

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORITIS**

#### **A. Kajian Pustaka**

##### **1. Persepsi**

Persepsi merupakan salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting, yang memungkinkan untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya. Tanpa persepsi yang benar, manusia mustahil dapat menangkap dan memahami berbagai fenomena, informasi atau data yang senantiasa mengitarinya.

###### **a. Pengertian Persepsi**

Istilah persepsi berasal dari bahasa Inggris “*perception*”, yang diambil dari bahasa Latin “*perception*”, yang berarti menerima atau mengambil. Dalam kamus Inggris Indonesia, kata *perception* diartikan dengan “penglihatan” atau “tanggapan”.<sup>1</sup> Menurut kamus bahasa Indonesia Kotemporer, persepsi berarti pengamatan, penyusunan dorongan-dorongan dalam kesatuan, hal mengetahui melalui indera, tanggapan indera, dan daya memahami. Persepsi (*perception*) dalam arti sempit adalah penglihatan atau bagaimana cara seseorang melihat sesuatu. Sedangkan dalam arti luas adalah pandangan seseorang bagaimana ia mengartikan dan menilai sesuatu.<sup>2</sup>

Persepsi adalah proses pemberian makna terhadap sensasi yang diterima. Sensasi tidak akan berarti apa-apa tanpa diterjemahkan melalui persepsi. Dengan demikian sensasi adalah bagian dari persepsi. Dalam proses komunikasi, sering terjadi kesalahan persepsi. Untuk menjaga kesalahan persepsi dalam proses komunikasi, maka peran media pendidikan

<sup>1</sup>Desmita, (2017), *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, hlm. 117

<sup>2</sup><https://kbbi.web.id/persepsi>

sangatlah penting. Melalui media yang tepat akan membantu siswa dalam mempersepsikan sesuatu, dengan kata lain media dapat membangun persepsi yang sama untuk setiap siswa. Dilihat dari prinsip dasarnya *pertama*, persepsi bersifat relatif tidak absolut, artinya persepsi berkaitan dengan suatu peristiwa tertentu. *Kedua*, persepsi bersifat selektif, artinya tidak setiap kejadian dapat dipersepsikan. Setiap individu hanya akan mempersepsikan kejadian yang dapat menarik minatnya. Kejadian yang tidak merangsang indranya tidak akan dipersepsikan. *Ketiga*, persepsi dapat dipengaruhi oleh harapan seseorang, artinya seseorang akan mempersepsikan manakala stimulus yang datang sesuai harapannya.<sup>3</sup>

Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat panca indera, yaitu penglihatan, pendengaran, peraba dan perasa dan pencium. Bagi seorang guru, mengetahui dan menerapkan prinsip-prinsip yang bersangkut-paut dengan persepsi sangat penting karena:

1. Makin baik suatu objek, orang, peristiwa atau hubungan tersebut dapat diingat.
2. Dalam pengajaran menghindari salah pengertian merupakan hal yang harus dapat dilakukan oleh seorang guru, sebab salah pengertian akan menjadikan siswa belajar sesuatu yang keliru atau yang tidak relevan.
3. Jika dalam mengajarkan sesuatu guru perlu mengganti benda yang sebenarnya dengan gambar atau protret dari benda tersebut, maka guru harus mengetahui bagaimana gambar atau potret tersebut harus diukur agar tidak terjadi persepsi yang keliru.

Persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan pengalaman terhadap sesuatu kejadian yang dialami. Dalam kamus standart dijelaskan bahwa persepsi dianggap sebagai sebuah pengaruh ataupun sebuah kesan oleh benda yang semata-mata menggunakan pengamatan penginderaan. Persepsi ini didefinisikan sebagai proses yang menggabungkan

---

<sup>3</sup>Wina Sanjaya, (2012), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta:Prenada Media Group, , cet. Ke-1 , h.96

dan mengorganisasikan data-data indera kita (penginderaan) untuk dikembangkan sedemikian rupa sehingga kita dapat menyadari disekeliling kita termasuk sadar akan diri kita sendiri. Pesan dan kesan dari persepsi merupakan awal dari perubahan. Perubahan tersebut membuat seseorang lebih giat atau mempertahankan keadaannya yang sekarang.

Persepsi siswa biasanya didapat melalui wawancara yaitu salah satu metode pengumpulan data untuk mengetahui kondisi peserta didik dari sisi aneka keunggulan, masalah, kendala pengembangan. Metode wawancara biasanya dilakukan kepada peserta didik secara individual atau dalam kelompok-kelompok kecil. Kegiatan ini biasanya dilakukan melalui kontrak langsung secara berulang-ulang sesuai dengan keperluan.<sup>4</sup>

### **b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi**

Persepsi seseorang tidak timbul begitu saja. Tentu ada faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor itulah yang menyebabkan mengapa dua orang yang melihat sesuatu mungkin memberi interpretasi yang berbeda tentang yang dilihatnya itu. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu ada Faktor Internal dan Faktor Eksternal. Faktor Internal, adalah faktor yang datang dari dalam diri individu dan bersifat psikologis. Terdapat 5 faktor internal yakni;

1. Minat. Persepsi terhadap suatu objek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

---

<sup>4</sup>Sudarman Danim, (2014), Perkembangan Psederta Didik, Bandung: Alfabeta, h. 158.

