

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Konsep Media Pembelajaran

1. Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan.¹ Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini dilakukan dengan mengikuti suatu langkah-langkah secara bertahap. Langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, kemudian melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar dimana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan perbaikan (revisi) terhadap hasil uji lapangan.²

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan hanya memfokuskan pada bidang desain atau rancangan seperti model desain dan desain bahan ajar, produk misalnya media, bahan ajar, dan juga proses pembelajaran.³

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (Jakarta: Pusat Bahasa, Departemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014), 201

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: kencana Prenadamedia Group, 2010), 222–23.

³ Endang Mulyatiningsih, *Metode Penelitian terapan Bidang Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008), 164.

2. Media Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari kata latin, yang merupakan jamak dari kata “medium”. Secara harfiah medium mempunyai makna perantara atau pengantar. Beberapa pakar pendidikan membahas mengenai pengertian media. Menurut schram (1982) mengatakan bahwa media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, jadi media adalah perluasan dari pendidik. Sedangkan Miarso (1989) media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, prasaan, perhtian, dan keinginan peserta didik untuk belajar. *National Education Asociation* (NEA) memberikan batasan bahwa media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk tegnologi perangkat kerasnya. Kemudian *Asociation of Education Comunication Technology* (AECT) memberikan batasan bahwa media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan.⁴

Pembelajaran merupakan proses pendidikan yang memberikan kesempatan peserta didi untuk mengmebngakan potensi mereka menjadi kemampuan yang semakin meningkat dalam sikap, pengetahuan dan ketampilan yang diperlukan dirinya untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan ikut berpartisipasi dalam kesejahteraan seluruh umat manusia. Di dalam

⁴ Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian* (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), 6.

pembelajaran peserta didik didorong untuk menemukan sendiri (*discovery learning*) dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatan dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan.⁵

Dari penejelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memudahkan pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih efektif dan membantu peserta didik dalam mengembangkan potensinya.

b. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran memiliki manfaat dan fungsi masing-masing. Seacara umum media memiliki manfaat sebagai berikut:

- 1) Memperjelas dalam penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan waktu, tenaga dan daya indra.
- 3) Menumbuhkan semangat belajar, berinteraksi secara langsung antara peserta didik dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik dapat mempelajari media secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- 5) Memberikan rangsangan yang sama terhadap pengalaman dan persepsinya.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton (1985):

1. Dalam penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar.

⁵ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), 10.

2. Proses pembelajaran dapat lebih menarik perhatian peserta didik.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
4. Waktu pembelajaran dapat dipersingkat atau lebih efektif.
5. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan hal-hal berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana untuk menciptakan kondisi belajar yang lebih efektif.⁶
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan pembelajaran. Maksudnya media pembelajaran merupakan komponen yang tidak bisa berdiri sendiri, tetapi harus saling berkaitan dengan komponen lainnya agar dapat menciptakan pembelajaran yang diharapkan.
- 3) Dalam penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan harus memperhatikan bahan ajar yang digunakan.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya untuk sekedar permainan atau memancing perhatian peserta didik saja.

⁶ Susilana dan Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, 9.

- 5) Media pembelajaran berfungsi untuk mempercepat proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran peserta didik dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran yang disampaikan.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat meningkatkan daya ingat peserta didik.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar- dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.⁷

Keberhasilan dalam penggunaan media tidak lepas dari bagaimana media itu di rencanakan dengan baik, media yang dapat mengubah perilaku peserta didik (*behaviour change*) dan meningkatkan hasil belajar peserta didik tertentu, tidak berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek- aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

c. Prosedur Pemilihan dan Penggunaan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Berhubung media pembelajaran sangat banyak jenisnya maka masing- masing dari media pembelajaran mempunyai karakteristik yang berbeda- beda. Untuk itu dalam pemilihan media harus cermat dan tepat agar dapat sesuai saat digunakan.

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain:

⁷ Susilana dan Riyana, 10.

