

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Hakikat Belajar

a. Pengertian Belajar

Secara umum belajar dapat diartikan sebagai proses perubahan perilaku akibat adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya.

Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:1) berpendapat bahwa “Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya”.

Dimiyati dan Mudjiono (2013:9) berpendapat pada pandangan skinner bahwa

Belajar adalah suatu perilaku pada saat orang belajar, maka responsnya lebih baik. Sebaliknya jika ia tidak belajar maka responsnya menurun. Belajar ditemukan adanya hal berikut: (i) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar. (ii) Respons sipembelajar, dan (iii) Konsekuensi yang berifat menguatkan respons tersebut. Pemerkuat terjadi pada stimulus yang menguatkan konsekuensi tersebut. Sebagai ilustrasi, perilaku respons sipembelajar yang baik diberi hadiah. Sebaliknya, perilaku respons yang tidak baik diberi teguran dan hukuman.

Slameto (2010:2) berpendapat bahwa “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”.

Berdasarkan pernyataan pengertian belajar di atas mengatakan bahwa di dalam belajar itu harus betul-betul dipelajari dan harus giat dalam belajar karena jika seorang siswa giat dalam belajar maka akan menghasilkan nilai yang baik juga, tetapi jika seorang siswa itu malas belajar maka siswa itu akan memperoleh nilai yang jelek, jadi di dalam belajar harus ada timbal baliknya jika kita rajin akan membuahkan hasil yang baik, maka dari itu guru harus membantu siswa dalam hal belajar untuk lebih giat belajar dengan membuat proses belajar mengajar yang aktif dan kreatif. Belajar juga dilakukan seseorang dapat untuk merubah tingkah lakunya untuk menjadi lebih baik lagi.

b. Ciri-ciri Perilaku Belajar

Menurut Muhibbin (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:6) menyatakan adapun ciri-ciri belajar khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar yang penting adalah:

- 1) perubahan internasional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.
- 2) Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha siswa itu sendiri.
- 3) Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Perubahan proses belajar fungsional dalam arti bahwa ia relatif menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat diproduksi dan dimanfaatkan.

Berdasarkan ciri-ciri belajar yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri belajar yang meliputi perilaku belajar sebagai berikut: (1) perubahan internasional, perubahan yang disengaja, (2) perubahan positif, perubahan yang baik, aktif dan bermanfaat, (3) perubahan efektif dan fungsional, perubahan yang memberikan manfaat dan pengaruh yang terhadap siswa.

c. Pengertian Mengajar

Mengajar adalah salah satu cara mengajar guru untuk memaparkan materi yang diajarkan dengan baik dan mengajar juga adalah kempuan atau strategi-stategi yang di lakukan oleh guru untuk menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran karena dalam mengajar juga harus ada hubungan timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar dan hasil belajar yang baik. Menurut Howard (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:9) menyatakan bahwa “Mengajar adalah suatu aktivitas membimbing atau menolong seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan keterampilan, sikap (*attitude*), cita-cita (*ideals*), pengetahuan (*knowledge*) dan penghargaan (*appreciantion*)”.Suharto (dalam Pupuh dan Sobry, 2007:7)berpendapat bahwa “Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur (mengelola) lingkungan sehingga tercipta suasana yang sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan peserta didik sehingga terjadi proses belajar yang menyenangkan”. Kemudian Usman (dalam Zainal Aqib, 2017:67) berpendapat bahwa “Mengajar adalah suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu”.Nasution (dalam Suryosubroto, 2009:15) menyatakan bahwa “Mengajar merupakan suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak, sehingga terjadi belajar mengajar”.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai pengertian mengajar di atas maka penulis menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu proses belajar mengajar untuk membimbing seseorang untuk mengubah keterampilan, pengetahuan dan karakter siswa. Mengajar juga dilakukan untuk memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa untuk membantu siswa dalam berbau dilingkungan yang positif dan untuk memandang dirinya sebagai pribadi yang cakap dan dalam proses mengajar ada hubungan timbal balik antara guru dan siswa sehingga dapat menimbulkan suasana belajar yang menyenangkan.

d. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran dalam lingkungan kita memang bukan kata yang asing lagi untuk kita dengar apalagi di dalam pendidikan kata pembelajaran itu sering sekali diucapkan maka dari itu pembelajaran adalah proses untuk mempersiapkan siswa menjadi siswa yang bertanggung jawab, agar dapat memperoleh pembelajaran yang maksimal maka pembelajaran yang di sampaikan kepada siswa harus dengan sengaja dan terorganisasi dengan baik.

