasi dapat dicapai dengan mengandalkan kemampuan intelektual, emosional, dan spiritual, serta ketahanan diri dalam menghadapi situasi segala aspek kehidupan. Karakter orang yang berprestasi adalah mencintai pekerjaan, memiliki inisiatif dan kreatif, pantang menyerah, serta menjalankan tugas dengan sungguh-sungguh. Karakter-karakter tersebut menunjukkan bahwa untuk meraih prestasi tertentu, dibutuhkan kerja keras. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Prestasi>).

<sup>98</sup>*Ibid.*, hlm. 3.

<sup>99</sup>Evaluasi (bahasa Inggris: Evaluation) adalah proses penilaian. Dalam perusahaan, evaluasi dapat diartikan sebagai proses pengukuran akan efektivitas strategi yang digunakan dalam upaya mencapai tujuan perusahaan. Data yang diperoleh dari hasil pengukuran tersebut akan digunakan sebagai analisis situasi program berikutnya (<https://id.wikipedia.org/wiki/Evaluasi>).

b) Hadiah<sup>100</sup>

Anak senang menerima hadiah dan kadang-kadang melakukan segala sesuatu untuk memperolehnya. Hadiah yang terbaik untuk pekerjaan yang baik adalah kesempatan menampilkan danmempresentasikan pekerjaan sendiri dan pekerjaan tambahan.

c) Pilihan

Sedapat mungkin berilah kesempatan kepada anak memilih apa yang nyaman bagi dia selama hal itu sesuai dengan ketentuan yang ada.

**c. Metode Dan Teknik Belajar Kreatif**

Salah satu tafsiran tentang hakikat kreatifitas dikemukakan oleh Ausubel, sebagai berikut: *Creative achievement ... reflects a rare capacity for developing insights, sensitivities, and appreciations in a circumscribed content area of intellectual or artistic activity.*

Berdasarkan rumusan itu, maka seseorang yang kreatif adalah yang memiliki kemampuan pemahaman, sensitivitas<sup>101</sup>, dan apresiasi melebihi seseorang yang tergolong intelegen. Berdasarkan eksperimen Maltzman, ternyata latihan (belajar) menambah kreativitas, baik aspek keluwesan<sup>102</sup>

---

<sup>100</sup> Hadiah atau hibah atau kado adalah pemberian uang, barang, jasa dll yang dilakukan tanpa ada kompensasi balik seperti yang terjadi dalam perdagangan, walaupun dimungkinkan pemberi hadiah mengharapkan adanya imbal balik, ataupun dalam bentuk nama baik (prestise) atau kekuasaan. Dalam hubungan manusia, tindakan pertukaran hadiah berperan dalam meningkatkan kedekatan sosial. Istilah hadiah dapat juga dikembangkan untuk menjelaskan apa saja yang membuat orang lain merasa lebih bahagia atau berkurang kesedihannya, terutama sebagai kebaikan, termasuk memaafkan (walaupun orang lain yang diberi tidak baik). (<https://id.wikipedia.org/wiki/Hadiah>).

<sup>101</sup> Cepat menerima rangsangan; peka: alat perekam itu sensitif sekali;Kiasan mudah membangkitkan emosi: tiap konflik antarsuku yang timbul harus segera diatasi karena masalah kesukuan sangat sensitive (<http://kamus.cektkp.com/sensitif/>).

<sup>102</sup> Kepribadian yang luwes dan supel adalah kepribadian yang mudah beradaptasi dalam pergaulan, komunikatif dan tanggung jawab, ramah tamah dan memperhatikan perasaan orang lain. Sangat simpatik dan mempunyai rasa empati terhadap kesusahan orang lain, bisa menyesuaikan diri hampir dalam setiap lingkungan, lemah lembut,optimis dan merasa tertarik kepada bermacam macam gagasan dan kegiatan.Orang dengan kepribadian mudah beradaptasi ini mudah tersenyum di tengah kesedihan.Baginya kesedihan itu sifatnya sementara dan setelah itu kembali pada keadaan semula.Dia menanggapi masalah dengan penuh senyum dan tawa riang. (<http://m36asa71.blogspot.co.id/2009/08/kepribadian-yang-luwes-dan-supel.html>).

maupun aspek keaslian dan jumlah, dari jenjang yang rendah sampai pada jenjang yang tinggi. Banyak pakar yang mendiskusikan kreativitas sebagai hasil berfikir kreatif atau pemecahan masalah. Thorrance misalnya, mendefinisikan berfikir kreatif sebagai proses kesadaran adanya gap, gangguan atau unsur-unsur yang keliru, pembentukan gagasan- gagasan atau hipotesis, pengujian hipotesis<sup>103</sup> tersebut, pengkomunikasian hasil-hasil, mungkin juga pengujian kembali atau perbaikan hipotesis.<sup>104</sup>

Metode dan teknik-teknik belajar kreatif membantu anak didik berfikir dan mengungkapkan diri secara kreatif, yaitu mampu memberikan macam-macam gagasan dan macam-macam jawaban dalam pemecahan masalah. Adapun teknik-teknik belajar kreatif yaitu pemikiran dan perasaan terbuka, sumbang saran, daftar pertanyaan yang memacu gagasan, menyimak sifat benda tahu keadaan, hubungan yang dipaksakan, pendekatan morfologis<sup>105</sup>, pemecahan masalah secara kreatif.

Teknik-teknik belajar kreatif dijelaskan sebagai berikut:<sup>106</sup>

#### 1) Pemikiran dan perasaan terbuka

Cara yang paling sederhana untuk merangsang pemikiran kreatif ialah dengan mengajukan pertanyaan yang memberikan kesempatan timbulnya berbagai macam jawaban sebagai ungkapan pikiran dan perasaan serta dengan membantu siswa mengajukan pertanyaan.

---

<sup>103</sup> Hipotesis atau hipotesa adalah jawaban sementara terhadap masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis ilmiah mencoba mengutarakan jawaban sementara terhadap masalah yang akan diteliti. Hipotesis menjadi teruji apabila semua gejala yang timbul tidak bertentangan dengan hipotesis tersebut. Dalam upaya pembuktian hipotesis, peneliti dapat saja dengan sengaja menimbulkan atau menciptakan suatu gejala. Kesengajaan ini disebut percobaan atau eksperimen. Hipotesis yang telah teruji kebenarannya disebut teori. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Hipotesis>).

<sup>104</sup> Joko Sulianto dan Ryky Manadar, *Op. Cit.*, hlm. 11.

<sup>105</sup> Pendekatan Morfologi kota adalah suatu kajian ekspresi bentuk keruangan kota. Tidak hanya mencakup aspek fisik tetapi juga aspek-aspek non-fisik (sejarah, kebudayaan, sosial, dan ekonomi) penduduk yang dapat mempengaruhi perubahan bentuk ruang kota. Melalui pemahaman terhadap morfologi kota, akan didapatkan gambaran fisik arsitektural yang berkaitan dengan sejarah pembentukan dan perkembangan suatu kawasan mulai dari awal terbentuk hingga saat ini dan juga akan diperoleh pemahaman tentang kondisi masyarakatnya. (<http://taufiqnashrullah.blogspot.co.id>).