- a) Media yang di pilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik dan benar- benar tergambar dalam bentuk perilaku.
- b) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.
- c) Kondisi peserta didik dari segi subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi pendidik dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi peserta didik. Factor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran
- d) Ketersediaan media pembelajaran disekolah atau memungkinkan bagi pendidik mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seseorang pendidik. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan dikelas akan tetapi disekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendesain atau merancang suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh pendidik.
- e) Biaya yang digunakan dalam pemanfaatan media harus sesuai dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang

canggih (teknologi tinggi) bilamana hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.⁸

d. Klasifikasi dan karakteristik media

Pada dasarnya media banyak digunakan pada kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media pembelajaran, diantaranya yaitu menekankan pada teknik yang digunakan dalam pembuatan media tersebut contohnya seperti gambar, fotografi, rekaman audio, dan sebagainya, pengklasifikasian selanjutnya dengan melihat cara media tersebut mengirimkan pesan contohnya televisi dan melalui optik. Untuk keperluan pengklasifikasian media itu pertama-tama harus mengetahui sifat umum yang dimiliki oleh berbagai media tersebut.⁹

Menurut (Sudiman, 2020) media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke beberapa klasifikasi berdasarkan dari mana sudut pandang melihat:

a. Berdasarkan sifatnya, media dapat dibagi tiga yaitu

1) Media audio yakni media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki suara. Contohnya radio dan rekaman suara.

2) Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat saja tidak mempunyai suara. Contohnya film slide, foto, gambar.

⁸ Asnawir dan Basyuruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Cet 1 (Jakarta: PT Intermasa, 2001), 15–16.

⁹ Susilana dan Riyana, *MEDIA PEMBELAJARAN Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, 12.

Transaparansi, lukisan, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.¹⁰

3) Media audiovisual yakni jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat misalnya rekaman video, film, slide suara. Media audiovisual mempunyai kemampuan lebih baik dan lebih menarik, karena memiliki unsur dari media audio dan media visual.

b. Berdasarkan jarak jangkauan, media dibagi menjadi dua yaitu:

1) Media yang mempunyai jangkauan lebih luas dan bersama- sama, contohnya radio dan televisise. Dengan menggunakan media ini peserta didik dapat lebih memperlajarihal- hal atau kejadian- kejadian yang nyata secara bersama- sama tanpa menggunakan ruangan khusus.

2) Media yang mempunyai jangkauan sempit atau daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti slide film, dan video.

c. Bedasarkan teknik pemakaiannya media dibagi menjaid dua yaitu:

1) Media yang harus ditata dan diatur, seperti film, slide, strip dan transparansi. Dalam penggunaan media ini diperlukan alat proyeksi khusus, seperi film proyektor untuk menayangkan film, slide proyektor untuk menayangkan slide, *overhead projector* (OHP) untuk menayangkan transparansi. Tanpa adanya alat- alat ini penggunaan media ini tidak dapat berfungsi.

¹⁰ Ramen A. Purba dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 9.

2) Media yang tidak dapat ditata atau diatur seperti gambar, foto, dan lukisan.¹¹

e. **Pengertian Matematika**

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) matematika adalah ilmu tentang bilangan, hubungan antar bilangan dan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan, matematika juga didefinisikan sebagai ilmu logika, bilangan dan keruangan. Matematika menurut beberapa ahli, seperti Johnson dan Rising (1972) matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada bunyi. Kline mengatakan “matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan mengatasi permasalahan sosial, ekonomi dan lain-lain. Matematika tumbuh dan berkembang karena proses berpikir, oleh karena itu logika adalah dasar membentuk matematika.¹²

James dan James dalam kamus matematikanya mengatakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan

¹¹ Ramen A. Purba dkk., *Pengantar Media Pembelajaran* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 10.

¹² Siti Nur Rohmah, *Strategi Pembelajaran matematika* (Yogyakarta: UAD Press, 2021), 5–6

jumlah yang banyak yang terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, geometris¹³.

Asal mula pemikiran matematika terletak dalam konsep bilangan bsaran, dan bangun. Selain mengetahui cara mencacah objek- objek fisika, manusia prasejarah juga mengenali cara mencacah besaran abstrak seperti waktu- hari, musim, tahun. Aritmetika dasar (penjumlahan, pengurangan perkalian, dan pembagian) mengikuti secara alami. Melalui penggunaan penalaran logika dan abstraksi. Matematika berkembang dari pencacahan, perhitungan, pengukuran dan pengkajian sistematis terhadap bangun dan pergerakan benda- benda fisika. Matematika praktis telah menjadi kegiatan manusia sejak adanya rekaman tertulis.¹⁴

Dari pengertian matematika dari beberapa ahli dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar, berfikir secara logis, sistematis, kritis dan bertindak cerdas kreatif serta inovatif.

