

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Alat Peraga

1. Pengertian Alat Peraga

Kata "Alat Peraga" diperoleh dari dua kata, yaitu alat dan raga. Kata utamanya adalah peraga yang artinya "meragakan" atau membuat "raga" atau bentuk "fisik" dan suatu arti/pengertian yang dijelaskan. Bentuk fisik itu dapat berbentuk benda nyata atau benda tiruan dalam bentuk model atau dalam bentuk gambar/audio visual. Contoh peraga untuk menerangkan binatang yaitu binatang itu sendiri atau patung binatang itu atau gambar binatang tersebut.

a. Bentuk Alat Peraga.

Bentuk alat peraga yang akan digunakan ialah berupa benda-benda realia atau nyata yang ada di lingkungan siswa sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, misalnya: ketapel, jungkat-jungkit, mobil-mobilan, penggaris, kertas, balon, dan rangkaian seri maupun rangkaian paralel.

b. Alat peraga yang akan digunakan ditunjukkan terlebih dahulu kepada siswa agar siswa merasa lebih jelas dan termotivasi untuk belajar. Selanjutnya guru memberikan contoh cara menggunakan alat peraga sesuai dengan peraga yang akan digunakan.

2. Klasifikasi Media Alat Peraga

Menurut Arief S.Sadiman (1986) dalam Djauhar Siddiq M.,dkk., (2008:2-16) kata media berasal dari bahasa Latin dan bentuk jamak dari kata medium yang artinya perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Menurut Gagne media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya (Arief S.Sadiman) dalam Djauhar Siddiq M, dkk., (2008:2-16).

Oemar Hamalik (1977) dalam Hidayati dkk., (2008:7-4), menyatakan bahwa media pendidikan adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah. Sedangkan media pengajaran (Kosasih Djahiri 1978/1979) dalam Hidayati dkk, (2008:7-4) adalah alat bantu yang dapat memperlancar keberhasilan mengajar. Alat bantu mengajar ini berfungsi membantu efisiensi pencapaian tujuan. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar, guru harus selalu menghubungkan alat bantu mengajar dengan kegiatan mengajarnya.

Menurut Oemar Hamalik (1985) dalam Hidayati, dkk. (2008) ada 4 klasifikasi media pengajaran antara lain:

1. Alat-alat visual yang dapat dilihat, misalnya transparansi, micro projection, gambar, ilustrasi, chart, grafik, poster, peta dan globe.
2. Alat-alat yang bersifat auditif, atau hanya dapat didengar, misalnya transkrip elektrik, radio, rekaman pada tape recorder.

Kesimpulan : berdasarkan pendapat-pendapat di atas disimpulkan bahwa penggunaan alat peraga realia dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas VI.

Alat Peraga Realia.

Pengertian Alat peraga Realia

Alat peraga realia adalah alat peraga yang berupa benda-benda aslinya seperti apa adanya atau aslinya tanpa ada perubahan. Penggunaan alat peraga realia dalam pembelajaran sangat baik dilakukan karena dapat menampilkan ukuran, suara, dan gerakan yang sesungguhnya.

Menurut Rowntree (1974:61) dalam Hanafiah dan Suhana (2009) menyatakan:

1. Realita merupakan perangsang nyata, seperti orang, binatang, benda, peristiwa yang diamati peserta didik
2. Dalam realita, orang hanya menjadi objek pengamatan atau studi.

Menurut Eko Budi Prasetyo (2000) dalam Hanafiah dan Suhana (2009) Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya tanpa perubahan. Pemanfaatan realita dalam proses pembelajaran akan membantu siswa lebih aktif dalam mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan dan akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan siswa untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa. Dalam mata pelajaran IPA, misalnya kegiatan terhadap bagian-bagian tumbuhan di halaman sekolah diharapkan dapat menyebabkan timbulnya minat siswa terhadap tumbuhan secara langsung. Contoh lain pemanfaatan realita, misalnya guru membawa ikan atau binatang lainya ke dalam kelas.

