

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Belajar dan Pembelajaran

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 7) belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya atau tidak terjadinya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat siswa memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar. Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan, psikomotor. Proses belajar yang mengaktualisasikan ranah-ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu.

Menurut Slameto (2003: 2) 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. Perubahan yang terjadi dalam diri seseorang banyak sekali baik sifat maupun jenisnya karena itu sudah tentu setiap perubahan dalam diri seseorang merupakan perubahan dalam arti belajar.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku. Namun demikian, kita akan sulit melihat bagaimana proses terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri seseorang, oleh karena perubahan tingkah laku berhubungan dengan perubahan sisten syaraf dan perubahan energi yang sulit dilihat dan

diraba. Terjadinya proses perubahan tingkah laku merupakan misteri, atau para ahli psikologi menamakannya sebagai kotak hitam (*black box*) (Wina Sanjaya 2010: 57).

Proses belajar merupakan hal yang dialami oleh siswa, suatu respon terhadap segala acara pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Proses belajar tersebut, guru meningkatkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor. Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa. Teori *Psikologi Daya* (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 46) belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Melakukan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang.

Menurut Wina Sanjaya (2010: 107-108) belajar adalah proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menemukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Pembelajaran berpikir proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajar, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuannya sendiri (*self regulated*). Pembelajaran berpikir adalah pemanfaatan dan penggunaan otak secara maksimal. Menurut beberapa ahli, otak manusia

terdiri dari dua bagian, yaitu otak kanan dan otak kiri. Masing-masing belahan otak memiliki spesialisasi dalam kemampuan-kemampuan tertentu.

Menurut Arief S. Sadiman dkk, (2008: 2) belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkahlaku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif).

Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas. Hal ini berdasarkan pada asumsi bahwa sepanjang kehidupannya manusia akan selalu dihadapkan pada masalah atau tujuan yang ingin dicapai. Proses mencapai tujuan itu, manusia akan dihadapkan pada berbagai rintangan. Manakala rintangan sudah dilaluinya, maka manusia akan dihadapkan pada tujuan atau masalah baru untuk mencapai tujuan baru itu manusia akan dihadapkan pada rintangan baru pula, yang kadang-kadang rintangan itu semakin berat. Siklus kehidupan dari mulai lahir sampai kematian manusia akan senantiasa dihadapkan pada tujuan dan rintangan yang terus-menerus. Dikatakan manusia yang sukses dan berhasil manakala ia dapat menembus rintangan itu dan dikatakan manusia gagal manakala ia tidak dapat melewati rintangan yang dihadapinya. Atas dasar itulah sekolah harus berperan sebagai wahana untuk memberikan latihan bagaimana cara belajar. Melalui kemampuan

bagaimana cara belajar, siswa akan dapat belajar memecahkan setiap rintangan yang dihadapi sampai akhir hayatnya (Wina Sanjaya 2010: 110).

Menurut Aunurrahman (2010: 113) dalam proses pembelajaran, guru dituntut untuk mampu mengembangkan potensi-potensi peserta didik secara optimal. Upaya untuk mendorong terwujudnya perkembangan potensi peserta didik tersebut tentunya merupakan suatu proses panjang yang tidak dapat diukur dalam periode tertentu, apalagi dalam waktu yang sangat singkat. Meskipun demikian, indikator terjadinya perubahan kearah perkembangan pada peserta didik dapat dicermati melalui instrumen-instrumen pembelajaran yang dapat digunakan guru. Oleh karena itu seluruh proses dan tahapan pembelajaran harus mengarah pada upaya mencapai perkembangan potensi-potensi anak tersebut.

Menurut Winkel (2004: 59) belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis, yang berlangsung dalam interaktif aktif dengan lingkungan yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap. Menurut Azhar Arsyad (2002: 1) belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkahlaku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil yang optimal (Sugihartono dkk, 2007: 81). Pembelajaran adalah proses yang sengaja dirancang untuk menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam diri individu. Pembelajaran merupakan suatu hal yang bersifat eksternal dan sengaja dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar internal dalam diri individu (Benny A. Pribadi, 2009: 10-11).

