

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media datang dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, arti media adalah perantara atau utusan pengirim kepada penerima pesan. Media pada umumnya adalah manusia, materi dan peristiwa yang membangun kondisi untuk membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.¹ Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar.² Maka dari itu disimpulkan bahwa media sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran dan perasaan sehingga timbul motivasi untuk belajar.

Media pembelajaran adalah media yang berguna merangsang semangat, kemauan, perhatian, dan dorongan peserta didik di dalam menyampaikan sebuah pesan agar dapat meningkatkan proses pembelajaran.³ Menurut Musfiqon media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berwujud fisik maupun non fisik yang membantu pendidik agar lebih efektif dan efisien

¹ Akrim, "Media Learning in Digital Era", *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 231, 2018, 458.

² Arda, Sahrul Saehana dan Darsikin, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII", *e-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 2015, 69-77.

³ Yusufhadi, Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), 460.

dalam menyalurkan materi kepada peserta didiknya.⁴

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat kita simpulkan media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan pendidik sebagai perantara dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Harapannya dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik mampu menangkap materi dengan lebih cepat dan motivasi belajarnya akan meningkat.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi supaya proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan yang diinginkan. Media pembelajaran mencakup tiga fungsi utama bilamana media tersebut digunakan untuk perorangan maupun kelompok. Tiga fungsi utama tersebut antara lain:

- a. Merangsang perhatian atau perbuatan. Melalui Teknik hiburan ataupun drama, diharapkan dapat membuat peserta didik terangsang dan tertarik.
- b. Sebagai sarana informasi. Media pembelajaran sebagai sarana dalam menyajikan informasi yaitu materi pembelajaran kepada peserta didik.
- c. Memberi instruksi. Media pembelajaran memberikan perintah atau aba-aba kepada peserta didik yang melibatkan aktivitas maupun mentalnya.⁵

Terdapat empat fungsi media pembelajaran menurut Azhar Arsyad yaitu Fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*, (Jakarta: Prestasi Pustakakarya, 2012), 33.

⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), 39.

- a. Fungsi atensi, yaitu media menarik perhatian dan memusatkan konsentrasi peserta didik terhadap materi yang berkaitan dengan makna visual biasanya penyampaiannya dengan teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, yaitu media visual dapat dilihat ketika peserta didik merespon media tersebut.
- c. Fungsi kognitif, yaitu media visual dapat membuat pemahaman dan ingatan peserta didik kuat terhadap materi yang terdapat didalamnya.
- d. Fungsi kompensatoris, yaitu membantu peserta didik memudahkan memahami dan mengingat materi didalamnya, terutama bagi peserta didik yang kemampuan membacanya lemah.⁶

Menurut beberapa pendapat yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi media pembelajaran yaitu memberikan motivasi dan instruksi kepada peserta didik agar mendapatkan ilmu pengetahuan

3. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Menurut Azhar Arsyad, manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Memperjelas pendidik dalam menyampaikan materi dan informasi kepada peserta didik maka dari itu proses pembelajaran akan berjalan lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.
- b. Mampu menumbuhkan dan membangkitkan semangat belajar peserta didik, dan memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar secara langsung dengan lingkungan sekitar.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), 20.

c. Mampu menjadi solusi terkait keterbatasan indera, ruang dan waktu.⁷

Ahmad rivai dan Nana Sudjana juga mengemukakan manfaat dari media pembelajaran yaitu:

- a. Media pembelajaran memudahkan peserta didik memahami materi pada saat proses belajar mengajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.
- b. Media pembelajaran dapat menumbuhkan semangat dan menarik perhatian peserta didik.
- c. Media pembelajaran dapat membuat materi pelajaran yang disampaikan pendidik menjadi lebih mudah untuk dipahami.
- d. Media pembelajaran dapat membuat menciptakan metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Media pembelajaran membuat peserta didik ikut berperan aktif mengikuti proses belajar mengajar.⁸

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan kalau media pembelajaran bermanfaat apabila digunakan pada proses pembelajaran dikarenakan media pembelajaran membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan pendidik, media pembelajaran juga memudahkan pendidik menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media dibagi menjadi empat jenis, yaitu media audio, media visual, media

⁷ Ibid., 26.