Menurut Usman (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:12) pengertian pembelajaran sebagai berikut:

Mengatakan bahwa pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peran utama. Pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Warista (dalam Dirman dan Juarsih, 2014:41) menyatakan bahwa “Pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik”.Susilana dan Riyana (2016:1) berpendapat bahwa “Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar.

Smith (dalam Faryadi, 2017:2) berpendapat bahwa Pembelajaran dikaji lebih lanjut sebagai berikut:

1. Pembelajaran sebagai peningkatan kuantitatif dalam pengetahuan. Pembelajaran adalah memperoleh informasi atau “**mengetahui banyak**”.
2. Pembelajaran sebagai menghafal. Pembelajaran adalah menyimpan informasi yang dapat direproduksi.
3. Pembelajaran sebagai memperoleh fakta, keterampilan, dan metode yang dapat disimpan dan digunakan bila diperlukan.
4. Pembelajaran sebagai proses memahami atau menggali makna. Pembelajaran menghubungkan bagian-bagian pokok persoalan satu sama lain dan dengan dunia nyata.
5. Pembelajaran sebagai mengartikan dan mengerti realitas dengan cara yang berbeda. Pembelajaran memahami dunia dengan menafsirkan kembali pengetahuan.

Berdasarkan uraian pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa di dalam pembelajaran yang menjadi panutan atau peran utamanya adalah guru. Proses pembelajaran di dalam kelas yang menyampaikan materi pembelajaran adalah guru dan proses pembelajaran yang direncanakan atau di rancang oleh guru untuk memulai sebuah pembelajaran di kelas. Direspon oleh siswa sehingga menimbulkan hubungan timbal balik yang mempermudah guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik.

2. Hakikat Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Berdasarkan uraian pengertian belajar di atas maka ketika siswa sudah belajar maka pasti ada hasil yang akan didapat oleh siswa, maka dari itu hasil belajar dapat kita artikan adalah suatu laporan atau bukti yang kuat menunjukkan bahwa seseorang itu sudah belajar. Hasil belajar itu adalah kemampuan yang dimiliki dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh siswa, karena didalam hasil belajar ini sangat penting peran dari seorang guru yang menentukan hasil belajar siswa. Seorang guru harus mampu membuat strategi dan media pelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan di dalam kelas.

Nana Sudjana (2010:34) berpendapat bahwa “Hasil belajar sebagai objek penilaian dapat dibedakan kedalam beberapa kategori, antara lain keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita”. Wena (2014:6) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah semua efek yang dapat dijadikan sebagai indikator tentang nilai dari penggunaan strategi pembelajaran dibawah kondisi yang berbeda”. Menurut Juliah (dalam Asep Jihad dan Abdul Haris, 2013:15) menyatakan “Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya”. Winkel (dalam Purwanto, 2014:45) berpendapat bahwa “Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya”.

Berdasarkan pendapat menurut beberapa para ahli maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai nilai siswa dari kegiatan belajar yang dilakukannya dan dapat merubah sikapnya.

b. Faktor-faktor yang Memengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa dapat diperoleh tentu membutuhkan proses, proses tersebut tentu memiliki faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar tersebut. Slameto (2016:54) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi dua golongan adalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor intern

Faktor internal terbagi menjadi tiga faktor yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Faktor jasmaniah adalah dapat terbagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan cacat tubuh. Faktor psikologis tergolong menjadi tujuh yaitu intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan. Faktor kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis).

2. Faktor-faktor ekstern

Faktor eksternal dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat. Pada faktor keluarga, siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orangtua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga. Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode pembelajarn, kurikulum relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, belajar dan tugas rumah, Faktor masyarakat juga mempengaruhi belajar siswa yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, masyarakat media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.

Menurut Hamdani (2018:139) faktor yang mempengaruhi hasil belajar meliputi faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

a. Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri siswa. Faktor ini diantaranya, kecerdasan (intelegensi), faktor jasmaniah atau faktor fisiologis, sikap, minat, bakat, dan motivasi.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri siswa, faktor tersebut terbagi menjadi tiga yaitu, keadaan keluarga, keadaan sekolah, dan lingkungan masyarakat.

