

## **BAB. II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Aktivitas Belajar**

Pengertian aktivitas adalah semua kegiatan seseorang dalam mengikuti suatu kegiatan baik secara kelompok maupun perorangan atau individu.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:23) menyatakan bahwa: “Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan”. Sedangkan menurut Winkel (2004:48) menyatakan bahwa aktivitas belajar adalah : “Segala bentuk kegiatan belajar siswa yang menghasilkan suatu perubahan yaitu prestasi belajar. Menurut Sardiman (2003:100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah : “Aktivitas yang bersifat fisik maupun mental”. Semakin banyak aktivitas siswa dalam pembelajaran akan menghasilkan proses pembelajaran yang lebih baik pula. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa untuk belajar baik secara fisik maupun mental spiritual.

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas adalah semua bentuk kegiatan. Sedangkan aktivitas belajar merupakan semua bentuk

kegiatan siswa dalam proses pembelajaran baik secara fisik maupun mental spiritual.

### **Jenis-jenis Aktivitas Belajar**

Jenis-jenis aktivitas belajar dapat digolongkan menjadi beberapa golongan, yaitu :

- a. Visual activities, misalnya: membaca, memperhatikan, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain dan sebagainya.
- b. Oral activities, seperti: mengatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, interupsi dan sebagainya.
- c. Listening activities, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, pidato, diskusi, musik dan sebagainya.
- d. Writing activities, seperti: menulis karangan, menulis laporan, angket, menyalin pelajaran dan sebagainya.
- e. Drawing activities. Seperti: membuat grafik, menggambar, membuat diagram, membuat peta dan sebagainya.
- f. Emosional activities, seperti: mempunyai minat, merasa bosan, gembira, sedih dan sebagainya.
- g. Mental activities, seperti: memecahkan masalah, mengingat, menanggapi, menganalisa, mengambil keputusan, melihat hubungan dan sebagainya.
- h. Motor activities, seperti: membuat percobaan, membuat bangun ruang/model, berkebun, beternak, membuat desain dan sebagainya.

(Sardiman, 2003:100)

Berdasarkan jenis aktivitas belajar tersebut di atas , dapat disimpulkan bahwa jenis aktivitas siswa dalam penelitian ini adalah keseluruhan bentuk

keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar IPA dengan media realia dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SDN I Way Kandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.

## **2.2 Hasil Belajar**

### **2.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Belajar adalah suatu proses aktif, artinya orang yang belajar itu ikut serta dalam proses itu. Orang yang belajar mempelajari apa yang sedang dilakukan, apa yang dipikirkan dan apa yang dirasakan. Ia memberikan reaksi atau tanggapan terhadap apa yang terjadi sewaktu berlangsungnya proses belajar. Jika tidak ada tanggapan, maka hasil belajar tidak ada (Hutabarat, 1999:12). Sedangkan menurut Hamalik (2001:28) belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran itu sendiri dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan dalam diri anak didik. Menurut Winkel (2004: 109,110) bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan internal (capability) siswa yang telah menjadi milik pribadi dan memungkinkan siswa melakukan sesuatu atau memperoleh prestasi tertentu. Sedangkan menurut Dimiyati, dkk. (2002:20), hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Lebih lanjut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Indra, 2009) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi, yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental

yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, bagaimana guru dapat menyampaikan pembelajaran dengan maksimal dan baik secara aktif, inovatif, kreatif, afektif, dan menyenangkan (PAIKEM), sehingga akan tercapai tujuan belajar yang diharapkan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar yang dikemukakan diatas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil yang dicapai atau diperoleh siswa melalui usaha atau pikiran dalam suatu kegiatan atau usaha terhadap pelajaran yang diberikan oleh guru, sehingga timbul perubahan pada dirinya.

### **2.2.2 Golongan Hasil Belajar**

**Ada empat golongan hasil belajar, yaitu :**

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, memproduksi, mencipta, mengatur, membuat, generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
- c. kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan, perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.

(Hutabarat, 1999:12).

Berdasarkan kutipan diatas, dapat dikatakan bahwa hasil belajar yang dicapai siswa bukan hanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan saja melainkan juga dalam bentuk kemampuan, kebiasaan dan sikap.

Adapun belajar yang dimaksud dalam penelitian ini, adalah belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) kelas II di SDN I Way Kandis Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2013 – 2014.

### **2.3 Pembelajaran IPA di SD**

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) atau science adalah ilmu yang mempelajari tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini (Iskandar, 1996:2). Menurut Sutrisno (2007:19) secara ringkas dapat dikatakan IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat (correct) pada sasaran, serta penggunaan prosedur yang benar (True), dan dijelaskan dalam penalaran yang sah (valid) sehingga dihasilkan kesimpulan yang betul (truth). Mata pelajaran IPA berfungsi untuk memberikan pengetahuan tentang lingkungan alam, mengembangkan keterampilan, wawasan dan kesadaran teknologi dalam kaitan dengan pemanfaatannya bagi kehidupan sehari-hari. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di kelas II SD menuntut agar guru dapat menguasai bahan pelajaran, metode pembelajaran serta media yang tepat.

Dari pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pelajaran IPA adalah ilmu yang mempelajari keadaan alam yang mempunyai hubungan timbal balik dengan lingkungan sekitarnya, dalam hal ini lingkungan hidup baik manusia, hewan, tumbuhan.