<sup>106</sup> Joko Sulianto dan Ryky Manadar, *Op. Cit.*, hlm. 11.

Contoh kegiatan pemikiran dan perasaan terbuka adalah menyelesaikan sesuatu yang telah dimulai, mencari penggunaan baru dari benda sehari-hari dan meningkatkan atau memperbaiki suatu produk atau benda.

## 2) Sumbang Saran

Teknik yang dikembangkan oleh Osborn ini dapat diterapkan untuk memecahkan suatu masalah dalam kelompok kecil (Sekitar 8-10 orang) dengan “menggali” gagasan-gagasan<sup>107</sup> sebanyak mungkin dari anggota kelompok. Hal-hal yang perlu diperhatikan meliputi :<sup>108</sup>

- a) Kebebasan dalam memberikan gagasan
- b) Penekanan pada kuantitas<sup>109</sup>
- c) Kritik ditangguhkan
- d) Kombinasi dan peningkatan gagasan
- e) Mengulangi gagasan.

## 3) Daftar pertanyaan yang memacu gagasan

Teknik ini bertujuan melancarkan arus pencetus gagasan dalam pemecahan masalah seperti mengembangkan, meningkatkan, dan memperbaiki suatu subjek atau situasi. Dengan meninjau daftar pertanyaan yang membantu melihat hubungan-hubungan baru.

---

<sup>107</sup> Gagasan atau ide adalah istilah yang dipakai baik secara populer maupun dalam bidang filsafat dengan pengertian umum "citra mental" atau "pengertian". Terutama Plato adalah eksponen pemikiran seperti ini. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), ide/gagasan adalah rancangan yang tersusun di pikiran. Artinya sama dengan cita-cita. Gagasan dalam kajian Filsafat Yunani maupun Filsafat Islam menyangkut suatu gambaran imajinal utuh yang melintas cepat. Misalnya: gagasan tentang sendok, muncul dalam bentuk sendok yang utuh di pikiran. Selama gagasan belum dituangkan menjadi suatu konsep dengan tulisan maupun gambar yang nyata, maka gagasan masih berada di dalam pikiran. Gagasan menyebabkan timbulnya konsep, yang merupakan dasar bagi segala macam pengetahuan, baik sains maupun filsafat. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Gagasan>).

<sup>108</sup> Joko Sulianto dan Ryky Manadar, *Op. Cit.*, hlm. 11.

<sup>109</sup> kuantitas, yakni banyaknya atau jumlah. Berbeda halnya dengan kualitas yang memiliki standard ukuran dengan baik atau buruk. Sedangkan kuantitas lebih terarah pada jumlah sesuatu. Jika sebuah perusahaan mampu menghasilkan produksi yang banyak, maka itu disebut sebagai kuantitas. (<https://mbi9.wordpress.com/2013/08/15/antara-kualitas-dan-kuantitas/>).

#### 4) Menyimak sifat benda atau keadaan

Teknik ini digunakan untuk mengubah gagasan guna meningkatkan atau memperbaiki suatu subyek atau situasi. Pertama-tama semua atribut<sup>110</sup> (sifat) dari suatu subyek atau situasi dicatat, kemudian masing-masing ciri ditinjau satu persatu untuk mempertimbangkan kemungkinan mengubah atau memperbaiki obyek atau situasi tersebut.

#### 5) Hubungan yang dipaksakan

Teknik lain untuk merangsang gagasan-gagasan kreatif ialah dengan cara “memaksakan” suatu hubungan antara objek atau situasi yang dimasalahkan dengan unsure-unsur lain untuk menimbulkan gagasan-gagasan baru. Maksud dari “memaksakan hubungan” ialah agar kita dapat melepaskan diri dari hubungan-hubungan yang lazim atau yang sudah mejadi tradisi<sup>111</sup> (kebiasan) untuk menjajaki kemungkinan-kemungkinan baru.<sup>112</sup>

#### 6) Pendekatan Morfologis

Pada teknik pendekatan atau analisis morfologis kita berusaha memecahkan suatu masalah atau memperoleh ide-ide baru dengan cara mengkaji dengan cermat bentuk struktur masalah. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :<sup>113</sup>

---

<sup>110</sup>Atribut adalah properti atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu entitas dimana properti atau karakteristik itu bermakna atau berarti bagi organisasi atau perusahaan, misalnya untuk pencatatan data pegawai di suatu instansi, entitas pegawai mungkin memiliki atribut-atribut nomor induk pegawai, nama, alamat, nomor telepon, gaji pokok dan lainnya. Setiap diagram hubungan entitas bisa terdapat lebih dari satu atribut. Atribut digambarkan dalam bentuk elips. Entitas memiliki himpunan atribut yang berasosiasi dengannya. (<https://id.wikipedia.org/wiki/>).

<sup>111</sup>Tradisi (Bahasa Latin: *traditio*, "diteruskan") atau kebiasaan, dalam pengertian yang paling sederhana adalah sesuatu yang telah dilakukan untuk sejak lama dan menjadi bagian dari kehidupan suatu kelompok masyarakat, biasanya dari suatu negara, kebudayaan, waktu, atau agama yang sama. Hal yang paling mendasar dari tradisi adalah adanya informasi yang diteruskan dari generasi ke generasi baik tertulis maupun (sering kali) lisan, karena tanpa adanya ini, suatu tradisi dapat punah. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Tradisi>).

<sup>112</sup>Joko Sulianto dan Ryky Manadar, *Op. Cit.*, hlm.12.

<sup>113</sup>*Ibid.*, hlm.12.

- a) Kita mulai dengan menentukan komponen-komponen dasar dari masalah atau situasi
  - b) Dari setiapkomponen kita tetapkan sifatnya
  - c) Dengan meninjau setiap kemungkinan kombinasi, dari sifat-sifat setiap komponen kita mendapatkan gagasan baru dan kombinasi baru.
- 7) Pemecahan masalah secara kreatif

Model pemecahan masalah secara kreatif (PMK) meliputi:<sup>114</sup>

- a) Tahap mengumpulkan fakta
- b) Tahap menemukan masalah
- c) Tahap menemukan gagasan
- d) Tahan mnemukan jawaban
- e) Tahap menemukan penerimaan

#### **d. Ciri-Ciri Belajar Kreatif**

Kreativitas sebagai ketrampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subyek dari perspektif baru dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran. Ciri-ciri belajar kreatif meliputi :<sup>115</sup>

- 1) Kreativitas memerlukan adanya modal<sup>116</sup>, yaitu konsep dalam pikiran untuk dilahirkan kembali dalam bentuk yang berbeda. Dalam pemecahan masalah, dia tidak harus mencari jawaban baru tetapi dia hanya perlu menggali informasi-informasi dalam pikirannya untuk

---

<sup>114</sup>Munandar, *Op. Cit.*, hlm. 2.