2. Pengalaman dan ingatan dapat dikatakan sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian di masa lampau.
3. Fisiologis. Informasi masuk melalui indera, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya.
4. Perhatian. Individu memerlukan energi untuk memperhatikan bentuk fisik pada suatu objek. Energi setiap orang berbeda-beda sehingga perhatian setiap orang pun berbeda-beda. Hal ini dapat mempengaruhi persepsi suatu objek.
5. Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang dalam menerima, bereaksi, dan mengingat.

Faktor eksternal adalah faktor yang datang dari objek yang menjadi perhatiannya:

1. Gerakan artinya perhatian manusia cenderung akan tertuju pada benda-benda yang bergerak diantara yang diam.
2. Keunikan dan kekontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latar belakang dan sekelilingnya yang sama sekali diluar sangkaan individu yang lain akan menarik perhatian.
3. Warna. Objek-objek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami, dibandingkan dengan yang sedikit.
4. Ukuran. Faktor ini menunjukkan bahwa semakin besar hubungan suatu objek maka akan semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu objek individu akan mudah untuk membentuk persepsi.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup>Wina, Sanjaya. , (2012), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta:Prenada Media Group,, h. 97.

Proses terjadinya persepsi bermula dari objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran, sehingga individu menyadari apa yang dilihat atau apa yang didengar.<sup>6</sup>

Proses persepsi yang dilakukan sangat memerlukan objek yang menjadi tujuan. Objek yang dapat dipersepsi sangat banyak, yaitu segala sesuatu yang ada disekitar siawa. Siawa sendiri dapat menjadi objek persepsi. Karena banyaknya objek yang dipelajari, maka pada umumnya objek persepsi diklasifikasikan.<sup>7</sup>

Proses penerimaan informasi dan rangsangan dari lingkungan luar akan mengikuti rangkaian prinsip berdasarkan cara pikiran manusia bekerja. Ada empat prinsip yang berhubungan dengan dasar-dasar kekayaan alam pikiran manusia yang disebut “persepsi”. Melalui persepsi, kita bereaksi kepada rangsangan dari luar dan mengerti tentang lingkungan sekitar kita. Apa yang kita terima juga dipengaruhi oleh keadaan mental (internal) kita pada waktu itu, ketertarikan kita kepada sesuatu, motivasi kita, keasyikan dan rasa takut kita. Persepsi sifatnya menyangkut proses fisiologis dan kejiwaan.<sup>8</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam suatu proses belajar mengajar karena media dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pesan dalam materi pembelajaran atau berkompetesi dasar pada mata pelajaran tertentu tercapai.

Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Modoe adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau

---

<sup>6</sup>Bimo, W. (2010). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI. Hal. 102

<sup>7</sup>Bimo, W.(2010). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: ANDI. Hal. 104

<sup>8</sup>Muhammad Asri Amin, (2013), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung:Nuansa Cendekia, h. 42.

kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, dan elektronis untuk menangkap dan memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>9</sup>

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya. Menurut Rossi alat-alat semacam radio dan televisi kalau digunakan dan diprogram untuk pendidikan maka merupakan media pembelajaran. Bagi Rossi media itu sma dengan alat-alat fisik yang mengandung informasi dan pesan pendidikan.<sup>10</sup>

Media dapat berupa audio, visual yang dapat membantu seorang guru dalam proses pembelajaran. Contoh media audio seperti radio, televisi, alat rekam. Contoh media visual seperti *power point* yang berupa slide yang merupakan bayangan visual. Ketika slide dihadirkan di ruang kelas, dia telah menangkap esensi kehidupan dalam bentuk penuh warna yang ditumpahkan ke dalam tembok atau layar untuk dilihat semua peserta didik. Cahaya yang bersinar memantulkan gambar, menghangatkan, dan membuatnya jadi menarik.<sup>11</sup>

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.<sup>12</sup>

Perkembangan media pembelajaran dipengaruhi oleh konsep mengajar dan konsep belajar itu sendiri. Konsep lama mengajar itu dianggap sebagai proses penyampaian materi

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, (2013), *Media Pembelajaran*, Solo: Rajawali Pers, hal 3

<sup>10</sup>Wina, S. Wina, Sanjaya. , (2012), *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta:Prenada Media Group, hal.58

<sup>11</sup>Muhammad Asri Amin, (2013), *Menjadi Guru Profesional*, Bandung: Nuansa Cendekia h. 156.