Menurut Rusman (2011: 1) pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan aktivitas yang dilakukan guru atau media kepada siswa melalui suatu program belajar sehingga terjadi peningkatan motivasi, pengalaman dan tingkah laku siswa ke arah yang lebih baik. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila berlangsung menarik, tidak memerlukan biaya yang besar dan terjadi peningkatan motivasi, pengalaman dan tingkah laku yang lebih baik.

2. Motivasi belajar

Perilaku belajar dilakukan oleh siswa. Pada diri siswa terdapat kekuatan mental penggerak belajar. Kekuatan mental yang berupa keinginan, perhatian, kemauan atau cita-cita itu disebut motivasi belajar. Motivasi belajar sangat penting dipahami oleh siswa maupun guru. Sebagai kekuatan mental, motivasi dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu motivasi ekstrinsik dan intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada di luar perbuatan yang dilakukannya. Contoh: orang berbuat sesuatu, karena dorongan dari luar seperti adanya hadiah dan menghindari hukuman. Motivasi intrinsik adalah dorongan terhadap perilaku seseorang yang ada didalam perbuatan yang dilakukannya. Contoh: seorang pelajar yang sadar akan pentingnya belajar.

Prinsip motivasi bagi siswa adalah disadarinya oleh siswa bahwa motivasi belajar yang ada pada diri mereka harus dibangkitkan dan mengembangkan secara terus menerus. Membangkitkan dan mengembangkan motivasi belajar mereka secara terus-menerus, siswa dapat melakukannya dengan menentukan atau mengetahui tujuan belajar yang hendak dicapai, menanggapi secara positif pujian atau dorongan dari orang lain, menentukan target dan sasaran penyelesaian tugas belajar, dan perilaku sejenisnya (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 51).

Menurut Sardiman A.M. (2006: 75) motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranan yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa

yang memiliki motivasi yang kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar. Aktivitas itu didorong oleh adanya faktor kebutuhan biologis, insting, unsur-unsur kejiwaan yang lain serta adanya pengaruh perkembangan budaya manusia.

Di kelas, masalah besar untuk guru dan siswa adalah motivasi. Guru-guru berharap supaya setiap siswa menggunakan bakat dan waktunya selama di sekolah sehingga tujuan belajar terjadi secara maksimum. Siswa-siswa, apakah mereka menyadari atau tidak, berusaha menggunakan potensi mereka tumbuh secara cepat dengan perkembangan bakat-bakat mereka yang ada. Tujuan guru sering berbeda dengan apa yang ada di dalam diri siswa sehingga motivasi tidak berkembang malahan di abaikan. motivasi adalah salah satu prasyarat yang amat penting dalam belajar. Gedung dibuat, guru disediakan, alat belajar lengkap, dengan harapan supaya siswa masuk sekolah dengan bersemangat. Semua itu sia-sia, jika siswa tidak bersemangat (Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2002: 47).

Menurut Aunurrahman (2010: 114) motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Motivasi sebagai suatu kekuatan yang mampu mengubah energi dalam diri seseorang dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi belajar siswa dapat tumbuh dengan baik maka guru harus berusaha:

- a. Merancang atau menyiapkan bahan ajar yang menarik

- b. Mengkondisikan proses belajar aktif
- c. Menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang menyenangkan
- d. Mengupayakan pemenuhan kebutuhan siswa dalam belajar
- e. Meyakinkan siswa bahwa mereka mampu mencapai suatu prestasi
- f. Mengoreksi sesegera mungkin pekerjaan siswa dalam sesegera mungkin pula memberitahukan hasil kepada siswa
- g. Memberikan nilai dari pelajaran yang sedang dipelajari siswa dan menghubungkannya dengan kehidupan nyata sehari-hari.

