

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

Media adalah suatu alat untuk menyampaikan informasi atau pesan.

Sebagaimana dikemukakan oleh Arsyad (2000). Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2000:3) mengatakan bahwa media apabila dipahami garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi media merupakan suatu perantara yang mengirim pesan kepada siswa, agar siswa memperoleh pengetahuan keterampilan, dan sikap.

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa (Hamalik dalam Arsyad, 2007: 15). Menurut pendapat Sadiman (2008: 17-18), secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan yaitu memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan gambar, film atau model, objek yang kecil, bisa dibantu dengan film, gerak

yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse*, kejadian yang terjadi di masa lampau bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto.

Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, dan memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Media dikelompokkan dalam beberapa kelompok, menurut Asra (2008 : 58) secara umum media dikelompokkan menjadi antara lain:

- 1) 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.
- 2) Media audio adalah media yang hanya dapat didengar saja seperti kaset audio, radio, MP3 Player, ipod.
- 3) Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, misalnya film bersuara, video, televisi, sound slide.
- 4) 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).
- 5) Media Realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan, batuan, binatang, insectarium, herbarium, air,

B. Media Realia

Sanjaya (2012 : 14) menyatakan bahwa; media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar atau biasa disebut benda yang sebenarnya.

Menurut Asra (2008 : 5) media realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Senada dengan itu, Riana (2008 : 9) mengungkapkan bahwa media realia yaitu semua media yang nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air sawah, dan sebagainya .

Media Realia merupakan alat penyampai informasi yang berupa benda atau obyek yang sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan yang berarti. Sebagai obyek nyata, realia merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, realia banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu dalam memperkenalkan subyek baru. Realia mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual (Pribadi, Agus, Katrin, 2004 : 142-144).

Media realia mempunyai keuntungan dan kelemahan. Keuntungan dari media realia yaitu dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka menggunakan sebanyak mungkin alat indra. Sedangkan kelemahan dari media realia yaitu

membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya, biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya, dan 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 (Ibrahim dan Sudjana, 2010 : 119). Keuntungan media realia juga diungkapkan oleh Pujita (2006 : 18), yaitu mudah didapat, memberikan informasi yang jelas dan akurat, penjelasan atau informasi yang berkaitan dengan benda tersebut menjadi jelas dan akurat.

C. Aktivitas Siswa

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007 : 23) menyatakan bahwa: “Aktivitas adalah keaktifan, kegiatan”. Sedangkan menurut Sardiman (2003 : 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Berdasarkan pendapat tersebut aktivitas belajar merupakan semua kegiatan belajar siswa baik yang bersifat fisik atau mental.

Paul D. Dierich (dalam Hamalik, 2003 : 172) membagi aktivitas belajar ke dalam 8 kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, yang termasuk di dalam kegiatan visual diantaranya membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.

2. Kegiatan-kegiatan lisan (oral), yang termasuk di dalamnya antara lain mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yang termasuk di dalamnya antara lain mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yang termasuk di dalamnya antara lain menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yang termasuk di dalamnya antara lain menggambar, membuat grafik, chart, diagram peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari, dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk di dalamnya antara lain merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis, melihat, hubungan-hubungan dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk di dalamnya antara lain minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Belajar sambil melakukan aktivitas lebih banyak mendatangkan hasil bagi anak didik, sebab kesan yang didapatkan oleh anak didik lebih tahan lama tersimpan di dalam benak anak didik (Djamarah, 2000 : 67). Pengajaran yang efektif menurut Hamalik (2003 : 171) adalah pengajaran yang menyediakan

kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Anak (siswa) belajar sambil bekerja. Dengan bekerja mereka memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya, serta mengembangkan keterampilan yang bermakna untuk hidup dimasyarakat.

Untuk lebih memperkuat pendapat diatas, Mehl-Mills-Douglass (dalam Hamalik.2003 : 172) mengemukakan tentang *The Principle of Activity*, sebagai berikut:

One learn only by some activities in the neural system : seeings, hearing, smelling, feeling, thinking, phisycal or motor avtivity. The learner must actively engage in the "learning", whether it be of information a skill, an understanding, a habit, an ideal, an attitude, an interest, or the nature of a task.

Pembelajaran akan lebih bermakna jika siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas kegiatan pembelajaran, sehingga siswa mampu mengaktualisasikan kemampuannya di dalam dan di luar kelas (Rusman, 2011: 323). Hamalik (2004 : 171) mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan kepada siswa untuk dapat belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Dalam aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam pembelajaran, mereka belajar sambil bekerja. Dengan bekerja tersebut, siswa mendapatkan pengetahuan, pemahaman, dan aspek-aspek tingkah laku lainnya.

D. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil nyata dari apa yang dapat dilakukannya yang tidak dapat dilakukannya sebelumnya (Nasution, 2008 : 23). Kemudian menurut Anni (2004 : 4) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku

yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar. Jenkins dan Unwin (Uno, 2011: 17) mengatakan bahwa hasil belajar adalah pernyataan yang menunjukkan tentang apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil dari kegiatan belajarnya. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu hasil dari sebuah proses belajar di mana ada serangkaian aktivitas di dalamnya yang nantinya membuat perubahan yang berarti bagi anak didik.