<sup>12</sup>R. Angkowo, A, Kosasih,(2007), *Optimalisasi Media Pembelajaran* , Jakarta: PT. Gasindo, h.10.

pelajaran dari guru/pengajar pada sekelompok siswa/peserta didik. Pada konsep ini media berfungsi untuk memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu orientasi penggunaan media adalah guru itu sendiri. Pandangan baru menganggap mengajar sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar, maka media pembelajaran di orientasikan pada kemudahan siswa merubah prilakunya sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan konsep mengajar seperti itulah yang mempengaruhi perkembangan pemanfaatan media pembelajaran.<sup>13</sup>

Pandangan al-Qur'an terhadap media dan alat pembelajaran, antara lain dapat dilihat dalam kandungan surat al-Maidah ayat 31:

فَبَعَثَ اللَّهُ عُزَّابًا يَبْحَثُ فِي الْأَرْضِ لِيُرِيهُ كَيْفَ يُوَارِي سَوْءَةَ أَخِيهِ قَالَ يَا وَيْلَتَا أَعْجَزْتُ أَنْ أَكُونَ مِثْلَ هَذَا الْعُرَابَ فَأَوْارِي سَوْءَةَ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ النَّادِمِينَ (31)المائدة

"Kemudian Allah menyuruh seekor burung gagak menggali-gali di bumi untuk memperlihatkan kepadanya (Qabil) bagaimana dia seharusnya menguburkan mayat saudaranya. Berkata Qabil: "Aduhai celaka aku, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini, lalu aku dapat menguburkan mayat saudaraku ini?" Karena itu jadilah dia seorang di antara orang-orang yang men

Sebagian mufassir menjelaskan bahwa setelah "Qobil" mengamati apa yang dilakukan oleh burung gagak dan mendapatkan pelajaran darinya, dia berkata:" Aduhai celaka besar, mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak itu, lalu menguburkan mayat saudaraku (untuk menutupi bau busuk yang ditimbulkannya)? . Karena itu dia menjadi orang yang menyesal akibat kebodohnya, kecuali sesudah belajar dari peristiwa gagak. Peristiwa ini menjadi indikasi bahwa telah terjadi proses pembelajaran yang menggunakan media belajar berupa fenomena alam, dengan pengetahuan mengenali sifat, karakteristik dan perilaku alam.

Dengan demikian, dapat dipahami bahwa sejak masa Nabi Adam as. (manusia pada saat awal kehadirannya) proses pembelajaran sudah menggunakan media belajar yang telah

---

<sup>13</sup>Wina Sanjaya, (2014), *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Gruop, cet. Ke-2, h. 105

sampai pada tahap praeksplorasi fenomena alam, dengan pengetahuan mengenali sifat, karakteristik dan perilaku alam.

Proses pembelajaran yang menggunakan media belajar berupa fenomena alam juga dapat kita amati dalam surat al-Imran ayat 190-191:

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَاحْتِلَافِ اللَّيلِ وَالنَّهَارِ لَآيَاتٍ لِأُولَئِي الْأَلْبَابِ (190) الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَى جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْنَا هَذَا بَاطِلًا سُبْحَانَكَ فَقَنَا عَذَابَ النَّارِ (191)

*“Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan silih bergantinya malam dan siang terdapat tanda-tanda bagi orang-orang yang berakal.”* (190) “(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri atau duduk atau dalam keadaan berbaring dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata): *“Ya Tuhan Kami, Tiadalah Engkau menciptakan ini dengan sia-sia, Maha suci Engkau, Maka peliharalah Kami dari siksa neraka.”* (191)

Dalam ayat 190 menjelaskan bahwa sesungguhnya dalam tatanan langit dan bumi serta keindahan perkiraan dan keajaiban ciptaan-Nya juga dalam silih bergantinya siang dan malam secara teratur sepanjang tahun yang dapat kita rasakan langsung pengaruhnya pada tubuh kita dan cara berpikir kita karena pengaruh panas matahari, dinginnya malam, dan pengaruhnya yang ada pada dunia flora dan fauna merupakan tanda dan bukti yang menunjukkan keesaan Allah, kesempurnaan pengetahuan dan kekuasaan-Nya. Dan dari situlah dapat diperoleh berbagai pengalaman belajar.<sup>14</sup>

Pada ayat 191 mendefinisikan orang-orang yang mendalam pemahamannya dan berpikir tajam (Ulul Albab), yaitu orang yang berakal, orang-orang yang mau menggunakan pikirannya, mengambil faedah, hidayah dari apa yang telah diciptakan oleh Allah. Ia selalu mengingat Allah (berdzikir) di setiap waktu dan keadaan, baik di waktu ia berdiri, duduk atau berbaring dan menggunakan media yang sudah disediakan oleh Allah. Jadi dijelaskan dalam

---

<sup>14</sup> Ahmad Mustafa Al-Maragi, Tafsir Al Maragi Juz IV, (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1993), Cet 2, h. 288.

ayat ini bahwa ulul albab yaitu orang-orang baik lelaki maupun perempuan yang terus menerus mengingat Allah dengan ucapan atau hati dalam seluruh situasi dan kondisi.<sup>15</sup>.

### **b. Fungsi Dan Manfaat Media dalam Pembelajaran**

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa saran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret, serta mudah dipahami. Dengan demikian media berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

Media dalam kegiatan proses belajar memang berfungsi instrumental, dengan kata lain media berarti hanya sekedar alat saja, bukan tujuan. Alat untuk membantu proses belajar, alat untuk mempermudah pemahaman masalah yang sedang dibahas, alat untuk mempermudah mengungkapkan hal-hal yang rumit. Jadi sebagai alat, media bisa digunakan untuk berbagai tujuan, tetapi tidak semua tujuan. Karena setiap media memiliki ciri (karakteristik), memiliki kekhasannya masing-masing, sehingga hanya tepat digunakan untuk tujuan-tujuan yang khas dan sesuai pula.

