**BAB II**

**LANDASAN TEORI**

1. **Media Grafik Lingkaran**
2. **Pengertian Media Grafik Lingkaran**

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah beratti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media juga dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau 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, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali infor masi visual atau verbal.[[1]](#footnote-2)

AECT sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi, mengartikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk proses penyaluran informasi.[[2]](#footnote-3) Yang dimaksud pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[[3]](#footnote-4) Kepribadian dapat diartikan sebagai keseluruhan kualitas perilaku individu yang merupakan cirinya yang khas dalam berinteraksi dengan lingkungannya.[[4]](#footnote-5)

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*).[[5]](#footnote-6)

Dalam sistem pembelajaran saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Dalam kondisi seperti ini, maka terjadi apa yang disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic comunication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic comunication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi atau penerima pesan dengan sumber/penyalur lewat media tersebut.[[6]](#footnote-7)

Jadi media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan materi yang melibatkan seseorang dalam memperoleh pengetahuan atau tujuan yang akan dicapai pada suatu pelajaran tertentu.

Dalam konteks media pembelajaran, media grafis adalah media yang dapat mengkomunikasikan data dan fakta, gagasan serta ide-ide melalui gambar dan kata-kata. Dalam konsep ini ada dua hal yang harus dipahami. *Pertama* ditinjau dari tujuannya media grafis bertujuan untuk mengomunikasikan tentang data dan fakta atau mengomunikasikan ide dan gagasan. *Kedua* dalam media grafis tidak hanya berisi gambar atau kata-kata saja akan tetapi bisa keduanya. Oleh karena sifatnya yang demikian, maka dilihat dari bentuknya, media grafis termasuk pada media visual, yakni media yang dapat dilihat.[[7]](#footnote-8)

Dapat diketahui bahwa media berbasis visual (*Image* atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.[[8]](#footnote-9) Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam membuat media grafis:

1. Untuk menyajikan data atau mengkomunikasikan ide dan gagasan, maka sebaiknya dalam satu media hanya mengandung satu informasi atau satu gagasan, dengan menyajikan langsung pokok yang ingin disajikan.
2. Gagasan atau informasi yang ingin disampaikan sebaiknya disajikan secara jelas dan singkat. Mempertimbangkan kejelasan dibandingkan dengan pertimbangan lainnya merupakan prinsip yang penting yang harus diperlibatkan dalam mendesain media grafis.
3. Manakala dalam satu media penyajian ada dua unsur yang berbeda, maka sebaiknya harus ditata secara seimbang, yang masing-masing saling menguatkan.[[9]](#footnote-10)

Dari pernyataan diatas, dapat dijelaskan bahwa media grafik lingkaran adalah grafik yang dibuat untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhanserta persentase.[[10]](#footnote-11) Media garafik lingkaran atau piringan adalah lingkaran sektor-sektor yang digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan.[[11]](#footnote-12) Ada dua ciri umum grafik lingkaran: (1) grafik itu selalu menunjukkan jumlah atau keseluruhan jumlah, dan (2) bagian-bagiannya atau segmennya dihitung dalam persentese atau bagian-bagian pecahan dari keseluruhan.[[12]](#footnote-13) Grafik lingkaran dapat pula memvisualisasikan data. Cocok digunakan apabila guru akan menggambarkan tentang pecahan angka atau bilangan dalam bentuk satuan, puluhan, ratusan, dan lain-lain.[[13]](#footnote-14)

Jadi dapat disimpulkan bahwa media grafik lingkaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan.

1. **Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Perolehan pengetahuan siswa menunjukan 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-kata tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi siswa. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkrit, pesan yang ingin disampikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Dari penjelasan diatas, maka secara khusus media pembelajaran bermanfaat untuk:

1. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu.

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film atau rekam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

1. Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu.