- 1) Keadaan keluarga, keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.
- 2) Keadaan sekolah, sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang pertama yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, lingkungan sekolah yang baik dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat. Keadaan sekolah meliputi cara penyajian pelajaran, hubungan guru dengan siswa, alat-alat pelajaran, dan kurikulum. Selain itu guru harus menguasai bahan pelajaran yang disajikan dan memiliki metode/model yang tepat dalam mengajar.
- 3) Lingkungan masyarakat, disamping orang tua, lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam proses pelaksanaan pendidikan. Lingkungan membentuk kepribadian anak karena dalam pergaulan sehari-hari, seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungannya.

Berdasarkan dari faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar penulis dapat menyimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa. Guru menerapkan pembelajaran dan siswa dapat memperoleh pelajaran dengan baik sehingga siswa mampu mengembangkan bakatnya dan dapat memperbaiki sikap dan tingkah lakunya setelah menerima pembelajaran dari guru. Hasil belajar siswa juga dapat diperoleh dengan baik dipengaruhi juga oleh keadaan-keadaan siswa yang memungkinkan untuk mengikuti proses belajar mengajar, seperti kesehatan jasmani, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat dll.

3. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media pembelajaran

Media di dalam pendidikan bukanlah lagi kata yang jarang didengar karena dalam pembelajaran guru harus menggunakan media pembelajaran disaat menyampaikan materi yang diajarkan kepada siswa. Media adalah sebagai alat komunikasi secara tidak langsung yang membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Adanya media pelajaran maka materi yang disampaikan oleh guru dapat mempermudah siswa untuk lebih cepat menangkap dan memahami materi pelajaran dan dengan adanya media juga capat

memudahkan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Penggunaan media juga sangat membutuhkan biaya maka dari itu guru harus lebih kreatif dalam pembuatan media yang menarik untuk disampaikan kepada siswa.

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:3) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Ega Rima Wati (2016:3) Menyatakan bahwa “Media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa tersebut”.

Asruton (2014:3) berpendapat bahwa

Media pembelajaran dapat menambah kualitas motivasi belajar siswa dalam proses pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan mutu hasil belajar yang akan dicapai oleh siswa yang bersangkutan, hal tersebut terjadi karena penggunaan media pembelajaran dapat membuat siswa tertarik sehingga motivasi siswa dalam belajar semakin meningkat dan siswa juga akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan, yang pada akhirnya siswa dapat berinteraksi secara langsung dan tidak hanya sekedar mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengertian media pembelajaran diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa yang menggunakan media pembelajaran itu adalah seorang guru dan menggunakan media pembelajaran itu juga membutuhkan biaya agar media pembelajaranyang dibuat oleh guru dapat memaksimalkan pemahaman siswa mengenai materi Jaring-jaring Kubus yang di sampaikan. Media juga dapat dikatan sebagai penyapai pesan atau sebagai alat untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sepertihalnya si pengirim adalah seorang guru yang menyampaikan materi dan siswa adalah sebagai si penerima materi yang diajarkan di dalam pembelajaran.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari bentuknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi :

- 1) Media visual / media yang tidak diproyeksikan: media yang mampu menampilkan informasi dalam bentuk yang hanya dapat dilihat atau dibaca, misalnya tabel, foto, grafik, diagram, dan lain sebagainya.
- 2) Media yang diproyeksikan: media yang memerlukan proyektor untuk menampilkan informasi dalam bentuk tabel/tulisan yang tidak bergerak, misalnya transparansi slide, *slide power point*, *micro film*, dan lain-lain.
- 3) Media audial: media yang mampu menyajikan informasi dalam bentuk yang hanya dapat didengar, misalnya radio, tape recorder, laboratorium bahasa dan lain sebagainya.
- 4) Media vidio: media yang menyampaikan pesan yang dapat dilihat dan didengar seperti video dan film.
- 5) Media berbasis komputer.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran tentunya ada juga manfaatnya. Adapun manfaat umum media pembelajaran menurut Wati (2016:12) yaitu:

2) Manfaat Umum Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran memiliki beberapa manfaat yang perlu untuk diketahui. Manfaat umum dari media pembelajaran yang dimaksud diantaranya adalah sebagai berikut.