Media dan alat pendidikan tentu saja harus dibuat sesuai dengan kebutuhan. Untuk kebutuhan memahami matematika sekolah diperlukan media yang bagus dan mudah dipahami oleh siswa seperti media gambar/foto. Tidak hanya media yang tepat dan menarik agar terciptanya kelancaran proses pembelajaran, tetapi juga untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, salah satu yang harus ada adalah guru yang berkualitas. Di dalam UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, bahwasannya guru yang berkualitas ini adalah

---

<sup>15</sup> M. Quraisy Shihab, *Tafsir Al-Mishbah*, (Jakarta, Lentera Hati, 2002), h. 308.

guru yang memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni yang memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, dan kompetensi profesionalisme.<sup>16</sup>

Bermacam-macam peralatan yang dapat dipakai oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui alat perantara atau media tertentu yang disesuaikan dengan materi yang sedang dipelajari peserta didik. Dengan cara tersebut peserta didik lebih mudah memahami dan mengerti penjelasan dari guru.

Wina Sanjaya dalam bukunya *Media Komunikasi Pembelajaran*, menyatakan perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, artinya siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata tersebut.<sup>17</sup> Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Secara Umum Media Pembelajaran bermanfaat untuk:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
  - a) Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - b) Objek yang kecil bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - c) Gerak yang yang terlalu lambat atau cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.

---

<sup>16</sup>Yhudi Munadi, (2008), *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, Jakarta: Gaung Persada Press, cet. Ke 1, h. 1

<sup>17</sup>Dr. Arief S. Sadiman, dkk,(2010), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, Ed. 1, h. 8.

- d) Kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - e) Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat dijadikan sebagai model, diagram dan lain-lain.
  - f) Konsep yang terlalu luas (misalnya gunung merapi, gempa bumi, iklim, dll.) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - b) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - c) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemauan dan minatnya.
- 4) Dengan sifat yang unik pada setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus dibatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
- a) Memberikan perangsang yang sama.
  - b) Mempersamakan pengalaman
  - c) Menimbulkan persepsi yang sama.<sup>18</sup>

Secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk :

---

<sup>18</sup>Dr. Arief S. Sadiman, dkk,(2010), *Media Pendidikan*, Jakarta: Rajawali Pers, Ed. 1, hal. 17-18.

- a) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu.
- b) Memanipuasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.
- c) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi komunikasi. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Kadang-kadang penyampai pesan mengalami kesulitan manakala harus menyampaikan pesan dengan hanya mengandalkan bahasa verbal saja. Demikia juga penerima pesan, sering mengalami kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan, khususnya materi-materi yang bersifat abstrak.
2. Fungsi motivasi. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dalam belajar.
3. Fungsi kebermaknaan. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran buka hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
4. Fungsi penyamaan persepsi. Walaupun pembelajaran di setting klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual.
5. Fungsi individualitas. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda-beda dilihat dari status sosial ekonomi maupun latar belakang pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama. Pemanfaatan media pembelajaran

berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>19</sup>

### **3. Matematika Sekolah dan Konsep Materi Bentuk Aljabar**

#### **a. Pengertian Matematika Sekolah**

Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis. Matematika adalah sebagai suatu bidang ilmu yang merupakan alat pikir, berkomunikasi, alat untuk memecahkan berbagai persoalan praktis yang unsur-unsurnya logika dan intuisi, analisis dan konstruksi, generalitas dan individualitas, serta mempunyai cabang-cabang antara lain aritmatika, aljabar, geometri dan analisis.<sup>20</sup>

Pengetahuan manusia tentang Matematika memiliki peran Penting dalam peradaban manusia, sehingga matematika merupakan bidang studi yang selalu diajarkan disetiap jenjang pendidikan sekolah. Esensi pembelajaran matematika disekolah bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan kemampuan intelektual dalam bidang matematika.

Kegunaan matematika dalam berbagai bidang studi juga disampaikan oleh Exel sebagai berikut:

*Mathematic is a subject that has shown to have significant impacts on matters and subject areas such as interpretation of issues, map reading , weather forecasts, logical reasoning and decision making, critical thinking ability and problem solving skills. Notwithsatanding, there is still the lack of interest in the study of mathematics.*

---

<sup>19</sup>Wina Sanjaya, 2014), *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Gruop, h.69

<sup>20</sup>Hamzah B Uno. (2009),*Model Pembelajaran Menciptakan Proses BelajarMengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, h. 129

Maksud kutipan tersebut adalah matematika merupakan subjek yang telah terbukti memiliki dampak yang signifikan terhadap hal-hal yang berbeda dan bidang studi seperti penafsiran masalah, membaca peta, prakiraan cuaca, penalaran logis, dan pengambilan keputusan, kemampuan berfikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah. Meskipun demikian, masih ada kurangnya minat dalam studi matematika.<sup>21</sup> Oleh karena itu, ilmu matematika adalah ilmu yang sangat berguna bagi kehidupan. Sehingga upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu dengan cara membuat media sehingga peserta didik mudah memahami materi matematika.

