

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk/arahan. Menurut Gagne (2002 : 5), mendefinisikan belajar sebagai proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat, atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performance* (kinerja).

Lain hal nya menurut Dewey dalam Dimiyati (2002 : 44), mengemukakan belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri, maka inisiatif harus datang dari siswa sendiri.

Sedangkan menurut David dalam Trianto (2010 : 178), belajar adalah cara adaptasi manusia, jika kita tidak belajar maka tidak bisa *survive* (bertahan hidup), dan kita tentu saja tidak akan berhasil baik. Oleh karena itu, belajar dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang berupa sikap, minat, dan kinerja untuk meningkatkan kemampuan dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih baik.

2.2 Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang didahului dengan perencanaan dan didasari untuk mencapai tujuan belajar, yaitu perubahan pengetahuan dan keterampilan yang ada pada diri siswa yang melakukan kegiatan belajar. Kegiatan belajar yang dilakukan adalah kegiatan yang dapat mendukung pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 23):

Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Aktivitas merupakan bagian yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Tanpa aktivitas, proses belajar tidak mungkin berlangsung dengan baik (Sardiman AM, 2007: 97).

Aktivitas siswa tidak cukup hanya mendengar dan mencatat materi pelajaran. Pendidikan saat ini lebih menitikberatkan pada aktivitas atau keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran. Keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran akan membantu siswa untuk memperoleh pengalaman langsung. Siswa melakukan belajar sambil bekerja, dengan bekerja siswa akan memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan sendiri serta perilaku lain yang termasuk sikap dan nilai. Salah satu manfaat aktivitas siswa dalam pembelajaran adalah siswa mendapat pengalaman sendiri secara langsung sehingga pemahaman yang diperoleh dari pengalaman akan lebih lama dalam memori siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat (Slameto, 2003: 36) yang mengatakan bahwa penerima pembelajaran jika dengan aktivitas siswa sendiri kesan itu tidak berlalu begitu saja, tetapi dipikirkan, diolah,

kemudian dikeluarkan lagi dalam bentuk yang berbeda, seperti siswa akan bertanya, mengajukan pendapat menimbulkan diskusi dengan guru.

Berdasarkan uraian di atas, jadi aktivitas belajar adalah kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang menghasilkan suatu perubahan khas, yaitu hasil belajar yang akan nampak melalui prestasi belajar yang akan dicapai.

2.3 Hasil Belajar

Memahami pengertian hasil belajar secara garis besar harus bertitik tolak kepada pengertian belajar itu sendiri. Untuk para ahli mengemukakan pendapatnya yang berbeda-beda sesuai dengan pandangan yang mereka anut. Namun dari pendapat yang berbeda itu, dapat kita temukan satu titik persamaan.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamalik (2004: 28), hasil belajar adalah suatu hasil yang diperoleh setelah belajar berupa perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Selanjutnya Winkel (1996 : 162) mengatakan bahwa “Hasil belajar adalah suatu bukti keberhasilan belajar atau kemampuan seseorang siswa dalam melakukan kegiatan belajarnya sesuai dengan bobot yang dicapainya”.

Sedangkan menurut Slameto (2003: 17), hasil belajar adalah tolak ukur yang utama untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Seseorang yang prestasinya tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas maka hasil belajar siswa adalah tingkat kemampuan siswa setelah mengikuti pelajaran selama kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan adanya perubahan tingkat laku yang biasanya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka.

2.4 Pengertian Matematika

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani “Mathein” atau “Manthenein” artinya “mempelajari” namun diduga kata itu ada hubungannya dengan bahasa sansekerta “Medha” atau “Widya” yang artinya “Kepandaian atau Ketahuan atau Intelegensi” (Andi Hakim Nasution, 1990 : 12).

Menurut Hollands (1995: 81) :

Matematika adalah “suatu system yang rumit tetapi tersusun sangat baik yang mempunyai banyak cabang. Pada suatu tingkat rendah ada ilmu hitung, aljabar (bagian dari Matematika dan perluasan dari ilmu hitung, biologi, teknik, computer, industri, ekonomi, kedokteran, dan pertanian) dan ilmu ukur, tetapi setiap ini telah diperluas pada tingkat yang lebih tinggi dan banyak cabang baru yang bertambah seperti ilmu ukur segitiga, topologi (cabang-cabang matematika yang mempelajari posisi dan posisi relative unsur-unsur dalam himpunan), analisis (cara memeriksa suatu masalah yang bersangkutan) dan logika, dan banyak lagi yang lainnya.

