

BAB II LANDASAN TEORI

A. Diskripsi Teori

1. Tinjauan Tentang Belajar

a. Pengertian Pembelajaran

Lafadz belajar tidaklah kata yang langka untuk kita dengar, tetapi dalam pembahasan tentang belajar para ahli mempunyai pemahaman dan definesnisi yang tidak sama-beda. Menurut *Gagne* belajar suatu sesuatu kegiatan dimana sesuatu individu berubah karakternya yag disebabkan oleh pengalamannya. Ada dua konsep yang saling berhubungan dan tidak bisa dipisahkan yaitu mengajar dan belajar. Dua konsep itu terdapat didalam satu kegiatan dimana siswa dan siswa, siswa dan guru dikala pembelajaran berjalan.¹ Belajar adalah suatu aktifitas atau suatu proses dan tidak tujuan atau hasil. Belajar tidak hanya mengingat, namun lebih luas dari pada itu, ialah *menjalani*.²

Pembelajaran merupakan pemberdayaan kemampuan partisipan didik jadi kompetensi. Aktivitas pembiasaan ini tidak bisa sukses dengan tidak adanya yang menolong. Mudjiono dan Dimiyati mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas guru secara terstruktur dalam bentuk instruksional, agar berjalan aktif, dimana penyediaan sumber belajar harus lebih ditekankan.³

Pembelajaran adalah sesuatu gabungan yang tersusun dari unsur pelajaran al, manusia , sarana, peralatan, dan prosedur yang silih pengaruhi menggapai harapan dari pembelajaran. Manusia ikut dan dalam sistem pembelajaran mencangkup guru, siswa, dan tenaga kependidikan lainnya. Pelajaran al, menangkup buku, papan tulis, Media pembelajaran, dan lain-lain. sarpras, yaitu perlengkapan

¹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*, (Jakarta:Prenadamedia Group, 2016), 2

² Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2015),36

³ Dimiyati, dan Mudjiono, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Medan: Media Persada, 2011), 61

dan ruang kelas lainnya. Prosedur, mencakup metode dan jadwal pembelajaran .⁴

Kegiatan pembelajaran bisa diartikan sebagai serangkaian aktivitas berikut : pertama, seseorang terbiasa merasa kebutuhan dan memandang tujuan yang diharapkan. Kedua, kesigapan orang buat penuh kebutuhan dan meraih tujuan. Ketiga, uraian suasana yakni seluruh suatu yang terbiasa di dekat pribadi dalam penuh kebutuhan dan menggapai tujuan. Keempat, menafsirkan suasana ialah gimana orang menguasai bermacam aspek yang ada dalam suasana. Kelima, orang mengaplikasikan kegiatan. Keenam, orang bakal menbisakan umpan balik dari apa yang sudah dikerjakan.⁵

b. Pembelajaran Matematika

Banyak juga orang yang berpandangan mata pelajaran paling sulit adalah matematika.⁶ Pada hakekatnya, matematika berbentuk abstrak yaitu berkaitan dengan penalaran deduktif dan konsep-konsep abstrak.⁷ Dengan demikian matematika adalah cara bernalar yang logis yang dipersentasikan dalam ruang, bilangan, dan wujud dengan aturan yang sudah terbiasa yang tidak lepas dari kehidupan.

Ada banyak definisi tentang matematika, dilihat dari keilmuan dan pengalamannya tiap-tiap yang mengatakan matematika merupakan Bahasa numerik, matematika merupakan Bahasa yang bisa melenyapkan perilaku tabur, majemuk, dan emosional, matematika merupakan tata cara berpikir logis, matematika merupakan ilmu tentang bilangan dan ruang, dan masih banyak lagi.⁸

Matematika yaitu satu dari berbagai ilmu pendidikan yang diberikan dari tingkat SD (Sekolah Dasar) sampai tingkat PT (Perguruan Tinggi). Matematik ditingkat

⁴ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, 57

⁵ Zubaidah Amir dan Risnawati, *Psikologi Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta, Aswaja Pressindo, 2016), 7- 8

⁶ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*, 6

⁷ Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, 15

⁸ Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, 15

perguruan tinggi tidak sama dengan matematika pada sekolah. Pokok pembahasan matematika di perguruan tinggi lebih kompleks dan luas. Pembahasan tersebut salah satunya terarah pada pemakaian cabang-cabang ilmu matematika pada bidang-bidang ilmu disiplin yang lain.⁹

Pembelajaran matematika ialah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru guna membangkitkan tingkat kreatif siswa dan daya pikir siswa yang bisa membangkitkan kemampuan daya pikir siswa, dan bisa membangkitkan keahlian dalam menkontruksi pengalaman baru sebagai upaya membangkitkan pemahaman terhadap mata pelajaran matematika dengan baik.¹⁰

c. Kewajiban Belajar Dalam Islam

Matematika, ialah salah satu ilmu yang berarti buat dipelajari. bukan hanya pada siswa sekolah saja, melainkan para santri di pondok pesantren juga mempelajarinya. Apakah santri memerlukan matematika? Pasti perlu. Sebagian ilmu yang santri pelajari di pesantren jelas membutuhkan ilmu matematika. Sebut saja, misalnya kala belajar Ilmu Pembagian Zakat, Ilmu Falak, Ilmu Faraidh, ataupun yang sejenisnya. maka, tidak terdapat alibi lagi para santri buat tidak menyenangi(belajar: baca) matematika.¹¹