⁸ Ahmad Rivai dan Nana Sudjana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2011), 2.

audio-visual, dan media serba aneka.

- a. Media Audio, adalah media yang berbentuk suara atau penyampaian pesannya dapat diterima menggunakan indera pendengaran, contohnya radio, tape recorder dan telepon.
- b. Media Visual, adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima menggunakan indera penglihatan. Media visual dibedakan menjadi 2, yaitu: a) media visual diam, contohnya foto, poster, bagan dll. b) media visual gerak, contohnya film bisu.
- c. Media Audio Visual, adalah media yang bisa dilihat dengan indera penglihatan juga bisa didengarkan dengan indera pendengaran. Media audio visual dibagi menjadi 2, yaitu: a) Media audio visual diam, contohnya slide dan suara, film rangkai dll. b) Media audio visual gerak, contohnya video, televisi, CD dll.
- d. Media Serba Aneka, adalah media yang menyesuaikan dengan kondisi di daerah, disekolah ataupun lingkungan belajar. Dan apapun yang bisa digunakan untuk media pembelajaran. Contohnya: papan tulis, papan pengumuman, mesin pengganda dll.⁹

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Pendidik harus bisa memilih jenis media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Jenis-jenis media pembelajaran yang bisa digunakan menurut Nana Sudjana antara lain:

- a. Media dua dimensi

⁹ Muhammad Ramli, Media dan teknologi Pembelajaran, (Banjarmasin: Antasari Press, 2012), 16-18.

Adalah media yang memiliki ukuran panjang dan lebar dan hanya bisa dilihat pada satu sisi saja. Contohnya adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster dan lain sebagainya.

b. Media tiga dimensi

Adalah jenis media yang memiliki ukuran panjang, lebar dan tinggi. Berbentuk model seperti model padat, model penampang, model kerja, model susun dan mock up.

c. Media proyeksi

Adalah media yang ditampilkan dengan bantuan proyektor. Contohnya film, slide dan film strip.

d. Lingkungan sekitar

Penggunaan lingkungan sekitar untuk pemahaman peserta didik dan menjadikan pengalaman secara langsung.¹⁰

Dari pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan jenis media yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran ada 4 yaitu media audio, media visual, media audio visual dan media serba aneka.

5. Pemilihan Media Pembelajaran

Agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik memahami materi, namun media yang akan digunakan juga perlu direncanakan dengan baik. Hal ini terkait pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik supaya dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

¹⁰ Nana Sudjana, *Teori-teori Belajar Untuk Pengajaran*, (Bandung: Fakultas Ekonomi UI, 1990) 3-4.

Menurut Dina Indriana ada beberapa faktor penentu pemilihan media pembelajaran:

- a. Ketepatan media dengan tujuan pembelajaran, mencocokkan media pembelajaran dengan tujuan pada setiap mata pelajaran.
- b. Ketepatan media dengan materi, selain mencocokkan dengan materi pembelajaran juga meninjau kemampuan yang akan dicapai pada saat pembelajaran.
- c. Ketepatan media dengan fasilitas yang mendukung, seperti keadaan lingkungan sekitar dan waktu.
- d. Ketepatan media dengan karakteristik peserta didik, pendidik harus memahami media yang cocok digunakan untuk peserta didik dalam pembelajaran.
- e. Ketepatan media dengan gaya belajar peserta didik, karena sangat berpengaruh terhadap keefektivitasan dalam penggunaan media.
- f. Ketepatan media dengan teori, pendidik boleh memilih media pembelajaran namun harus tetap berlandaskan pada teori.¹¹

Jadi dapat diambil kesimpulan dalam pemilihan media harus memperhatikan enam kriteria tersebut dan menyesuaikannya sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kondisi di lingkungan sekitar. Karena salah satu faktor keberhasilan belajar adalah dengan pemilihan media yang tepat

B. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Matematika merupakan suatu pelajaran yang mempelajari terkait angka, pola,

¹¹ Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), 28-31.

dan bangun. Matematika sangat penting untuk dipelajari dikarenakan bisa kita gunakan untuk menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.¹² Menurut Johnson dan Myklebust matematika adalah bekal peserta didik untuk berfikir logis, analisis, kritis dan kreatif.¹³

Matematika menurut Soedjadi dalam Heruman, adalah ilmu yang bersifat objek dan bertujuan abstrak, pola pikirnya deduktif, dan bertumpu pada kesepakatan. Matematika adalah sebuah ilmu yang universal dan berperan penting dalam pengembangan daya pikir manusia.¹⁴ Dapat disimpulkan bahwa matematika adalah ilmu pasti yang merupakan induk dari segala ilmu pengetahuan.