<sup>115</sup><http://rahmiwulandarihamdi.blogspot.co.id/2012/12/belajar-dan-mengajar-secara-kreatif.html>

<sup>116</sup> Modal (dari bahasa Tamil mutal, yang berarti "dasar", "kaki", "bagian bawah", "puntung") memiliki banyak arti yang berhubungan dalam ekonomi, finansial, dan akunting. Dalam finansial dan akunting, modal biasanya menunjuk kepada kekayaan finansial, terutama dalam penggunaan awal atau menjaga kelanjutan bisnis. Awalnya, dianggap bahwa modal lainnya, misal modal fisik, dapat dicapai dengan uang atau modal finansial. Jadi di bawah kata "modal" berarti cara produksi. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Modal>).

dikaitkan dan dituangkan dalam bentuk solusi terhadap problem tersebut. Sedangkan Rogers menekankan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang, dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

- 2) Kreativitas dapat dinilai ketika hal tersebut tertuang dalam suatu tindakan nyata, ketika pemikiran baru belum dituangkan, maka itu adalah proses menuju kreativitas. Jadi, kreativitas tetaplah berpusat di otak manusia, kreativitas terjadi karena keseluruhan bagian otak bekerja secara bersamaan, terpadu pada satu waktu tertentu dengan tetap melakukan spesialisasi masing-masing, otak dengan sigap menanggapi setiap informasi yang masuk. Kadar pengelolaan otak akan sangat menentukan tingkat kreativitas seseorang, karena itu otak harus dilatih, tidak hanya dengan makanan bergizi tapi dengan latihan berfikir yang terus-menerus.
- 3) Untuk dapat melahirkan kreativitas, seseorang harus dapat memanfaatkan kedua sifat otak (kiri dan -pengerian tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa kreativitas kanan). Otak kiri yang bersifat logika, berurutan, lisan, pertambahan, dan dominan. Sedangkan otak kanan bersifat emosi, lompatan, visual, menyeluruh, dan tersembunyi. Akhir-akhir ini, istilah otak kanan telah digunakan sebagai cara populer untuk menyatakan kreatif, artistik, dan rapi. Kreativitas muncul dari interaksi yang luar biasa antara kedua otak. Kreativitas adalah suatu ketrampilan.
- 4) Dikarenakan kreativitas merupakan hasil sebuah latihan maka harus diupayakan secara terus- menerus agar tidak menjadi lumpuh. Artinya, siapa saja yang berniat untuk menjadi kreatif dan ia mau melakukan latihan-latihan yang benar, maka ia akan menjadi kreatif.

#### e. Ciri-Ciri Siswa Kreatif

Proses pembelajaran merupakan salah satu aktivitas pendukung bagi seorang guru yang sadar akan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar disamping standar kompetensi yang dapat dirumuskan dan ditetapkan sebelum berlangsungnya proses pembelajaran yang termuat dengan jelas dan tegas pada Silabus<sup>117</sup>. Masalah besar dalam pembelajaran yang banyak dipertimbangkan dalam kegiatan belajar di kelas, diantaranya adalah rendahnya mutu pembelajaran yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar. Masalah lain dalam pembelajaran di kelas yang juga banyak ditemui yaitu guru yang lebih aktif dibandingkan dengan siswa hal ini yang menyebabkan hasil belajar siswa menjadi pasif<sup>118,119</sup>. Individu dengan potensi kreatif dapat dikenal melalui pengamatan ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Hasrat keingintahuan yang cukup besar
- 2) Bersifat terbuka terhadap pengalaman baru
- 3) Panjang akal
- 4) Keingintahuan untuk menemukan dan meneliti
- 5) Cenderung lebih menyukai tugas yang berat dan sulit
- 6) Cenderung mencari jawaban yang luas dan memuaskan
- 7) Memiliki dedikasi bergairah serta aktif dalam melaksanakan tugas

<sup>117</sup> Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok mata pelajaran/tema tertentu yang mencakup standar kompetensi , kompetensi dasar, materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu, dan sumber/bahan/alat belajar. Silabus merupakan penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam materi pokok/pembelajaran, kegiatan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian. Silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran, pengelolaan kelas, dan penilaian hasil belajar. (<http://snwulandari.blogspot.co.id/2012/05>).

<sup>118</sup> Sikap pasif adalah sikap menerima saja, tidak giat, tidak aktif, sedangkan sikap agresif menunjukkan ekspresi yang terkesan melecehkan, menghina, menyakiti, merendahkan dan bahkan menguasai pihak lain sehingga tidak ada rasa saling menghargai dalam interaksi atau komunikasi tersebut. Sikap aktif adalah sikap tidak menunggu, mengajukan usul, mengemukakan pendapat, mengajak untuk memulai kegiatan, yang berarti juga keberanian untuk mengambil resiko. (<https://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20100220214618AAhFr4I>).

<sup>119</sup> Yuswanti, Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. 3 No. 4, 2012, hlm. 185.

- 8) Berfikir fleksibel
- 9) Menanggapi pertanyaan yang diajukan serta cenderung memberi jawaban lebih banyak
- 10) Kemampuan membuat analisis dan sintesis
- 11) Memiliki semangat bertanya serta meneliti
- 12) Memiliki daya abstraksi yang cukup baik
- 13) Memiliki latar belakang membaca yang cukup luas

## 5. Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah

### a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang Fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah<sup>120</sup>, shalat<sup>121</sup>, puasa<sup>122</sup>, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara bahasa, Fiqih berasal kata "*faqih*" yang berarti mengerti/ paham. Menurut istilah Fiqih adalah ilmu tentang hukum-

---

<sup>120</sup>Secara bahasa, taharah artinya membersihkan kotoran, baik kotoran yang berwujud maupun kotoran yang tidak berwujud. Adapun secara istilah, taharah artinya menghilangkan hadats, najis, dan kotoran dengan air atau tanah yang bersih. Dengan demikian, taharah adalah menghilangkan kotoran yang masih melekat di badan yang membuat tidak sahnya shalat dan ibadah lain. (<http://fiqhmtssrg.blogspot.co.id/2012/10/pengertian-najis.html>).

<sup>121</sup>Salat (bahasa Arab: صلاة; transliterasi: Sholat), merujuk kepada ritual ibadah pemeluk agama Islam. Menurut syariat Islam, praktik salat harus sesuai dengan segala petunjuk tata cara Nabi Muhammad, sebagai figur penjawantah perintah Allah. Umat muslim diperintahkan untuk mendirikan salat, karena menurut Surah Al-'Ankabut dapat mencegah perbuatan keji dan mungkar: (<https://id.wikipedia.org/wiki/Salat>).