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti seperti gerakan mobil, gerakan kapal terbang, gerakan pelari atau gerakan yang sedang berolahraga; atau sebaliknya dapat mempercepat gerakan-gerakan yang lambat, seperti gerakan pertumbuhan tanaman, perubahan warna suatu zat dan lain sebagainya

1. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. [[14]](#footnote-15)

1. Media pembelajaran memilki nilai praktis.

Antara lain sebagai berikut;

1. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimilki siswa
2. Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
3. Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
4. Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata dan tepat.
6. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik.
7. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
8. Media dapat mengkontrol kecepatan belajar siswa.
9. Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkrit sampai yang abstrak.[[15]](#footnote-16)
10. **Faktor-faktor yang Perlu Diperhatikan dalam Memilih Media Pengajaran**
11. Objektivitas

Unsur *subjektivitas guru* dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Guru tidak boleh memilih suatu media pengajaran atas dasar kesenangan pribadi. Apabila secara objektif, suatu media pengajaran menunjukkan keefektifan dan efesiensi yang tinggi, maka guru jangan merasa bosan menggunakannya.

1. Program Pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, baik isinya, strukturnya, maupun kedalamannya. Meskipun secara teknis program itu sangat baik, jika tidak sesuai dengan kurikulum ia tidak akan banyak membawa manfaat.

1. Sasaran Program

Sasaran program yang dimaksud adalah anak didik yang akan menerima informasi pengajaran melalui media pengajaran. Pada tingkat usia tertentu dan dalam kondisi tertentu anak didik mempunyai kemampuan tertentu pula, baik cara berpikirnya, daya imajinasinya, kebutuhannya, maupun daya tahan dalam belajaranya.

1. Situasi dan Kondisi

Situasi dan kondisi yang ada juga perlu mendapat perhatian dalam menentukan pilihan media pengajaran yang akan digunakan. Situasi dan kondisi yang dimaksud meliputi:

1. Situasi dan kondisi sekolah atau tempat dan ruangan yang akan dipergunakan, seperti ukurannya, perlengkapannya, dan ventilasinya.
2. Situasi dan kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, dan kegairahannya.
3. Kualitas Teknik

Dari segi teknik, media pengajaran yang akan digunakan perlu diperhatikan, apakah sudah memenuhi syarat.

1. Keefektifan dan Efisiensi Penggunaan

Keefektifan penggunaan dengan hasil yang dicapai, sedangkan efesiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil tersebut. Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan tingkah lakunya. Sedangkan efisiensi meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan untuk mencapai tujuan tersebut sedikit mungkin.[[16]](#footnote-17)

1. **Langkah-langkah Penggunaan Media Grafik Lingkaran**

Telah dijelaskan bahwa media grafik lingkaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang menjelaskan bagian-bagian dari keseluruhan. Sehubungan didalam buku belum ditemukan pembahasan yang membahas tentang langkah-langkah dalam menggunakan media grafik lingkaran, maka penulis mengadopsi langkah-langkah pembelajaran yang ada di media lain. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan media grafik lingkaran yang mengadopsi dari media lain yaitu antara lain:

1. Guru membuka pelajaran dengan terlebih dahulu mengucapkan salam dan membacakan materi yang terdapat didalam buku pelajaran.
2. Guru menjelaskan materi yang akan diajarkan.
3. Guru memberikan contoh dengan mengambil salah satu bentuk media grafik lingkaran dan menyebutkannya kedalam materi yang diajarkan.
4. Siswa diberi kesempatan untuk maju kedepan dan memilih salah satu grafik lingkaran yang ada didepan untuk ditebaknya.
5. Siswa dibagikan kartu yang berisi tentang materi yang diajarkan.
6. Siswa disuruh mencocokan kartu tersebut yang berisi tentang materi yang akan dibahas untuk ditempelkan dibawah grafik lingkaran yang ada didepan.
7. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan reward.
8. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pengajaran yang terdapat dalam media grafik lingkaran.
9. Guru mengadakan evaluasi sesuai dengan materi yang disampaikan
10. **Hasil Belajar**
11. **Pengertian Hasil Belajar**

Hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil kegiatan belajar. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.[[17]](#footnote-18) Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang yang dilakukannya. [[18]](#footnote-19) Hasil belajar adalah kompetensi dan kemampuan yang diperoleh peserta didik berkebutuhsn khusus setelah melalui kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan satu kesatuan dengan kegiatan mengajar.[[19]](#footnote-20)

Belajar itu sendiri merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.[[20]](#footnote-21) Belajar merupakan proses dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang.[[21]](#footnote-22) Belajar adalah usaha yang dilakukan untuk mengubah tingkah laku.[[22]](#footnote-23)

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau symbol. Hasil belajar tampak sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik disbanding dengan sebelumnya, misalnya dari tidak tau menjadi tahu, sikap kurang sopan menjadi sopan.[[23]](#footnote-24)

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai itu telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.[[24]](#footnote-25) Sebagaimana diketahui bahwa, Evaluasi adalah suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu.[[25]](#footnote-26) Selain itu dengan diadakannya evaluasi atau penilaian ini dapat dijadikan *feddbeck* atau tindak lanjut, atau bahkan cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa, kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari disekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa.

1. **Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar sebagaimana telah dijelaskan diatas meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik), dan sikap (aspek afektif).

1. **Pemahaman Konsep**

Pemahaman diartikan sebagai kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajarai. Pemahaman ini adalah seberapa besar siswa dapat memahami serta mengerti apa yang ia baca, yang ia lihat, yang diaalami, atau yang ia rasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung dilakukan.

Pemahaman mempunyai kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Pemahaman merupakan kemampuan umtuk menerangkan dan menginterprestasikan sesuatu; ini berarti bahwa seseorang yang telah memahami sesuatu atau telah memperoleh pemahaman akan mampu menerangkan atau menjelaskan kembali apa yang telah ia terima. Selain itu, bagai mereka yang telah memahami tersebut, maka ia mampu memberikan interprestasi atau menafsirkan secara luas sesuai dengan keadaan yang ada disekitarnya, ia mampu menghubungkan dengan kondisi yang ada pada saat ini dan yang akan dating.
2. Pemahaman bukan sekedar mengetahui, yang biasanya hanya sebatas mengingat kembali pengalaman dan memproduksi apa yang telah dipelajari. Bagi orang yang benar-benar telah paham ia akan mampu memberikan gambaran, contoh, dan penjelasan yang lebih luas dan memadai.
3. Pemahaman lebih sekedar dari pada mengetahui, karena pemahaman melibatkan proses mental yang dinamis, dengan memahami ia akan mampu memberikan uraian dan penjelasan yang lebih kreatif, tidak hanya memberikan gambaran dalam satu contoh saja tetapi mampu memberikan gambaran yang lebih luas dan baru sesuai dengan kondisi saat ini.
4. Pemahaman merupakan suatu proses terhadap yang masing-masing tahap mempunyai kemampuan terssendiri.
5. **Keterampilan Proses**

Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah kepada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan social yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan berarti kemampuan menggunakan pikiran, nalar dan perbuatan secara efektif dan perbuatan secara efesien untuk mencapai suatu hasil tertentu, termasuk kreativitas.

Dalam melatih keterampilan proses, secra bersama dikembangkan pula sikap-sikap yang dikehendaki, seperti kreativitas, kerja sama, bertanggung jawab, dan disiplin sesuai dengan studi yang bersangkutan.

1. **Sikap**

Sikap tidak hanya merupakan aspek mental semata, melainkan mecakup pula aspek respon fisik. Jadi, sikap ini harus di kekompakkan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Selanjutnya, Anwar menggungkapkan tentang struktur sikap terdiri atas tiga komponen yang saling menunjang yaitu komponen kognitif, afektif dan konatif. Komponen kognitif merupakan representasi apa yang dipercayai oleh individu pemilik sikap; komponen afektif yaitu perasaan yang menyangkut emosional, dan komponen konatif merupakan aspek kecenderungan berprilaku tertentu sesuai dengan sikap yang dimilki seseorang.