B Kajian Teoritik

1. Materi Bangun Datar

Bangun datar adalah bangun dua dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar, yang dibatasi oleh garis lengkung dan garis lurus. Bangun- bangun geometri baik dalam kelompok bangun datar maupun bangun ruang merupakan konsep yang abstrak. Artinya bangun tersebut

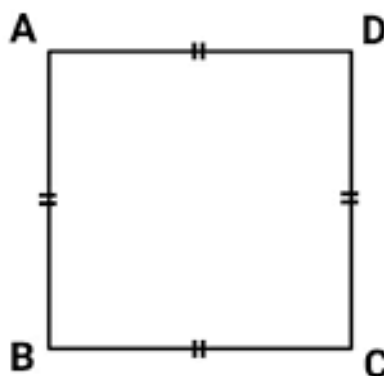
¹³ Siti Nur Rohmah, 7.

¹⁴ Afidah dan khairunnisa, *Matematika Dasar* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), ix.

bukan merupakan sebuah benda konkret yang bisa di pegang atau di pegang.¹⁵

Jenis – jenis bangun datar di tinjau dari segi sisinya dapat digolongkan menjadi dua jenis, yakni bangun datar bersisi lengkung dan lurus. Bangun datar bersisi lengkung yaitu lingkaran . Bangun datar yang bersisi lurus antara lain segitiga, persegi, persegi panjang, layang layang, jajar genjang dan lain-lain.¹⁶ Berikut materi mengenai bangun datar:

a. Persegi



Gambar 2. 1 Bangun Datar Persegi

Pada gambar 2.1 menunjukkan gambar persegi ABCD, persegi ABCD memiliki 4 sisi yang sama panjang yaitu AB, BC, CD dan DA. Persegi juga memiliki diagonal yaitu AC dan BD dan sudut- sudut pada persegi yaitu $\angle A$, $\angle B$, $\angle C$, $\angle D$. Berikut sifat sifat dari persegi:

- a) Memiliki empat sisi sama panjang ($AB= BC= CD= DA$)
- b) Memiliki empat buah sumbu simetri lipat dan putar
- c) Sisi yang berhadapan sejajar ($AB// BC//CD//DA$)

¹⁵ Hardi, *Pandai Berhitung Mateatika* (Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional, 2009), 53.

¹⁶ Yuniarto, *Ensiklopedi Matematika Bangun Datar dan Bangun Ruang Skalasimetri* (Bandung: PT Ikrar Mandiriabadi, 2007), 78.

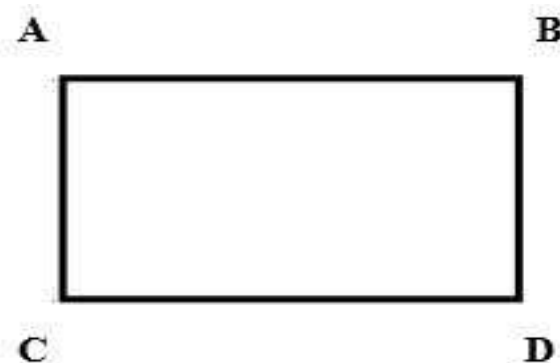
- d) Tiap sudut nya sama besar ($\angle A, \angle B, \angle C, \angle D$)
- e) Diagonal- diagonalnya sama panjang ($BD = AC$)
- f) Dagonal- diagonalnya berpotongan tegak lurus dan membagi dua sama panjang

Rumuas Keliling dan luas persegi

Keliling = $4 \times S$, ($S =$ sisi)

Luas = $S \times S$

b. Persegi Panjang



Gambar 2. 2 Bangun Datar Persegi Panjang

Pada gambar 2.2 yaitu Persegi panjang ABCD terdiri dari panjang dan lebar, yang keduanya tidak sama panjang. Contoh bangun persegi panjang yaitu pintu, papan tulis sekolah, meja dll. Persegi panjang ABCD memiliki empat sisi yaitu AB, BC, CD, DA, juga memiliki dua yaitu AC dan BD. Sudut- Sudut pada persegi panjang ada empat yaitu $\angle A, \angle B, \angle C, \angle D$. Sifat- sifat persegi panjang dapat di simpulkan sebagai berikut:

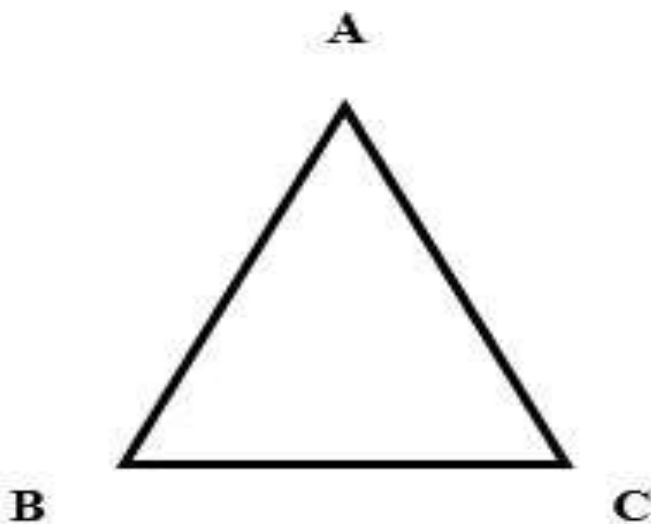
- a) Memiliki dua sisi yang berhadapan, sejajar dan sama panjang
- b) Memiliki dua sisi panjang (p) dan dua sisi pendek (l)
- c) Memiliki diagonal yang saling berpotongan dan tegak lurus
- d) Memiliki empat sudut yang sama besar

e) Memiliki dua sumbu simetri putar dan lipat

Rumus Keliling persegi panjang = $2 \times (p + l)$

Rumus luas = $P \times l$

c. **Segitiga**



Gambar 2. 3 Bangun Datar Segitiga

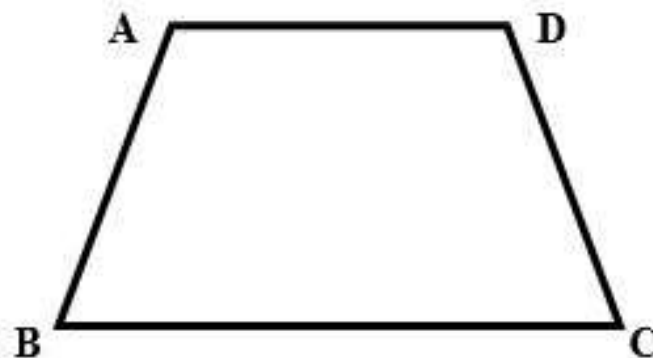
Bangun datar segitiga merupakan bangun yang memiliki tiga sisi dan jumlah semua sudut 180 derajat, segitiga juga memiliki berbagai jenis bentuk dapat dilihat pada gambar 2.3 diatas dari jenis segitiga tersebut memiliki sifat khusus sebagai berikut:

- a) Segitiga sama kaki, memiliki dua sisi yang sama panjang yang ditandai dengan garis dua
- b) Segitiga sama sisi, ketiga sisinya sama panjang
- c) Segitiga siku- siku , memiliki satu sudut yang besar nya 90 derajat
- d) Segitiga sembarang, memiliki tiga sisi yang tidak sama panjang
- e) Segitiga lancip, yang memiliki sudut kurang 90 derajat pada setiap sudutnya dan tumpul memiliki sudut yang besar sudutnta lebih dari 90 derajat

Rumus keliling = $S_1 + S_2 + S_3$

Rumus luas = $\frac{1}{2} \times a \times t$

d. Trapezium



Gambar 2. 4 Trapezium

Bangun datar trapezium merupakan bangun datar yang memiliki berbagai jenis yaitu trapezium siku- siku, trapezium sembarang dan trapezium sama kaki. Berikut pembagian trapezium dan sifatnya:

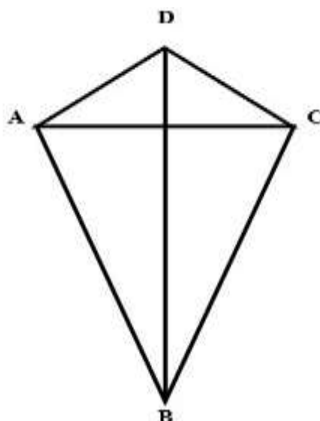
- trapezium siku siku karena memiliki dua sudut yang besarnya 90 derajat yaitu sudut $\angle C, \angle A,$
- kemudian ada trapezium sembarang, memiliki empat sudut yang besarnya tidak sama.,
- trapezium sama kaki memiliki dua sisi sama panjang yaitu sisi CA dan BD dan sudut alasnya sama besar yaitu $\angle C, \angle D$