Dalam Qur'an Allah SWT berfirman tentang anjuran untuk belajar yang ada didalam surat An Nahl ayat 78 yang berbunyi :

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا
وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ

تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

⁹ Fina Tri Wahyuni, dkk., *Efektivitas Strategi REACT Berbasis Keislaman terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kecerdasan Spiritual*. (Kudus : IAIN Kudus, 2020), Vol.3 No.2

¹⁰ Zubaidah Amir dan Risnawati, *Psikologi Pembelajaran Matematika*, 8

¹¹ Abdul Halim Fathani, *Pembelajaran Matematika Bagi Santri Pondok Pesantren Berbasis Kecerdasan Majemuk*, (Kudus: UMK Kudus, 2019), Vol.2

Artinya : “Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak memahami sesuatupun, dan Dia memberikan kamu pendengaran, penglihatan dan hati, supaya kamu bersyukur.” (QS. An nahl 16:78).¹²

Ayat diatas menyiratkan adan ya tiga kemampuan yang berperan didalam kegiatan pembelajaran , yakni : السَّمْعَ, البَصَرَ dan الْفَيْدَةَ . Secara logika kata السَّمْعَ berarti telinga yang berfungsi untuk mendengarkan suara, memaknai perkataan, dan selainnya. Penyebutan السَّمْعَ didalam Alquran sering diakitkan dengan hati dan penglihatan, yang menunjukkan adan ya hubungan yang saling melengkapi diantara berbagai alat itu dalam kegiatan pembelajaran.¹³

d. Bangun Ruang Sisi Datar

1) Pengertian bangun ruang sisi datar

Bangun ruang sisi datar merupakan bangun ruang yang mempunyai sisi datar. Cobalah cermati tembok sebuah gedung bandingkan dengan bola. Tembok gedung merupakan bentuk sisi datar dan bola merupakan bentuk sisi lengkung. Jika terdapatr bangun ruang dan salah satu sisinya ada yang berbentuk lengkung maka tidak bisa dikatakan bangun ruang sisi datar. Berapa banykpun sisinya, apabila semua sisinya tidak ada yang lengkung maka disebut bangun ruang sisi datar.

2) Macam-macam bangun ruang sisi datar

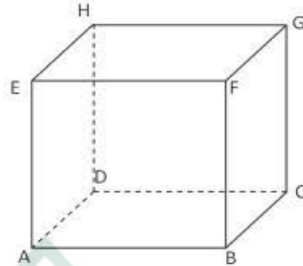
a) Kubus

Kubus yaitu bangun ruang sisi datar yang terbentuk dari 6 persegi/ bujung sangkar. Pada Bangun ruang kubus terdapat 12 rusuk, 6 sisi dan 8 titik sudut. Banyak orang yang memainnya kubus sebagai bidang enam beraturan

¹² Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, 78

¹³ Syeh Hawib Hamzah, *Petunjuk Alquran Tentang Belajar Dan Pembelajaran*, (UIN Samarinda, 2017)Vol.2

Gambar 2.1
Kubus



Kubus ABCD.EFGH di atas dibatasi dengan bidang ABCD, ABFE, BCGF, CDHG, ADHE, dan EFGH. Daerah tersebut dinamakan sisi kubus ABCD.EFGH. Selanjutnya, AB, BC, CD, AD, EF, FG, GH, EH, AE, BF, CG, dan DH dinamakan rusuk-rusuk kubus.

Rumus-rumus Kubus

Volum = $s \times s \times s = s^3$

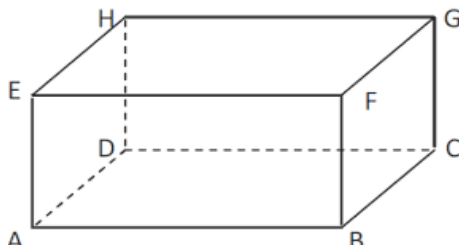
Luas Permukaan = $6 s \times s = 6 s^2$

S = sisi kubus

b) Balok

Balok merupakan bangun ruang yang mempunyai 4 segi berpasangan sebanyak tiga yang disebut sisi-sisi yang saling berhadapan mempunyai ukuran dan bentuk yang sama. Yang membedakan dengan kubus yaitu jika kubus semua sisinya berbentuk jajargenjang yang besarnya sama, tidak semua sisi balok berbentuk persegi / jajargenjang, pada umumnya balok bentuknya persegi panjang dan sisi yang berhadapan sama besar.

Gambar 2.2
Balok



Bagian-bagian dari balok ini samadengan bagian-baian kubus. Bangun balok terbangun dari sudut, sisi, diagonal bidang, ruang, dan bidang diagonal.

Rumus-rumus Balok

Volum = panjang x lebar x tinggi = $p \times l \times t$

Luas Permukaan = $2 (p.l + p.t + l.t)$

Keterangan :

p = panjang

l = lebar

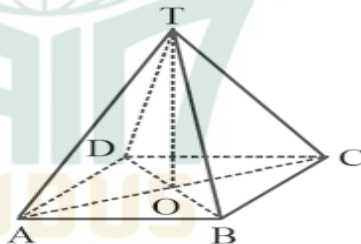
t = tinggi

c) Limas

Limas merupakan suatu bangun ruang yang mempunyai alas dengan bentuk bisa segitiga, segiempat, segilima dan segi banyak dan bidang sisi tegak yang berbentuk segitiga yang berpotongan di titik puncak. Ada macam-macam bentuk limas. Pemberian namanya disesuaikan dengan bentuk alas limas tersebut.

