

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Aktivitas

Aktivitas merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh semua makhluk hidup. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (2007: 23) mengartikan bahwa aktivitas adalah keaktifan, kegiatan. Reber (Syah, 2003:109) mengemukakan bahwa aktivitas adalah proses yang berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengan beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Menurut Sriyono (Yasa, <http://ipotes.wordpress.com>, 2008) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas adalah suatu kegiatan yang melibatkan jasmani dan rohani seseorang untuk tujuan tertentu. Sehingga melalui aktivitas tersebut seseorang dapat memecahkan masalah atau persoalan-persoalan lainnya.

B. Belajar

Belajar bisa dilakukan oleh seseorang di manapun mereka berada. Belajar adalah suatu proses perubahan dalam diri seseorang yang ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, kecakapan, daya pikir, sikap, kebiasaan, dan lain-lain (Fajar, 2009: 10). Menurut Fathurrohman & Sutikno (2010: 6) belajar adalah “perubahan” yang terjadi di dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas tertentu. Winataputra, dkk. (2008: 1.14) berpendapat bahwa belajar adalah perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun sengaja dirancang.

Bruner (Trianto, 2010: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa siswa membangun (mengkonstruksi) pengetahuan baru berdasarkan pada pengalaman/pengetahuan yang sudah dimiliki. Belajar adalah proses perubahan perilaku, dimana perubahan perilaku tersebut dilakukan secara sadar dan bersifat menetap, perubahan perilaku tersebut meliputi perubahan dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor (Hernawan, dkk., 2007: 2).

Berdasarkan pengertian belajar di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah kegiatan seseorang yang berdampak terhadap perubahan tingkah laku baik aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang merupakan hasil pengalaman yang diperolehnya.

C. Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar merupakan segala proses yang dialami oleh siswa di dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dimiyati & Mudjiono (2006: 236-238) mengemukakan aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, aktivitas belajar adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani selama proses pembelajaran. Sardiman (2010: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Kunandar (2010: 277) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Sriyono (<http://susilofy.wordpress.com>, 2010) mendefinisikan bahwa aktivitas belajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar. Aktivitas belajar yang dimaksud adalah aktivitas yang mengarah pada

proses belajar seperti bertanya, mengajukan pendapat, mengerjakan tugas-tugas, dapat menjawab pertanyaan guru dan bisa bekerjasama dengan siswa lain, serta tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah suatu kegiatan siswa yang menyangkut partisipasi, minat, perhatian dan presentasi di mana dalam proses pembelajaran yang dilakukan secara aktif serta mendapat pengalaman baru. Sehingga setelah siswa mengalami kegiatan tersebut siswa lebih mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar bisa dikatakan sebagai suatu alat yang dapat memperlihatkan hasil dari sebuah pembelajaran siswa. Hasil belajar ialah suatu akibat dari proses belajar (Sudjana dalam Kunandar, 2010: 276). Sedangkan Dimiyati & Mudjiono (2006: 3) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Soedijarto (Nashar, 2004: 79) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar dan mengajar sesuai yang ditetapkan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar yaitu perubahan dalam diri siswa setelah memperoleh pengalaman belajar terutama dalam aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan.

E. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

1. Pengertian IPS

Kurikulum 2006 menjelaskan bahwa IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial (Depdiknas, 2008: 162). Djahiri (Sapriya, dkk., 2006: 7) mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah

konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Shermis mengemukakan bahwa IPS merupakan ilmu yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan yang berisikan aspek-aspek ilmu sejarah, ekonomi, politik, sosiologi, antropologi, psikologi, geografi, filsafat yang dipilih untuk tujuan pembelajaran sekolah dan perguruan tinggi (Sapriya, dkk., 2007: 12). IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan (Sardjiyo, dkk., 2009. 1.27).

Berdasarkan pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwa IPS adalah ilmu yang memadukan sejumlah ilmu-ilmu sosial yang mengkaji mengenai peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah.