Menurut Piaget usia peserta didik pada sekolah dasar termasuk dalam tahapan operasional konkret. Piaget berpendapat bahwa tahap perkembangan kognitif siswa usia sekolah dasar, yakni 6 sampai 12 tahun merupakan tahap operasional konkret. Pada tahapan ini peserta didik telah dapat membentuk ide berdasarkan pemikiran yang muncul pada benda atau kejadian logis disekitarnya atau dengan kata lain peserta didik mulai berfikir logis terhadap objek yang konkret.¹⁵

Pembelajaran matematika pada sekolah dasar diharapkan terjadinya penemuan kembali (*reinvention*). Penemuan kembali adalah sebuah cara penyelesaian informal pada pembelajaran di dalam kelas. Maka dari itu, supaya peserta didik dapat dengan mudah memahami pembelajaran matematika harus dibuat konkret dengan cara mengaitkan konsep matematika dengan lingkungan

¹² David Glover, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2006), 9.

¹³ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), 2.

¹⁴ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika* (Bandung: PT Rosdakarya, 2007), 1.

¹⁵ *Ibid.*, 1.

sekitar.¹⁶

Bruner dalam Heruman menyatakan bahwa, pada pembelajaran matematika peserta didik harus menemukan lagi (*discovery*) atau mencari sendiri pengetahuan yang diperlukan, atau bisa juga menemukan baru (*invention*). Disini pendidik berperan sebagai pembimbing. Metode penemuan ini bertujuan supaya peserta didik dapat mencari pengetahuan sendiri dengan menggunakan kemampuan intelektualnya, menumbuhkan rasa ingin tahu, dan mendorong keterampilan pada diri mereka.¹⁷

Matematika pada sekolah dasar berperan penting dalam pengembangan kreativitas dan kompetensi peserta didik. Konsep-konsep pada kurikulum matematika sekolah dasar terbagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu:

a. Penanaman konsep

Pembelajaran konsep baru kepada peserta didik dimana peserta didik belum pernah sama sekali mempelajari konsep tersebut. Konsep tersebut dapat kita ketahui dari isi kurikulum. Pembelajaran konsep baru ini sebagai media diharapkan mampu membangun pola pikir peserta didik dengan cara menghubungkan kemampuan kognitif peserta didik yang konkret dengan konsep baru matematika yang bersifat abstrak.

b. Pemahaman konsep

Dengan pembelajaran ini diharapkan peserta didik dapat lebih memahami lagi sebuah konsep matematika.

c. Pembinaan keterampilan

¹⁶ Ibid., 4.

¹⁷ Ibid., 4.

Pada pembelajaran ini diharapkan peserta didik bisa terampil dalam penggunaan konsep matematika.¹⁸

Dari ketiga konsep pembelajaran matematika diatas, matematika memiliki sebuah tujuan dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar yaitu supaya peserta didik lebih terampil didalam menggunakan konsep matematika pada kehidupan sehari-hari.

C. Materi Bangun Datar Kelas IV SD/MI

Bangun datar adalah sebuah bangun yang mempunyai dua dimensi dan terletak pada bidang permukaan. Bangun datar dibatasi oleh garis lurus atau garis lengkung yang berunsur panjang dan lebar. Adapun beberapa macam bentuk bangun datar diantaranya yaitu, persegi, persegi panjang, segitiga, jajar genjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium, dan lingkaran¹⁹

a. Persegi

Persegi ialah sebuah bangun datar yang memiliki empat sisi yang sama panjang dengan keempat sudutnya siku-siku, dan memiliki dua pasang sisi yang sejajar.²⁰

b. Persegi Panjang

Persegi panjang ialah sebuah bangun datar yang memiliki empat sisi dengan setiap sudutnya adalah sudut siku-siku, dan memiliki dua sisi yang sejajar.²¹

c. Segitiga

¹⁸ Ibid., 2.