Gambar 2.3

Limas



Bangun limas mempunyai sisi tegak, sisi alas, rusuk, tinggi dan titik puncak. Jumlah sisi alas sama dengan jumlah sisi tegaknya. Jika alasnya berbentuk segitiga maka jumlah sisi tegaknya adalah 3begitu seterusnya.

Rumus rumus Limas

Volum Limas = $1/3 \times L. Alas \times t$

Luas Permukaan = Jumlah L. Alas + Jumlah L. sisi tegak

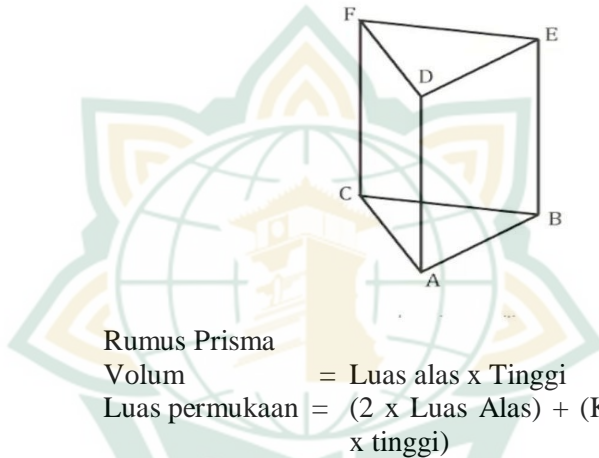
d) Prisma

Prisma yaitu suatu bangun yang mempunyai sisi alas dan sisi atas yang saling sejajar dan kongruen. Sisi linnya berupa sisi tegak yang

berbentuk jajar genjang atau pesegi panjang yang tegak lurus, titik dengan sisi atas dan sisi alasnya.

Prisma merupakan bangun ruang sisi datar yang terbentuk dari sisi atas dan sisi alas yang sama dan kongruen, titik sudut, tinggi dan sisi tegak. Tinggi prisma merupakan jarak sisi alas dan sisi atas.

Gambar 2.4
Prisma



$$\begin{aligned} \text{Rumus Prisma} \\ \text{Volum} &= \text{Luas alas} \times \text{Tinggi} \\ \text{Luas permukaan} &= (2 \times \text{Luas Alas}) + (\text{Keliling alas} \times \text{tinggi}) \end{aligned}$$

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media /media menggambarkan salah satu kumpulan yang terbisa didalam aktivitas belajar mengajar. Memanfaatkan Media sangat disarankan supaya hubungan yang berlangsung tidak membosankan, tetapi mampu membangkitkan keaktifan siswa supaya bisa mendalami pelajaran yang disampaikan guru. Pemakaian Media dalam kegiatan bisa meningkatkan keefektifan dalam kegiatan pembelajaran, mempermudah didalam penyampaian pelajaran dan pesan.

Kata Media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara huruf bermakna pengantar, perantara, dan tengah. Didalam bahasa Arab, Media/media /media merupakan pengantar (وسائل) atau perantara pesan dari pengantar kepada penerima pesan. Secara khusus, makna Media/media t/media dalam kegiatan condong dimaknai sebagai

photografis, elektronik, alat-alat grafis, atau untuk menerima, mengoprasikan, dan menata kembali informasi.¹⁴

Pembelajaran adalah bentuk jama' dari kata belajar yang memiliki kata dasar ajar. Berdasarkan KBBI ajar adalah petunjuk yang dikasihkan kepada orang agar dimengerti, belajar adalah suatu usaha agar memperoleh ilmu. Istilah pembelajaran lebih menitik beratkan pada usaha guru supaya membuat siswa melakukan kegiatan belajar.¹⁵

Pembelajaran merupakan gabungan yang terbentuk dari unsur-unsur manusiaw, pelajaran als, perlengkapan, asilitas dan metode yang saling berpengaruh agar mencapai harapan dari pembelajaran .¹⁶ merupakan suatu aktifitas yang dilakukan guna memfasilitasi, meningkatkan kualitas dan insensitas belajar, dan menginisiasi pada diri siswa.¹⁷

Dari pengetian diatas bisa kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu hal yang bisa dimanfaatkan dalam menyampaikan pesan dari pengantar ke penerima kemudian bisa menjadikan fikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa terangsang, kemudian kegiatan belajar mengajar bisa menggapai tujuan pembelajar yang efektif.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai fungsi utama yaitu bagaikan alat bantu menyampaikan pelajaran yang ikut mengubah lingkunga, iklim, dan kondisi belajar yang dibuatn dan diatur oleh seorang pendidik.¹⁸

Media /media pembelajaran dalam kegiatan bermanfaat kepada siswa antara lain :

- 1) Kegiatan KBM menjadi lebih menimbulkan ketertarikan siswa hingga bisa menimbulkan semangat belajar,

¹⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. 3

¹⁵ Suryani, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta : Penerbit Ombak, 2012), 136

¹⁶ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta, PT Bumi Aksara. 2015), 57

¹⁷ Udin S Winataputra, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka. 2017).1.18