<sup>122</sup>Puasa adalah tindakan sukarela dengan berpantang dari makanan, minuman, atau keduanya, perbuatan buruk dan dari segala hal yang membatalkan puasa untuk periode waktu tertentu[1]. Puasa mutlak biasanya didefinisikan sebagai berpantang dari semua makanan dan cairan untuk periode tertentu, biasanya selama satu hari (24 jam), atau beberapa hari. Puasa lain mungkin hanya membatasi sebagian, membatasi makanan tertentu atau zat. Praktik puasa dapat menghalangi aktivitas seksual dan lainnya serta makanan. Puasa, sering dilakukan dalam rangka menunaikan ibadah, juga dilakukan di luar kewajiban ibadah untuk meningkatkan kualitas hidup spiritual seseorang yang melakukannya. Hal semacam ini sering ditemukan dalam diri pertapa atau rahib. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Puasa>).

hukum syariat yang bersifat amaliyah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili/ terperinci, dari Al Qur'an dan Hadis. Hal-hal yang terutama dibahas di dalamnya yaitu tentang ibadah dan mu'amalah.<sup>123</sup>

Fiqh dalam arti tekstual dapat diartikan pemahaman dan perilaku yang diambil dari agama. Kajian dalam fiqh meliputi masalah 'Ubudiyah (persoalan-persoalan ibadah), *Ahwal Syakhsiyyah* (keluarga)<sup>124</sup>, *Mu'amalah* (masyarakat), dan *Siyasah* (negara). Senada dengan pengertian di atas, Sumanto al-Qurtuby sebagaimana dikutip Annur melihat fiqh merupakan kajian ilmu Islam yang digunakan untuk mengambil tindakan hukum terhadap sebuah kasus tertentu dengan mengacu pada ketentuan yang terdapat dalam syariat Islam yang ada. Dalam perkembangan selanjutnya fiqh mampu menginterpretasikan teks-teks agama secara kontekstual<sup>125</sup>.

Berkenaan dengan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan, bahwa fiqh adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum syariah<sup>126</sup>, yang berhubungan dengan segala tindakan manusia baik berupa ucapan ataupun perbuatan. Pembelajaran fiqh adalah sebuah proses belajar untuk membekali siswa agar dapat mengetahui dan memahami pokok-pokok

---

<sup>123</sup>Annur Ramadhani, Karakteristik Materi Fiqih, *Jurnal Pendidikan Islam*, Universitas Islam Negeri Yogyakarta, 2013, hal. 1.

<sup>124</sup>Hukum-hukum keluarga yang disebut Al Ahwal Asy Syahshiyah. Hukum ini mengatur manusia dalam keluarga baik awal pembentukannya sampai pada akhirnya. (<http://qamaruddinshadie.blogspot.co.id>).

<sup>125</sup>Pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep belajar dimana guru menghadirkan situasi dunia nyata kedalam kelas dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari, dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni: konstruktivisme, bertanya, inkuiri, masyarakat belajar, pemodelan dan penilaian autentik (<http://www.kajianpustaka.com/2013/08/pembelajaran-kontekstual.html>).

<sup>126</sup>Syariat Islam (Arab: إسلامية شريعة Syariat Islamiyyah) adalah hukum atau peraturan Islam yang mengatur seluruh sendi kehidupan umat Islam. Selain berisi hukum, aturan dan panduan peri kehidupan, syariat Islam juga berisi kunci penyelesaian seluruh masalah kehidupan manusia baik di dunia maupun di akhirat. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Syariat\\_Islam](https://id.wikipedia.org/wiki/Syariat_Islam)).

hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil aqli atau naqli.

Pembelajaran Fiqih yang ada di madrasah saat ini tidak terlepas dari kurikulum yang telah ditetapkan oleh pemerintah yaitu Kurikulum Peraturan Menteri Agama RI. Peraturan Menteri Agama RI sebagaimana dimaksud adalah kurikulum operasional yang telah disusun oleh dan dilaksanakan di masing-masing satuan pendidikan. Sehingga kurikulum ini sangat beragam. Pengembangan Kurikulum PERMENAG yang beragam ini tetap mengacu pada Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, lingkup materi minimal, dan tingkat kompetensi minimal untuk mencapai tingkat kelulusan minimal, sesuai dengan tujuan dan fungsi pembelajaran fiqih.<sup>127</sup>

#### **b. Tujuan Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah**

Fiqih (*Syariah*) merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT<sup>128</sup> (*Hablum-Minallah*), sesama manusia<sup>129</sup> (*Hablum-Minan-Nas*) dan dengan makhluk lainnya (*Hablum-Ma'al Ghairi*). Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan

---

<sup>127</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

<sup>128</sup>Sifat hubungan antara manusia dengan Allah SWT dalam ajaran Islam bersifat timbal-balik, yaitu bahwa manusia melakukan hubungan dengan Tuhan dan Tuhan juga melakukan hubungan dengan manusia. Tujuan hubungan manusia dengan Allah adalah dalam rangka pengabdian atau ibadah. Dengan kata lain, tugas manusia di dunia ini adalah beribadah (<https://ummisamanm.wordpress.com/2013/01/31>).

<sup>129</sup>Pada hakikatnya, tidak ada manusia yang dapat hidup sendiri tanpa berhubungan dengan orang lain. Manusia memiliki naluri untuk hidup berkelompok dan berinteraksi dengan orang lain.6 Karena pada dasarnya, setiap manusia memiliki kemampuan dasar yang berbeda-beda dan memiliki ciri khas tersendiri yang dapat dijadikan sebagai alat tukar menukar pemenuhan kebutuhan hidup. Menurut kodratnya manusia adalah makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, selain itu juga diberikan yang berupa akal pikiran yang berkembang serta dapat dikembangkan. Dalam hubungannya dengan manusia sebagai makhluk sosial, manusia selalu hidup bersama dengan manusia lainnya. Dorongan masyarakat yang dibina sejak lahir akan selalu menampakan dirinya dalam berbagai bentuk, karena itu dengan sendirinya manusia akan selalu bermasyarakat dalam kehidupannya. (<https://ummisamanm.wordpress.com/2013/01/31>).

peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah/SMP. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah usul Fiqih serta menggali tujuan dan hikmahnya, sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat.

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah bertujuan untuk: 1) Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial. 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.<sup>130</sup>

### c. Fungsi Pembelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah

Pembelajaran fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah*<sup>131</sup> (sempurna). Secara

---

<sup>130</sup>Annur Ramadhani, *Op. Cit.*, hal.2.

