

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Realia

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 2006: 136). Sedangkan menurut Rohani (1997: 3) media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi.

Prinsip pokok penggunaan media dalam pembelajaran adalah bahwa media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, maka ada sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

- 1) Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dandiarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 4) Media yang akan digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien.

- 5) Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya (Sanjaya, 2009:171-172).

Media pembelajaran beragam jenisnya, salah satunya adalah media realia.

Media realia adalah benda yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, mungkin hidup (tumbuhan atau binatang), dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Jadi media realia adalah benda dalam wujud asli yang dapat digunakan sebagai bahan belajar (Uno, 2007: 117). Media realia yaitu dapat berupa spesimen meliputi makhluk hidup baik yang masih hidup maupun yang sudah mati.

Adapun spesimen makhluk hidup yang masih hidup dapat berupa :

- 1) Ikan dan tumbuh-tumbuhan dalam aquarium.
- 2) Terrarium dengan hewan darat dan tumbuhan.
- 3) Berbagai binatang dalam kebun binatang.
- 4) Berbagai tumbuh-tumbuhan dalam kebun percobaan.
- 5) Insektarium berupa kotak kaca yang berisi serangga.

Sedangkan spesimen makhluk yang sudah mati antara lain berupa :

- 1) Herbarium.
- 2) Diorama, yaitu pameran hewan dan tumbuhan yang telah dikeringkan dengan kedudukan seperti aslinya di alam dan sekitarnya.
- 3) Taksidemi, yaitu kulit hewan yang dibentuk kembali sesuai aslinya setelah kulit dikeringkan dan isinya diganti dengan benda lain.
- 4) Awetan hewan dalam botol.

- 5) Awetan dalam cairan plastik (bioplatik), maksudnya makhluk yang sudah mati disimpan dalam cairan plastik semula cair lalu membeku (Rohani, 1997:18-19).

Ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan media realia ini yaitu:

- 1) Keuntungan

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

- 2) Kelemahan

- a. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
- 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 gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajar harus didukung pula dengan media lain (Syaodih dan Ibrahim, 1996 : 119).

B. Model Inkuiri Terbimbing

Menurut Sumiati dan Asra (2008:103) inkuiri artinya penyelidikan, melalui penyelidikan siswa akhirnya dapat memperoleh suatu penemuan. Sementara Kourilsky (dalam Hamalik, 2010: 220) mendefinisikan bahwa pembelajaran inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa, kelompok siswa *inquiry* diberi suatu isu atau masalah-masalah dan kemudian dituntut untuk mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui prosedur yang digariskan secara jelas dan struktural kelompok.

Ada beberapa hal yang menjadi ciri utama dari pembelajaran inkuiri yaitu :

Pertama, pembelajaran inkuiri menekankan kepada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. *Kedua*, seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri (self belief). *Ketiga*, tujuan dari penggunaan pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, dan kritis atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian, dalam pembelajaran inkuiri siswa tak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya (Sanjaya, 2009: 194-195).

Dalam pelaksanaannya pembelajaran inkuiri dibagi dalam tahap-tahap yaitu sebagai berikut: siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok mendapat tugas tertentu untuk dikerjakan, kemudian mempelajari atau meneliti

dan mendiskusikanya, setelah itu dibuat laporan, hasil laporan tersebut dipaparkan sehingga terjadilah diskusi secara luas, dan kemudian dirumuskanlah kesimpulan. Adapun keunggulan dari pembelajaran inkuiri yaitu :

- 1) Dapat membentuk dan mengembangkan ”*self-concept*” pada diri siswa, sehingga siswa dapat mengerti tentang konsep dasar dan ide-ide yang lebih baik.
- 2) Membantu dalam menggunakan ingatan dan transfer pada situasi proses belajar yang baru.
- 3) Mendorong siswa untuk berpikir dan bekerja atas inisiatifnya sendiri, bersikap obyektif, jujur dan terbuka.
- 4) Mendorong siswa untuk berpikir intuitif, dan merumuskan hipotesanya sendiri.
- 5) Memberi kepuasan yang bersifat intrinsik.
- 6) Situasi proses belajar menjadi lebih terangsang.
- 7) Dapat mengembangkan bakat atau kecakapan individu.
- 8) Memberi kebebasan siswa untuk belajar sendiri.
- 9) Siswa dapat menghindari dari cara-cara belajar tradisional.
- 10) Dapat memberikan waktu pada siswa secukupnya sehingga mereka dapat mengasimilasi dan mengakomodasi informasi (Roestiyah, 2008: 75-77).

Hanafiah dan Suhana (2009: 79) mengungkapkan beberapa kelemahan inkuiri sebagai berikut :

- 1) Siswa harus memiliki kesiapan dan kematangan mental, siswa harus berani dan berkeinginan untuk mengetahui keadaan sekitarnya dengan baik.

- 2) Keadaan di kelas kita kenyataannya gemuk jumlah siswanya maka metode ini tidak akan mencapai hasil yang memuaskan.
- 3) Guru dan siswa yang sudah sangat terbiasa dengan PBM gaya lama maka model inkuiri ini akan mengecewakan.
- 4) Ada kritik, bahwa proses dalam metode inkuiri terlalu mementingkan proses pengertian saja, kurang memerhatikan perkembangan dan keterampilan siswa.