Di dalam Uswatun Khasanah (2011: 39) motivasi belajar siswa ditunjukkan dari beberapa indikator, diantaranya yaitu:

- a. Partisipasi siswa dalam memperhatikan penjelasan guru.
- b. Partisipasi siswa dalam bertanya di kelas.
- c. Keaktifan siswa untuk menjawab pertanyaan guru.
- d. Keberanian siswa dalam mengemukakan argumen.
- e. Keaktifan mengerjakan tugas dan latihan yang doberikan.
- f. Ketepatan mengumpulkan tugas.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah faktor kejiwaan yang berasal dari dalam diri seseorang yang bersifat intelektual (nonintelektual), dan memiliki peranan khusus dalam mendorong semangat untuk belajar. Motivasi mempunyai kontribusi yang cukup tinggi dalam upaya meningkatkan hasil belajar.

3. Hasil belajar

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3) hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindakan mengajar di akhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya penggal dan puncak proses belajar. Menurut Nana Sudjana (2005: 22) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pengajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa (Dimiyati dan Mudjiono, 2006: 20).

Menurut Sardiman A.M. (2006: 28) pada intinya, tujuan belajar itu adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan dan penanaman sikap mental/ nilai-nilai. Pencapaian tujuan belajar berarti akan menghasilkan, hasil belajar. Relevan dengan uraian mengenai tujuan belajar tersebut, hasil belajar itu meliputi:

- a. Hal ihwal keilmuan dan pengetahuan, konsep atau fakta (kognitif)
- b. Hal ihwal personal, kepribadian tau sikap (afektif)
- c. Hal ihwal kelakuan, keterampilan atau penampilan (psikomotorik).

Ketiga hasil belajar diatas dalam pengajaran merupakan tiga hal yang secara perencanaan dan programatik terpisah, namun dalam kenyataannya pada diri siswa akan merupakan satu kesatuan yang utuh dan bulat. Ketiganya itu dalam kegiatan belajar-mengajar, masing-masing

direncanakan sesuai dengan butir-butir bahan pelajaran. Karena semua itu bermuara kepada anak didik, maka setelah terjadi proses internalisasi, terbentuklah suatu kepribadian yang utuh. Dan untuk itu semua, diperlukan sistem lingkungan yang mendukung.

Penelitian ini pengumpulan data hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 53-175) tes adalah merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara atau aturan-aturan yang sudah ditentukan. Untuk mengerjakan tes ini tergantung dari petunjuk yang diberikan misalnya: melingkari salah satu huruf di depan pilihan jawaban, menerangkan, mencoret jawaban yang salah, melakukan tugas atau suruhan, menjawab secara lisan, dan sebagainya. macam macam tes: subjektif, objektif, menjodohkan, isian.

Dari beberapa pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa Hasil belajar adalah hasil maksimal yang telah dicapai siswa yaitu berupa perubahan tingkah laku yang mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotor yang kemudian diukur dengan tes.

4. Media dalam pembelajaran

Media tidak lagi hanya kita pandang sebagai alat bantu belaka bagi guru untuk mengajar, tetapi lebih sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa atau pelajar). Pembawa pesan, media tidak hanya digunakan oleh guru tetapi yang lebih penting lagi dapat digunakan oleh siswa. Sebagai penyaji dan

penyalur pesan dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara teliti, jelas dan menarik.

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Medoer adalah perantara atau pengirim pesan dari pengirim ke penerima pesan. Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/ NEA*) media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (dalam Arief S. Sadiman, dkk, 2008: 6-7).

Menurut Palmer W. Agnew, Anne S. Kellerman dan Jeanine M. Mayer (1996: 8-11) membuat alat multimedia mempunyai susunan (sarat-sarat yang unik) yang mengacu pada metode-metode terkini atau modern untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

- a. Memudahkan siswa untuk menyampaikan informasi melalui berbagai media
- b. Memudahkan siswa untuk menggunakan berbagai macam media untuk mengumpulkan informasi dengan berbagai cara.