¹⁹ Oktarina Hidayatus Sholikhah dkk., *Geometri Untuk Pendidikan Dasar*, (Magetan: CV. AE Media Grafika, 2018), 33.

²⁰ David Glover, *Pembelajaran Matematika* (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2006), 12.



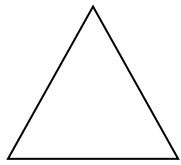

²¹ Ibid., 10.

Segitiga ialah sebuah bangun datar yang memiliki tiga sisi lurus yang sama Panjang dan tiga sudut. Segitiga sering disebut dengan bangun datar paling sederhana karena hanya memiliki tiga sisi.²²

Keliling bangun datar yaitu jumlah seluruh sisi pada bangun datar. Sedangkan luas bangun datar yaitu lebar atau luas pada bidang yang menutupi bangun datar.²³

Berikut ini pada table 2.1 dipaparkan rumus keliling dan luas persegi, persegi panjang dan segitiga.

Tabel 2.1 Rumus bangun Datar

KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR			
No	Bangun Datar	Keliling	Luas
1	Persegi 	Panjang $AB+BC+CD+DA$ Atau $Sisi+sisi+sisi+sisi (4 \times sisi)$	$Sisi \times Sisi$ Atau S^2
2	Persegi Panjang 	Panjang $AB+BC+CD+DA$ Atau $2 \times Panjang + 2 \times Lebar$ $2 \times (Panjang + Lebar)$	$Panjang \times Lebar$
3	Segitiga 	Panjang $AB + BC + CA$ Atau $Sisi + Sisi + Sisi$	$\frac{1}{2} \times Alas \times Tinggi$
4	Trapesium 	Panjang $AB + BC + CD + DA$ Atau $Sisi + Sisi + Sisi + Sisi$	$\frac{(a + b)}{2} \times Tinggi$

²² Ibid., 10.

²³ Ali Syahbana, "Alternatif Pemahaman Konsep Umum Luas Daerah Suatu Bangun Datar", *Edumatica*, 4(2), 2014, 11.

Materi bangun datar merupakan materi yang diajarkan di kelas IV SD/MI semester genap kurikulum 2013 yang terdapat pada KD 3.9 yaitu “Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar”.

Tabel.2.2 KI dan KD

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	3.9 Menjelaskan dan menentukan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar
4. Menunjukkan keterampilan berfikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak sesuai dengan tahap perkembangannya.	4.9 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling dan luas daerah persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua.

D. Pengembangan Media Ular Tangga Bangun datar pada Pembelajaran

Matematika

1. Pengertian Pengembangan

Pengembangan ialah suatu usaha untuk mengembangkan sebuah produk dan memvalidasi produk tersebut. Dengan kata lain merupakan suatu proses untuk menghasilkan sebuah produk yang dapat dimanfaatkan secara maksimal.²⁴

Pengembangan merupakan usaha yang sengaja dilakukan guna meningkatkan kemampuan Teknik, toeritis, konseptual dan moral sesuai keperluan pendidikan. Pengembangan berarti mendesain pembelajaran agar

²⁴ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), 277.

terlaksana secara sistematis dan tetap memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.²⁵

Maka pengembangan pembelajaran sengaja dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, baik secara materi maupun metode dan substitusinya.²⁶ Pengembangan memiliki tujuan menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan temuan-temuan uji lapangan. Berdasarkan itu, pemenuhan kebutuhan harus disesuaikan dengan keadaan. Hal tersebut membutuhkan strategi tertentu untuk dapat memenuhi kebutuhan tersebut.

2. Pengembangan Media Ular Tangga Bangun Datar pada Pembelajaran Matematika

Ular tangga adalah sebuah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih diatas papan. Media ular tangga terbuat dari kayu yang dibentuk papan dengan alas berbentuk kotak-kotak yang bergambarkan ular, tangga, dan angka. Ular tangga termasuk media visual bergambar yang dimainkan.²⁷ Menurut Randi Cantono, ular tangga merupakan permainan yang menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah pion harus melangkah.²⁸

Media ular tangga bangun datar (Ular Gemetar) merupakan sebuah media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional yaitu permainan ular tangga yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik dengan menyesuaikan

²⁵ Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 24.