Rumus keliling = jumlah semua sisi

$$= AB + BC + CD + DA$$

Rumus luas = $\frac{1}{2} \times (\text{sisi atas} + \text{sisi bawah}) \times t$

e. **Layang- layang**



Gambar 2. 5 Bangun Datar Layang- Layang

Sifat- sifat bangun datar layang layang yaitu

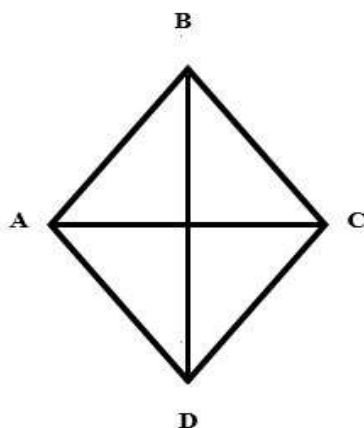
- Memiliki sepasang sisi yang sama panjang ($DC= CB$ dan $AD= CD$)
- Sepasang sudut yang berhadapan sama besar $\angle BAD, \angle BCD$
- Memiliki dua diagonal yang saling berpotongan
- Salah satu diagonalnya adalah sumbu simetri yaitu CA

Rumus keliling = Jumlah semua sisi

$$= DA+ DC+ CB+ BA$$

Rumus Luas = $\frac{1}{2} \times d1 \times d2$

f. **Belah Ketupat**



Gambar 2. 6 Belah Ketupat

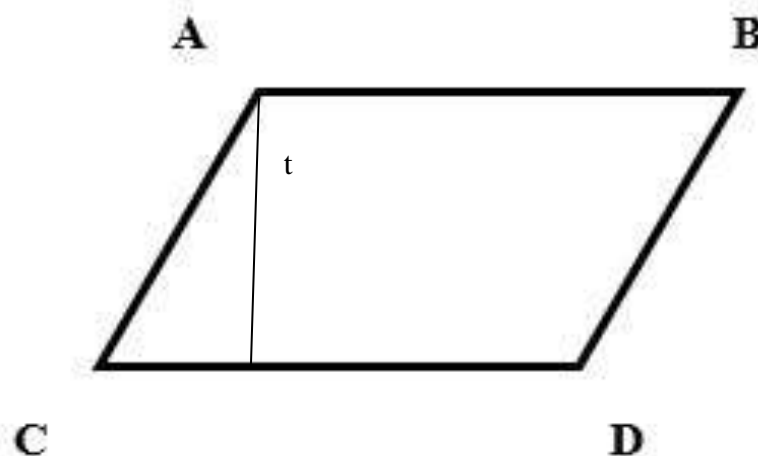
Sifat sifat bangun datar belah ketupat sebgai berikut:

- Semua sisinya sama panjang ($AB= BC= CD= DA$)
- Sisi yang berhadapan sejajar ($AB// CD$ dan $BC// AD$)
- Diagonal- diagonalnya merupakan sumbu simetri (AC dan BD)
- Sudut yang berhadapan sama besar dan dibagi dua oleh diagonalnya
- Kedua diagonal saling membagi dua sama panjang dan saling tegak lurus

$$\text{Rumus Keliling} = 4 \times s$$

$$\text{Rumus Luas} = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

g. Jajar genjang



Gambar 2. 7 Bangun Datar Jajar Genjang

Sifat- sifat bangun datar jajar genjang

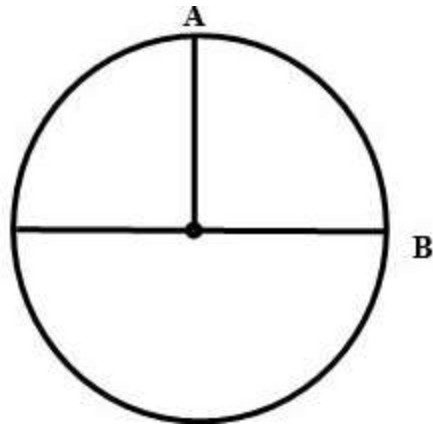
- Tidak memiliki sumbu simetri
- Sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang ($AB= DC$ dan $AD=BC$)
- Kedua diagonalnya membagi jajar genjang menjadi dua sama besar
- Jumlah semua sudut 360 derajat

- e) Sudut yang berhadapan sama besar $\angle A = \angle C$ dan $\angle D = \angle B$
- f) Sisi CD merupakan alas jajar genjang dan $t =$ tinggi