Pendapat lain tentang hasil belajar dikemukakan oleh Briggs (dalam Taruh, 2003 : 17) yang mengatakan bahwa hasil belajar adalah seluruh kecakapan dan hasil yang dicapai melalui proses belajar mengajar di sekolah yang dinyatakan dengan angka-angka atau nilai-nilai berdasarkan tes hasil belajar. Purwanto (2008 : 91-93) menyatakan bahwa, secara umum jenis hasil belajar atau taksonomi tujuan pendidikan dapat dibedakan menjadi tiga kelompok, yaitu: 1) Ranah kognitif, yakni tujuan pendidikan yang sifatnya menambah pengetahuan atau hasil belajar yang berupa pengetahuan. 2) Ranah psikomotor, yakni hasil belajar atau tujuan yang berhubungan dengan keterampilan atau keaktifan fisik (*motor skills*). 3) Ranah afektif, yakni hasil belajar atau kemampuan yang berhubungan dengan sikap atau afektif.

Berikut ini struktur dari dimensi proses kognitif menurut taksonomi yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl (2001 : 67-68), antara lain:

1. *Remember* (mengingat), yaitu mendapatkan kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Terdiri dari *Recognizing* (mengenali) dan *Recalling* (memanggil/mengingat kembali).

2. *Understand* (memahami), yaitu menentukan makna dari pesan dalam pelajaran-pelajaran meliputi oral, tertulis, ataupun grafik. Terdiri atas *Interpreting* (menginterpretasi), *Exemplifying* (mencontohkan), *Classifying* (mengklasifikasi), *Summarizing* (merangkum), *Inferring* (menyimpulkan), *Comparing* (membandingkan), dan *Explaining* (menjelaskan).
3. *Apply* (menerapkan), yaitu mengambil atau menggunakan suatu prosedur tertentu bergantung situasi yang dihadapi. Terdiri dari *Executing* (mengeksekusi) dan *Implementing* (mengimplementasi).
4. *Analyze* (menganalisis), yaitu memecah-mecah materi hingga ke bagian yang lebih kecil dan mendeteksi bagian apa yang berhubungan satu sama lain menuju satu struktur atau maksud tertentu. Mencakup *Differentiating* (membedakan), *Organizing* (mengelola), dan *Attributing* (menghubungkan).
5. *Evaluate* (Mengevaluasi), yaitu membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar. Mencakup *Checking* (memeriksa) dan *Critiquing* (mengkritisi).
6. *Create* (menciptakan), yaitu menyusun elemen-elemen untuk membentuk sesuatu yang berbeda atau mempuat produk original. Terbagi atas *Generating* (menghasilkan), *Planning* (merencanakan), dan *Producing* (memproduksi).

Untuk mengetahui hasil belajar diperlukan suatu evaluasi belajar. Dalam hal ini Sudijono (2001 : 65-107) mengemukakan dua macam teknik dalam evaluasi hasil pembelajaran, yaitu:

1. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar dari segi ranah kognitif. Tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian di bidang pendidikan yang berbentuk pertanyaan–pertanyaan yang harus dijawab atau perintah–perintah yang harus dikerjakan oleh peserta tes sehingga dapat dihasilkan nilai yang melambangkan prestasi dari peserta tes. Di bidang pendidikan, tes sebagai alat untuk mengukur tingkat perkembangan atau kemajuan yang telah dicapai peserta didik setelah mereka menempuh proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu. Tes yang digunakan sebagai alat pengukur perkembangan belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi enam golongan, 3 diantaranya yaitu:

1) Tes awal (*pre-test*)

Tes awal merupakan tes yang dilaksanakan sebelum bahan pelajaran diberikan kepada peserta didik. Tes ini bertujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para peserta didik.

2) Tes akhir (*post-test*)

Naskah tes akhir dibuat sama dengan tes awal sehingga dapat diketahui apakah hasil tes akhir lebih baik, sama, atau lebih buruk dari tes awal. Tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui apakah semua materi pelajaran sudah dapat dikuasai dengan sebaik–baiknya oleh peserta didik.

2. Teknik Nontes

Teknik nontes digunakan untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik dari segi ranah afektif dan ranah psikomotor. Teknik nontes dapat digolongkan ke dalam empat jenis, antara lain:

1) Pengamatan (*Observation*)

Observasi adalah cara menghimpun data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena–fenomena yang sedang dijadikan sasaran pengamatan.

2) Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah cara menghimpun data yang dilaksanakan dengan melakukan tanya jawab lisan secara sepihak, berhadapan muka, dan dengan arah serta tujuan yang telah ditentukan.

3) Angket (*Questionnaire*)

Pengumpulan data bisa lebih praktis, menghemat waktu dan tenaga dengan menggunakan angket.

4) Pemeriksaan Dokumen (*Documentary Analysis*)

Evaluasi mengenai kemajuan, perkembangan, atau keberhasilan belajar peserta didik teknik nontes juga dapat dilengkapi dengan cara melakukan pemeriksaan terhadap dokumen–dokumen misalnya riwayat hidup.