- a) Lebih menarik
pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- b) Materi jelas
materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c) Tidak mudah bosan
metode yang dipakai dalam proses belajar-mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal dari penuturan seorang guru. Sehingga siswa tidak mudah bosan dan guru tidak kehabisan energi.

- d) Siswa lebih aktif
siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Siswa tidak hanya mendengarkan guru, akan tetapi juga aktif dalam sebuah kegiatan, seperti mengamati, melakukan demonstrasi, dan lain sebagainya.

3) Manfaat Praktis Media Pembelajaran

Selain manfaat umum, media pembelajaran juga memiliki beberapa manfaat praktis yang penting juga untuk diketahui. Adapun manfaat praktis media pembelajaran menurut Wati (2016:12) adalah sebagai berikut:

- a) Meningkatkan proses belajar
media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi. Sehingga dapat meperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Memotivasi siswa
media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan perhatian siswa. Sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- c) Merangsang kepekaan
media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d) Terjadi interaksi langsung
media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka. Selain itu, memungkinkan juga terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

d. Ciri-ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2013:15) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa sajayang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

- 1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)
Ciri ini mengtabelkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu objek dapat diturut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.
- 2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)
Transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waaktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan tabeltipe-*lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Di samping dapat dipercepat, suatu

kejadian dapat pula di perlambat pada saat menayangkan kembali hasil rekaman video.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ditributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

4. Hakekat Media Visual Tiga Dimensi

a. Media visual

1. Pengertian Media Visual

Media visual adalah media yang di gunakan dalam proses belajar mengajar menggunakan alat indra mata untuk memahami media yang di sampaikan, karena media visual itu adalah media yang nyata atau konkrit yang dapat dilihat dan di raba secara langsung.

Arsyad (2013: 102) menyatakan “Media berbasis visual adalah visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, tabel/ilustrasi, sketsa/tabel garis, grafik, bagan, *chart*, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih”. Wati (2016:21) berpendapat bahwa “Media visual merupakan media yang memiliki unsur utama berupa garis, bentuk, warna, dan tekstur dalam penyajiannya”. Mumtahanah (dalam Yati, 2017:12) menyatakan bahwa “Media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, seperti *film strip*, *slide*, film bisu, foto/ tabel, grafik, globe/ peta, *chart*/ bagan, diagram, OHP, dan lain-lain”.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai media visual diatas dapat disimpulkan bahwa media visual adalah sebuah alat yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar untuk membantu guru dalam penyampaian materi melalui alat, bahan media yang telah dibuat guru untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dengan penggunaan warna yang mencolok akan menarik perhatian siswa untuk aktif di dalam pembelajaran. Penggunaan media visual dapat memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa sekaligus menambah wawasan atau pengetahuan siswa. Alat media

digunakan yang hanya dapat dilihat dalam bentuk tiga dimensi dimana untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar yang memperkuat daya ingat siswa terhadap materi yang diajarkan.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Visual

Menurut Wati (2016:22) karakteristik media pembelajaran berbasis visual yaitu:

- a) Memberikan pengalaman visual

Bahan visual dalam konsep media pembelajaran visual merupakan setiap tabel, model, benda, atau alat-alat lain yang memberikan pengalaman visual yang nyata pada siswa. Bahan visual yang ditampilkan dengan tujuan sebagai berikut:

 - (1) Memperjelas konsep abstrak

Media visual memperkenalkan, membentuk, memperkaya dan memperjelas konsep yang abstrak kepada siswa.
 - (2) Mengembangkan pengetahuan

Media visual membantu mengembangkan pengetahuan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
 - (3) Membantu kegiatan siswa

Media visual mendorong siswa lebih aktif dan komunikatif dalam kegiatan siswa lebih lanjut.
- b) Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi

Penggunaan media pembelajaran berbasis visual harus menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi. Sebab keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektifitas bahan-bahan visual. Sebelum menggunakan media pembelajaran media visual memerlukan pengaturan dan pengorganisasian terhadap materi pembelajaran, kemudian merencanakannya, dan menggunakan teknik dasar visualisasi objek, konsep informasi, atau situasi.
- c) Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual

Dalam menampilkan materi pelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis visual, maka guru harus menonjolkan unsur-unsur pesan sehingga terlihat jelas perbedaan unsur-unsur pesan dengan unsur-unsur latar belakang. Hal tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pengolahan informasi oleh siswa. siswa akan dengan mudah menangkap materi pembelajaran, mengolahnya, dan menyimpannya dalam ingatan

3. Fungsi Media Visual

Menurut Zetra Hainul Putra (dalam Yati, 2017:14) media visual berfungsi untuk :

- a. Menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan.
- b. Menarik perhatian.
- c. Memperjelas sajian ide.
- d. Mengtabelkan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan jika tidak divisualisasi.