¹⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. 19

- 2) Alat pembelajaran menjadi lebih bermakna kemudian data lebih bisa dipahami oleh siswa, dan dimungkinkan siswa menguasai tujuan yang baik.
- 3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, tidak hanya berkomunikasi secara verbal melalui penyampaian guru, supaya guru tidak kehabisan tenaga, diwaktu guru mempunyai jam mengajar penuh dan siswanya tidak menjadi bosan.
- 4) Siswa lebih terbiasa melaksanakan aktivitas belajar, dikarenakan bukan mendengar penjelasan guru saja, tapi juga aktifitas lain misalnya melihat, mendemonstrasikan, melakukan, dan lain-lain.¹⁹

Sedangkan menurut Arif sadiman dkk. manfaat Media pembelajaran dalam kegiatan belajar siswa antara lain :

- 1) Memperjelas presentasi pelajaran supaya tidak bersifat terlalu verbal.
- 2) Menangani kekurangan waktu, daya indera dan ruang.
- 3) Dengan memanfaatkan media/Media secara bervariasi dan tepat bisa mengatasi sifat pasif pada siswa, dalam hal ini media/Media pendidikan bermanfaat guna :
 - a) Membangkitkan kesemangatan dalam belajar.
 - b) Membangkitkan hubungan langsung diantara lingkungan, kenyataan, dan siswa.
 - c) Dimungkinkan siswa belajar mandiri sesuai minat dan kemampuannya.
- 4) Membangunkan persepsi yang sama.²⁰

Dari penbisa diatas bisa kita simpulkan bahwa manfaat Media pembelajaran yaitu :

- 1) Media pembelajaran bisa memperjelas penyampaian informasi dan pesan kemudian bisa menjadi lancar dan meningkatkan kualitas kegiatan dan hasil belajarnya.
- 2) Pembelajaran akan menjadi lebih memikat perhatian siswa agar siswa bisa lebih aktif dalam menyimak pembelajaran .

¹⁹ Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2017), 2

²⁰ Arif sadiman, dkk. *Media Pendidika: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 17

- 3) Media /metode akan menjadi lebih bervariasi kemudian tidak terlalu verbal.
- 4) Mengurangi keterbatasan daya indra, waktu, dan ruang.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Rudy Retz mengelompokkan Media pembelajaran menjadi 8 jenis yaitu :²¹

- 1) Media audio visual bergerak , misalnya: pita video, film, film bersuara pada televisi, animasi dan televisi.
- 2) Media audio visual diam, misalnya : sound slide, film rangkaian suara, dan halaman suara.
- 3) Audio semi gerak , misalnya : tulisan yang ad suaranya.
- 4) Media visual gerak , misalnya : film bisu.
- 5) Media visual diam , misalnya: slide bisu, halaman cetak, microphone, foto.
- 6) Media semi gerak , misalnya: teleautograph.
- 7) Media audio , misalnya: radio, pita audio, piringan audio, dan telephone.
- 8) Media cetak , misalnya: buku, pita berlubang, bahan ajar mandiri, modul, telatip.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa terdapat beberapa jenis Media pembelajaran yang sering dipakai, yaitu :

- 1) Media Grafis , misalnya :grafik, foto gamabr,diagram atau gambar, poster kartun, komik, dan lain-lain.
- 2) Media 3 dimensi ialah media yang berbentuk model , misalnya, mock up,kerja, model padat, penampang, diorama, susun, dan lain-lain.
- 3) Media proyeksi misalnya, *film strips, slide, film*.
- 4) Pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran.²²

d. Media Audio-Visual

Audio visual bisa memberikan informasi secara lebih lebih nyata atau konkrit dibandingkan dengan yang disampaikan melalui kata-kata, dicetak atau ditulis. Dengan mengamati sekaligus mendengarkan, seseorang yang menerima pelajaran akan menjadi lebih cepat dan mudah

²¹ Arif sadiman, dkk. *Media Pendidika: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2006), 20

²² Nana Sudjana, dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 3-4

ngerti tentang apa yang disampaikan pendidik. Oleh karena itu *audio visual* menjadikan suatu informasi atau pengertian menjadi lebih bermakna. Perangkat *audio visual* juga bisa menimbulkan keinginan, motifasi dan meningkatkan keinginan untuk menyelidiki dan mengetahui, yang pada akhirnya bisa memberi pemahaman yang lebih baik.²³

Media *audio visual* adalah media yang memiliki unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*), seperti film, TV, film Proyektor, Komputer, LCD, dan speaker, dan lain-lain. Jenis Media ini memiliki kemampuan yang lebih baik. Dari berbagai jenis media *audio visual* diatas maka yang menjadi pokok pembahasan pada penelitian ini ialah pembelajaran *audio visual* menggunakan bantuan komputer dan proyektok dalam bentuk power point dan video.

e. Media Pembelajaran dalam perspektif Islam

Dalam kegiatan, seorang guru bisa menjadikan keadaan belajar yang bisa menimbulkan perhatian siswa agar siswa bisa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mmembangkitkan minat tersebut guru bisa memanfaatkan Media pebelajaran yang kreatif, inovatif dan variatif, kemudian diharapkan bisa meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Dasar penggunaan Media pebelajaran dalam kegiatan kegiatan belajar mengajar terbisa pada Al-Qur'an surat *An-Nahl* ayat 44 :²⁴

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا

نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Artinya : “(Mereka kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (Mu'jizat) dan kitab-kitab. Dan kami turunkan Az-Dikr (Al-qur'an) kepada kamu, supaya kamu menerangkan kepada manusia apa yang sudah diturunkan kepada

²³ Amir Hazah Suleiman, *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: PT Gramedia, 1988). 17

²⁴ Abdul Haris Pito, *Media Pembelajaran dalam perspektif Al-Qur'an*, (Jurnal Diklat Teknis Vol. VI. No.2, 2018)

mereka dan supaya mereka memikirkan”. (An-Nahl : 44).²⁵

Dalam ayat tersebut terbisa terjemah yang memberi pemahaman kepada kita bahwa seorang guru harus menyapaikan ilmu yang diperolehnya kepada siswa, agar siswa bisa menerima dan bisa termotivasi seorang guru bisa memanfaatkan Media pembelajaran yang sesuai.