2. Tujuan Pembelajaran IPS

Kurikulum 2006 (Depdiknas, 2008: 162) menjelaskan bahwa pembelajaran IPS bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Mengetahui konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
2. Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

IPS sebagai salah satu bidang studi yang memiliki tujuan membekali siswa untuk mengembangkan penalaran disamping aspek nilai dan moral, banyak memuat materi sosial dan bersifat hafalan sehingga pengetahuan dan informasi yang diterima siswa sebatas produk hafalan (Winataputra, dkk., 2008: 9.4). Menurut Hasan (Supriatna, dkk., 2007: 5) tujuan pembelajaran IPS dapat dikelompokkan ke dalam

tiga kategori, yaitu pengembangan kemampuan intelektual siswa, pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa, serta pengembangan diri siswa sebagai pribadi.

Solihatin & Raharjo (2007: 14) menjelaskan bahwa pada dasarnya tujuan dari pembelajaran IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar pada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan kejenjang yang lebih tinggi.

Tujuan pembelajaran IPS menurut Sapriya dkk. (2007: 13) adalah mengembangkan siswa untuk menjadi warganegara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap dan keterampilan yang memadai untuk berperan-serta dalam kehidupan demokrasi dimana konten mata pelajarannya digali dan di seleksi berdasarkan sejarah ilmu sosial, serta dalam banyak hal termasuk humaniora dan sains.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran IPS bertujuan untuk mendidik para siswa agar lebih paham terhadap kehidupan sosial, serta ilmu-ilmu sosial lainnya sehingga dapat menjalankan kehidupan dengan baik. Maka dari itu dalam pembelajaran IPS guru diharapkan membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan sehingga dalam menyampaikan materi pelajaran dapat di terima oleh siswa dengan seksama.

F. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’, atau dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan (Fathurrohman & Sutikno, 2010: 65). McLuhan (Hamalik, 2005: 201) berpendapat bahwa media adalah suatu ekstensi manusia yang memungkinkannya mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.

Supriatna, dkk. (2007: 150) mengartikan media pembelajaran adalah peralatan yang digunakan dalam peristiwa komunikasi dengan tujuan membuat komunikasi lebih objektif. Briggs (Sholihatin & Raharjo, 2007: 23) mengartikan media pembelajaran sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Ibrahim & Syaodih (2003: 112) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, penulis dapat mendefinisikan media pembelajaran merupakan alat yang dipergunakan dalam menyampaikan suatu pesan atau informasi untuk dapat mempermudah penerima informasi dalam memahaminya.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Kemp & Dayton (Solihatin & Raharjo, 2007: 23) mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
8. Mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman & Sutikno (2010: 67) diantaranya yaitu.

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.

6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu atau menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta;
10. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Latuheru (<http://forum.upi.edu>, 2010) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain sebagai berikut; (1) media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, (2) media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan, (3) media pembelajaran mampu menyajikan data yang kuat dan terpercaya.

Berdasarkan manfaat media yang telah dijelaskan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mempercepat pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Pendidik juga diharapkan memiliki keterampilan dalam menggunakan atau membuat media agar dalam mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dapat berjalan dengan maksimal.

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dewasa ini cukup banyak jenis dan bentuk media yang telah di perkenalkan kepada pendidik dan peserta didik. Berikut ini adalah jenis-jenis media yang telah diungkapkan oleh para ahli.

Solihatin & Raharjo (2007: 27) menjelaskan ada 7 jenis media pembelajaran antara lain:

1. Media realia
Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar.
2. Model
Model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya.
3. Gambar/foto
Gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai dalam pembelajaran.

4. Grafik
Merupakan gambaran sederhana yang menggunakan garis, titik, simbol verbal atau bentuk tertentu yang menggambarkan data kuantitatif.
5. Media proyeksi
Media ini terdiri dari perangkat lunak (*software*) berupa OHT (*overhead transparency*) dan perangkat keras (*hardware*) berupa OHP (*overhead Projector*).
6. Media audio
Media audio adalah media berupa kaset audio.
7. Media video
Media video merupakan salah satu jenis media audio visual.

Angkowo & Kosasih (2007: 12) mengatakan jenis media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan, diagram, poster, kartun, dan komik. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model padat, model penampang, model susun, model kerja, dan diorama.
3. Media proyeksi seperti slide, film strips, film dan OHP.
4. Lingkungan sebagai media pembelajaran (media nyata).