Pelaksanaan model inkuiri mempunyai tiga macam cara, yaitu:

- 1) Inkuiri terbimbing.

Pada inkuiri terbimbing pelaksanaan penyelidikan dilakukan oleh siswa berdasarkan petunjuk-petunjuk guru. Petunjuk yang diberikan pada umumnya berbentuk pertanyaan membimbing. Pelaksanaan pembelajaran dimulai dari suatu pertanyaan inti. Dari jawaban yang dikemukakan, siswa melakukan penyelidikan untuk membuktikan pendapat yang telah dikemukakan.

- 2) Inkuiri bebas.

Dalam hal ini siswa melakukan penelitian bebas sebagaimana seorang scientis. Masalah dirumuskan sendiri, eksperimen (penyelidikan) dilakukan sendiri, dan kesimpulan konsep diperoleh sendiri.

- 3) Inkuiri bebas yang dimodifikasi.

Berdasarkan masalah yang diajukan guru, dengan konsep atau teori yang sudah dipahami siswa melakukan penyelidikan untuk membuktikan kebenarannya (Ali, 2002: 87).

C. Aktivitas Belajar

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, aktivitas berarti "kegiatan atau keaktifan". Sedangkan aktivitas belajar menurut Sanjaya (2009: 130) adalah aktivitas yang tidak hanya terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental. Hal serupa diungkapkan Rohani (2004: 6) bahwa aktivitas belajar siswa dibagi 2, yaitu:

- 1) Aktivitas fisik ialah peserta didik giat-aktif dengan anggota badan, membuat sesuatu, bermain ataupun bekerja, ia tidak hanya duduk dan mendengarkan, melihat, atau hanya pasif.
- 2) Aktivitas psikis (kejiwaan) ialah jika daya jiwanya bekerja sebanyak-banyaknya atau banyak berfungsi dalam rangka pengajaran.

Pada prinsipnya belajar adalah berbuat untuk mengubah tingkah laku, tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas, itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar-mengajar. Seperti yang diungkapkan Suradi (dalam Sardiman, 2005: 15) bahwa salah satu ciri interaksi belajar mengajar adalah adanya aktivitas siswa yang merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Aktivitas tidak cukup hanya mendengar dan mencatat saja, tetapi perlu ada aktivitas-aktivitas lain. Diedrich (dalam Hamalik, 2010: 172-173) mengklasifikasikan aktivitas yaitu sebagai berikut.

- 1) Kegiatan-kegiatan visual
membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (oral)
Mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan intrupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan,
Mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis.
Menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar
Menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta, dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metrik
Melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebudayaan.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental
Merenung, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
- 8) Kegiatan-kegiatan emosional
Minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam kelompok ini terdapat dalam semua jenis kegiatan dan overlap satu sama lain.

Seseorang dikatakan aktif belajar jika dalam belajarnya mengerjakan sesuatu yang sesuai dengan tujuan belajarnya, memberi tanggapan terhadap suatu peristiwa yang terjadi dan mengalami atau turut merasakan sesuatu dalam proses belajarnya. Dewasa ini asas aktivitas lebih ditonjolkan, sehingga aktivitas siswa menjadi dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang lebih memadai. Seperti yang diungkapkan Hamalik (2010: 12) Adanya peningkatan aktivitas belajar maka akan meningkatkan hasil belajar.

D. Penguasaan Materi

Bahan atau materi pelajaran (*learning materials*) adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh siswa sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam satuan pendidikan tertentu. Bahkan keberhasilan suatu proses pembelajaran ditentukan oleh seberapa banyak siswa dapat menguasai materi (Sanjaya, 2008: 141-142).

Penguasaan materi merupakan tingkat ranah kognitif, Menurut Anderson, dkk (2000: 67-68), ranah kognitif terdiri dari 6 jenis perilaku sebagai berikut:

- 1) *Remember* mencakup kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu meliputi fakta peristiwa, pengertian, kaidah, teori, prinsip, dan metode.
- 2) *Understand* mencakup kemampuan menangkap arti dan makna hal yang dipelajari.
- 3) *Apply* mencakup kemampuan menerapkam metode dan kaidah untuk meghadapi masalah yang nyata dan baru.

- 4) *Analyze* mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan kedalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya menguraikan masalah menjadi bagian yang lebih kecil.
- 5) *Evaluate* mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- 6) *Create* mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.

Penguasaan materi merupakan tujuan akhir daripada kegiatan pembelajaran, untuk mencapai hasil yang optimal perlu beberapa prinsip belajar yang baik.

Menurut Skinner (dalam Harjanto, 2006: 170-173) beberapa prinsip belajar yang dapat mempengaruhi hasil belajar yaitu:

- 1) Persiapan belajar (*pre learning preparation*)
- 2) Motivasi (*motivation*)
- 3) Perbedaan individual (*individual differences*)
- 4) Kondisi pengajaran (*instructional condition*)
- 5) Partisipasi aktif (*active participation*)
- 6) Cara pencapaian yang berhasil (*successful achievement*)
- 7) Hasil yang sudah diperoleh (*knowledge of results*)
- 8) Latihan (*practice*)
- 9) Kadar bahan yang diberikan (*rate of presenting materiil*)
- 10) Sikap pengajar (*instructo's attitude*)