Untuk menjelaskan lebih lanjut ketiga aspek tersebut ada berbagai model yang dapat mencakupberbagai model yang dapat mencakup ketiga aspek tersebut, yaitu:

1. Teknik pelaporan diri sendiri (*Self- report technique*). Teknik pelaporan diri berbentuk respons seseorang terhadap sejumlah pertanyaan. Respon ini mungki berupa “ya” atau “tidak”, atau mungkin pula dinyatakan dalam bentuk skala yang menunjukkan derajat respons negative atau positif terhadap perangsang yang bersangkutan dengan suatu objek sikap.
2. Observasi terhadap perilaku yang tampak (*observation of behavior*). Dengan model seperti ini, sikap ditafsirkan dari perilaku seseorang yang tampak, dengan memperhatikan tiga dimensi, yaitu arah perilaku (positif atau negatif), kadar atau derajat tersebut yang memperlihatkan kontinuitas dari lemah, sedang, kuat, dan kuat sekali untuk menentukan kemunculannya dalam perilaku.
3. Sikap yang disimpulkan dari perilaku orang yang bersangkutan, dalam hal ini sikap diperkirakan berdasarkan tafsiran terhadap perkataan, tindakan dan tanda-tanda nonverbal, seperti gerakan muka atau badan seseorang.

Dalam hubunggannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahamnan konsep. Dalam pemahaman konsep, maka domain yang sangat berperan adalah domain kognitif.[[26]](#footnote-27)

1. **Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Belajar merupakan suatu proses perkembangan. Artinya bahwa secara kodrati jiwa raga anak mengalami perkembangan.[[27]](#footnote-28) Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatfi, melainkan bersifat kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan pada fungsional.[[28]](#footnote-29) Perkembangan sendiri memerlukan sesuatu baik yang berasal dari diri siswa sendiri maupun pengaruh dari lingkungannya. Berdasarkan teori ini hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua hal, siswa itu sendiri dan lingkungannya. *Pertama,* siswa dalam arti kemampuan berfikir atau tingkah laku intelektual, motivasi, minat, dan kesiapan siswa, baik jasmani maupun rohani. Kedua, lingkungan; yaitu sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber-sumber belajar, metode serta dukungan lingkungan, keluarga dan lingkungan.

Secara rinci, uraian mengenai faktor internal dan eksternal sebagai berikut:

1. Faktor Internal; faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdaan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.
2. Faktor eksternal; faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Keluarga yang morat marit keadaan ekonominya, pertengkaran suami iteri, perhatian orang tua yang kurang terhadap anaknya, serta kebiasaan sehari hari berperilaku yang kurang baik dari orang tua dalam kehidupan sehari-hari berpengaruh dalam hasil belajar peserta didik.

Kualitas pengajaran sekolah sangat ditentukan oleh guru, sebagaimana dikemukakan bahwa guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi suatu strategi pembelajaran. Dari uarian diatas dapat ditegaskan bahwa salah satu faktor eksternal yang sangat berperann mempengaruhi hasil belajar siswa adalah guru. Guru dalam proses pembelajaran memang peranannya sangat penting.

Terdapat sejumlah aspek yang dapat mempengaruhi kualitas proses pembelajaran dilihat dari faktor guru, yaitu:

1. ***Teacher Formative experience*,** meliputi jenis kelamin serta semua pengalaman hidup guru yang menjadi latar belakang social mereka. Yang termasuk kedaalam aspek ini diantaranya tempat asal kelahiran gur termasuk suku, latar belakang budaya, dan adat istiadat.
2. ***Teacher Training Experience*,** pengalaman-pengalaman yang berhubungan dengan aktivitas dan latar belakang pendidikan guru, misalnya pengalaman latihan professional, tingkat pendidikan, dan pengalaman jabatan.
3. ***Teacher Propertis*,** adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat yang dimilki guru, misalnya sifat guru terhadap profesinya, sikap guru terhadap siswa, kemampuan dan intelegensi guru, motivasi dan kemampuan mereka baik kemampuan dalam pengelolaan pembelajaran termasuk didalamnya kemampuan dalam merencanakan dan evaluasi pembelajaran maupun kemampuan dalam penguasaan materi.

Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilkinya. Faktor kemampuan siswa besar pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa.

1. **Kecerdasan Anak**

Kemampuan inteligensi seseorang sangat mempengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecah atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan siswa sangat membantu pengajar untuk menentukann apakah siswa itu mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk meramalkan keberhasilan siswa setelah mengikuti pelajaran yang diberikan meskipun tidak akan terlepas dari faktor lainnya.Kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaiaan hasil belajar yang dibawa sejak lahir.

1. **Kesiapan dan Kematangan**

Kesiapan atau kematangan adalah tingkat perkembangan dimana individu atau organ-organ sudah berfungsi sebagaimana mestinya. Dalam proses belajar, kematangan atau kesiapan ini sangat menentukan keberhasilan dalam belajar tersebut. Oleh karena itu, setiap upaya belajar akan lebih berhasil jika dilakukan bersama dengan tingkat kematangan individu, karena kematangan ini erta hubungannya dengan masalah minat dan kebutuhan anak.

1. **Bakat anak**

Yang dimaksud dengan bakat adalah kemampuan potensial yang dimilki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Menurut Sumadi Suryabrata bakat ditinjau dari segi kemampuan individu untuk melakukan sesuatu tugas. Yang sedikit sekali tergantung kepada latihan mengenai hal tersebut.[[29]](#footnote-30)

1. **Kemauan Belajar**

Kemauan belajar yang tinggi di sertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihnya. Karena kemampuan belajar menjadi salah satu penentu dalam mencapai keberhasilan belajar.

1. **Minat**

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

1. **Model Penyajian Materi Pelajaran**

Keberhasilan siswa dalam belajar tergantung pula pada model penyajian materi. Model penyajian materi yang menyenangkan, tidak membosankan, menarik, dan mudah dimengerti oleh para siswa tentunya berpengaruh secara positif terhadap keberhasilan belajar.[[30]](#footnote-31) Sedangkan arti dari model pembelajaran itu sendiri adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.[[31]](#footnote-32)

1. **Pribadi dan Sikap Guru**

Keperibadian dan sikap guru yang kreatif dan penuh inovatif dalam perilakunya, maka siswa akan meniru gurunya yang aktif dan kreatif. Pribadi dan sikap guru yang baik ini tercermin dari sikapnya yang ramah, lemah lembut, penuh kasih sayang, membimbing dengan penuh perhatian, tidak cepat marah, tanggap terhadap keluhan atau kesulitan siswa, antusias dan semangat dalam bekerja dan mengajar, memberikan penilaian yang objektif, rajin, disiplin, serta bekerja penuh dedikasi dan bertanggung jawab dalam segala tindakan yang ia lakukan.

1. **Suasana Pengajaran**

Suasana pengajaran yang tenang, terjadi dialog yang kritis antara siswa dan guru dan menumbuhkan suasana yang aktif diantara siswa tentunya akan memberikan nilai lebih pada proses pengajaran.

1. **Kompetensi Guru**

Keberhasilan siswa belajar akan banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru yang professional. Guru yang professional adalah guru yang memilki kompeten dalam bidangnya dan menguasai dengan baik bahan yang akan diajarkan serta mampu memilih metode belajar mengajar yang tepat sehingga pendekatan itu bisa berjalan dengan semestinya.

1. **Masyarakat**

Dalam lingkungan pendidikan, masyarakat sangat berpengaruh besar dalam dunia pendidikan.[[32]](#footnote-33)

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yakni faktor dari dalam diri siswa itu dan fakor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa terutama kemampuan yang dimilkinya. Faktor kemampuan siswa besar sekali pengaruhnya dari terhadap hasil belajar yang dicapai. Disamping faktor kemampuan yang dimiliki siswa, ada juga faktor lain seperti motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisisk dan psikis.

