

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritik

1. Hakikat Belajar, Pembelajaran dan Komponen Pembelajaran

a. Belajar

Belajar merupakan kegiatan pokok yang dilakukan siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan memperbaiki tingkah laku. Belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja sesuai dengan materi belajar atau kebutuhan belajar. Menurut Burton :

Belajar adalah perubahan tingkah laku dari diri individu berkat adanya interaksi antar individu dengan individu dengan lingkungannya sehingga mereka dapat berinteraksi dengan lingkungannya.⁸

Sedangkan menurut Rusman mengatakan bahwa :

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.

Selanjutnya Marquis, Hilgard mengatakan bahwa :

Belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembelajaran, dan lain-lain sehingga terjadi perubahan dari dalam diri.⁹

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses adanya interaksi individu dengan individu dan individu

⁸ Rusman, “*Pembelajaran Tematik Terpadu, Teori Praktik dan Penilaian*”, (Jakarta : Grafindo, 2015), 14.

⁹ Ibid., 12.

dengan lingkungannya sehingga memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan perubahan tingkah laku.

b. Pembelajaran

Abdul Majid berpendapat bahwa :

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien.¹⁰

Sedangkan Oemar Hamalik mengatakan :

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas dan perlengkapan, prosedur yang saling mempengaruhi dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹¹

Selanjutnya Rusman mengatakan bahwa :

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi guru dengan siswa, baik interaksi langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu menggunakan berbagai media pembelajaran.¹²

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi guru dan siswa baik secara langsung maupun tidak langsung yang harus direncanakan dan diaktualisasikan dengan berbagai media pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat sejumlah komponen yang terorganisasi diantaranya tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi, dan metode pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas,

¹⁰ Abdul Majid , *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2013), 37.

¹¹ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 141.

¹² Rusman, *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesional Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012), 134.

evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan).

c. **Komponen Pembelajaran**

Wina Sanjaya mengatakan :

Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang satu sama lain saling berinteraksi dan berinterelasi. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, materi pelajaran, metode atau strategi pembelajaran, media, dan evaluasi.

Komponen-komponen tersebut membentuk suatu sistem pembelajaran yang terorganisasi yang kemudian saling berinteraksi antar satu dengan yang lain sehingga saling mempengaruhi. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing komponen tersebut yaitu:¹³

- 1) Tujuan, merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. sebab mau dibawa ke mana siswa, apa yang harus dimiliki oleh siswa, semua bergantung pada tujuan yang akan dicapai.
- 2) Materi pelajaran (isi), merupakan inti dalam proses pembelajaran. proses pembelajaran diartikan sebagai penyampaian materi, manakala tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran (*Subject centered teaching*) oleh guru mutlak harus dikuasai.
- 3) Metode atau Strategi adalah komponen yang mempunyai fungsi sangat menentukan. Sebab keberhasilan pencapaian tujuan ditentukan oleh komponen ini. Bagaimanapun lengkap dan jelasnya komponen lain, tanpa dapat diimplementasikan melalui strategi yang tepat, maka

¹³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010), 58.

komponen tersebut tidak akan memiliki makna dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran.

- 4) Media fungsinya sebagai alat bantu, akan tetapi memiliki peran yang tidak kalah pentingnya. Dalam kemajuan teknologi yang seperti ini, memungkinkan siswa dapat belajar dari mana dan kapan saja dengan memanfaatkan hasil teknologi. Melalui penggunaan berbagai media tersebut diharapkan kualitas pembelajaran akan meningkat.
- 5) Evaluasi merupakan komponen terakhir dalam sistem pembelajaran. Evaluasi bukan tidak hanya berfungsi untuk melihat keberhasilan siswa dalam belajar tetapi dapat berfungsi sebagai evaluasi kita dalam melihat kekurangan dalam pemanfaatan berbagai komponen sistem pembelajaran.