4. Jenis-jenis Media visual

Menurut Ibrahim (dalam Yati2017:12) media visual terbagi atas dua yaitu:

1. Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Contoh dari media dua dimensi yaitu: media grafis, media bentuk papan, dan media cetak.
2. Media Tiga Dimensi adalah dalam bentuk benda utuh yang dapat diamati dari segala sisi dan memiliki volume. Contoh dari media tiga dimensi yaitu: globe, boneka, bangun ruang, benda konkrit dan lain-lain.

b. Media Visual Tiga Dimensi

1. Pengertian Media Visual Tiga Dimensi

Menurut H. Ryandra Ashar (dalam Yati, 2017:15) menyatakan bahwa “Media tiga dimensi memiliki arti sebuah media yang ditampilkannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi/tebal. Kebanyakan merupakan objek sesungguhnya”.

Sedangkan Daryanto (dalam Yati, 2017:15) berpendapat bahwa

Media VisualTiga Dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Sekelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli, baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Jadi, Media Visual Tiga Dimensi adalah segala sesuatu yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi baik berupa benda asli, semi asli ataupun tiruan.

Kemudian Moedjiono (dalam Asruton, 2014:16) menyatakan bahwa “Media tiga dimensi memiliki beberapa kelebihan diantaranya dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerja, dapat memberikan pengalaman secara langsung, penyajiannya secara konkrit dan menghindari verbalisme”.

Pernyataan pengertian Media Visual Tiga Dimensi diatas maka dapat disimpulkan bahwa Media Visual Tiga Dimensi adalah segala sesuatu yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggicyang di paparkan dengan benda asli dan nyata. Media visual tiga dimensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kubus dalam bentuk tiga dimensi yang dilengkapi dengan warna dan dapat dibongkar pasang sehingga siswa dapat memahami serta ingat dalam waktu jangka panjang tentang sifat-sifat serta jaring-jaring kubus.

2. Karakteristik Media Visual Tiga Dimensi

Adapun karakteristik Media Visual Tiga Dimensi menurut Sudjana (dalam Yati, 2017:16) adalah sebagai berikut:

- a. Praktis dalam penggunaannya.
- b. Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu.
- c. Melibatkan siswa dalam penggunaannya.
- d. Pesan yang sama dapat disebarkan kepada siswa secara serentak .
- e. Mengatasi ruang, waktu dan indra.

3. Langkah-langkah Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi

Adapun langkah-langkah penggunaan Media Visual Tiga Dimensi Menurut Permando (2012:13) adalah sebagai berikut:

- a. Persiapan yaitu membuat RPP, mempelajari buku petunjuk, mempersiapkan dan mengatur peralatan.
- b. Pelaksanaan yaitu menyiapkan peralatan yang lengkap, menyampaikan tujuan yang akan dicapai, menjelaskan apa yang akan dikerjakan peserta didik, hindari kejadian yang mengganggu konsentrasi.
- c. Tindak lanjut ya itu diskusi, percobaan, observasi dan tes.

4. Kelebihan dan Kelemahan Media Visual Tiga Dimensi

a. Kelebihan Media Visual Tiga Dimensi

Menurut Moedjiono (dalam Niamnikholas, 2012) kelebihan Media Visual Tiga Dimensi adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung.
- 2) Menyajikan secara konkrit dan menghindari verbalisme.
- 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh, baik kontruksi maupun cara kerjanya.
- 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

b. Kelemahan Media Visual Tiga Dimensi

Menurut Moedjiono (dalam Niamnikholas, 2012) kelemahan Media Visual Tiga Dimensi adalah sebagai berikut: “1) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang banyak. 2) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit. 3) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar. 4) Anak tuna netra sulit untuk membandingkannya”.

5. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang dipelajari disetiap jenjang sekolah mulai dari SD, SMP, SMA sampai jenjang perguruan tinggi, matematika adalah pelajaran yang cukup berkembang pesat di Indonesia. Karena matematika adalah pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting juga di dalam dunia pendidikan. Perkembangan hasil belajar matematika sangat penting bagi siswa. Pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disajikan dengan cara inovatif agar dapat mengurangi kesan sulit dan menakutkan seperti yang telah melekat pada pelajaran matematika selama ini. Adanya upaya inovasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar diharapkan matematika tidak diajarkan latihan secara rutin atau menghafal rumus-rumus tetapi matematika dapat disajikan dalam bentuk kegiatan siswa dan menekankan pada penguasaan kompetensi akan konteks matematika yang terkandung didalamnya dengan menyajikan materi matematika secara sederhana dan menyenangkan sehingga mudah dipahami siswa. Sundayana (2016:2) berpendapat bahwa “Matematika adalah merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi”.

Namun walaupun demikian masih banyak sekali siswa yang menakuti yang namanya pelajaran matematika karena masih banyak kendala-kendala yang dihadapi siswa pada saat pembelajaran matematika terutama dalam mengerjakan soal-soal yang di berikan oleh guru. Maka dari itu peneliti menerapkan media untuk membantu siswa agar tidak menakuti mata pelajaran matematika, karena

dengan menggunakan media yang kreatif akan membawa siswa ke dalam pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa dapat memahami materi dan tidak merasa pelajaran matematika itu adalah pelajaran yang menakutkan.

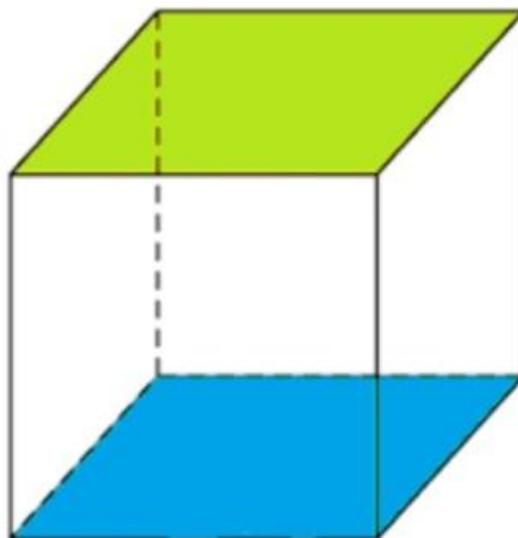
b. Materi Jaring-jaring Kubus

1. Pengertian Jaring-jaring Kubus

Jaring-jaring kubus adalah bidang datar yang berupa gabungan dari bangun datar yang membentuk sebuah bangun ruang seperti kubus, balok, limas dll. Jaring-jaring bisa didapatkan dengan cara membagi sebuah bangun ruang dengan mengikuti rusuk-rusuknya.