#### **2.4. Pengertian Media Pembelajaran**

Media adalah suatu alat untuk menyampaikan informasi atau pesan. Sebagaimana dikemukakan oleh Azhar Arsyad (2013:4) media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Gagne, dkk dalam Azhar (2013:4) menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide, (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Berdasarkan pendapat diatas, media adalah sebagai alat dalam menyampaikan informasi atau pesan. Sedangkan media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk menyampaikan materi pelajaran terhadap siswa dalam proses pembelajaran supaya menghasilkan hasil belajar secara maksimal.

Media dikelompokkan dalam beberapa kelompok, menurut Asra (2008:5.8) secara umum media dikelompokkan menjadi antara lain:

- a. Media visual yaitu media yang hanya dapat dilihat, yang termasuk kelompok visual misalnya foto, gambar, poster, grafik, kartun, liflit, buklet, torso, film bisu, model 3 dimensi seperti diorama, makeup.
- b. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, radio, MP3 Player, ipod.
- c. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, sound slide.
- d. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsur media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia sering diidentikkan dengan komputer, internet dan pembelajaran berbasis komputer (CBI).
- e. Media Realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insectarium, herbarium, air, sawah.

Berdasarkan pendapat di atas, media dapat di kelompokkan menjadi 5, yaitu media visual, media audio, media audio visual, multimedia dan media realia. Dalam penelitian ini, menggunakan media realia untuk mengetahui aktivitas dan hasil belajar IPA di kelas II semester I SD Negeri I Way Kandis Bandar Lampung tahun pelajaran 2013/2014.

### **2.4.1 Pengertian Media Realia.**

Media realia adalah media pembelajaran yang menggunakan benda nyata dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan Asra (2008:5) media realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Sanjaya (2012:14) menyatakan bahwa; media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya. Menurut Endriani, Ani (2011) menyatakan bahwa media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media realia adalah benda nyata baik masih hidup maupun sudah diawetkan sebagai alat yang digunakan guru dalam pembelajaran supaya anak didik lebih aktif dan kreatif dalam memahami materi pembelajaran

### **2.4.2 Kelebihan dan kekurangan Media Realia**

Media realia mempunyai kelebihan seperti media pembelajaran yang lainnya. Menurut Ayie (2013) bahwa media realia mempunyai kelebihan dan kekurangan, yaitu;

#### **2.4.2.1 Kelebihan media realia**

- a. Dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda nyata
- b. Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi

- c. Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkrit, dan realistis
- d. Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar

#### **2.4.2.2 Kekurangan media realia**

- a. Ukurannya ada yang sebagian bentuknya terlalu besar untuk anak dan terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut.
- b. Harga media realia mahal.
- c. Pemeliharaan media realia harus diperhatikan.

#### **2.4.3 Langkah-langkah Pembelajaran Dengan Media Realia**

Sebagaimana dikemukakan bahwa langkah-langkah dalam media pembelajar realia adalah sebagai berikut:

Pengimplementasian realia sebagai media untuk mengajar menulis teks prosedur akan efektif apabila mengikuti langkah-langkah sebagai berikut; pertama, aktifkan pengetahuan dasar siswa tentang topik yang akan dipelajari. Kedua, tunjukkan kepada siswa realia yang akan menjadi topik pembelajaran. Ketiga, tanyakan kepada siswa tentang realia yang akan menjadi topik pembelajaran. Keempat, berikan pada siswa kosa kata tentang realia yang menjadi topik pembelajaran. Kelima, sediakan dan bahas sebuah contoh teks prosedur. Keenam, suruh siswa untuk menulis draf tentang prosedur pengoprasian realia. Ketujuh, suruh siswa untuk melaksanakan penilaiansejawat. Kedelapan, berikan bimbingan secara intensif kepada siswa ketika mereka menemukan kesulitan dalam menyelesaikan latihan. Yang terakhir, suruh siswa untuk merevisi draf mereka yang difokuskan pada isi, susunan, penilaian kata, dan struktur kalimat berdasarkan masukan yang diberikan oleh teman dan guru.

(Darojat, Muhamad.2011).

Berdasarkan pendapat diatas, peneliti menggunakan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media realia dalam penelitian ini sebagai berikut :

- a. Mengaktifkan pengetahuan dasar siswa tentang topik yang akan dipelajari dengan media realia.
- b. Menunjukkan kepada siswa realia yang akan menjadi topik pembelajaran.
- c. Menanyakan kepada siswa tentang realia yang akan menjadi topik pembelajaran.
- d. Memberikan pada siswa kosa kata tentang realia yang menjadi topik pembelajaran (manfaat dan pertumbuhan hewan dan tanaman yang ada disekitar sekolah dan tempat tinggal).
- e. Membimbing siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami manfaat dan pertumbuhan media realia.
- f. Membimbing siswa ketika siswa menemukan kesulitan dalam menyelesaikan latihan dalam kelompok belajar.
- g. Memberikan evaluasi kepada siswa tentang media realia yang dibahas dalam proses pembelajaran. untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.
- h. Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan media realia sebagai penekanan terhadap hasil pembelajaran.

## **2.5 Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan bahwa hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Apabila dalam belajar IPA menggunakan media realia di kelas II SD Negeri I Way Kandis maka aktivitas dan hasil belajar siswa dapat meningkat”.