Berdasarkan uraian penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajaran saling berhubungan antar satu dengan yang lain dan sehingga saling mempengaruhi. Namun dalam kegiatan belajar mengajar tujuan, materi, evaluasi dan media akan berjalan dengan baik apabila guru dapat memilih strategi/metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Sebab dalam sebuah strategi pembelajaran terdapat pendekatan, metode, teknik, dan bahkan taktik pembelajaran yang sudah terangkai menjadi satu kesatuan yang utuh yang disebut dengan model pembelajaran. Sehingga model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan oleh

guru. Oleh karena itu, setiap guru harus pandai dalam memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Menurut Amri :

Model pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan suatu proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa.

Kemudian Syaiful Sagala mengemukakan bahwa :

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Hal yang sama diungkapkan oleh Udin yaitu :

Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode, teknik dan taktik pembelajaran sekaligus.

Selanjutnya Endang Mulyatiningsih mengatakan :

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir. Dalam model pembelajaran sudah mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode, teknik atau taktik pembelajaran sekaligus.¹⁴

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu desain kerangka konseptual yang tersusun

¹⁴ Ibrahim, "Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 2 (Juni, 2017), 201.

secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar, mencerminkan penerapan suatu pendekatan, metode dan teknik pembelajaran sekaligus agar peserta didik dapat mencapai tujuan belajar tertentu.

b. Kegunaan Model Pembelajaran

Adapun kegunaan model pembelajaran adalah:¹⁵

- 1) Membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide.
- 2) Sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mempermudah melakukan proses pembelajaran serta tercapainya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

c. Macam-macam model pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, penggunaan model pembelajaran sangatlah bermanfaat bagi pengajar sebagai penunjang siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dan tuntas sesuai dengan yang diharapkan.

Adapun macam-macam model pembelajaran yaitu :¹⁶

- 1) Model Pembelajaran Langsung (*Direct Instruction*)

¹⁵ Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012) 46.

¹⁶ Agus Suprijono, *Cooperative Learning:Teori dan Aplikasi PAIKEM*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009) 46-68.

Pembelajaran langsung atau *direct instruction* dikenal dengan sebutan *active teaching*. Pembelajaran langsung juga dinamakan *Whole-class teaching*. Penyebutan itu mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi mata pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkan secara langsung kepada seluruh kelas.

2) Model Pembelajaran Cooperative (*Cooperative Learning*)

Pembelajaran Kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Di mana guru menetapkan tugas dan pertanyaan serta menyediakan bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu siswa dalam menyelesaikan masalah.

3) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model pembelajaran ini adalah belajar penemuan (*discovery learning*). Siswa didorong belajar aktif dengan menghubungkan pengalaman yang telah dimiliki dengan pengalaman baru yang dihadapi sehingga siswa menemukan prinsip-prinsip baru.

4) Model Pembelajaran Kontekstual

Model Pembelajaran ini merupakan konsep yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam mengajarkan suatu pokok bahasan (materi) tertentu harus dipilih model pembelajaran yang paling sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus memiliki pertimbangan-pertimbangan. Sehingga model pembelajaran yang dipilih dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan tercapai.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Robert E. Slavin menyatakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran.

Hal yang sama diungkapkan oleh Sugiyanto,

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Selanjutnya Etin Solihatin dan Raharjo menyatakan bahwa :

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan motivasi produktivitas dan perolehan belajar.

Selain itu, Arif Rohman juga menyatakan bahwa :

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang menekankan pada saling ketergantungan positif antar individu

siswa, adanya tanggung jawab perseorangan, tatap muka, komunikasi intensif antar siswa, dan evaluasi proses kelompok.¹⁷

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang terpusat pada siswa, dimana siswa lebih banyak melakukan aktivitas pembelajaran. Siswa bekerja dan belajar secara berkelompok untuk menyelesaikan berbagai pokok permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran.

b. Kegunaan Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif mempunyai beberapa tujuan, diantaranya :¹⁸

- 1) Meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Model kooperatif ini memiliki keunggulan dalam membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit.
- 2) Agar siswa dapat menerima teman- temannya yang mempunyai berbagai latar belakang.
- 3) Mengembangkan ketrampilan sosial siswa, berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman dalam bertanya, mau menjelaskan ide/pendapat, dan kerja dalam kelompok.

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran kooperatif adalah mengajarkan kepada siswa ketrampilan bekerja sama dan kolaborasi serta mengembangkan ketrampilan sosial.

¹⁷ Ibrahim, "Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Degan Kooperatif (Make A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 2 (Juni, 2017), 202.

¹⁸ Ibid, 120.

c. Macam - macam Pembelajaran Kooperatif

Dalam Pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi model. jenis- jenis model tersebut adalah sebagai berikut.¹⁹

- 1) Model Student Teams Achivement Division (STAD)
- 2) Model Jigsaw
- 3) Investigasi Kelompok (Grup Investigation)
- 4) Model Make A Match (Membuat Pasangan)
- 5) Model Struktural

4. Model pembelajaran tipe Make A Match

a. Pengertian model Make A Match

Make a Match artinya mencari pasangan merupakan salah satu jenis strategi pembelajaran kooperatif. Tehnik *Make a Match* (mencari pasangan), yaitu dikembangkan oleh Lorna Curran.

Menurut Sofan Amri dan Iif Khoiru Ahmadi mengatakan bahwa

:

Dalam model pembelajaran ini sangat disenangi siswa karena tidak menjenuhkan, karena guru memancing kreatifitas siswa dengan menggunakan media.

Pada penerapan metode *Make a Match*, diperoleh beberapa temuan bahwa metode ini dapat memupuk kerjasama siswa dalam menjawab pertanyaan dengan mencocokkan kartu yang ada di tangan mereka, proses pembelajaran lebih menarik dan nampak sebagian besar

¹⁹ Rusman, *Model-Model Pembelajaran : Mengembangkan Profesional Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2012) 213.

siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran dan keaktifan siswa tampak sekali pada saat siswa mencari pasangan kartunya masing-masing.²⁰

b. Langkah-langkah model Make A Match

Dalam model pembelajaran *Make A Match* menurut Suprijono ada beberapa langkah persiapan dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran. Beberapa persiapannya antara lain :²¹

- 1) Membuat pertanyaan yang sesuai dengan materi yang dipelajari (jumlah tergantung tujuan pembelajaran) kemudian menulisnya dalam kartu-kartu pertanyaan.
- 2) Membuat kunci jawaban dari pertanyaan yang telah dibuat dan menulisnya dalam kartu-kartu jawaban yang telah jawaban. Akan lebih baik jika kartu pertanyaan dan kartu jawaban berbeda warna.
- 3) Membuat aturan yang berisi penghargaan bagi siswa yang berhasil dan sanksi bagi siswa yang gagal (di sini guru apat membuat aturan ini bersama-sama dengan siswa).
- 4) Menyediakan lembaran untuk mencatat pasangan-pasangan yang berhasil sekaligus untuk penskoran presentasi.

Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran model “*Make a Match*” menurut Suprijono adalah sebagai berikut:

- 1) Bagilah siswa menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pemegang kartu jawaban dan kelompok pemegang kartu pertanyaan.
- 2) Guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi beberapa konsep atau topic yang cocok untuk sesi review, sebaliknya satu bagian kartu soal dan bagian lainnya kartu jawaban.
- 3) Setiap siswa mendapat satu buah kartu.
- 4) Tiap siswa memikirkan jawaban/soal dari yang dipegang.

²⁰ Mawaaddah Sinaga, “Pengaruh Strategi Pembelajaran Make A Match Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Aqidah Akhlak Siswa MTs Alwashliyah Sei Apung”, *At-Tazakki*, 1 (Januari-Juni, 2018), 6.

²¹ Agus Suprijono, *Bahan diklat metode PAIKEM*, (Surabaya: Universitas Negeri Surabaya, 2007) 13.