2. Memahami bentuk jaring-jaring kubus

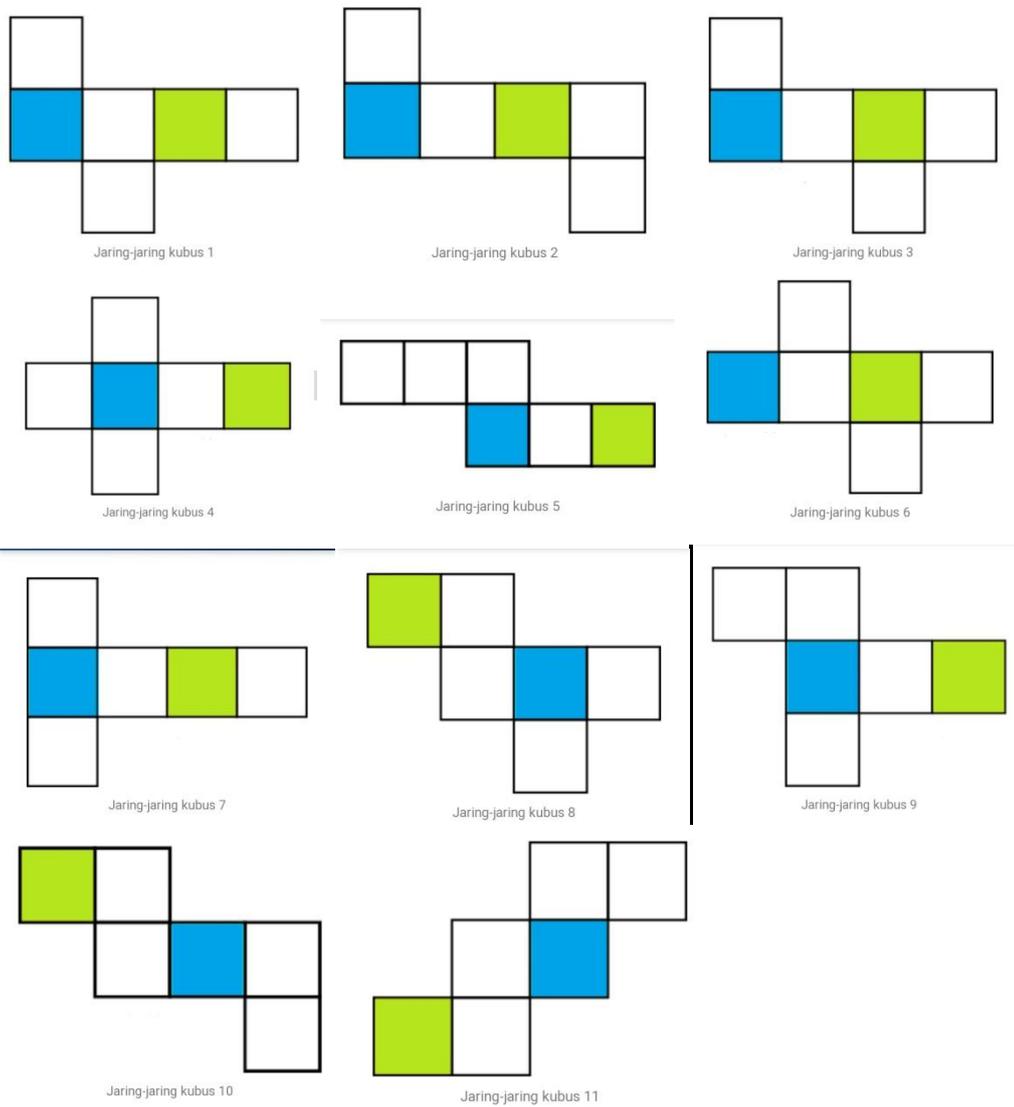
Adapun bentuk-bentuk jaring-jaring kubus adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Bentuk Kubus (Media Visual Tiga Dimensi)

Sumber: <https://www.rumusmatematika.org/2016/02/11-tabel-jaring-jaring-kubus-lengkap.html?m=1>

Gambar di atas merupakan tabel sebuah kubus akan dicari jaring-jaringnya, warna hijau merupakan tutup sedangkan warna biru merupakan alasnya.



Gambar 2.2 Bentuk Jaring-jaring Kubus

Sumber: <https://www.rumusmatematika.org/2016/02/11-gambar-jaring-jaring-kubus-lengkap.html?m=1>

6. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh guru di dalam kelas untuk merefleksi pembelajaran agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan menjadi lebih baik lagi. Aqib (2010:3) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat”. Kemudian Suharsimi Arikunto, dkk (2012:3) menyatakan bahwa “Penelitian Tindakan Kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Sedangkan Menurut Wardhani dan Wihardit (2014:1.4) menyatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Berdasarkan pernyataan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa PTK adalah suatu tindakan yang dilakukan oleh seorang guru di kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Langkah-langkah PTK

Menurut Aqib (2010:8) menyatakan bahwa langkah-langkah dalam PTK merupakan satu daur atau siklus yang terdiri dari:

1. merencanakan perbaikan.
2. melaksanakan tindakan.
3. mengamati, dan
4. melakukan refleksi.

c. Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan PTK ini digunakan alat lembar penilaian observasi yang berisi pengelolaan pembelajaran yang diobservasikan oleh observer. Pembelajaran dapat dikatakan berjalan dengan baik, jika pembelajaran dapat berjalan dengan baik, hal ini dapat dilihat dari hubungan timbal balik yang terjadi antara guru dan siswa pada proses pembelajaran.