3. Keaktifan Belajar

a. Pengertian Keaktifan

Keaktifan siswa didalam pembelajaran amat sangat berdampak dalam perolehan hasil belajar. Didalam KBBI (1998:17) dinyatakan bahwa aktif mempunyai makna giat (berusaha atau bekerja) sedemikian keaktifan merupakan kondisi siswa bisa aktif. Keaktifan siswa bisa diamati dari ketekunan mereka dalam mengikuti pembelajaran .²⁶

Nana Sudjana mengungkapkan bahwa keaktifan siswa bisa diamati ketika ikut dalam melaksanakan kegiatan belajarnya, ikut dan dalam menyelesaikan masalahnya, bertanya kepada guru maupun siswa lain jika belumpaham dengan soal/masalah yang dihadapi, berusaha mendapatkan bebrapa informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan soal /masalah, badan bisa menilai kapasitas hasil yang diperoleh dan diri sendiri. Keaktifan siswa bisa lepas dari paradigma pembelajaran yang dibuat guru.²⁷

Dari ungkapan diatas bisa ditarik kesimpulan bahwa keaktifan adalah suatu aktifitas yang dilakukakan siswa agar berusah menjdai aktif didalam proses pembelajaran . Siswa harus memberi pertanyaan, bertanya, menyampaikan gagasan, mampu berhubungan dengan siswa yang lain dengan baik, dan dapat menyelesaikan masalah yang ditemui didalam kegiatan pembelajaran .

²⁵ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, 273

²⁶ Sinar, *Metode Active Learning Upaya peningkatan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018). 8

²⁷ Endang sri wahyuningsih, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya peningkatan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020). 48

b. Macam-macam Keaktifan

Beberapa jenis keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran. Adapapun jenis-jenis keaktifan yaitu :

- 1) *Visual activities*, yang tercantum didalamnya seperti: membaca, memperhatikan gambar percobaan, pekerjaan orang lain, dan demonstrasi.
- 2) *Oral activities*, yang tercantum didalamnya seperti : memberi saran, menyatakan, bertanya, diskusi, merumuskan, wawancara, interupsi dan mengeluarkan pendapat.
- 3) *Listening activities*, yang tercantum didalamnya seperti: perkataan, mendengarkan uraian, pidato, musik, dan diskusi.
- 4) *Writing activities*, yang tercantum didalamnya seperti: menyalin, menulis cerita, karangan, laporan, dan angket.
- 5) *Drawing activities*, yang tercantum didalamnya seperti: peta diagram, membuat grafis, menggambar.
- 6) *Motor activities*, yang tercantum didalamnya seperti: bermain berkebun, membuat konstruksi, melakukan percobaan, memilih alat-alat, dan lain-lain.
- 7) *Mental activities*, yang tercantum didalamnya seperti: menyelesaikan soal, menanggapi, menganalisa, mengambil keputusan, mengingatkan, melihat hubungan-hubungan.
- 8) *Emosional activities*, seperti merasa gembira, bosan, menaruh minat, berani, tenang, gugup, bersemangat, bergairah.²⁸

c. Indikator Keaktifan

Indikator-indikator keaktifan belajar sebagaimana yg diungkapkan Drs. Sinar, M.Ag., yaitu :²⁹

- 1) Interaksi dengan guru

Interaksi dengan guru diharapkan bisa mengembangkan potensi siswa yang sesuai dengan

²⁸ A M Sardiman, *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Rajawali , 2009). 101

²⁹ Sinar, *Upaya Active learning Upaya Peningkatan keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta ; Budi Utama, 2018) 15

harapan dan hidup bisa berguna bagi, Agama, Nusa, Bangsa dan khususnya diri sendiri.

2) Interaksi dengan siswa

Hakikat seorang manusia sebagai makhluk social, karena manusia pasti membutuhkan orang lain. Begitu juga dalam pembelajaran, tidak selamanya pelajaran yang diterima seorang siswa itu dari seorang guru, melainkan bisa juga dibisakan dari seorang teman.

3) Kerjasama dengan teman sekelompok.

Dalam kerja kelompok banyak manfaat yang bisa diperoleh, misalnya : pengetahuan bisa bertambah, lebih mudah dalam membangun ide-ide, lebih mudah menemukan solusi dalam menyelesaikan masalah, dan lain-lain.

4) Mengerjakan soal dan tugas.

Dengan mengerjakan soal atau tugas sebenarnya membawa dampak positif untuk siswa, karena bisa melatih siswa untuk rajin dan bersabar dalam dan siap menghadapi sesuatu yang sulit nantinya.

5) Aktif dalam mengikuti pembelajaran .