Rumus Keliling = $2 \times (a + t)$

Rumus Luas = $a \times t$

h. Lingkaran



Gambar 2. 8 Lingkaran

Bangun datar lingkaran adalah bangun datar yang memiliki unsur-unsur dan bagian-bagian antara lain pusan lingkaran, jari- jari lingkaran, diameter (garis tengah), busur, tali busur, juring dan tembereng

- a) Jari- jari lingkaran merupakan ruas garis yang menghubungkan titik pusat lingkaran (AO dan OC)
- b) Busur adalah lengkungan yang merupakan bagian dari lingkaran. Lengkungan dari A ke D melalui titik C dinamakan busur kecil, lengkungan dari A ke D melalui titik B dinamakan busur besar
- c) Tali busur adalah garis yang menghubungkan dua titik pada lingkaran. Tali busur yang melalui pusat lingkaran dinamakan diameter (BD)

Sifat- sifat lingkaran

- a. Memiliki jumlah sudut 360°

- b. memiliki diameter (d) yang membagi lingkaran menjadi dua sisi seimbang
- c. memiliki jari- jari (r) yang menghubungkan titik pusat dengan titik busur lingkaran
- d. memiliki simetri lipat tak terhingga

Rumus keliling = $2 \times \pi \times r$

Rumus Luas = $\pi \times r^2$

2. Media Kotak Ajaib

Media kotak ajaib adalah media yang berbentuk kotak atau kubus yang memiliki panjang sisi 24 cm x 24 cm x 24 cm. dinamakan kotak ajaib karena berbentuk kotak yang terbuat dari kayu triplek yang dilapisi/ di hiasai menggunakan cat minyak, sedangkan ajaib karena di dalam kotak tersebut terdapat materi- materi yang tidak bisa dilihat oleh peserta didik jika tidak di keluarkan medianya. Barulah setelah kotak tersebut dikeluarkan peserta didik dapat mengetahui materi- materi yang ada di dalamnya. Media kotak ajaib ini dibuat dengan tujuan untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar.

Media kotak ajaib ini termasuk kedalam media tiga dimensi. Sanaky mengatakan bahwa media tiga dimensi yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah benda tiruan tiga dimensional dari beberapa obyek nyata dan dipelajari dengan wujud aslinya.. Jadi kesimpulannya media kotak ajaib ternasuk kedalam media dengan benda model¹⁷. Media tiga dimensi juga dapat meningkatkan rasa

¹⁷ Hajair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interkatif- inovatif* (Yogyakarta: kaukuba Dipantara, 2013), 127.

ingin tahu siswa terhadap apa yang sedang dipelajari sehingga timbul pertanyaan siswa yang akan membuat interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁸

3. Hasil Belajar

a) Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah aktivitas psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap.¹⁹ Menurut Dalyono Belajar adalah suatu usaha. Perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, dengan sistematis, menggunakan semua potensi yang dimiliki, baik secara fisik, mental, panca indra, otak dan anggota tubuh lainnya, demikian pula aspek-aspek kejiwaan seperti intelegensi, bakat, motivasi, minat, dan sebagainya.²⁰ Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian belajar yang efektif adalah melalui pengalaman.

Dari definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Belajar adalah suatu usaha yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan

¹⁸ Ariski Septian dan Jintar Tampubolon, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Meida Tiga Dimensi (3D) Terhadap hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program keahlian Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulabab," *Education Building* 1 (1) (2015): 73.

¹⁹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 39.

²⁰ M Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2009), 49.

mendayagunakan semua potensi yang dimiliki baik fisik atau mental.

- 2) Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku dan sikap yang positif dan kebiasaan yang lebih baik.
- 3) Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi bisa membaca, dari yang tidak bisa menulis menjadi bisa menulis.
- 4) Belajar dapat juga mengadakan perubahan dalam hal ketrampilan.²¹

Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik yang tidak secara langsung, melainkan harus melewati proses pembelajaran. Menurut Surya hasil belajar akan tampak dalam berbagai hal yaitu: kebiasaan, ketrampilan, pengamatan, berfikir asosiatif, berfikir rasional dan kritis, sikap, inhibisi, apresiasi dan perilaku aktif.²²

b) Kriteria Hasil Belajar

Kriteria hasil belajar menurut taksonomi Bloom terdiri atas tiga ranah yaitu ranah kognitif yang didasarkan pada pengetahuan, ranah afektif yang didasarkan pada tingkah laku serta ranah psikomotor yang didasarkan pada ketrampilan fisik.