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru menurut Piet A. Sahertian (2010:60) adalah sebagai berikut:

A	=	81-100%	Baik Sekali
B	=	61-80%	Baik
C	=	41-60%	Cukup
D	=	21-40%	Kurang
E	=	0-20%	Sangat Kurang

Kriteria penilaian dalam pelaksanaan pembelajaran aktivitas siswa menurut Asep Jihad dan Abdul Haris (2013:131) adalah sebagai berikut:

1. Nilai = 10-29 Sangat Kurang
2. Nilai = 30-49 Kurang
3. Nilai = 50-69 Cukup
4. Nilai = 70-89 Baik
5. Nilai = 90-100 Sangat Baik

Berdasarkan pernyataan mengenai pelaksanaan pembelajaran di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa di dalam pelaksanaan pembelajaran harus ada hubungan timbal balik antara guru dan siswa, dengan ada hubungan timbal balik tersebut maka pelaksanaan pembelajaran dapat dikatakan baik.

d. Ketuntasan Belajar

Trianto (2009:241) menyatakan bahwa kriteria ketuntasan belajar individu dan klasikal adalah “Setiap siswa dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan individu) jika proporsi jawaban benar siswa $\geq 65\%$, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya”.

B. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penjelasan dan berbagai pendapat di atas yang telah dikemukakan jelas bahwa pada keberhasilan siswa merupakan hasil dari proses pembelajaran, seperti halnya kemampuan siswa untuk memahami materi Jaringan Kubus di kelas IV, untuk memahami materi tersebut dapat menggunakan media pembelajaran yaitu Media Visual Tiga Dimensi.

Pembelajaran melalui Media Visual Tiga Dimensi adalah pembelajaran yang mengajak siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok, dimana siswa akan bekerja sama untuk membuat jaringan-kubus dari karton. Siswa akan lebih aktif, dapat bekerja sama, dan meningkatkan interaksi baik antara siswa dengan siswa yang lainnya dan memiliki rasa tanggung jawab. Penggunaan Media Visual Tiga Dimensi agar siswa mengalami situasi pembelajaran yang berbeda, yang lebih menekankan pembelajaran yang aktif.

Penyampaian materi melalui Media Visual Tiga Dimensi ini dapat diharapkan dengan baik, kemungkinan siswa pun dapat memahami materi yang disampaikan dengan baik, maka siswa juga dapat menjawab soal dengan baik untuk mewujudkan hasil yang optimal dari kemampuan siswa untuk memahami materi, disini siswa dituntut untuk benar-benar memahami materi dengan memotong bagian bangun ruang kubus yang telah dibentuk melalui rusuk-rusuk kubus dengan benar sehingga siswa dapat membentuk Jaringan-kubus, dengan begitu proses pembelajaran akan membuat siswa lebih aktif lagi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, karena siswa ditempatkan dalam suasana yang menyenangkan serta masing-masing kelompok saling bekerja sama dalam memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Materi yang sulit dapat dipecahkan secara bersama di dalam masing-masing kelompok dan siswa dapat mengemukakan pendapatnya sesuai dengan ide-ide yang dimiliki siswa tersebut.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara maka dari itu dapat ditarik jawabannya dari kerangka berfikir yang ada di atas adalah dengan menggunakan Media Visual Tiga Dimensi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi Jaring-jaring Kubus pada siswa kelas IV SDN 091380 Saribujandi T.P 2019/2020.

D. Defenisi Operasional

Defenisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman.
2. Media Visual Tiga Dimensi adalah segala sesuatu yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi yang dipaparkan dengan benda asli dan nyata.
3. Matematika adalah pelajaran yang cukup berkembang pesat di Indonesia. Matematika adalah pelajaran yang memiliki peranan yang sangat penting juga di dalam dunia pendidikan.
4. Jaring-jaring kubus adalah bidang datar yang berupa gabungan dari bangun datar yang membentuk sebuah bangun ruang seperti kubus.
5. Pelaksanaan pembelajaran adalah pembelajaran yang diterapkan harus memenuhi kriteria baik. Pembelajaran dikatakan baik jika pelaksanaan aktivitas guru minimal kriteria 61-80%. Serta pembelajaran dikatakan baik jika aktivitas siswa minimal pada rentang kriteria 70-89.
6. Hasil belajar adalah suatu laporan atau bukti yang kuat menunjukkan bahwa seorang itu sudah belajar.
 - a. Hasil belajar dikatakan tuntas secara individu apabila seorang siswa telah tuntas belajarnya jika siswa tersebut telah dapat memenuhi nilai KKM yaitu 70.
 - b. Hasil belajar dikatakan tuntas secara klasikal apabila satu kelas tersebut telah terdapat $\geq 85\%$ siswa yang tuntas belajarnya.

7. PTK adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