Matematika yang diajarkan di jenjang pendidikan seperti Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas disebut matematika sekolah. Penyajian matematika sekolah disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pola pikir matematika sebagai ilmu adalah deduktif, sifat atau teorema yang ditemukan secara induktif, selanjutnya harus dibuktikan secara deduktif. Namun dalam matematika sekolah pola pikir induktif dapat digunakan dengan maksud menyesuaikan dengan tahap perkembangan intelektual siswa. Matematika sekolah terdiri atas bagian matematika yang dipilih guna menumbuh kembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk kepribadian siswa. Matematika diajarkan di sekolah sebagai penunjang dan membantu bidang studi lainnya, seperti ilmu pengetahuan alam, kedokteran, geografi, ekonomi, pendidikan, dan lain-lain.

### b. Konsep Materi Bentuk Aljabar

Kata *aljabar* adalah variasi kata *aljabr*, yang kira-kira berarti sebuah reuni atau penggabungan bagian-bagian. Aljabar juga merupakan suatu cara singkat dalam matematika. Suatu cara dan strategi dalam memahami dan menyelesaikan persoalan.

---

<sup>21</sup>Siti Suprahatiningsih, dkk. "Penalaran Matematis Siswa Dalam Pemecahan Masalah pada Materi Pokok Faktorisasi Bentuk Aljabar di Kelas VIII SMP Negeri 1 Surakarta", *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*. September 2014, vol. 2, No. 7, hal. 750-757.

Bentuk aljabar adalah gabungan antara nilai dan operasi yang bisa digunakan untuk menunjukkan bagaimana keduanya saling berkaitan dan saling membandingkan. Operasi adalah suatu aksi yang dilakukan pada satu atau dua bilangan untuk menghasilkan sebuah bilangan hasil. Jenis-jenis operasi dalam aljabar adalah penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, pecahan dan lain sebagainya.

### Konsep Aljabar

#### 1. Bentuk Aljabar

$$2a = 2 \times a \text{ dan } a^2 = a \times a$$

Pada kelompok  $(3y^2 + 5x)$  dan  $(y^2 - 8x + 10)$

Koefisien dari  $y^2$ , yaitu:  $\overbrace{3}^{\text{bilangan}}\text{ dan } 1 \quad 3y^2$  dan  $y^2$  disebut suku sejenis.

Koefisien dari  $x$ , yaitu:  $\overbrace{-8}^{\text{bilangan}}$  dan  $5x$  dan  $-8x$  disebut suku sejenis.

Konstanta , yaitu: 10

Bentuk  $(3y^2 + 5x)$  disebut suku dua aljabar.

Bentuk  $(y^2 - 8x + 10)$  disebut suku tiga aljabar.

#### 2. Penjumlahan

Menjumlahkan bentuk aljabar adalah menyederhanakan suku-suku aljabar.

$$ab + ac = a(b + c)$$

#### 3. Pengurangan

Memahami arti:

Kurangkan  $a$  dan  $b$ , ditulis:  $b - a$

Kurangkan  $a$  dan  $b$ , ditulis:  $a - b$

#### 4. Perkalian.

##### a. Bentuk distributif

$$a(b + c) = ab + ac$$

$$a(b - c) = ab - ac$$

- b. Perkalian dua suku dua

$$(a + b)(c + d) = a(c + d) + b(c + d)$$

$$(a - b)(c + d) = a(c + d) - b(c + d)$$

5. Perpangkatan

a.  $a^2 = a \times a$

b.  $a^n = a \times a \times \dots \times a$

c. Kuadrat suku dua

$$(a + b)^2 = a^2 + 2ab + b^2$$

$$(a - b)^2 = a^2 - 2ab + b^2$$
<sup>22</sup>

## 4. Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Kreativitas

Disadari atau tidak, pada dasarnya manusia mempunyai potensi kreatif dalam dirinya. Walaupun, dalam perjalanan hidupnya potensi tersebut ada yang dikembangkan, digali, dan diasah, tetapi ada pula yang tidak dimaksimalkan dengan baik. Tidak dikembangkan potensi kreatif tersebut memang disebabkan banyak faktor, salah satunya adalah faktor lingkungan yang tidak mendukung proses kreativitas.

Istilah "kreativitas" memang sudah menjadi istilah umum dikalangan masyarakat. Kreativitas adalah suatu kemampuan pengembangan bakat ataupun ide-ide baru yang dapat menghasilkan sesuatu yang baru yang berasal pada diri sendiri dan atas dasar kesadaran sendiri. Kreatifitas menurut Nashori dan Mucharam adalah kemampuan untuk menciptakan

---

<sup>22</sup>Kurniawan, (2013), *Mandiri Matematika SMP/MTs Jilid 1 Kelas VII (Kurikulum 2013)* 1, Yogyakarta :Erlangga. Hal. 25 .

atau menghasilkan sesuatu yang baru. Hasil karya atau ide-ide yang baru itu sebelumnya tidak dikenal orang lain, kemampuan ini merupakan aktifitas imajinatif yang hasilnya merupakan pembentuan kombinasi dari informasi yang diperoleh dari pengalaman-pengalaman sebelumnya menjadi hal baru, berarti dan bermanfaat.<sup>23</sup>

Anak didik yang sedang mengalami masa tumbuh dan berkembang perlu dikembangkan kreativitasnya secara maksimal. Hal ini penting agar segala potensi peserta didik dapat berkembang secara maksimal. Disinilah seorang guru memiliki peran yang besar guna mengembangkan potensi yang ada dalam diri anak didik sengan memberikan kebebasan kepada mereka untuk berkreativitas.