²¹ Bahri Djamarah, 87–89.

²² Husaman, dkk. *“Belajar dan Pembelajaran.”* (Malang: UMM Pers, 2018), 21

1. Ranah Kognitif

Ranah kognitif terdiri dari 6 tingkatan C1- C6 yaitu

Tabel 3. 1 Hasil Belajar Ranah Kognitif

No	Tingkatan	Keterangan
1.	C1	<i>Knowledge/</i> pengetahuan
2.	C2	<i>Comprehension/</i> pemahaman
3.	C3	<i>Application/</i> penerapan
4.	C4	<i>Analysis/</i> analisis
5.	C5	<i>Synthesis/</i> sintesis
6.	C6	<i>Evaluation /</i> evaluasi

2. Ranah Afektif

Segala sesuatu yang berkaitan dengan sikap. Ranah afektif terdiri dari atas 5 aspek yaitu penerimaan, reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi

3. Ranah Psikomotor

Berkenaan dengan hasil ketrampilan dan kemampuan bertindak atau lebih ke hasil dari tingkah laku.²³

c) Faktor- faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Sebagaimana disebutkan dalam keberhasilan belajar seorang peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor. Agar dalam proses pembelajaran dapat mencapai tujuan belajar dengan maksimal perlu diketahui hal- hal yang dapat mempengaruhi hasil belajar:

1) Faktor internal

Faktor ini merupakan faktor yang berasal dari dalam diri setiap individu. Faktor internal terdiri dari biologis dan psikologis

²³ Husaman, dkk. "*Belajar dan Pembelajaran*. (Malang: UMM Pers, 2018) Hal 146-151

a. Faktor Biologis (Jasmaniah)

Faktor biologis terdiri dari segala hal – haki yang berhubungan dengan keadaan fisik atau jasmaniah individu yang bersangkutan. Contoh fisik yang tidak normal menyebabkan individu tersebut merasa minder dan tidak memiliki semangat untuk belajar sehingga hasil belajarnya tidak sesuai dengan harapan dari pembelajaran.²⁴

b. Faktor Psikologis (Rohaniah)

Faktor psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan kondisi mental individu. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan belajar adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Kondisi mental yang seperti ini dapat dilihat dari bentuk sikap yang mental positif dalam menghadapi segala hal terutama hal- hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran. faktor ini meliputi kecerdasan (*intelengensi*),minat dan bakat, daya ingat, konsentrasi²⁵

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang bersumber dari luar individu. Faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, faktor lingkungan sekolah, faktor lingkungan masyarakat dan faktor waktu.

a. Faktor Lingkungan Keluarga

²⁴ Thursan Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2008), 12.

²⁵Hakim *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2008, 14.

Faktor ini merupakan lingkungan pertama dan utama dalam menentukan perkembangan pendidikan individu dan tentu saja menentukan keberhasilan belajar individu.

b. Faktor lingkungan sekolah

Satu hal yang paling mutlak harus ada di sekolah untuk menunjang keberhasilan belajar adanya tata tertib dan kedisiplinann yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Kondisi lingkungan sekolah juga dapat mempengaruhi kondisi belajar antara lain: adanya pendidik yang baik, sarana dan prasarana tersedia dll.

c. Faktor Lingkungan Masyarakat

Lingkungan atau tempat yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah lembaga- lembaga pendidikan nonformal yang melaksanakan kursus- kursus tertentu. Untuk lingkungan yang dapat menghambat keberhasilan belajar seperti tempat hiburan bioskop, diskotik dll.

d. Faktor Waktu

Waktu memang berpengaruh terhadap keberhasilan belajar individu. Yang sering menjadi masalah adalah bukan karena tidak ada waktu, tapi karena tidak bisa mengatur waktu dengan baik. Tidak bisa membadakan mana waktu belajar dan mana waktu untuk bermain. Jadi kedua nya harus bisa seimbang agar dapat tercapai keberhasilan belajar yang baik.²⁶

²⁶ Hakim, *Belajar Secara Efektif* (Jakarta: Puspa Swara, 2008 18–20).

Faktor- faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar tersebut sangat diperlukan untuk diketahui dan difahami agar suatu saat mengalami kesulitan atau hambatan dalam proses pembelajaran agar dapat memberikan solusi dari masalah yang dihadapi peserta didik.