²⁶ Hamdani Hamid, *Pengembangan Sistem Pendidikan di Indonesia*, (Bandung: Pustaka Setia, 2013), 125.

²⁷ Aprilia Sindi Fadila, Friendha Yuanta, Dkk., “Pengembangan Media Ular Tangga Mata Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 2021, 12-22.

²⁸ Randi Catono, *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), 4.

karakteristik peserta didik. Menurut Rifki Afandi, penggunaan media pembelajaran ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 45%. Artinya disini media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik.²⁹ Rahina Nugharani juga mengemukakan jika media ular tangga sangat efektif untuk meningkatkan daya serap dan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran.³⁰

E. Pemahaman Peserta Didik

1. Pengertian Pemahaman

Pemahaman berasal dari kata paham yang artinya mengerti benar dalam suatu hal³¹. Dalam bukunya Kelvin Seifert menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk menggunakan pengetahuan yang sudah diingat kurang lebih sama dengan yang sudah diajarkan dan sesuai dengan maksud penggunaannya.³² Selain itu menurut W.S. Winkel, dalam psikologi menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari.³³

Beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pemahaman terdapat karakteristik yang melekat yaitu adanya kemampuan untuk menangkap inti dari materi dan adanya kemampuan untuk mengungkapkan kembali baik dalam bentuk tulisan, perkataan, maupun simbol. Adanya

²⁹ Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa IPS di Sekolah Dasar", *Jurnal Inovasi Pembelajaran (Jinop)*, 1(1), (2015) 77-89.

³⁰ Rahina Nugharani, "Media Pembelajaran Berbasis Visual Berbentuk Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Kulaitas Belajar Mengajar di Sekolah Dasar", *Jurnal Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1), 2017, 43.

³¹Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1990), 965.

³² Kelvin Seifert, *Manajemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*, (Yogyakarta: Irasod, 2007), 151.

³³ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1999), 246.

karakteristik tersebut maka memunculkan pengertian pemahaman yaitu suatu kemampuan untuk menangkap inti serta menyampaikan kembali baik dalam bentuk perkataan, tulisan maupun simbol dari materi yang telah disampaikan.

2. Indikator Pemahaman

Untuk memperjelas pengertian dari pemahaman maka akan dijelaskan beberapa indikatornya. Terdapat beberapa indikator dalam pemahaman diantaranya:

- a. Menjelaskan kembali. Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu menjelaskan kembali materi yang telah dipelajari.
- b. Menguraikan dengan kata-kata sendiri. Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu menguraikan kembali materi yang telah disampaikan dengan menggunakan kata-katanya sendiri. Dalam hal ini peserta didik menjelaskan dengan kata yang berbeda tetapi mempunyai makna yang sama.
- c. Merangkum. Peserta didik mampu meringkas uraian dari pendidik maupun anggota kelompok dalam proses diskusi tanpa mengurangi kandungan makna yang ada dalam materi.
- d. Memberikan contoh. Setelah selesai proses pembelajaran, peserta didik akan mampu memberikan contoh-contoh suatu peristiwa yang berkaitan dengan materi. Dari penjelasan yang ada akan dikembangkan melalui contoh-contoh yang lebih nyata dalam kehidupan yang dialami.

- e. Menyimpulkan Peserta didik akan mampu menemukan inti yang paling mendasar dari materi yang telah dipelajari.³⁴

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman

Faktor yang mempengaruhi pemahaman dibagi menjadi dua, yaitu factor secara internal dan factor secara eksternal, berikut ini dipaparkan secara rinci:

a. Faktor Internal

Faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik diantaranya faktor psikologi yang berhubungan dengan jiwa peserta didik dan keinginan yang meliputi intelegensi, minat dan perhatian, bakat, motif serta kematangan peserta didik. Adapun penjelasan dari beberapa faktor – faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Inteligensi

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi merupakan dasar potensi bagi pencapaian hasil belajar maksudnya hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat Intelegensi, dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat intelegensinya.³⁵

2) Minat dan perhatian

Minat adalah kecenderungan seseorang terhadap sesuatu. Sedangkan perhatian adalah melihat dan mendengarkan dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Perhatian bisa dipupuk

³⁴ W.S. Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Grasindo, 1999), 251.

³⁵ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004, Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: P.T. Remaja Rosdakarya, 2005), 193-194.

dengan memberikan stimulus yang baru, beraneka ragam atau berorientasi tinggi.³⁶ Dengan demikian jika seseorang peserta didik mempunyai minat dan perhatian terhadap materi dalam mata pelajaran yang diterimanya maka akan memberikan hasil yang positif terhadap hasil atau prestasi belajarnya.

3) Bakat

Bakat atau aptitude adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Dengan demikian, sebenarnya setiap orang pasti mempunyai bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Jadi secara global bakat itu mirip dengan inteligensi. Itulah sebabnya seorang anak yang berintelegeni sangat cerdas (superior) atau cerdas luar biasa (very superior) disebut juga sebagai *talented child*, yakni anak berbakat.³⁷

4) Motif

Motif merupakan dorongan yang membuat seseorang berbuat sesuatu.³⁸ Motif selalu mendasari dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkannya. Motif yang kuat akan mempunyai pengaruh terhadap seberapa besar usaha dan kegiatan untuk mencapai tujuan belajar.

³⁶ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000), 180.

³⁷ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos, 1999), 135.

³⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), 60,

5) Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang anak menjadi baik, dimana alat-alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru.³⁹ Hal tersebut dapat dilihat dari sudah sempurnanya organ tubuh seperti dengan tangan anak bisa menulis, dengan kaki yang kuat anak bisa berjalan dan dengan otaknya seorang anak bisa berfikir dan lain sebagainya.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor-faktor yang timbul dari luar diri peserta didik yakni faktor yang mendukung hasil belajar pada diri peserta didik diantaranya faktor keluarga, kurikulum, metode mengajar, guru, sarana dan fasilitas, lingkungan Adapun penjelasan dari beberapa faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Faktor Keluarga

Keluarga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Dalam hal ini peran orang tua akan mewarnai sikap seorang peserta didik dalam kegiatan pembelajarannya di sekolah.

2) Kurikulum

Kurikulum adalah a plan of learning yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan.⁴⁰ Tanpa kurikulum kegiatan

³⁹ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 58.

⁴⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 180.

belajar mengajar tidak dapat berlangsung karena guru harus menyampaikan materi yang sesuai dengan kurikulum yang ada. Muatan kurikulum akan mempengaruhi intensitas dan frekuensi belajar peserta didik.

3) Metode mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui di dalam mengajar. Metode guru yang kurang baik akan mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik dan belajar peserta didik. Sehingga dalam proses pembelajaran seorang guru harus kreatif dalam memilih metode mengajar di dalam suatu instansi pendidikan.

4) Guru

Peranan guru dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi hasil belajar karena hampir seluruh aktifitas yang dilakukan oleh peserta didik sangat tergantung pada guru. Proses belajar tidak akan berlangsung satu arah (one way system) melainkan terjadi secara timbal balik antara peserta didik dan pendidik. Kedua belah pihak berperan secara aktif dalam kerangka kerja (frame work), serta dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir (frame of reference).⁴¹

5) Sarana dan fasilitas

Sarana yang memadai akan mempermudah pengelola

⁴¹ Mulyasa, *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*, (Bandung: P.T. remaja Rosdakarya, 2005), 193-194.

dalam suatu lembaga pendidikan dan meningkatkan kenyamanan dari pengguna. Selain itu, fasilitas juga akan mendukung proses pembelajaran yang ada. Semakin memadai fasilitasnya, pembelajaran akan semakin mudah.

6) Faktor lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan peserta didik yang tidak dapat dipisahkan. Lingkungan dapat dibedakan menjadi dua yaitu lingkungan alam dan lingkungan sosial.⁴²

Lingkungan alam merupakan lingkungan tempat tinggal peserta didik hidup dan berusaha didalamnya yang berkaitan dengan keadaan suhu dan kelembapan udara.⁴³ Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik karena adanya udara yang segar akan menjadikan peserta didik menjadi nyaman dalam mengikuti pembelajaran sehingga hasilnya akan baik. Lingkungan sosial merupakan lingkungan tempat tinggal peserta didik yang ada dalam masyarakat.⁴⁴ Berbagai norma-norma yang ada dalam masyarakat akan berpengaruh terhadap perilaku peserta didik.

⁴² Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Rineka, 2006), 176.

⁴³ *Ibid.*, 176

⁴⁴ *Ibid.*, 179