Kesimpulan:

Alat peraga realia adalah perangsang nyata seperti benda, orang, dan peristiwa yang diamati oleh siswa sehingga dapat menumbuhkan minat belajar.

3. Fungsi Alat Peraga dalam Pembelajaran

Penggunaan media atau alat peraga dalam proses pembelajaran menurut Basyaruddin Usman dan H.Asnawir (2002:7-6) dalam Hidayati dkk, (2008: 7-4) menyatakan fungsi media ada 8 antara lain adalah:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
2. Media dapat mengatasi ruang kelas.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.

Berdasarkan pendapat di atas alat peraga yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah alat peraga realia yang disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan disampaikan.

B. Aktivitas Belajar.

Menurut Slameto (1995:1-3) dalam Ingridwati Kurnia, dkk. (2007) belajar adalah suatu usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan

tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Winkel (1989:1-3) dalam Ingridwati Kurnia, dkk. (2007) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertambah dalam kemampuan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Dalam kehidupan sehari-hari semua orang melakukan aktivitas. Lebih lanjut, M.Djauhar Siddiq.,dkk. (2008) menyatakan aktivitas yang disebut belajar adalah aktivitas mental dan emosional dalam upaya terbentuknya perubahan perilaku yang lebih maju. Dessy Anwar (2005) berpendapat aktivitas merupakan kegiatan kesibukan, keaktifan, kerja atau salah satu kegiatan kerja yang dilaksanakan dalam tiap bagian di dalam perusahaan.

Sedangkan Pintrich Schunk (1996) dalam Nurmalawati (2009) berpendapat aktivitas merupakan aspek penting yang mempengaruhi perhatian, belajar, berfikir dan berprestasi.

Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud aktivitas belajar ialah segala kegiatan yang melibatkan kerja pikiran dan badan terutama dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.

C. Prestasi Belajar.

Prestasi belajar berasal dari kata "prestasi" dan "belajar" prestasi berarti hasil yang telah dicapai (Depdikbud, 1995:153) dalam Wijayakusumah dan Dedi Dwitagama, (2009). Sedangkan pengertian belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu (Depdikbud,1995:153) dalam Wijayakusumah dan Dedi Dwitagama, (2009). Jadi prestasi belajar adalah penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai atau angka yang diberikan oleh guru. Prestasi dalam penelitian yang dimaksud adalah nilai yang diperoleh oleh siswa pada mata pelajaran IPA dalam bentuk nilai berupa angka yang diberikan oleh guru kelasnya setelah melaksanakan tugas yang diberikan kepadanya.

Menurut Ahmadi (1987:72), prestasi belajar yang dicapai dalam suatu usaha belajar dalam hal ini usaha belajar dalam mewujudkan nilai atau prestasi belajar siswa dapat dilihat pada hasil atau nilai yang diperoleh dalam mengikuti tes. Jadi untuk mengetahui tinggi rendahnya prestasi belajar kita dapat melihat pada hasil tes atau ujian yang diberikan.

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Ahmadi dan Widodo (1991:130) yaitu prestasi belajar yang dicapai oleh individu merupakan interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam (internal) maupun faktor dari luar (eksternal) individu. Hal yang sama juga dijelaskan oleh Slameto (2003:54) yaitu kegiatan belajar dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern.

Berdasarkan pendapat di atas dapat peneliti simpulkan bahwa prestasi belajar adalah : Hasil yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu usaha belajar, yang dilakukan oleh siswa dapat dilihat pada hasil atau nilai yang diperoleh dalam mengikuti tes.

Hipotesis Tindakan

Hipotesis yang diajukan dalam Penelitian ini adalah:

1. Jika dalam pembahasan materi pelajaran IPA, guru menggunakan alat peraga realia, diprediksi dapat meningkatkan aktivitas siswa.
2. Jika dalam pembahasan materi pelajaran IPA, guru menggunakan alat peraga realia, diduga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.