Interaksi dalam pembelajaran merupakan hubungan timbal balik antara guru dan murid yang dihauskan ada hubungan yang bersifat edukatif (mendidik).

d. Keaktifan Belajar dalam Islam

Keaktifan siswa dalam berupaya atau mengerjakan sesuatu sangatlah besar maknanya dalam pembelajaran dan pendidikan. Percobaan-percobaan yang dilaksanakan siswa akan mempengaruhi dalam hasil belajarnya. Tidak hanya itu bisa membuat diri siswa tersebut menjadi tekun, rajin, tahan uji dan percaya diri, dalam Al-Qur'an dijelaskan :

أَقْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝٢

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۝٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ

مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝٥

Artinya : “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan (1) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah (2) Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah (3) yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam (4) Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (5)”. (Al-‘Alaq: 1-5).³⁰

اقرأ pada lafadz diatas merupakan fiil amar dari fiil madhi اقرأ, lafadz اقرأ memiliki arti membaca, menelaah, mempelajari, membacakan, menyampaikan, mengupulkan.³¹ Jadi seorang siswa didalam belajar harus aktif dan bersungguh-sungguh supaya bisa menbisakan apa yang selaku tujuan siswa tersebut didalam belajar.

4. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar berawal dari kata awal ajar yang mempunyai arti informasi yang disampaikan kepada seseorang guna dianut (mengerti). Sedangkan, belajar ialah kata kerja yang memiliki arti berusaha menbisakan ilmu.³² Sedangkan Oemar Hamalik berpendapat Belajar adalah suatu kegiatan, tidak suatu hasil ataupun tujuan. Belajar tidak hanya mengenali, tetapi maknanya lebih luas dari pada itu, yaitu *menjalani*.³³

R. Gagne berpendapat bahwa belajar bisa diartikan sebagai langkah dimana suatu individu beralih perilakunya yang disebabkan oleh pengetahuannya. Bagi R. Gagne, belajar diartikan sebagai suatu kegiatan untuk mendapatkan keaktifan dalam pengalaman, ketrampilan, tingkah laku dan kebiasaan. Selain itu R. Gagne juga memfokuskan bahwa belajar sebagai ihtiyar usaha mendapatkan ketrampilan atau

³⁰ Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, 597

³¹ Ahmad Warson Munawir, *Al-Munawir Kamus Arab Indonesia* (Surabaya : Pustaka progressif, 1997) 1101

³² Menek Hardaniwati, dkk., *Kamus Pelajar Sekolah lanjutan Tingkat Pertama*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009). 8

³³ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, 36

pengetahuan melalui pengarahan. Pengarahan disini yaitu bimbingan atau perintah dari seorang guru atau pendidik.³⁴

Morgan mengatakan belajar sebagai suatu peralihan yang sifatnya relatif sama didalam tingkahlaku yang terjadi dikarenakan akibat dari pengalaman atau pengetahuan.³⁵

Setelah mengetahui pengertian belajar menurut para ahli, maka perlu dikatakan prinsip-prinsip yang berhubungan dengan belajar guna melengkapi pengertian tentang belajar. Terdapat prinsip dalam antara lain :

- 1) Belajar dengan kenyataanya yang menghubungkan keahlian manusiawinya dan kelakuanya.
- 2) Belajar membutuhkan kegiatan dan pentahapan badan kesiapanpribadi siswa.
- 3) Belajar akan menjadi lebih konsisten dan efektif, jika didorong dengan perangsang terutama perangsang dari dasar/dalam kesadaran/kebutuhan atau *intrinsic motivation*, tidak sama dengan belajar yang dikarenakan ketakutan atau dengan menderita dan dalam ketertekanan.
- 4) Dalam bebrapa hal itu merupakan suatu kegiatan uji coba dan *conditioning* atau penyesuaian.
- 5) Keahlian belajar seseorang harus diperitungkan didalam rangka memilih pelajaran pelajaran.
- 6) Belajar bisa di lakukan dengan tiga cara :
 - a) Belajar dengan cara langsung
 - b) Kontak, pengalaman langsung, penghayatan dan kontrol
 - c) Peniruan atau pengenalan.
- 7) Belajar dengan praktik atau menjalani secara langsung menjadi lebih efektif dan dapat membimbing sikap, cara berfikir kritis, ketrampilan dan lain-lain dilawankankan belajar dengan hanya menghafal.
- 8) Perkembangan keilmuan siswa akan lebih banyak berpengaruh pada kemampuan belajar.
- 9) Bahan pembelajaran yang berarti akan lebih menarik dan mudah untuk dielajari dari pada yang tidak berarti.

³⁴ Zubaidah amir dan Risnawati, *Psikologi Pembelajaran Matematika*, 4

³⁵ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007). 84

- 10) Informasi tentang perilaku baik, kekurangan, keberhasilan dan pengetahuan siswa banyak membantu gairah dan kelancaran belajar.
- 11) Belajar sebisa mungkin dirubah kedalam bentuk yang beraneka macam kegiatan, kemudian siswa melaksanakan dialog didalam dirinya maupun mengalaminya.³⁶

Beberapa prinsip belajar diatas, beberapa prinsip belajar yang relatif berjalan secara umum yang bisa kita gunakan sebagai dasar didalam upaya pembelajaran, maupun bagi siswa didalam upaya meningkatkan hasil belajarnya, ataupun bagi guru dalam usaha membangkitkan keahlian mengajarnya.