<sup>131</sup>Penerapan Islam secara kaffah adalah suatu kewajiban yang Allah Subhanahu wa Ta'ala perintahkan kepada hamba-hamba-Nya kaum mu'minin. Ini merupakan keharusan yang tidak bisa ditawar-tawar lagi oleh setiap individu mu'min, bahwa dia harus menerapkan Islam secara kaffah, siapapun dia, apapun profesinya. "Masing-masing kalian adalah pemimpin, dan masing-masing kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang dipimpinnya." ). Seorang kepala rumah tangga juga berlaku atasnya perintah yang Allah Subhanahu wa Ta'ala sebutkan dalam surat Al-Baqarah ayat 208 "Wahai orang-orang yang beriman masuklah kalian ke dalam islam secara kaffah (menyeluruh)... ." [Al-Baqarah ayat 208] juga "Wahai orang-orang yang beriman, bentengi diri kalian dan keluarga kalian dari adzab neraka." [At-Tahrim : 6] Demikian juga seorang istri, ayat tersebut berlaku juga atasnya. "Wahai orang-orang yang beriman masuklah

substansial, mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.<sup>132</sup>

#### d. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah meliputi :  
kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam Islam;

- a. hukum Islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, hikmah dan cara pengelolaannya;
- b. hikmah kurban dan akikah;
- c. ketentuan hukum Islam tentang pengurusan jenazah;
- d. hukum Islam tentang kepemilikan;
- e. konsep perekonomian dalam Islam dan hikmahnya;
- f. hukum Islam tentang pelepasan dan perubahan harta beserta hikmahnya;
- g. hukum Islam tentang *wakaalah* dan *sulhu* beserta hikmahnya;
- h. hukum Islam tentang daman dan *kafaalah* beserta hikmahnya; riba, bank dan asuransi;
- i. ketentuan Islam tentang *jinaayah*, *Huduud* dan hikmahnya;

---

kalian ke dalam islam secara kaffah (menyeluruh)... ." [Al-Baqarah ayat 208] juga "Masing-masing kalian adalah pemimpin, dan masing- masing kalian akan dimintai pertanggungjawaban atas apa yang dipimpinnya." ) "... seorang wanita (istri) itu sebagai penanggungjawab atas rumah suaminya serta putra-putrinya dan sekaligus dia (istri) tersebut akan dimintai pertanggungjawaban." Istri punya kewajiban terkait dengan suami.Syari'at telah menyebutkan, baik Al-Qur'an maupun As-Sunnah, berbagai kewajiban tersebut, maka kaum wanita wajib mengetahuinya.Terkait urusan rumah tangga saja, masih banyak kaum wanita muslimah yang belum tahu dan mengerti tentang Islam dengan benar.Jangankan secara menyeluruh, terkait dengan kewajiban di rumah tangga saja, masih banyak perkara dia tidak mengerti.hal ini perlu diperbaiki.([http://www.assunnah.mobie.in/artikel/islam\\_kaffah](http://www.assunnah.mobie.in/artikel/islam_kaffah)).

<sup>132</sup>Annur Ramadhani, *Op. Cit.*, hal.2.

- j. ketentuan Islam tentang peradilan dan hikmahnya;
- k. hukum Islam tentang keluarga, waris;
- l. ketentuan Islam tentang *siyaasah syar'iyah*;
- m. sumber hukum Islam dan hukum taklifi<sup>133</sup>;
- n. dasar-dasar *istinbaath* dalam Fiqih Islam;
- o. kaidah-kaidah usul Fiqih dan penerapannya.<sup>134</sup>

#### e. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah

Fiqih menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah<sup>135</sup> dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari. Mata pelajaran Fiqih yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekannya dengan

---

<sup>133</sup>Hukum Taklifi adalah firman Allah yang menuntut manusia untuk melakukan atau meninggalkan sesuatu atau memilih antara berbuat dan meninggalkan . Hal senada juga diungkapkan oleh Chaerul Uman dkk, bahwa hukum Taklifi adalah khitab/ firman Allah yang berhubungan dengan segala perbuatan para mukallaf, baik atas dasar iqtidha' atau atas dasar takhyir .(<http://www.davishare.com/2015/01/hukum-taklifi-pengertian-pembagian.html>).

<sup>134</sup>Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 000912 Tahun 2013 Tentang Kurikulum madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab

<sup>135</sup>Ibadah adalah suatu istilah yang mencakup **segala sesuatu yang dicintai Allah** dan diridhai-Nya, baik berupa perkataan maupun perbuatan, yang tersembunyi (batin) maupun yang nampak (lahir). Maka shalat, zakat, puasa, haji, berbicara jujur, menunaikan amanah, berbakti kepada kedua orang tua, menyambung tali kekerabatan, menepati janji, memerintahkan yang ma'ruf, melarang dari yang munkar, berjihad melawan orang-orang kafir dan munafiq, berbuat baik kepada tetangga, anak yatim, orang miskin, ibnu sabil (orang yang kehabisan bekal di perjalanan), berbuat baik kepada orang atau hewan yang dijadikan sebagai pekerja, memanjatkan do'a, berdzikir, membaca Al Qur'an dan lain sebagainya adalah termasuk bagian dari ibadah. Begitu pula rasa cinta kepada Allah dan Rasul-Nya, takut kepada Allah, inabah (kembali taat) kepada-Nya, memurnikan agama (amal ketaatan) hanya untuk-Nya, bersabar terhadap keputusan (takdir)-Nya, bersyukur atas nikmat-nikmat-Nya, merasa ridha terhadap qadha/takdir-Nya, tawakal kepada-Nya, mengharapkan rahmat (kasih sayang)-Nya, merasa takut dari siksa-Nya dan lain sebagainya itu semua juga termasuk bagian dari ibadah kepada Allah. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Ibadat>).

benar dalam kehidupan sehari-hari. Di samping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran Fiqih pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat, sehingga metode demonstrasi sangat tepat digunakan dalam pembelajaran fiqih, agar dalam kehidupan bermasyarakat siswa sudah dapat melaksanakannya dengan baik.<sup>136</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

Penting untuk diketahui bahwa penelitian dengan tema senada juga pernah dilakukan para peneliti terdahulu. Dengan ini akan menunjukkan letak perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan saat ini.

Penelitian Yuswanti, tahun 2012 yang berjudul Penggunaan Media Gambar<sup>137</sup> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar<sup>138</sup> Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. Masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan media gambar pada

---

<sup>136</sup>Annur Ramadhani, *Op. Cit.*, hal.2.

<sup>137</sup>Media gambar merupakan salah satu dari media pembelajaran yang paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Media gambar adalah suatu gambar yang berkaitan dengan materi pelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Media gambar ini dapat membantu siswa untuk mengungkapkan informasi yang terkandung dalam masalah sehingga hubungan antar komponen dalam masalah tersebut dapat terlihat dengan lebih jelas. (<http://www.langkahpembelajaran.com>).