- 5) Setiap siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya (soal jawaban).
- 6) Setiap siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu diberi poin. Setelah satu babak kartu dikocok lagi agar tiap siswa mendapat kartu yang berbeda dari sebelumnya.
- 7) Dalam waktu yang sudah ditentukan dan siswa telah mendapat pasangan, maka kartu pertanyaan dan jawaban ditujukan kepada kelompok penilai, kelompok penilai akan memberikan penilaian.
- 8) Guru memberi ulasan atas pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan melalui metode "*Make a Match*".
- 9) Guru bersama-sama dengan siswa membuat kesimpulan terhadap materi pelajaran.

c. Keunggulan dan kelemahan model Make A Match

Keunggulan dan kelemahan model Make a Match menurut Huda antara lain adalah sebagai berikut:²²

Keunggulan model "*Make a Match*"

- 1) Dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, baik secara kognitif maupun fisik.
Menurut Hamalik, aktivitas belajar adalah suatu usaha yang bersungguh-sungguh untuk mencapai tujuan ataupun hasil belajar. Belajar sangat dibutuhkan adanya aktifitas, dikarenakan tanpa adanya aktifitas proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik.²³
- 2) Karena ada unsur permainan maka model ini dengan menyenangkan.
- 3) Meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
Menurut Sudirman, motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Perannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Seseorang akan berhasil dalam belajar, kalau ada pada dirinya sendiri ada keinginan untuk belajar. Keinginan atau dorongan inilah yang dapat merangsang siswa untuk mau belajar secara maksimal sehingga mampu memperoleh hasil yang diinginkan.²⁴

²² Andini Setyo Anggraeni, "Penggunaan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kompetensi segitiga dan segiempat bagi siswa kelas VII B SMPN 14 surakarta tahun ajaran 2015/2016", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, 5 (September, 2017), 93.

²³ Oemar Hamalik, "Kurikulum dan Pembelajaran", (Jakarta : Bumi Aksara, 2013) 172.

²⁴ Oemar Hamalik, "Proses Belajar Mengajar", (Bandung : Bumi Aksara, 2001) 162.

- 4) Efektif melatih kedisiplinan siswa dalam menghargai waktu untuk belajar.

Kelemahan Pembelajaran “*Make a Match*”

- 1) Jika tidak dipersiapkan dengan baik, maka akan banyak waktu yang terbuang.
- 2) Pada awal penerapan model ini, banyak siswa malu apabila berpasangan dengan lawan jenis.
- 3) Jika guru tidak mengarahkan siswa dengan baik, akan ada banyak siswa yang kurang memperhatikan.
- 4) Guru harus hati-hati dan bijaksana saat memberi hukuman pada siswa yang tidak mendapatkan pasangan.
- 5) Menggunakan metode ini secara terus menerus akan menimbulkan kebosanan.

Dalam setiap model pembelajaran pasti mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri. Sehingga guru harus dapat menimbang atau memilih model yang tepat sesuai dengan kondisi siswa dan bahan ajar yang akan disampaikan sebelum menggunakan model Make A Match. Untuk mengatasi kelemahan yang disebutkan diatas dapat dilakukan dengan cara guru dapat mempersiapkan persiapan dengan baik, agar tidak ada waktu yang terbuang. Kemudian guru harus mengondisikan siswa agar pada saat presentasi semua siswa memperhatikan pasangan yang presentasi, sehingga suasana kelas tidak gaduh dan lebih kondusif.

5. Media pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Dalam pembelajaran terjadi komunikasi antara pelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan lancar tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dalam proses belajar. Penggunaan media akan mempermudah

siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi konkret, karena media berfungsi sebagai sarana/alat penyambung informasi.

Hal ini sama dengan pendapat Criticos yang mengungkapkan bahwa :

Media merupakan salah satu komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.²⁵

Sedangkan menurut Anderson yaitu :

Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa.²⁶

Selanjutnya menurut Gerlach dan Ely menyatakan bahwa :

A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill, and attitude.” (secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap).²⁷

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang dapat membantu guru dalam penyampaian pesan (materi ajar) kepada siswa untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

b. Manfaat Media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki peranan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai berikut :²⁸

²⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011) 4.

²⁶ Musfiqon, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012) 27.

²⁷ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010) 163.

²⁸ Musfiqon, *Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012) 31.