Faktor-faktor yang berada diluar dirinya yang dapat menentukan atau mempengaruhi hasil belajar ialah lingkungan yang paling domain mempengaruhi hasil belajar disekolah yaitu kualitas pengajaran. Yang dimaksud dengan kualitas pengajaran ialah tinggi rendahnya atau efektif tidaknya proses belajar-mengajar dalam mencapai tujuan pengajaran. Hasil belajar pada haikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran yang akan dicapai.[[33]](#footnote-34)

1. **Penggunaan Media Grafik Lingkaran Sebagai Alternatif Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika**

Media grafik lingkaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan tujuan pembelajaran yang menggambarkan bagian-bagian dari suatu keseluruhan. Grafik lingkaran atau grafik piringan digunakan untuk menggambarkan bagian-bagian terhadap keseluruhan.[[34]](#footnote-35)

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matemtika diajarkan ditaman kanak-kanak secara informal.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup melanjutkan ke jenjang berikutnya.karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu .

Bidang studi matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Bidang studi matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berpikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah.

Kata matematika berasal dari bahasa Latin, *Menthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari”, sedangkan dalam bahasa Belanda, matematika disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika memilki bahasa atau aturan yang terdefinisi dengan baik, penalaran yang jelas dan sistematis dan struktur atau keterkaitan antar konsep yang kuat.[[35]](#footnote-36)

Dari urian diatas dapat disimpulkan bahwa media grafik lingkaran adalah menggambarkan bagian-bagian dari kesuluruhan. Sedangkan matemtika adalah suatu kompenen pengajaran yang diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berfikir manusia dalam menyelesaikan suatu masalah. Jadi, media grafik lingkaran sangat erat hubungannya dengan mata pelajaran matematika. Karena dalam menyampaikan tujuan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika materi pecahaan sangat cocok disampaikan dengan menggunakan media grafik lingkaran. Untuk mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dari sini dapat dilihat bahwa media grafik lingkaran yang digunakan untuk menyampaikan materi dalam mata pelajaran matematika pada dasarnya tidak hanya menekannkan pada latihan saja kepada siswa. Akan tetapi kecermatan pengajar dalam membimbing mereka yang sangat diperhatikan.

Sedangkan untuk mencapai tujuan yang diharapkan diperlukan langkah-langkah yang dianggap cocok antara lain dalam penerappannya seorang guru terlebih dahulu menyiapkan materi yang akan diajarkan, kemudian guru memberi contoh soal dengan mengambil salah satu bentuk media grafik lingkaran untuk ditunjukkan kepada siswa dan siswa akan menebaknya kedalam nilai pecahan. Kegiatan tersebut dilakukan guru secara berulang-ulang hingga siswa memahami materi yang diajarkan tersebut. Dengan demikian secara tidak langsung pemahaman siswa tentang materi pecahan pada mata pelajaran matematika akan meningkat dan hasil belajar yang didapatkan oleh siswa akan sesuai dengan pemahaman yang didapat oleh siswa, yang pasti harus sesuai dengan penerapan media grafik lingkaran.

Dengan diterapkan media ini dengan teori yang benar maka kemampuan pemahaman siswa terhadap materi terssebut akan meningkat dengan baik, karena dalam penerapan media ini yang diutamakan adalah pemahaman dan keberanian siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru dengan menggunakan media grafik lingkaran.

Selain dari sisi penerapan media grafik lingkaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Karena selama ini pelajaran matematika dianggap sangat menakutkan oleh para siswa, dengan adanya penerapan media grafik lingkaran ini guru mempunyai alternatif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Secara tidak langsung saat pembelajaran matematika berlangsung dengan menggunakan media grafik lingkaran hasil belajar yang didapat siswa akan membaik dari pembelajaran matematika sebelum menggunakan media grafik lingkaran. Jadi, tidak menuntut kemungkinan hasil belajar siswa akan membaik.

1. Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2014), hlm. 3 [↑](#footnote-ref-2)
2. Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 57 [↑](#footnote-ref-3)
3. *Undang-undang R.I. nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas dan Peraturan Pemerintah R.I. tahun 2010 tentang Penyelenggaraan Pendidikan serta Wajib Belajar*, (Bandung: Citra Umbara, 2012), hlm. 2-3. [↑](#footnote-ref-4)
4. Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 169. [↑](#footnote-ref-5)
5. Cepi Riyana, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: Direktorat Jendral Prndidikan Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2009). Hlm. 3 [↑](#footnote-ref-6)
6. *Ibid.*, hlm. 5 [↑](#footnote-ref-7)
7. Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran,* (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012), hlm. 157-158 [↑](#footnote-ref-8)
8. Azhar Arsyad, *Op. Cit.,* hlm. 89. [↑](#footnote-ref-9)
9. Wina Sanjaya, *Op. Cit.,* hlm. 158-159 [↑](#footnote-ref-10)
10. *Ibid.,* hlm. 166 [↑](#footnote-ref-11)
11. Nana Sudjana, *Media Pengajaran,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 43 [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid.,* hlm. 44 [↑](#footnote-ref-13)
13. Daryanto, *Media Pembelajaran,* (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2012), hlm. 125 [↑](#footnote-ref-14)
14. Wina Sanjaya, *Op. Cit*., hlm. 72. [↑](#footnote-ref-15)
15. Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,* (Jakarta: Prenata Media Group, 2012), hlm. 209-210 [↑](#footnote-ref-16)
16. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zeim, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 128-130 [↑](#footnote-ref-17)
17. Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar,* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group,2014), hlm.5 [↑](#footnote-ref-18)
18. Asep Jihad dan Abdul Aziz,  *Evaluasi Pembelajaran,* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2012), hlm. 15 [↑](#footnote-ref-19)
19. Dedy Kustawan, *Analisis Hasil Belajar Program Perbaikan dan Pengayaan Peserta Didik Berkebutuhan Khusus,* (Jakarta: Luxima Metro Media, 2013), hlm. 14 [↑](#footnote-ref-20)
20. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 20 [↑](#footnote-ref-21)
21. Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar,* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 127 [↑](#footnote-ref-22)
22. Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar,*  (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 21 [↑](#footnote-ref-23)
23. Fajri Ismail, *Evaluasi Pendidikan,* (Palembang:Tunas Gemilang Press, 2014), hlm.38 [↑](#footnote-ref-24)
24. Ahmad Susanto, *Op. Cit.* [↑](#footnote-ref-25)
25. Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan,*  (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2005), hlm. 1 [↑](#footnote-ref-26)
26. Ahmad Susanto, *Op. Cit.,* hlm. 6-11 [↑](#footnote-ref-27)
27. *Ibid.,* hlm. 12 [↑](#footnote-ref-28)
28. Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh,  *Psikologi Perkembangan Untuk: Fakultas Tarbiyah, IKIP, SGPLB Serta Para Pendidik,* (Jaakarta: Rineka Cipta, 2005), hlm. 6 [↑](#footnote-ref-29)
29. Sumadi Suryabrata,  *Psikologi Pendidikan,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004), hlm. 160 [↑](#footnote-ref-30)
30. Ahmad Susanto, *Op. Cit.,* hlm. 12-14 [↑](#footnote-ref-31)
31. Rusman, *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), hlm. 133 [↑](#footnote-ref-32)
32. Ahmad Susanto, *Op. Cit.,* hlm. 18 [↑](#footnote-ref-33)
33. Nana Sudjana, *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 39-40. [↑](#footnote-ref-34)
34. Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran,*(Bandung: Sinar Baru Aglesindo, 2013), hlm.45 [↑](#footnote-ref-35)
35. Ahmad Susanto, *Op.Cit.,* hlm. 183-184 [↑](#footnote-ref-36)