Sedangkan menurut Reys (1994) mengatakan bahwa Matematika adalah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasan, dan suatu alat. Matematika merupakan suatu ilmu yang berhubungan dengan penelaahan bentuk atau suatu struktur yang abstrak dan hubungannya dengan hal itu. Untuk dapat memahami struktur serta hubungannya diperlukan penguasaan tentang konsep dalam Matematika.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar Matematika adalah belajar konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan yang sedang dipelajari, serta mencari hubungan diantara konsep dan struktur.

2.5 Pengertian Media Pembelajaran

Dalam bahasa Latin kata “media” berasal dari kata “medium” yang berarti perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan komunikasi. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. Papan tulis dapat berperan sebagai media pembelajaran karena sering digunakan guru menjadi perantara dalam menyampaikan (menyajikan materi).

Menurut Gagne dalam Sardiman, dkk (2007) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang untuk belajar.

Sementara Briggs dalam Sardiman, dkk (2007) berpendapat, media adalah segala alat fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar, buku, film, kaset, film bingkai, adalah contohnya.

Selanjutnya, Gagne (1996 : 6) menyatakan bahwa media “berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar” *National Education Association* (NEA) dalam Abdul Halim (2002 : 11) mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan.

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

2.6 Klasifikasi Media

Menurut Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya (*the cone of experience*) mengklasifikasikan media pembelajaran dalam beberapa macam dari yang paling konkret sampai yang paling abstrak sebagai berikut:

- a. Media dalam bentuk pengalaman langsung
- b. Media dalam bentuk pengalaman tiruan atau model
- c. Media dalam bentuk pengalaman yang didramatisasikan
- d. Media dalam bentuk karya wisata
- e. Media audio visual
- f. Media audio saja atau visual saja
- g. Media dalam bentuk lambang visual
- h. Media dalam bentuk lambang verbal

Sementara Sujana dan Rivai (2007: 4) menyatakan bahwa “Penggunaan media sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas”.

Sama halnya dengan Dick dan Carey dalam Wibawa (1992: 67) menyebutkan beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu :
“a. Ketersediaan sumber; b. Ketersediaan data, tenaga, dan fasilitas; c.

Keluwesannya, kepraktisan dan daya tahan (umur) media; d. Efektivitas media untuk waktu yang panjang”.

Dari beberapa klasifikasi media yang dipaparkan di atas peneliti memilih klasifikasi yang pertama yaitu media dalam bentuk pengalaman langsung dengan menggunakan media realia.

2.7 Media Realia

Media realia disebut juga benda nyata atau menurut Sudjana (2005: 196) media realia adalah media benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*). Menurut Rusman (2005: 2) media realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun yang sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insectarium, benda-benda, air, sawah, makanan, dan sebagainya.

Pendapat lain yang mengemukakan tentang media realia adalah Udin S.W (Patty, 2007: 22):

Media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media ini merupakan objek nyata suatu benda. Seperti mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda dan lain sebagainya. Menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Penggunaan benda atau objek nyata ini bisa dilakukan melalui kegiatan di sekolah.

Dari beberapa pengertian media realia diatas, maka penulis menyimpulkan bahwa media realia itu adalah:

- a. Media nyata atau objek nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang dan dimanipulasi.

- b. Media realia adalah media yang tidak mengalami perubahan atau asli dan bukan berupa tiruan atau model dari benda nyata.
- c. Media realia tersebut dapat berupa orang, mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda dan makanan.

2.7.1 Kelebihan Media Realia

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar di kelas. Ibrahim dan Syaodih (2003: 119) mengungkapkan, media realia mempunyai keunggulan yaitu:

- a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.
- c. Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.