Oleh sebab itu, seorang pengajar haruslah membebaskan mereka dan melatih mereka agar lebih kreatif dalam semua hal. Guru yang disenangi anak didik adalah guru yang bisa membawa mereka bebas bertualang dengan hal-hal yang baru. Bertualang maksudnya ialah mengajak anak didik untuk mengunjungi secara langsung berkaitan dengan pelajaran yang dipelajarinya. Mengenai hal itu perlu drencaanakan dengan baik. Sebab persoalannya bukan pada jauh atau dekatnya, namun bagaimana guru dapat mengemas dengan baik terhadap acara yang dibuat bersama anak didik sebagai kegiatan bertualang yang menyenangkan.<sup>24</sup>

Pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreatifitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.<sup>25</sup> Adanya sebuah rangsangan, baik itu dengan melihat, mendengar, bergerak, dan yang lainnya akan lebih berpeluang

---

<sup>23</sup>Novi Mulyani, (2017), *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya. Hal. 96.

<sup>24</sup>Ahmad Muhammin Azzet, (2011), *Menjadi Guru Favorit*, Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, h. 86.

<sup>25</sup>Masganti, dkk. (2016), *Pengembangan Kreatifitas Anak Usia Dini (Teori dan Praktik)*, Medan: Perdana Publishing, Hal. 2.

membuat seseorang lebih kreatif dibanding dengan orang yang tidak melihat, mendengar, bergerak maupun lainnya.

## 2. Kreativitas Guru

Salah satu tugas guru adalah membantu atau memfasilitasi perkembangan peserta didiknya. Pengembangan potensi peserta didik bersifat kontinu dan menggunakan tahapan tertentu. Kreativitas guru merupakan istilah yang banyak digunakan, baik dilingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi. Dengan kata lain, produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas.

Guru juga harus mempunyai keterampilan dalam mengolah dan membuat media. Keterampilan menggunakan media pembelajaran merupakan salah satu keterampilan mengajar yang harus dikuasai guru. Guru harus pandai-pandai memperbarui situasi belajar dengan mengubah gaya mengajar, menggunakan media pembelajaran, atau mengubah pola interaksi dengan maksud menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. keterampilan berasal dari kata terampil, yang artinya menyelesaikan tugas, mampu, dan cekatan.<sup>26</sup>

Jadi keterampilan adalah kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang dirasakan melalui panca indera dan mental (kognitif). Penggunaan keterampilan variasi media pengajaran dalam kegiatan belajar mengajar memenuhi prinsip-prinsip antara lain:

- a) Relevan dengan tujuan pembelajaran.

---

<sup>26</sup>Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus besar Bahasa Indonesia*, hlm. 1180.

- b) Kontinu dan fleksibel, artinya digunakan secara terusmenerus selama KBM dan fleksibel sesuai kondisi.
- c) Relevan dengan tingkat perkembangan peserta didik.<sup>27</sup>

Dapat dikatakan bahwa dalam proses kegiatan belajar mengajar guru harus memperhatikan tujuan dari pembelajaran, dilakukan secara terus-menerus dan disesuaikan dengan kondisi, dan sesuai dengan psikologi peserta didik yang dihadapi. Dalam penggunaan media pembelajaran harus bervariasi antara jenis-jenis media belajar yang ada. Akan tetapi penggunaannya tidak lepas dari pertimbangan tujuan belajar yang akan dicapai. Pada dasarnya variasi dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam pola interaksi dan variasi dalam penggunaan alat bantu pembelajaran.<sup>28</sup>

Rutinitas pembelajaran di sekolah bagi guru dan siswa dapat menjadikan sesuatu yang sangat membosankan bila tidak diantisipasi dengan berbagai hal. Salah satu cara menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, baik bagi guru maupun siswa adalah dengan menggunakan berbagai metode pembelajaran yang menarik dan dapat membangkitkan minat siswa untuk belajar. Di sinilah seorang guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan kegiatan pembelajaran.

Guru tidak hanya dituntut kreatif dalam menyusun dan menerapkan berbagai metode pembelajaran yang menarik bagi siswa, tetapi juga harus pandai-pandai menciptakan suasana belajar yang membuat siswa selalu aktif, *fresh* dan membuat siswa tidak pernah merasa bosan. Dan guru juga harus pandai-pandai dalam menerapkan metode pembelajaran dan harus disesuaikan dengan materi.

---

<sup>27</sup>Marno dan M. Idris,(2010),*Strategi & Metode Pengajaran: Menciptakan Keterampilan Mengajar yang Efektif dan Edukatif*, Yogyakarta: Ar Ruzz Media, h. 142.

<sup>28</sup>Wina Sanjaya,(2008),*Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, Bandung: Kencana, hlm. 115.