<sup>138</sup>Implementasi dari belajar adalah hasil belajar. Berikut di kemukakan defenisi hasil belajar menurut para ahli Dimiyati dan Mudjiono (2006) hasil belajar adalah hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat penguasaan siswa dalam menerima materi pelajaran. Djamarah dan Zain (2006) hasil belajar adalah apa yang diperoleh siswa setelah dilakukan aktifitas belajar. Hamalik (2008) hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat di amati dan di ukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat di artikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik sebelumnya yang tidak tahu menjadi tahu. Mulyasa (2008) hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan prilaku yang bersangkutan. Kompetensi yang harus dikuasai siswa perlu dinyatakan sedemikian rupa agar dapat dinilai sebagai wujud hasil belajar siswa yang mengacu pada pengalaman langsung. (<https://himitsuqalbu.wordpress.com/2014/03/21/definisi-hasil-belajar-menurut-para-ahli/>).

pembelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan Kabupaten Donggala. Media gambar adalah suatu bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi. Masalah yang hendak dipecahkan dalam penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar siswa kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan di Kabupaten Donggala, data kualitatif dan data kuantitatif, yakni, data yang diperoleh melalui lembar observasi<sup>139</sup> guru dan siswa, hasil observasi siswa pada siklus I pertemuan I diperoleh nilai rata-rata 50,00% dan pertemuan II meningkat menjadi 68,75% sedangkan pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II meningkat yaitu 75,00% dan 87,50% secara keseluruhan nilai aktivitas siswa masuk dalam kategori baik, hasil observasi aktivitas guru pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II secara berturut-turut yaitu 53,57% dan 64,69% sedangkan pada siklus II pertemuan I dan pertemuan II meningkat menjadi 71,43 dan 89,89% menurut indikator taraf keberhasilan aktivitas guru sudah masuk dalam kategori Baik. Hasil belajar siswa yang diperoleh setelah diterapkan media gambar dalam pembelajaran IPS yaitu ketuntasan klasikal pada siklus I 20,08% meningkat menjadi 95,80% pada siklus II dan daya serap klasikal yang diperoleh pada siklus I 54,58% menjadi 75,42% pada siklus II dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa penerapan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa SD PT. Lestari Tani Teladan. Kabupaten Donggala.<sup>140</sup>

---

<sup>139</sup> Pengamatan atau observasi adalah aktivitas yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian. Ilmu pengetahuan biologi dan astronomi mempunyai dasar sejarah dalam pengamatan oleh amatir. Di dalam penelitian, observasi dapat dilakukan dengan tes, kuesioner, rekaman gambar dan rekaman suara. Cara observasi yang paling efektif adalah melengkapinya dengan pedoman observasi/pedoman pengamatan seperti format atau blangko pengamatan. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi. Setelah itu, peneliti sebagai seorang pengamat tinggal memberikan tanda cek (Checkbox.svg) pada kolom yang dikehendaki pada format tersebut. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Pengamatan>).

<sup>140</sup> Yuswanti, *Op. Cit.*, hlm. 185.

Kedua, penelitian I Nyoman Mardika, pada tahun 2013 yang berjudul Pengembangan Multimedia Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris di SD, Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Validator<sup>141</sup> penelitian ini adalah satu orang ahli bidang studi bahasa Inggris dan satu orang ahli multimedia pembelajaran. Subjek coba penelitian terdiri dari tiga siswa untuk uji coba satu-satu dan dua puluh siswa untuk uji coba kelompok besar. Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini adalah angket, pedoman observasi, dan soal pre-test dan post-test. Data dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif<sup>142</sup>. Hasil penelitian ini adalah: (1) pengembangan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V sekolah dasar melalui enam langkah, yaitu: menganalisis, mendesain, memproduksi<sup>143</sup>, memvalidasi, merevisi, dan menguji coba; (2) kualitas multimedia pembelajaran yang dikembangkan ditinjau dari aspek isi, pembelajaran, tampilan, dan pemrograman adalah baik. Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5, aspek isi menunjukkan skor rata-rata 3,75, aspek pembelajaran menunjukkan skor rata-rata 3,71, aspek tampilan menunjukkan skor rata-rata 3,87, dan pemrograman menunjukkan skor rata-rata 3,75; (3) aspek daya tarik menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik: pada uji coba

---

<sup>141</sup>*Empirical Validation*, ini dikenal dengan keabsahan kriteria (criterion validation) yang menghendaki bahwa suatu angka test dalam pengertian statistik dapat dikorelasikan secara signifikan dengan unsur penting dari performansi kerja. Sehingga tes ini akan memakan waktu dan uang dan dapat menjadi tidak praktis bagi organisasi yang mempekerjakan sedikit orang pada suatu kelas pekerjaan. (<https://belajarmanagement.wordpress.com>).

<sup>142</sup>Analisis statistik deskriptif merupakan suatu teknik analisis yang menggambarkan data-data yang telah terkumpul secara deskriptif sehingga tercipta sebuah kesimpulan yang bersifat umum. Hal tersebut berarti analisis statistik deskriptif mengakumulasikan data secara deskriptif tanpa menguraikan hubungan, menguji hipotesis, bahkan melakukan penarikan kesimpulan. (<http://www.penalaran-unm.org/artikel/penelitian/381-analisis-data-statistik-deskriptif.html>).

<sup>143</sup>Produksi merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Kegiatan menambah daya guna suatu benda tanpa mengubah bentuknya dinamakan produksi jasa. Sedangkan kegiatan menambah daya guna suatu benda dengan mengubah sifat dan bentuknya dinamakan produksi barang. Produksi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mencapai kemakmuran. Kemakmuran dapat tercapai jika tersedia barang dan jasa dalam jumlah yang mencukupi. Orang atau perusahaan yang menjalankan suatu proses produksi disebut Produsen. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Produksi>).

satu-satu, dari tiga siswa yang diobservasi, dua siswa menunjukkan daya tarik produk sangat menarik, satu siswa menunjukkan daya tarik produk menarik; pada uji coba kelompok besar, dari dua puluh siswa, dua belas siswa menunjukkan daya tarik produk sangat menarik, delapan siswa menunjukkan daya tarik produk menarik; dan (4) penggunaan multimedia pembelajaran kosakata bahasa Inggris berdampak baik terhadap ketuntasan belajar siswa: pada uji coba kelompok besar, dari 20 siswa, terdapat 19 siswa (95%) yang tuntas belajar dalam pembelajaran kosakata bahasa Inggris kelas V sekolah dasar.<sup>144</sup>

Joko Sulianto dan Ryky Manadar, Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa pada materi Matematika<sup>145</sup> di Sekolah Dasar dengan Pembelajaran Pemecahan Masalah. Sistem pembelajaran matematika dewasa ini sangat menekankan pada pendayagunaan keaktifan siswa dalam proses belajar dan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Pada tulisan ilmiah ini bertujuan untuk mendiskripsikan pembelajaran pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa. Kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pembelajaran pemecahan masalah dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar siswa. Karena Konsep dasar dan karakteristik Pembelajaran pemecahan masalah merupakan rangkaian

---

<sup>144</sup>I Nyoman Mardika, *Op. Cit.*, hlm. 1.