b. Pengertian Hasil Belajar

Tingkat keahlian bisa diamati dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa dijadikan pengukur keberhasilan siswa dalam penguasaan pelajaran pembelajaran. Siswa bisa memanfaatkan waktu yang ada guna mengetahui dan mendalami pelajaran yang disampaikan guru. Maka dari itu guru memiliki peran aktif didalam agar prestasi atau hasil belajar siswa baik, dengan memberikan rangsangan dan memanfaatkan media pembelajaran yang baik agar hasil yang diperoleh siswa juga baik.³⁷

Hamalik mengatakan hasil belajar nampak terjadi peralihan tingkahlaku dipribadi siswa yang bisa dilihat dan diukur didalam bentuk perubahan sikap, pengalaman, dan keahlian. Perubahan tersebut bisa berupa peningkatan atau pengembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya.³⁸

Briggs dan Gagne mengatakan hasil belajar merupakan keahlian-keahlian yang dipunyai siswa sebagai akibat tingkahlaku belajar dan bisa dicermati dengan penampilan siswa.³⁹ Sedangkan Agus Suprijono mengatakan

³⁶ A M Sardiman, *Interaksi dan Motifasi Belajar Mengajar*, 24-25

³⁷ Edy Saputra, *Snowball Throwing tingkatan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabumi :Haura Publishing, 2020), 24

³⁸ Edy Saputra, *Snowball Throwing tingkatan Minat dan Hasil Belajar*, 26

³⁹ Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Russ Media, 2013). 37

hasil belajar ialah nilai-nilai, apresiasi pola-pola kegiatan, pengertian-pengertian, ketrampilan, sikap-sikap.⁴⁰ Kemudian hasil belajar ialah suatu balasan bagi seseorang dari kegiatan belajarnya.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Didalam kegiatan pembelajaran, hasil belajar siswa bisa diakibatkan oleh beberapa faktor yang dapat mempengaruhi yaitu :

- 1) Berasal dari orang yang belajar
 - a) Faktor psikis misalnya : afektif, psikomotorik, kognitif, kribadian dan campuran.
 - b) Faktor fisik misalnya : kondisi panca indra, anggota badan, syaraf, kelenjar, tubuh, dan organ tubuh lainnya.
- 2) Pengaruh dari luar
 - a) Lingkungan

Siswa yang awalnya kurang mempunyai prestasi pada akhirnya berhubungan dengan siswa yang mempunyai prestasi tinggi, jadi mereka bisa tergairahkan untuk menambah prestasinya. Kemudian lama kelamaan siswa tersebut dapat mempunyai hasil belajar yang tinggi pula.
 - b) Metode Pembelajaran

Media pembelajaran berpengaruh juga pada hasil belajar siswa. Siswa merasakan kepahaman jika pelajaran pembelajaran diberikan oleh guru dengan cara atau metode yang cocok dengan kondisi kelas.
 - c) Media pembelajaran

Siswa akan merasakan kejenuhan jika dalam proses Media yang digunakan guru tidak pernah berubah. Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran jika seorang guru memanfaatkan Media pembelajaran yang menarik dan lebih dalam memberikan pemahaman kepada siswa.
 - d) Orang Tua

kepedulian orang tua didalam lingkungan keluarga yang amat penting yaitu menyampaikan

⁴⁰ Agus Suprijono, *Comperative learning: Teori dan Aplikasi Paikem*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2012). 5

pengalaman pertama diwaktu anak-anak. Hal tersebut karena pengalaman pertama adalah hal terpenting guna menjamin kehidupan emosional anak dan perkembangan pribadi anak.

d. Hasil Belajar dalam Kajian Islam

Dalam kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila hasil belajarnya baik, tidak hanya secara kuantitatifnya tetapi juga secara kualitas belajarnya. Hasil belajar bisa dibisakan setelah siswa tersebut mengikuti pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru. Hasil belajar sesuai dengan Firman Allah SWT dalam Alqur'an surat *Al-Mujadalah* ayat 11 :

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى الْمَجْلِسِ
 فَافْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ
 اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ وَالَّذِيْنَ اٰتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ ۗ وَاللّٰهُ
 بِمَا تَعْمَلُوْنَ خَبِيْرٌ ﴿۱۱﴾

Artinya : Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepada kamu: "Berlapang-lapanglah didalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberikan kelapangan untuk kamu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan. (Al-Mujadalah : 11).⁴¹

Hasil dari belajar yang paling yaitu mereka akan mendapatkan kedudukan yang tinggi disisi Alla SWT. karena ilmu yang diperolehnya.