Guru yang kreatif adalah guru yang mampu mengaktualisasikan dan mengekspresikan secara optimal segala kemampuan yang ia miliki dalam rangka membina dan mendidik anak didik dengan baik. Seorang guru yang kreatif akan memiliki sikap kepekaan, inisiatif, cara baru dalam mengajar, kepemimpinan serta tanggung jawab yang tinggi dalam pekerjaan dan tugasnya sebagai seorang pendidik.

Rancangan bangun kreativitas diawali dengan berfikir yang baik, tepat dan benar. Puncak keberhasilannya adalah peradaban. Kreativitas diduga akan menghasilkan individu yang berkemampuan kognitif tinggi, maka diperlukan guru yang memiliki kreativitas yang tinggi. Dimensi kreativitas diharapkan muncul sedini mungkin pada individu usia dini, sehingga para pendidiklah yang harus bekerja keras dalam membentuk kreativitas sebagaimana yang diinginkan.<sup>29</sup>

Guru yang kreatif adalah guru yang selalu menggunakan ide-ide baru dalam menyajikan pembelajaran di kelas sehingga lebih menarik bagi siswa dan tidak membosankan. Kreativitas seorang guru dalam menciptakan metode pembelajaran dapat ditumbuhkan dengan mengamati karakter siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, guru juga harus menambah pengetahuan dan wawasan tentang berbagai metode pembelajaran dengan banyak membaca buku, *browsing* di internet, mengikuti seminar-seminar ataupun workshop yang akan menambah wawasan dan memperkaya khazanah berfikir guru. Dengan banyaknya pengalaman dan pengetahuan yang ada kemudian disesuaikan dengan karakter dan kebutuhan siswa.<sup>30</sup>

## B. Penelitian Terdahulu

---

<sup>29</sup>Mardianto, (2012), *Psikologi Pendidikan (Landasan Untuk Pengembangan Strategi Pembelajaran*, Medan: Perdana Publishing, h. 165

<sup>30</sup>Erwin Widiasmoro, (2014), *Rahasia menjadi Guru Idola: Panduan Memaksimalkan Proses Belajar Mengajar Secara Kreatif dan Interaktif*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, h. 58.

Adapun hasil penelitian yang relevan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Malika Hajar Nuru Sofwan, 2007, dengan judul “Persepsi Siswa Terhadap Model Pembelajaran Sejarah Menggunakan Media Film Dokumenter Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 36 Semarang Tahun Pelajaran 2007/2008”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Sampel yang digunakan adalah sampel yang bertujuan atau *puposive sample*. Teknik pengumpulan data melalui observasi langsung, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik triangulasi sumber dan metode peneliti digunakan untuk keabsahan data. Analisis data yang digunakan adalah analisis interaksi. Hasil penelitian di SMP Negeri 36 Semarang, dalam pembelajaran sejarah guru menggunakan media film dokumenter dimana siswa dajak untuk melihat sesuatu peristiwa masa lampau dalam film dokumenter dan menghubungka dengan materi yang telah disampaikan guru da sebagai implementasinya agar dapat memahami materi. Berdasarka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: persepsi siswa terhadap model pembelajaran sejarah menggunakan media film dokumenter bersifat positif dan negatif.
- 2) Siti Aisyah, 2010, dengan judul “Persepsi Siwa Tentang Penggunaan Media Gambar Dan Hubungan Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Kelas XI MAS Amaliyah Desa Tanjug Gusta Kec. Sunggal “ . metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan mengelola dan menganalisa data penelitian dengan menggunakan pendekatan korelasi statistika. populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAS Amaliyah Desa Tanjug Gusta Kec. Sunggal yang berjumlah 62 siswa. Sebagai sampel ditetapkan seluruh jumlah dari populasi yang ada yaitu 62 orang. Setelah dilakukan pengolahan data dan analisa terhadap data penelitian dapat dikemukakan bahwa : (1) persepsi siswa tentang penggunaan media gambar cukup tinggi

yaitu 85,48, (2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di siswa kelas XI MAS Amaliyah Desa Tanjung Gusta Kec. Sunggal cukup tinggi yaitu 84,35, (3) hubungan antara persepsi siswa tentang penggunaan media gambar dengan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di siswa kelas XI MAS Amaliyah Desa Tanjung Gusta Kec. Sunggal untuk  $n= 62$  pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  adalah diperoleh  $nilai r_{hitung} > nilai r_{tabel}$  atau  $0,882 > 0,258$ . Kraena itu persepsi siswa tentang penggunaan media gambar dapat menimbulkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di siswa kelas XI MAS Amaliyah Desa Tanjung Gusta Kec. Sunggal.