<sup>145</sup> Matematika (dari bahasa Yunani:  $\mu$   $\mu$  - math matiká) adalah studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Para matematikawan mencari berbagai pola, merumuskan konjektur baru, dan membangun kebenaran melalui metode deduksi yang ketat diturunkan dari aksioma-aksioma dan definisi-definisi yang bersesuaian. Terjadi perdebatan tentang apakah objek-objek matematika seperti bilangan dan titik sudah ada di semesta, jadi ditemukan, atau ciptaan manusia. Seorang matematikawan Benjamin Peirce menyebut matematika sebagai "ilmu yang menggambarkan simpulan-simpulan yang penting". Namun, walau matematika pada kenyataannya sangat bermanfaat bagi kehidupan, perkembangan sains dan teknologi, sampai upaya melestarikan alam, matematika hidup di alam gagasan, bukan di realita atau kenyataan. Dengan tepat, Albert Einstein menyatakan bahwa "sejauh hukum-hukum matematika merujuk kepada kenyataan, mereka tidaklah pasti; dan sejauh mereka pasti, mereka tidak merujuk kepada kenyataan. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Matematika>).

aktivitas pembelajaran yang menekankan pada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.<sup>146</sup>

Dalam penelitian Hamdi, Afkar, yang berjudul Efektifitas Media *Wall Chart* untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Bangun Ruang<sup>147</sup> Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pantan Reu, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah hanya pada materi matematika pada konsep bangun ruang. Materi tersebut merupakan materi pada mata pelajaran matematika Kelas VIII pada kurikulum 2004 (Kurikulum Berbasis Kompetensi<sup>148</sup>). Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak 3 siklus, di mana pada setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Subyek dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu. Pertimbangan yang dimaksudkan di sini adalah pertimbangan keterlaksanaan pembelajaran mempergunakan media pembelajaran benda asli dalam pembelajaran materi bangun ruang. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri I Pantan Reu Tahun Pelajaran 2008-2009. Jumlah siswa Kelas VIII seluruhnya adalah 33 siswa. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas VIII SMP Negeri I Pantan Reu, untuk mata pelajaran

---

<sup>146</sup>Joko Sulianto dan Ryky Manadar, *Op. Cit.*, hlm. 1.

<sup>147</sup> Bangun ruang disebut juga bangun tiga dimensi. Bangun ruang merupakan sebuah bangun yang memiliki ruang yang dibatasi oleh beberapa sisi. Jumlah dan model sisi yang membatasi bangun tersebut menentukan nama dan bentuk bangun tersebut. (<http://web-matematik.blogspot.co.id/2012/09/>).

<sup>148</sup> Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) atau Kurikulum 2004, adalah kurikulum dalam dunia pendidikan di Indonesia yang mulai diterapkan sejak tahun 2004 walau sudah ada sekolah yang mulai menggunakan kurikulum ini sejak sebelum diterapkannya. Secara materi, sebenarnya kurikulum ini tak berbeda dari Kurikulum 1994, perbedaannya hanya pada cara para murid belajar di kelas. Dalam kurikulum terdahulu, para murid dikondisikan dengan sistem caturwulan. Sedangkan dalam kurikulum baru ini, para siswa dikondisikan dalam sistem semester. Dahulu pun, para murid hanya belajar pada isi materi pelajaran belaka, yakni menerima materi dari guru saja. Dalam kurikulum 2004 ini, para murid dituntut aktif mengembangkan keterampilan untuk menerapkan IPTEK tanpa meninggalkan kerja sama dan solidaritas, meski sesungguhnya antar siswa saling berkompetisi. Jadi di sini, guru hanya bertindak sebagai fasilitator, namun meski begitu pendidikan yang ada ialah pendidikan untuk semua. Dalam kegiatan di kelas, para siswa bukan lagi objek, namun subjek. Dan setiap kegiatan siswa ada nilainya. mulai di berlakukan pula wajib pramuka sebagai nilai tambah ekstrakurikuler. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum\\_Berbasis\\_Kompetensi](https://id.wikipedia.org/wiki/Kurikulum_Berbasis_Kompetensi)).

matematika pada materi bangun ruang dan dilaksanakan pada bulan Desember 2009. Prestasi belajar bangun ruang adalah hasil yang dicapai seseorang di dalam proses belajar mengajar pada materi bangun ruang setelah diadakan evaluasi. Media Wall Chart adalah benda yang sebenarnya yang dapat diamati secara langsung oleh panca indera dengan cara melihat, mengamati, dan memegangnya secara langsung tanpa melalui alat bantu.<sup>149</sup>

### C. Kerangka Berpikir

Sebagai implementasi<sup>150</sup> dari Permendiknas nomor 25 tahun 2006 tentang Rincian Tugas Unit Kerja di Lingkungan Ditjen Mandikdasmen bahwa rincian tugas Subdirektorat Pembelajaran - Dit. PSMA (yang antara lain disebutkan bahwa melaksanakan penyiapan bahan penyusunan pedoman dan prosedur pelaksanaan pembelajaran, termasuk penyusunan pedoman pelaksanaan kurikulum) dipandang perlu menyusun panduan bagi guru SMA sehingga dapat dijadikan salah satu referensi dalam pengembangan bahan ajar.<sup>151</sup>

Belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan adanya perubahan perilaku baik potensial maupun aktual dan bersifat relatif permanen sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Sedangkan kegiatan pembelajaran adalah kegiatan interaksi<sup>152</sup> antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar

---

<sup>149</sup>Hamdi, Afkar, Efektifitas Media Wall Chart untuk Meningkatkan Penguasaan Materi Bangun Ruang Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Pantan Reu, *Jurnal Tarbiyah*, Universitas Muhammadiyah Aceh, 2014, hlm. 3.

<sup>150</sup>Kata implementasi bermuara pada aktivitas, adanya aksi, tindakan, atau mekanisme suatu sistem. Ungkapan mekanisme mengandung arti bahwa implementasi bukan sekadar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan. Oleh karena itu, implementasi tidak berdiri sendiri tetapi dipengaruhi oleh obyek berikutnya yaitu kurikulum. Dalam kenyataannya, implementasi kurikulum menurut Fullan merupakan proses untuk melaksanakan ide, program atau seperangkat aktivitas baru dengan harapan orang lain dapat menerima dan melakukan perubahan. (<http://el-kawaqi.blogspot.co.id/2012/12/>).

<sup>151</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit.*, hlm.2.