- 1) Dapat mengatasi perbedaan pengalaman pribadi peserta didik.
- 2) Dapat mengatasi batas-batas ruang kelas.
- 3) Dapat mengatasi apabila suatu benda secara langsung tidak dapat diamati karena terlalu kecil. Misal, sel, bakteri dan sebagainya.
- 4) Dapat mengatasi peristiwa alam, misal gunung meletus dapat digunakan media gambar, film dsb.
- 5) Dapat memberikan kesamaan/kesatuan dalam pengamatan terhadap sesuatu yang pada awal pengamatan peserta didik berbeda-beda.
- 6) Dapat membangkitkan minat belajar yang baru dan membangkitkan motivasi kegiatan belajar peserta didik.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam proses kegiatan belajar mengajar yaitu sebagai penunjang keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan belajar serta melalui penggunaan media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, dan memadatkan informasi.

c. Macam-macam media pembelajaran

Kegiatan pembelajaran perlu juga diperhatikan mengenai optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Tanpa media yang bervariasi maka pelaksanaan kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif. Media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari komponen pembelajaran yang lainnya, dalam arti tidak berdiri

sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar bermakna. Dilihat dari sifatnya, media dapat dibagi kedalam :²⁹

- 1) Media Auditif, yaitu media yang 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, transparan, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk media cetak seperti grafis dan lain sebagainya.
- 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misal rekaman video dan lainnya.
- 4) Multimedia, diartikan penggunaan berbagai jenis media berbeda dalam penyampaian pesan atau materi pelajaran yang bertujuan agar pesan atau materi pembelajaran diterima secara optimal oleh siswa yang memiliki modalitas berbeda.

6. Media Audio visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media audio visual termasuk kedalam media yang mulai banyak digunakan dalam berbagai pembelajaran. Media audio visual dapat disajikan meliputi media audio dan media visual secara bersama. Audio

²⁹ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2010) 172.

Visual dipakai oleh guru dalam membantu siswa untuk memahami materi dan menghindari salah persepsi siswa dalam belajar. Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, slide, suara, dan sebagainya.³⁰

Dapat disimpulkan bahwa media audio- visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang dikombinasikan dengan kaset audio yang mempunyai unsur suara dan gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, slide suara dan sebagainya.

b. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

Dalam media pembelajaran tentunya memiliki kelebihan maupun kelemahan masing-masing. Berikut ini kelebihan dan kelemahan media audio visual :³¹

1) Kelebihan media audio visual :

- Menyajikan obyek belajar secara konkret atau pesan pembelajaran secara reliastik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- Sifatnya yang audio visual, sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotifasi pembelajar untuk belajar.
- Sangat baik untuk pencapaian tujuan belajar psikomotorik.

³⁰ Ibid, 179.

³¹Hujair AH Sanaki, *Media Pembelajaran: Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2011) 109.

- Dapat mengurangi kejenuhan belajar, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar ceramah dan diskusi persoalan yang ditayangkan.
- Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang obyek belajar yang dipelajari pembelajar.
- Portable dan mudah di distribusikan.

2) Kelemahan media audio visual :

- Tergantung pada energi listrik, sehingga tidak dapat dihidupkan di segala tempat.
- Sifat komunikasi searah, sehingga tidak dapat memberi peluang untuk terjadinya umpan balik.
- Mudah tergoda untuk menayangkan kaset vcd yang bersifat hiburan, sehingga suasana belajar akan terganggu.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual dalam kegiatan belajar mengajar memiliki daya tarik tersendiri dan dapat menjadi pemacu atau memotifasi pembelajar untuk belajar. Selain itu penggunaan media audio visual disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan dan tujuan pembelajaran. Untuk mengatasi kelemahan dari penggunaan media audio visual, guru harus pandai dalam penggunaannya agar berjalan sesuai tujuan pembelajaran dengan mengombinasikan dengan teknik dan model pembelajaran yang menarik.

7. Hasil Belajar

Menurut Djamarah mengemukakan :

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melalui kegiatan belajar.