Terkait dengan pendapat di atas Wibawa (1992: 55) menyebutkan kegunaan media realia dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah: “Bahwa dengan memanfaatkan media realia dalam proses belajar siswa akan lebih aktif dapat mengamati, menangani (menghandle), memanipulasi, mediskusikan dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas tentang keunggulan media realia dapat ditarik kesimpulan yaitu:

- a. Media realia dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda-benda tersebutnya.
- b. Media realia dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani (menghandle), memanipulasi.
- c. Media realia lebih membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

2.7.2 Kelemahan Media Realia

Penggunaan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media realia tersebut. Namun, Dhieni, Ibrahim, dan Syaodih (2003: 119) mengungkapkan beberapa kelemahan dalam penggunaan media realia yaitu:

- a. Membawa anak-anak ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sebagainya.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
- c. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Beberapa kelemahan media realia yang telah diungkapkan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia mempunyai kelemahan dari segi:

- a. Ukuran benda tersebut, ada sebagian media realia yang bentuknya terlalu besar untuk anak atau sebaliknya terlalu kecil untuk anak. Sehingga membuat anak kurang memahami makna yang diberikan media tersebut.
- b. Harga media realia yang mahal.
- c. Pemeliharaan media realia yang harus diperhatikan.

2.8 Peranan Media Realia dalam Pembelajaran Matematika

Selain mengkonkretkan konsep yang terdapat didalam pembelajaran media realia dapat berperan untuk memudahkan siswa dalam menerima materi dalam menjumlahkan dan mengurangi bilangan bulat. Penggunaan media realia diharapkan dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan kata lain penggunaan media realia dalam pembelajaran Matematika dapat memperbesar minat pada perhatian siswa.

Secara umum Prihandoko (t.t) berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran Matematika terkait dengan:

- a. Pembentukan pemahaman dan konsep
- b. Latihan dan penguatan
- c. Pengukuran, pengamatan dan penemuan ide-ide dan relasi baru serta penyimpulannya secara umum
- d. Pemecahan masalah pada umumnya
- e. Pengundangan untuk berfikir, berdiskusi dan partisipasi aktif

Berdasarkan kutipan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media konkret dalam pembelajaran Matematika dapat membantu guru dalam menjelaskan hal yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga siswa mudah belajar

Matematika. Namun dalam pelaksanaan guru hendaknya memilih dan menggunakan media yang cocok untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara fisik, mental dan sosial dalam pembelajaran.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan media realia diawali dengan 1) mengatur siswa ke dalam kelompok, 2) mengadakan tanya jawab, 3) menjelaskan cara menggunakan media, 4) mempresentasikan laporan, 5) evaluasi (Slavin, 2010: 218).

Tahap 1 : Mengatur siswa ke dalam kelompok

- a. Guru membagi siswa menjadi kelompok-kelompok kecil (berpasangan).
- b. Komposisi kelompok didasarkan pada teman sebangku.

Tahap 2 : Mengadakan tanya jawab

- a. Guru membagi media kepada tiap-tiap kelompok.
- b. Guru mengadakan tanya jawab tentang penjumlahan bilangan bulat dengan tujuan untuk merangsang siswa agar termotivasi.

Tahap 3 : Menjelaskan cara menggunakan media

- a. Guru menginformasikan kepada siswa bahwa masing-masing harus memegang 10 lidi.
- b. Guru dan siswa mengadakan kesepakatan, lidi yang dipegang oleh siswa yang duduk di sebelah kanan adalah positif dan di sebelah kiri adalah negatif.

Tahap 4 : Mempresentasikan laporan

- a. Siswa memberikan laporan dari hasil tugas yang dilakukan.
- b. Bagian presentase tersebut harus dapat melibatkan pendengarnya secara aktif.
- c. Para pendengar tersebut mengevaluasi ketepatan hasil presentase.

Tahap 5 : Evaluasi

- a. Pengecekan keterampilan siswa, tentang oenggunaan lidi dalam menjumlah bilangan bulat dengan cara tanya jawab.
- b. Guru dan siswa berkolaborasi dalam mengevaluasi pembelajaran siswa.

2.9 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis penelitian, sebagai berikut: “Apabila pembelajaran menggunakan media realia dilakukan dengan benar maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 3 Negararatu”.