<sup>152</sup>Interaksi adalah suatu jenis tindakan yang terjadi ketika dua atau lebih objek mempengaruhi atau memiliki efek satu sama lain. Ide efek dua arah ini penting dalam konsep interaksi, sebagai lawan dari hubungan satu arah pada sebab akibat. Kombinasi dari interaksi-interaksi sederhana dapat menuntun pada suatu fenomena baru yang mengejutkan. Dalam berbagai bidang ilmu, interaksi memiliki makna yang berbeda. (<https://id.wikipedia.org/wiki/Interaksi>).

pada suatu lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa dituntut keaktifannya. Aktif yang dimaksud adalah siswa aktif bertanya, mempertanyakan, mengemukakan gagasan dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, karena belajar memang merupakan suatu proses aktif dari siswa dalam membangun pengetahuannya. Sehingga, jika pembelajaran tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar. Dalam kegiatan pembelajaran siswa tidak hanya dituntut keaktifannya saja tapi juga kekreativitasannya, karena kreativitas dapat menciptakan situasi yang baru, tidak monoton dan menarik sehingga siswa akan lebih terlibat dalam kegiatan pembelajaran.<sup>153</sup>

*Wallchart* adalah bahan cetak, biasanya berupa bagan siklus/proses atau grafik yang bermakna menunjukkan posisi tertentu. Agar *wallchart* terlihat lebih menarik bagi siswa maupun guru, maka *wallchart* didesain dengan menggunakan tata warna dan pengaturan proporsi yang baik. *Wallchart* biasanya masuk dalam kategori alat bantu melaksanakan pembelajaran, namun dalam hal ini *wallchart* didesain sebagai bahan ajar<sup>154</sup>. Karena didesain sebagai bahan ajar, maka *wallchart* harus memenuhi kriteria sebagai bahan ajar antara lain bahwa memiliki kejelasan tentang Kompetensi dasar<sup>155</sup> dan materi pokok yang harus dikuasai oleh peserta didik, diajarkan untuk berapa lama, dan bagaimana

---

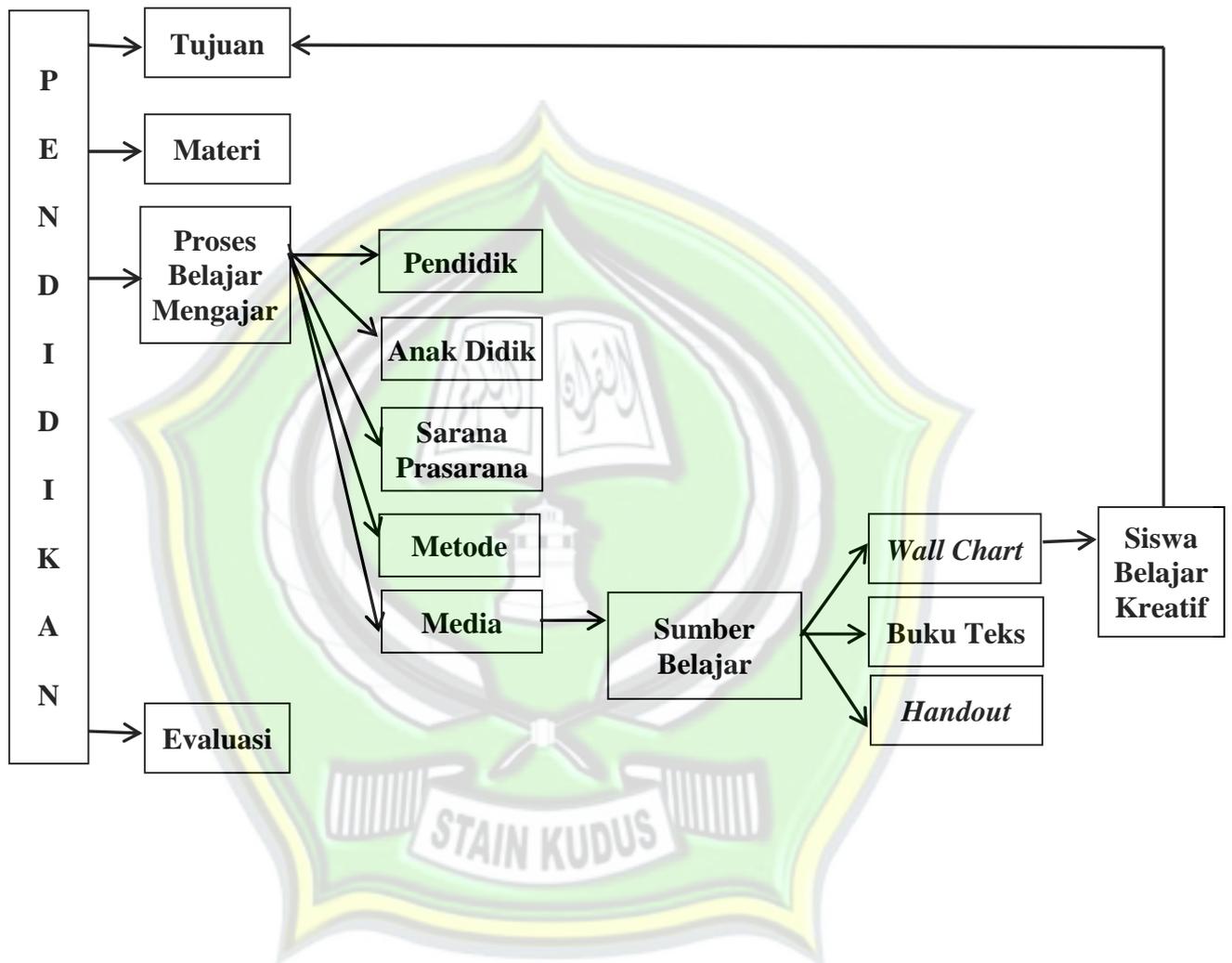
<sup>153</sup> Joko Sulianto dan Ryky Manadar, Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Kreativitas Siswa pada materi Matematika di Sekolah Dasar dengan Pembelajaran Pemecahan Masalah, *Jurnal Ilmu Pendidikan*, IKIP PGRI Semarang, 2014, hlm.1.

<sup>154</sup> Menurut *National Centre for Competency Based Training* (2007), pengertian bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis. Pandangan dari ahlinya mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar. Menurut Panen (2001) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (<http://www.kajianteorik.com/2014/02/pengertian-bahan-ajar-menurut-ahli.html>).

<sup>155</sup> Kompetensi Dasar adalah pengetahuan, keterampilan dan sikap minimal yang harus dicapai oleh siswa untuk menunjukkan bahwa siswa telah menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan, oleh karena itulah maka kompetensi dasar merupakan penjabaran dari standar kompetensi. (<https://nurfitriyanielfima.wordpress.com/2013/10/09>).

cara menggunakannya. Sebagai contoh *wallchart* tentang siklus makhluk hidup binatang antara ular, tikus dan lingkungannya.<sup>156</sup>

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berpikir**



<sup>156</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Op. Cit.*, hlm.14.