Media secara universal di bagi menjadi 5 yaitu:

- a. Teks : berupa surat, angka dan simbol-simbol.

- b. Garis : garis, lingkaran dan bentuk-bentuk lain, serta berbagai macam warna.
- c. Gambar : apa saja yang berupa gambar baik berwarna atau tidak.
- d. Suara : suara, bunyi –bunyi alam, musik dan efek suara.
- e. Vidio : berupa gambar-gambar yang bergerak dengan berurutan.

Manfaat menggunakan media secara komplit:

- a. Memudahkan siswa mempelajari semua materi secara komplit.
- b. Membuat siswa memberikan daya ingat yang lebih lama (*long term remembrance*).
- c. Mempermudah siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda seperti hanya bisa kinestetik atau visual agar mereka bisa bekerja kelompok

Siswa rata-rata hanya mampu mendapatkan 10% dari apa yang mereka dengar, 40% dari apa yang mereka ucapkan dan 50% dari apa yang mereka lihat.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005: 3) media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan oleh guru. Kedudukan media pengajaran sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.

Menurut James W. Brown, Richard B. Lewis dan Fred F. Harclerod (1977: 17-66) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh siswa dan guru yang mempunyai peranan penting dalam peningkatan pemahaman

siswa dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi berpengaruh terhadap pembuatan media pembelajaran yang sangat dibutuhkan siswa sebagai sumber bahan belajar. Kegunaan media adalah sebagai berikut:

- a. Media mampu memberikan kemudahan untuk memperkenalkan suatu materi kepada siswa sehingga memberikan motivasi kepada siswa untuk berperan aktif pada berbagai macam pilihan aktifitas atau kegiatan yang tersedia dalam media tersebut.
- b. Media mampu memberikan perkembangan yang bagus kepada siswa agar mampu dan berani mengeksplor dirinya dan menggunakan berbagai media yang ada untuk menyelesaikan berbagai masalah baik secara individu maupun kelompok.
- c. Media memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi secara urut dan terorganisasi dengan baik dalam hal ini media mampu mengklasifikasikan materi dari yang khusus ke umum maupun dari yang umum ke yang khusus.
- d. Media memberikan kemudahan bagi siswa untuk menarik kesimpulan dari materi yang di pelajari dalam hal ini media mampu menjembatani siswa untuk memahami secara global materi yang telah dibahas.
- e. Media memberikan kemudahan kepada guru untuk memberikan evaluasi yang jelas. Dalam hal ini media sudah mengarahkan siswa supaya mencapai tujuan yang diberikan oleh guru.

Menurut Azhar Arsyad (2002: 2) pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis atau elektronis

untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang merangsang siswa untuk belajar. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang dapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pengajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan siswa.

Pengertian teknologi pendidikan, media atau bahan sebagai sumber belajar merupakan komponen dari system instruksional disamping pesan, orang, teknik latar dan peralatan. Pengertian media ini masih sering dikacaukan dengan peralatan. Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Peralatan atau perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut (*Association for Educational Communication Technology (AECT)*, 1977 dalam Arief S. Sadiman dkk, 2008: 19).

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pengajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan dan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Warjono (2010) yang berjudul : “Hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan motivasi belajar dan prestasi belajar standar kompetensi menggunakan peralatan kantor siswa kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK N 1 Tempel tahun ajaran 2009/2010”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas siswa kelas X SMK N 1 Tempel. Bukti-bukti yang menunjukkan adanya peningkatan aktivitas siswa, (1) hubungan positif antara menggunakan peralatan kantor siswa

kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK N 1 Tempel tahun ajaran 2009/2010 yang ditunjukkan dengan koefisien terelasi r_{x1y} sebesar 0,709; (2) ada hubungan positif antara motivasi belajar siswa dengan prestasi belajar standar kompetensi menggunakan peralatan kantor siswa kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK N 1 Tempel tahun ajaran 2009/2010 yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi r_{x2y} sebesar 0,734; (3) ada hubungan positif antara penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar secara bersama-sama dengan prestasi belajar standar kompetensi menggunakan peralatan kantor siswa kelas X kompetensi keahlian administrasi perkantoran SMK N 1 Tempel tahun ajaran 2009/2010 yang ditunjukkan dengan koefisien korelasi (R) 0,792, koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,627 dan F hitung sebesar 58.000 (F hitung sebesar 58.000 > F tabel 5% sebesar 3,13).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah (2011) yang berjudul : "Pemanfaatan media audio visual untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada standar kompetensi menangani keselamatan, kesehatan kerja dan lingkungan hidup siswa kelas X administrasi perkantoran SMK N 1 Kebumen". Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media audio visual dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat dari peningkatan prestasi belajar siswa pada proses pembelajaran yang meningkat dari siklus I ke siklus II. Partisipasi belajar siswa berupa fokus pada materi meningkat 17,95%, partisipasi bertanya meningkat 20,52%,

partisipasi dalam menjawab pertanyaan guru meningkat 28,20%, peningkatan dalam menyampaikan argumen sebesar 20,51%, partisipasi dalam mengerjakan tugas meningkatkan 2,57% selain itu, aktifitas pasif yang tidak mendukung menurun 17,95%. Rata-rata hasil prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 74,17 meningkat menjadi 89 pada siklus II, peningkatan tersebut sebesar 14,83.

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran pada konsep litosfer secara umum masih sering dianggap membosankan oleh siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran tersebut sebagian besar merupakan materi hafalan. Masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah dan kurang mendukung oleh penggunaan media bervariasi. Ini dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Keadaan tersebut dapat mengakibatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi turun, sehingga akan mengakibatkan hasil belajarnya menjadi rendah. Oleh karena itu diperlukan inovasi lain yang dapat menarik perhatian siswa.

Penggunaan media pada proses pembelajaran sebagai salah satu variasi dalam pembelajaran sangat beragam. Penggunaan media GEODE akan menarik perhatian, rasa ingin tahu dan akan memberikan stimulus kepada siswa. Hal ini akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam memahami serta mengingat kembali materi pokok yang telah disampaikan guru. Dengan demikian, penggunaan media GEODE pada proses pembelajaran dapat mendorong siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

Guru dalam proses pembelajaran harus mampu mengajar secara pro aktif dan kreatif. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat diutamakan agar menimbulkan semangat belajar, meningkatkan motivasi belajar, merangsang siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran serta memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan yang ada.