Supriatna, dkk. (2007: 152) mengelompokkan jenis-jenis media pembelajaran antara lain yaitu;

1. Media berupa benda langsung (Media realia). Misalnya guru menerangkan hasil bumi yang terdapat di daerah Lampung, seperti; kopi dan lada. Guru lalu membawa benda berupa buah kopi dan lada secara langsung.
2. Media berupa benda langsung. Misalnya menerangkan tentang rotasi (putaran) bumi, maka guru membawa "Globe" karena globe adalah benda tiruan dari bola bumi, gambar peta, poster, dsb.

Media yang tidak langsung dibagi menjadi 3 jenis yaitu;

1. Media dua dimensi (gambar peta, tato).
2. Media tiga dimensi (globe).
3. Media yang diproyeksikan (film, slide, OHP, televisi, dan film strip).

Dilihat dari fungsinya media dibagi menjadi 4 jenis yaitu;

1. Media visual (gambar, foster, diagram).
2. Media audio (tape recorder, radio).
3. Media audio visual (televisi, film bersuara).
4. Media cetak (buku, bulletin, majalah, surat kabar dll.).

Ibrahim & Syaodih (2003: 115) menggolongkan media pembelajaran ke dalam tiga kelompok besar yaitu:

1. Media cetak
Media yang diproduksi melalui percetakan profesional, seperti buku, majalah, dan modul.
2. Media elektronik
Media yang berhubungan dengan barang elektronik.
3. Media realia
Media yang menampilkan objek nyata atau benda sesungguhnya.

Jenis-jenis media yang telah dipaparkan di atas telah diungkapkan secara jelas, sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa jenis media pembelajaran sangat bervariasi yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ada yang berupa benda nyata, kemudian berbentuk cetak, visual, audio, dan audio visual, sampai pembelajaran berbantuan media komputer dan lain-lain. Semua media tersebut memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, untuk mengoptimalkan pengetahuan serta pengalaman siswa dalam belajar, media realia merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam mencapai tujuan tersebut.

4. Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya (Solihatini & Raharjo, 2007: 27). Media realia adalah semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, inspektum, herbarium, air, sawah, dan sebagainya (Asra, dkk., 2007: 5.9).

Menurut Henich dkk. (<http://younscientist.blogspot.com>, 2011) media realia, yaitu benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya.

Pengertian media realia di atas pada dasarnya sama, sehingga penulis dapat menyimpulkan bahwa keduanya sama-sama menjelaskan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata, sehingga akan memberi

rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan.

5. Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Ibrahim & Syaodih (2003: 119) mengidentifikasi bahwa ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini:

a. Kelebihan

1. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

b. Kelemahan

1. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
2. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. 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.

Berdasarkan penjelasan tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa media realia tidak hanya memiliki banyak kelebihan, tetapi juga beberapa kelemahan. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai media ini, supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan baik.

6. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia

Sumarno (<http://elearning.unesa.ac.id>, 2011) mengemukakan ada tiga langkah yang pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media, adapun termasuk media realia yaitu persiapan, pelaksanaan/penyajian, dan tindak lanjut.

a. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang guru yang akan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya: 1) membuat rencana pelaksanaan pembelajaran kemudian cantumkan media yang akan digunakan. 2) mempelajari buku petunjuk atau bahan penyerta yang telah disediakan, 3) menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan peserta didik dapat melihat serta mendengar dengan baik.

b. Pelaksanaan/Penyajian

Guru pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: a) yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan, b) jelaskan tujuan yang akan dicapai, c) jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran, d) hindari kejadian-kejadian yang jika bisa mengganggu perhatian/konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.

c. Tindak lanjut

Aktivitas ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam melaksanakan atau menggunakan media realia tentunya harus melalui langkah-langkah yang sistematis, serta mencantumkan media realia yang akan digunakan ke dalam rencana perbaikan pembelajaran (RPP), sehingga media realia yang digunakan dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

G. HIPOTESIS TINDAKAN

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas sebagai berikut: “Apabila dalam pembelajaran IPS menggunakan media realia dengan memperhatikan langkah-langkah secara tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 08 Metro Selatan”.