Kunandar mengatakan bahwa :

Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu, baik kognitif, afektif maupun psikomotor yang dicapai atau dikuasai peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Hal yang sama diungkapkan oleh Bloom yang berpendapat bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor.

Berikut penjabarannya :³²

- a. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan, hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk, bangunan baru), dan *evaluation* (menilai).
- b. Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakteristik).
- c. Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menejerial, dan intelektual.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang berhasil dicapai setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Selanjutnya menurut Slameto, faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah :³³

³² Ibrahim, "Perpaduan Model Pembelajaran Aktif Konvensional (Ceramah) Dengan Kooperatif (Make A Match) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan", *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 2 (Juni, 2017), 204.

³³ Andini Setyo Anggraeni, "Penggunaan model pembelajaran make a match untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kompetensi segitiga dan segiempat bagi siswa kelas VII B SMPN 14 surakarta tahun ajaran 2015/2016", *Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika (JPMM)*, 5 (September, 2017), 92.

a. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa. Yang termasuk kedalam faktor ini yaitu :

1) Faktor jasmani, yaitu meliputi :

- Faktor Kesehatan. Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat.
- Cacat Tubuh. Yaitu sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan.

b. Faktor psikologis, yaitu meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

1) Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan kedalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

2) Perhatian, menurut Gazali adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa itu pun semata-mata tertuju kepada suatu obyek (benda/hal) atau sekumpulan objek. Untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya,

jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbulah kebosanan, sehingga ia tidak lagi suka belajar.

- 3) Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya.
- 4) Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesuai belajar dan berlatih. Jadi jelaslah bahwa bakat itu mempengaruhi belajar, jika bahan pelajaran yang dipelajari siswa sesuai dengan bakatnya, maka hasil belajarnya lebih baik karena ia senang belajar dan pastilah selanjutnya ia lebih giat lagi dalam belajarnya itu.
- 5) Motif erat sekali hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Di dalam menentukan tujuan itu dapat disadari atau tidak, akan tetapi untuk mencapai tujuan itu perlu berbuat, sedangkan yang menjadi penyebab berbuat adalah motif itu sendiri sebagai daya penggerak/pendorongnya.
- 6) Kematangan adalah suatu tingkat atau fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Kematangan belum berarti anak dapat melaksanakan kegiatan secara terus menerus, untuk itu diperlukan latihan-latihan dan pelajaran.

7) Kesiapan adalah kesediaan untuk memberi response atau bereaksi. Kesediaan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, karena kematangan berarti kesiapan untuk melaksanakan kecakapan. Kesiapan itu perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

c. Faktor kelelahan, yang meliputi kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbul kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan adanya kelesuan dan kebosanan, sehingga minat dan dorongan untuk menghasilkan sesuatu hilang.

d. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa, yang termasuk kedalam faktor eksternal adalah:

- 1) Faktor keluarga. Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.
- 2) Faktor sekolah. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.
- 3) Faktor Masyarakat. Masyarakat sangat berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan

siswa dalam masyarakat, media massa yang juga berpengaruh terhadap positif dan negatifnya, pengaruh dari teman bergaul siswa dan kehidupan masyarakat disekitar siswa juga berpengaruh terhadap belajar siswa.

8. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak adalah salah satu mata pelajaran dalam rumpun Pendidikan Agama Islam yang mengandung makna sebagai pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan ajaran Islam sebagai pedoman hidup. Dengan demikian karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak menekankan pada pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan terhadap pedoman hidup yang dijadikan pola perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, dalam pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya mengarah pada persoalan teoritis dalam aspek kognitif, tapi bermuara pula pada aspek afektif dan psikomotorik. Dalam pembelajaran Akidah Akhlak terdapat tujuan yang hakiki yakni menanamkan dan meningkatkan keimanan serta mempertinggi kesadaran untuk berakhlak mulia sehingga peserta didik menjadi manusi yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT.³⁴

³⁴ Sufiani, "Efektivitas Pembelajaran Aqidah Akhlak Berbasis Manajemen Kelas", *Jurnal Al-Ta'dib*, 10 (Juli-Desember, 2017), 136.