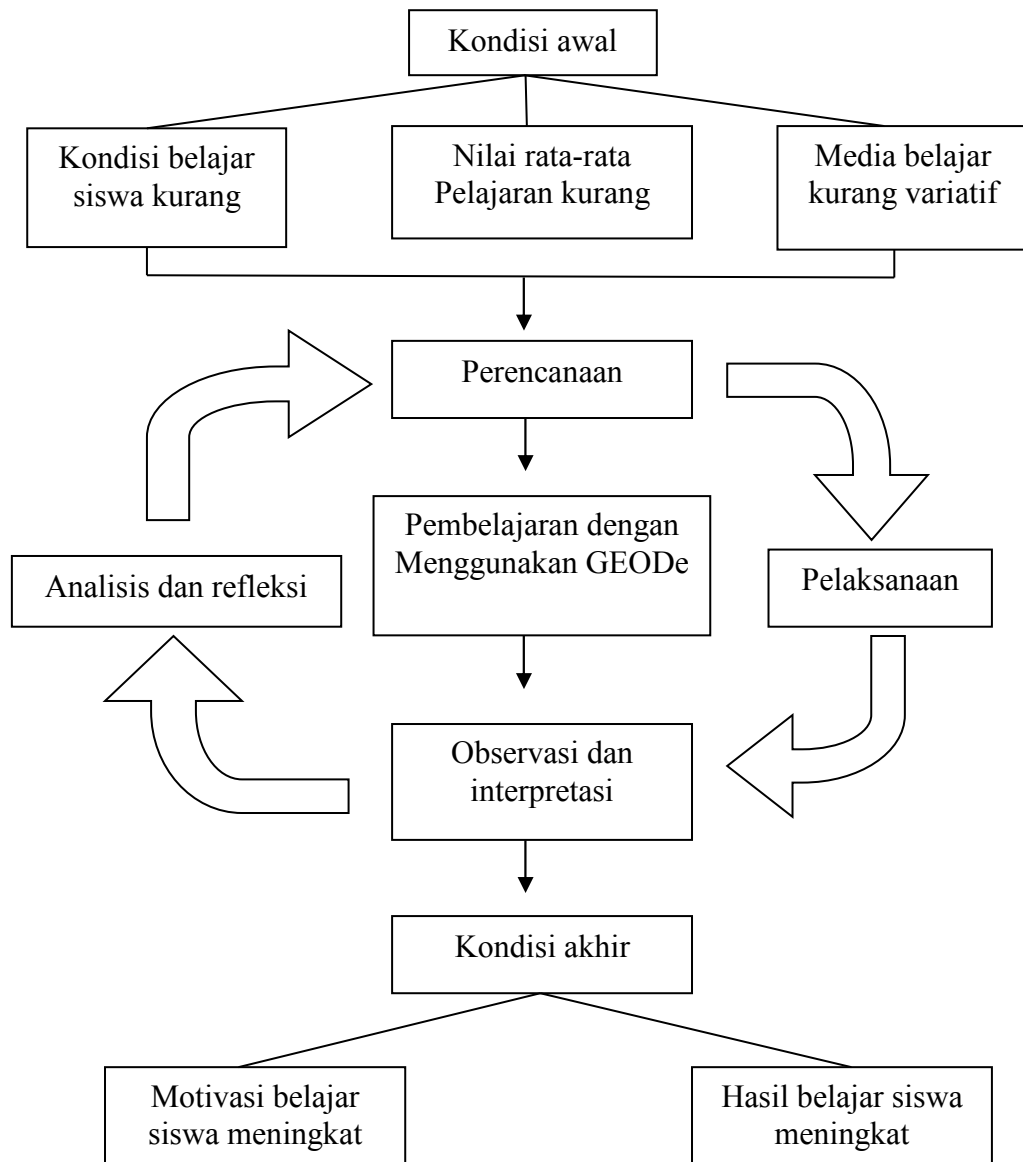
Penggunaan media GEODe diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran yang memberikan yang kemudian dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar yang selanjutnya dan meningkatkan prestasi belajar. Pembelajaran akan terasa lebih bermakna jika apa yang dipelajari siswa dapat dilihat atau disaksikan walaupun melalui perantara media tertentu. Salah satu upaya untuk mewujudkannya adalah dengan menggunakan media GEODe dalam menyampaikan materi.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMA N 1 Petanahan tingkat motivasi dan prestasi belajar masih rendah. Motivasi disini dapat dilihat dari partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Masih banyak siswa yang masih belum percaya diri untuk bertanya kepada guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Siswa juga masih sering merasa bosan ketika harus mendengarkan materi yang disampaikan dengan metode ceramah. Selain itu, masih ada siswa yang belum memperoleh nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar, maka diperlukan inovasi baru. Salah satunya dengan pemanfaatan media (GEODe). Diharapkan media

ini dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

Untuk lebih jelasnya dapat diperhatikan pada gambar 1 berikut:



Gambar 1. Diagram alir kerangka berfikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berfikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Penerapan media GEODE dapat meningkatkan motivasi belajar yang dilihat dari partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan media pembelajaran GEODE meningkatkan hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai tes yang diperoleh.