41 Kementrian Agama RI, *Al-Qur'an Terjemah*, 543

B. Penelitian Terdahulu

1. Pengaruh pemakaian media Audio Visual Youtube Pelajaran Pythagoras Terhadap Keaktifan Belajar Siswa yang dinyatakan oleh Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani dalam jurnal pendidikan matematika dan matematika Fibonacci Universitas Muhammadiyah Jakarta.⁴² Hasil dari penelitiannya menunjukkan bahwa keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII SMP Labshool FIP UMJ dipengaruhi oleh Media audio visual youtube. Siswa lebih semangat dan lebih aktif dimana tidak lagi didominasi oleh siswa tertentu saja tetapi hampir semua siswa.
2. Pemanfaatan audio visual pada pembelajaran matematika pokok bahasan bangun ruang guna membangkitkan hasil belajar siswa yang dinyatakan oleh Sardjito Universitas Muhamadiyah Surakarta tahun 2009.⁴³ Pada penelitian ini memberikan hasil daya serap siswa meningkat pada putaran I sebesar 74,19%, pada putaran II sebesar 86,67%, dan pada putaran ke III sebesar 93,37%. Dari penelitian tersebut bisa diabaikan bahwa menggunakan Media audio visual dengan perangkat LCD dan perangkat lunak power point belajar siswa pada bangun ruang sisi tegak.
3. Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri yang dinyatakan oleh Rizka Magfirotul Khusna IAIN Tulung Agung tahun 2019.⁴⁴ Hasil penelitiannya yaitu (1) Hasil menunjukkan bahwa terbiasa pengaruh Media pembelajaran audio visual prezi terhadap minat belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri dengan nilai signifikan 0,001. (2) Hasil menunjukkan bahwa terbiasa pengaruh Media audio visual prezi

⁴² Arlin Astriyani dan Faridah Fajriani, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Youtube Materi Pythagoras Terhadap Keaktifan Belajar Siswa*, 2020, diakses tanggal 10 Desember 2020, <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/fbc/article/view/6835/4285>

⁴³ Sardjito, *Penggunaan Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Pook Bahasan Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, diakses 11 Desember, 2020, <https://www.google.com/search?q=skripsi+matematika+tentang+audio+visual&oq=skripsi+matematika+tentan+g+audio+visual&aqs=chrome..69i57.13835j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>

⁴⁴ Rizka Magfirotul Khusna, *Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri* diakses 12 desember 2020, <http://repo.iain-tulungagung.ac.id/11025/>

terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VII SMPN 1 Mojo Kediri dengan nilai signifikan 0,028.

C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir dalam penelitian ini diambil berdasarkan kajian teori diatas. yaitu untuk suatu hubungan variabel bebas (*audio visual*) dengan vatriabel terikatnya (keaktifan dan hasil belajar siswa) sebagai berikut :

1. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Keaktifan Belajar Siswa

Keaktifan dalam kegiatan belajar menjadi sangat berperan dalam kegiatan belajar yang di lakukan siswa. Keaktifan dalam belajar bisa bangkit karena keinginan dan hasrat untuk berhasil juga keinginan belajar yang disebut unsur *intrinsik*. Sedan gkan faktor ekstrinsik adalah suatu kegiatan belajar yang menarik, penghargaan dan lingkungan belajar yang kondusif.

Kegiatan pembelajaran bisa berjalan lancar dan bisa berhasil apabila didukung dengan pemakaian Media pembelajaran yang tepat. Media *audio visual* merupakan salah satu jenis Media yang bisa menampilkan pelajaran dengan menarik dan jelas, selain itu penggunaan Media ini bisa memanfaatkan gabungan antara Media *audio* dan *visual* maupun animasi, kemudian bisa menampilkan secara nyata hal-hal yang bersifat belum jelas yang bisa mendukung isi pelajaran pelajaran supaya siswa menjadi lebih mudah didalam menguasai pelajaran yang disampaikan guru.

Hamalik berpendapat tentang manfaat pemanfaatan media pembelajaran didalam kegiatan media pembelajaran bisa menambah minat dan keinginan baru, meningkatkan motifasi dan kegairahan, dan juga memberikan pengaruh psikologis kepada siswa.⁴⁵

Berlandaskan uraian diatas maka dikira terdapat hubungan antara pemanfaatan media *audio visual* pada keaktifan belajar. Dengan pemanfaatan media *audio visual* kegiatan pembelajaran menadi lebih menarik, kemudian terbentuk kelompok belajar yang terkondisikan dan dengan sendirinya menjadi timbul semangat yang bisa menjadikan siswa menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran .

⁴⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 15

2. Pengaruh Pemanfaatan Media *Audio Visual* pada Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar merupakan hasil suatu pemberian nilai setelah seseorang melaksanakan kegiatan dalam dan diwujudkan dengan angka ataupun simbol. Jadi hasil belajar bisa dikatakan seperti prestasi belajar yang menggambarkan salah satu indikator kesuksesan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar yang baik bisa diperoleh dengan kualitas pembelajaran yang efisien dan efektif.

Penggunaan media *audio visual*, didalam kegiatan menjadi lebih menyenangkan dan siswa akan lebih aktif berpartisipasi, selain itu siswa juga akan lebih jelas menguasai pelajaran ajar dan mudah dalam menghafalnya. Hal ini akan berpengaruh positif pada perolehan belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran memakai media *audio visual* diharapkan menjadi lebih efisien dan efektif, kemudian perolehan skor belajar pada bahasan pokok Bangun Ruang Sisi Datar bisa menjadi lebih tinggi hasil belajar siswanya. Berdasarkan signifikansi tersebut maka dikira terdapat ketidak samaan hasil belajar antara sebelum menggunakan media *audio visual* dengan setelah menggunakan Media *audio visual*.

Gambar 2.5

Mainmap Kerangka Berpikir



D. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir diatas maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian sebagai berikut :

1. H_a/H_1 = Ada perbedaan keaktifan belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Audio Visual
 H_n/H_0 = Tidak ada perbedaan keaktifan belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Audio Visual
2. H_a/H_1 = Ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Audio Visual
 H_n/H_0 = Tidak ada perbedaan hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah penggunaan Media Audio Visual