- 3) Hanifah, Nurlaila. 2010. Dengan judul “ Pengaruh Persepsi Siswa pada Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa SMA Muhammadiyah I Simo Kabupaten Boyolali Tahun 2010”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: pengaruh persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa SMA Muhammadiyah I Simo Kabupaten Boyolali. Analisis ini menggunakan metode populasi dan sampel. Subjek penelitian sebanyak 74 responden, menggunakan teknik angket, observasi, dan wawancara. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner untuk menarik data persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran dan data minat belajar siswa. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis korelasi. Pengujian hipotesis penelitian menunjukkan ada pengaruh positif antara persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan hasil angket yang memperoleh nilai 55,4% dari 41 responden bahwa persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran dalam kategori tinggi, yaitu berada pada interval 25-30. Sedangkan untuk minat belajar siswa memperoleh kategori tinggi mencapai nilai 56,7%, berada pada interval 25-30. Setelah data berhasil, kemudian hasil tersebut dikonsultasikan dengan rtabel. Dengan jumlah subjek 74 responden dengan taraf signifikansi 5%, diperoleh pada tabel N taraf signifikansi 5% = 0,235, dan apabila ditunjukkan dengan hasil

hitung koefisien korelasi  $r_o = 0,080 < 0,235$ . Maka hipotesis kerja ( $H_a$ ) yang berbunyi "ada pengaruh yang sangat signifikan antara persepsi siswa pada penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa" hipotesis yang penulis ajukan ditolak.

- 4) Kelik Sunaryo, 2008, dengan judul “ Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Bidang Studi Agama Islam Di SMP Negeri 2 Bandar Khalifah Kabupaten Serdang Bedagai”. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Negeri 2 Bandar Khalifah berjumlah 465 siswa. Sampel ditentukan secara acak sederhana (*simple random sampling*) yang berjumlah 40 siswa. Instrumen yang digunakan angket untuk medi pembelajaran (X) berjumlah 25 item dan minat belajar siswa (Y) berjumlah 25 item. Sebelumnya instrumen diuji cobakan untuk mengetahui tingkat validitas dan realibilitas. Uji validitas menggunakan rumus korelasi prodeuc moment dan uji realibilitas menggunakan rumus alpha. Dari hasil coba instrumen media pembelajaran diperoleh 20 item yang valid dan realibilita 0,861 sedangkan instrumen minat belajar siswa diperoleh 25 item yang valid dn realibilitas angket 0,870. Berdasarkan pengujian hipotesis yang dilakukan menunjukkan bahwa koefisien antara media pembelajaran (X) dengan minat belajar siswa pada bidang studi Agama Islam (Y) sebesar 0,532. Angka korelasi ini menunjukkan bahwa angka kedua variabel tergolong memiliki hubungan yang kuat dan koefisien kontribusi variabel media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada bidang studi Agama Islam.
- 5) Zunaidi Ikhsan,1999 , dengan judul “ Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran terhadap minat belajar siswa pada bidang studi pendidikan Agama Islam di Madrasah Tsanawiyah Swasta YPI Pematang Siantar”. Pemanfaatan media pembelajaran di Tsanawiyah Swasta YPI Pematang Siantar sangat tinggi pengaruhnya terhadap minat belajar siswa pada bidang studi Agama Islam dilihat dari penghitunga koefisien kontribusi

variabel media pembelajaran terhadap minat dan persetase 25,85%. Hasil persentase tersebut didapat dari angket yang dibagikan kepada siswa sebagai instrumen penelitian.

### C. Kerangka Berfikir

Persepsi adalah suatu kemampuan untuk bisa membedakan, memfokuskan ataupun memberi tanggapan tentang suatu objek yang di menjadi tujuan. Persepsi pada penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu persepsi pada siswa dan persepsi pada guru. Terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu ada Faktor Internal dan Faktor Eksternal. Faktor Internal, adalah faktor yang datang dari dalam diri individu dan bersifat psikologis. Terdapat 5 faktor internal yakni; Minat, Pengalaman dan ingatan, Fisiologis, Perhatian, Suasana hati. Sedangkan Faktor eksternal pada persepsi adalah faktor yang datang dari objek yang menjadi perhatiannya yakni; Gerakan, Keunikan dan kekontrasan stimulus, Warna, Ukuran.

Dalam lingkungan sekolah mendengar kata media dalam pembelajaran matematika itu sudah tidak asing lagi. Karena media pembelajaran adalah alat yang digunakan pada proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu disuatu materi tertentu juga yang ada di setiap jenjang pendidikan guna mempermudah siswa untuk memahami dan mengerti pada suatu materi pelajaran tertentu. Penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut: Fungsi komunikasi, Fungsi motivasi, Fungsi kebermaknaan, Fungsi penyamaan persepsi, Fungsi individualitas. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk dapat melayani kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Bentuk aljabar adalah salah satu sub bagian materi yang ada pada mata pelajaran matematika di tingkat SMP atau MTs. Pada materi ini banyak sekali siswa yang sulit untuk dapat memahami dan mengerti akan materi ini. Dalam pembuatan media, seorang guru haruslah kreatif dalam pembuatan media pembelajaran. Sehingga siswapun merasa lebih mudah paham dengan materi yang disampaikan guru.

Oleh sebab itu peneliti ingin mengetahui apakah dengan menggunakan media lain selain *powerpoint* siswa bisa lebih paham dan mengerti dengan materi bentuk aljabar ini. Oleh karena itu, tujuan akhir penelitian ini adalah pada siswa yaitu untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa terhadap penggunaan media pembelajaran matematika pada materi bentuk aljabar selain dengan media *Powerpoint* yaitu menggunakan media *Kartu Domino* dan untuk guru yaitu merubah pola pikir guru agar lebih kreatif dalam pembuatan media pembelajaran.

Adapun skema pemikiran yang peneliti pakai adalah sebagai berikut: