

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakekat Belajar

Ernes ER. Hilgard dalam Riyanto (2010: 4), mendefinisikan belajar sebagai berikut : *“Learning is the process by which an activity originates or is charged through training procedures (whether in the laboratory or in the natural environments) as distinguished from changes by factor not attributable to training”*. Artinya, seseorang dapat dikatakan belajar kalau dapat melakukan sesuatu dengan cara latihan-latihan sehingga yang bersangkutan berubah. Menurut Hamalik (2004: 154) belajar adalah perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman.

Menurut Slameto (2010: 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Selanjutnya Winkel WS dalam Riyanto (2010: 61) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental dan psikis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku pada diri

sendiri berkat adanya interaksi antara individu dengan individu, individu dengan lingkungan.

Berdasarkan pendapat para tokoh diatas definisi belajar dapat berbeda-beda namun memiliki esensi yang sama sehingga dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu perubahan tingkah laku akibat adanya interaksi antara individu dengan individu dengan lingkungan berkat pengalaman dan latihan yang akan memberi suatu dampak perubahan bagi kehidupannya.

2. Hakekat Pembelajaran

Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar (Riyanto, 2010: 131). Menurut Muhaimin dalam Riyanto (2010: 131) kegiatan pembelajaran akan melibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara efektif dan efisien. Sedangkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas menyebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan media dan sumber belajar.

Selanjutnya menurut Sanjaya (2009: 26) pembelajaran merupakan proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, media dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat

mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

Tujuan pembelajaran pada hakikatnya tercapainya perubahan perilaku atau kompetensi pada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan masing-masing perilaku dalam bidang kognitif, afektif maupun psikomotorik adalah berbeda-beda, maka selanjutnya memerlukan desain perencanaan pembelajaran yang berbeda juga (Sanjaya, 2009: 28).

Pembelajaran terjadi melalui banyak cara baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu dan menuju pada suatu perubahan pada diri pembelajar. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan perilaku tetap berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan kebiasaan yang baru yang diperoleh individu. Sedangkan pengalaman merupakan interaksi antara individu dengan lingkungan sebagai sumber belajarnya. Jadi belajar diartikan sebagai proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri. (Trianto: 2009: 17).

Dari pengertian perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari kurang terampil menjadi terampil, dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru serta bermanfaat bagi lingkungan maupun individu itu sendiri, sehingga media pembelajaran berfungsi sebagai proses perubahan perilaku seperti halnya media realia yang dilakukan dengan cara menetapkan

tujuan secara jelas, merumuskan tujuan perilaku secara tepat, memilih alat pembelajaran, menyusun perencanaan, melaksanakan penyajian, melaksanakan tindak lanjut, dan melaksanakan evaluasi. Media gambar dilakukan dengan melihat keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk aitem, fotografi, dan artistik gambar yang sesuai sehingga dapat merubah pengetahuan siswa.

3. Teori Perkembangan Kognitif Piaget

Teori perkembangan kognitif dikembangkan oleh Jean Piaget, seorang psikolog Swiss yang hidup tahun 1896-1980. Teorinya memberikan banyak konsep utama dalam lapangan psikologi perkembangan dan berpengaruh terhadap konsep kecerdasan.

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri (Riyanto, 2010: 9). Menurut teori ini, ilmu pengetahuan dibangun dalam diri seorang individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

Menurut Piaget yang dikutip dari Trianto (2009: 70), seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lain lahir dan dewasa, yaitu tahap sensorimotor, pra operasional, operasi kongkrit, dan operasi formal. Tahap-tahap perkembangan tersebut dapat dilihat di tabel 2.

Tabel 2. Tahap-tahap Perkembangan Kognitif Piaget.

Tahap	Perkiraan Usia	Kemampuan-Kemampuan Utama
<i>Sensorimotor</i>	Lahir sampai 2 tahun	Terbentuknya konsep “kepermanenan obyek” dan kemajuan gradual dari perilaku yang mengarah kepada tujuan
<i>Praoperasional</i>	2 sampai 7 tahun	Perkembangan kemampuan menggunakan simbol-simbol untuk menyatakan obyek-obyek dunia. Pemikiran egosentris dan sentrasi
<i>Operasi kongkrit</i>	7 sampai 11 tahun	Perbaikan dalam kemampuan untuk berpikir secara logis. Kemampuan-kemampuan baru termasuk penggunaan operasi-operasi yang dapat balik. Pemikiran tidak lagi sentrasi tetapi desentrasi, dan pemecahan masalah tidak begitu dibatasi oleh keegosentrismen.
<i>Operasi formal</i>	11 tahun sampai dewasa	Pemikiran abstrak dan murni simbolis mungkin dilakukan. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui penggunaan eksperimen sistematis.

Sumber : Nur. (1998b: 1) dikutip dari Trianto (2010: 71).

Dari teori di atas dapat disimpulkan bahwa guru harus dapat menciptakan suasana belajar mandiri kepada siswa. Artinya, guru sebagai fasilitator yang mampu membuat siswa mampu belajar dan terlibat aktif dalam belajar, bukan hanya sekedar memberikan materi pelajaran kepada siswa secara utuh, guru dapat menggunakan media atau metode pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi, minat, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

4. Teori Pembelajaran Jerome Bruner

Jerome Bruner adalah salah satu ahli psikologi perkembangan dan ahli psikologi belajar kognitif. Banyak sekali penelitian-penelitian yang dilakukan oleh Bruner dalam bidang pendidikan, misalnya persepsi manusia, motivasi belajar dan berfikir. Dalam mengembangkan suatu teori belajar, Bruner tidak mengembangkannya secara sistematis karena yang menjadi perhatian utamanya adalah cara-cara bagaimana orang memilih, mempertahankan dan mentransformasi suatu informasi secara aktif. Jadi dalam hal ini yang menjadi perhatian utama dari Bruner mencakup dua hal penting yaitu (1) apa yang dilakukan manusia terhadap informasi yang diterimanya dan (2). apa yang dilakukan manusia dengan informasi yang diterimanya untuk mencapai pemahaman terhadap apa yang diterimanya.

Bruner (dalam Suherman E., 2003: 213), mengungkapkan bahwa dalam belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung hampir bersamaan, yaitu (1) perolehan informasi baru, (2) transformasi baru serta (3) pengujian relevansi dan ketepatan pengetahuan. Informasi baru dapat merupakan penghalusan dari informasi sebelumnya, atau dapat juga informasi baru itu merupakan informasi yang berlawanan dengan informasi sebelumnya. Dalam transformasi pengetahuan, seseorang memperlakukan pengetahuan agar cocok atau sesuai dengan tugas baru. Jadi, transformasi menyangkut bagaimana cara memperlakukan pengetahuan baru yang diterima. Sedangkan untuk menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan dapat dilakukan dengan cara menilai apakah cara memperlakukan pengetahuan sesuai dengan tugas yang sudah ada.

Menurut Bruner (dalam Suherman E., 2003: 215), perkembangan intelektual atau kognitif seseorang melalui pertumbuhan sebagai berikut.

1. Pertumbuhan intelektual ditunjukkan oleh bertambahnya ketidaktergantungan respons dari sifat stimulus. Pada pertumbuhan ini, dapat dilihat bahwa seorang anak mempertahankan suatu respon dalam lingkungan stimulus yang berubah-ubah.
2. Pertumbuhan intelektual tergantung bagaimana seseorang menginternalisasi peristiwa-peristiwa menjadi suatu sistem simpanan yang sesuai dengan lingkungan. Sistem dalam pertumbuhan ini, memungkinkan peningkatan kemampuan anak untuk bertindak di atas informasi jika diperoleh suatu kesempatan.
3. Pertumbuhan intelektual menyangkut peningkatan kemampuan seseorang untuk berkata pada dirinya sendiri atau pada orang-orang lain. Dalam hal ini kesadaran diri mengizinkan suatu transisi dari perilaku keteraturan ke perilaku logika.

Bruner memberikan nama untuk ketiga sistem keterampilannya sebagai tiga tahap penyajian (*modes of presentation*). Ketiga tahap penyajian itu adalah tahap enaktif, tahap ikonik dan tahap simbolik. Berikut akan dijelaskan masing-masing tahap penyajian.

1. Tahap enaktif

Tahap enaktif ini merupakan tahap melalui tindakan yang bersifat manipulatif. Melalui tahapan ini, seseorang mengetahui suatu aspek, dari kenyataan tanpa menggunakan pikiran atau menggunakan kata-kata. Jadi cara pada tahap ini, terdiri atas penyajian kejadian-kejadian melalui respon

motorik. Tahap enaktif ini didasarkan pada belajar tentang respon dan bentuk kebiasaan.

2. Tahap ikonik

Tahap ikonik ini didasarkan atas pikiran-pikiran internal. Pengetahuan disajikan oleh sekumpulan gambar-gambar yang mewakili suatu konsep, tetapi tidak mendefinisikan konsep itu secara penuh. Penyajian pada tahap ikonik dikendalikan oleh prinsip-prinsip organisasi perseptual dan transformasi-transformasi secara ekonomis dalam organisasi perseptual. Penyajian tahap ikonik tertinggi pada umumnya dijumpai pada anak-anak berumur antara 5 dan 7 tahun, yaitu periode dimana anak sangat tergantung pada pengindraannya sendiri.

3. Tahap simbolik

Dalam perkembangannya, bahasa menjadi hal yang penting sebagai suatu media dalam berfikir. Pada tahap simbolik, penyajian yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata atau bahasa. Penyajian simbolik dibuktikan oleh kemampuan seseorang untuk lebih memperhatikan proporsi atau pernyataan daripada objek-objek, memberikan struktur hierarkhis pada konsep-konsep dan memperhatikan kemungkinan-kemungkinan alternatif dalam suatu kombinatorial.

5. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori-teori baru dalam psikologi pendidikan dikelompokkan dalam teori pembelajaran konstruktivisme. Menurut Slavin dalam (Trianto, 2009: 28) teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan

mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Menurut Isjoni (2011: 30) konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada.

Siswa akan berusaha membangun pikirannya sendiri mengenai pengetahuan yang telah didapat dan pengetahuan baru yang diterimanya untuk membina pengetahuan baru. Hal tersebut senada dengan yang diungkapkan oleh Brooks & Books dalam Isjoni (2011: 32), “konstruktivisme berlaku apabila siswa membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baru kepada apa yang mereka telah pahami sebelum ini”.

Pembelajaran yang menerapkan konstruktivisme memungkinkan siswa berperan aktif dalam berinteraksi dengan bahan dan peristiwa serta memperoleh kefahaman tentang bahan dan peristiwa tersebut, sehingga siswa dapat membina sendiri konsep dan membuat penyelesaian kepada masalah (Sushkin dalam Isjoni, 2011: 32).

Menurut pandangan konstruktivisme siswa tidak begitu saja menerima pengetahuan dari orang lain, tetapi siswa harus membangun pengetahuannya dan memberi makna melalui pengalaman yang nyata (Rusman, 2012: 193). Satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak dapat hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Hal ini sama dengan pendapat Utari dalam Isjoni (2011: 34) bahwa pendekatan konstruktivisme adalah pendekatan pembelajaran dimana pengetahuan baru tidak

diberikan dalam bentuk jadi, tetapi siswa membentuk pengetahuannya sendiri melalui interaksi dengan lingkungannya dalam proses asimilasi dan akomodasi.

Driver dan Bell dalam Isjoni (2011: 34) mengemukakan prinsip-prinsip konstruktivisme dalam pembelajaran, yaitu antara lain:

- a. hasil pembelajaran tidak hanya tergantung dari pengalaman pembelajaran di kelas, tetapi bergantung pula pada pengetahuan siswa pada pelajaran sebelumnya;
- b. pembelajaran adalah mengkonstruksi konsep-konsep;
- c. mengkonstruksi konsep adalah proses aktif dalam diri siswa;
- d. konsep-konsep yang telah dikonstruksi akan dievaluasi yang selanjutnya konsep tersebut diterima atau ditolak;
- e. siswalah yang bertanggung jawab terhadap cara dan hasil pembelajaran mereka;
- f. adanya pola terhadap konsep-konsep yang dikonstruksi pelajar dalam struktur kognitifnya.

Sistem pembelajaran dengan pendekatan konstruktivisme menekankan pengajaran *top down* yang berarti siswa memulai dengan masalah kompleks untuk dipecahkan kemudian menemukan (dengan bimbingan guru) keterampilan dasar yang diperlukan (Riyanto, 2010:145).

Dari pengertian tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran konstruktivisme adalah satu pandangan bahwa siswa membina sendiri pengetahuan atau konsep secara aktif berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang ada, peran guru dalam menggunakan media metode yang digunakan dalam

belajar dapat memberikan pemahaman terhadap siswa, sehingga siswa dapat memahami dan memecahkan permasalahan dalam proses pembelajaran.

6. Pembelajaran Geografi

Pembelajaran geografi adalah geografi yang diajarkan di tingkat sekolah dasar, dan sekolah menengah. Dalam melaksanakan pembelajaran geografi, guru yang professional harus mengacu kepada pendekatan keruangan, pendekatan kelingkungan dan pendekatan kewilayahan. Selain itu, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip dan aspek-aspek geografi (Sumarmi, 2012: 14). Sehingga dalam pengajarannya hakikat geografi harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan mental siswa pada jenjang pendidikan masing-masing agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran geografi.

Adapun ruang lingkup pembelajaran geografi meliputi:

- a. Alam lingkungan yang menjadi sumber daya bagi kehidupan manusia.
- b. Penyebaran umat manusia dengan variasi kehidupannya.
- c. Interaksi keruangan umat manusia dengan alam lingkungan yang memberikan variasi terhadap ciri khas tempat-tempat di permukaan bumi.
- d. Kesatuan regional yang merupakan perpaduan antara darat, perairan, dan udara di atasnya (Sumaatmadja, 2001: 12-13).

Mata pelajaran geografi membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang variasi dan organisasi spasial masyarakat, tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik, dan persebaran spasial ekologis

di permukaan bumi. Selain itu peserta didik dimotivasi secara aktif dan kreatif untuk menelaah bahwa kebudayaan dan pengalaman mempengaruhi persepsi manusia tentang tempat dan wilayah.

Pendidikan geografi memiliki peran strategis dalam peningkatan kepedulian lingkungan hidup yang sedang mengalami kemerosotan berat dewasa ini. Peran strategis tersebut tertuang dalam latar belakang dan tujuannya. Salah satu latar belakang menyebutkan, bahwa "pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperoleh dalam mata pelajaran geografi diharapkan dapat membangun kemampuan peserta didik untuk bersikap, bertindak cerdas, arif, dan bertanggung jawab dalam menghadapi masalah ekologis", dan tujuan pendidikan geografi adalah "menampilkan perilaku peduli terhadap lingkungan hidup dan memanfaatkan sumber daya alam secara arif" (Permendiknas, 22 tahun 2006).

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa mata pelajaran geografi dapat membangun dan mengembangkan pemahaman peserta didik tentang tempat dan lingkungan pada muka bumi. Peserta didik didorong untuk memahami aspek dan proses fisik yang membentuk pola muka bumi, karakteristik, dan persebaran spasial ekologis di permukaan bumi.

Untuk meningkatkan kepedulian siswa terhadap lingkungan dalam pembelajaran geografi di sekolah bukan hal yang mudah. Peningkatan kepedulian tersebut bersifat kompleks, karena terkait dengan kehidupan siswa di lingkungan sekolah, keluarga, dan lingkungan masyarakat. Kehidupan sekolah yang berpengaruh pada kepedulian siswa terhadap lingkungan terlihat pada visi dan komitmen sekolah dalam memfasilitasi guru geografi dan siswa dalam mengefektifkan pembelajaran

geografi yang terkait dengan masalah lingkungan, seperti operasionalisasi pendekatan spasial, kelingkungan, dan kompleks wilayah; pengloaan sumber daya alam dan pelestarian lingkungan.

Dalam konteks peran pembelajaran geografi di sekolah, terdapat dua faktor pendorong yang sangat menguntungkan bagi peningkatan peran pendidikan geografi dalam menumbuhkembangkan kepedulian lingkungan. Kurikulum 2013 yang dikembangkan dengan motivasi yang kuat agar permasalahan kehidupan berbangsa dan bermasyarakat, salah satu diantaranya kerusakan lingkungan dapat teratasi secara mendasar dan berkelanjutan. Ada empat perubahan yang dilakukan, yaitu perubahan standar kelulusan, standar isi, standar proses, dan standar penilaian.

Dalam standar isi dikenal 4 kompetensi inti (KI) yang berisi nilai-nilai yang harus dikembangkan dalam pembelajaran, yaitu nilai spiritual, sosial, pengetahuan, dan penerapan pengetahuan/keterampilan. Kompetensi inti tersebut memiliki kedudukan yang strategis, karena berfungsi menjadi pengikat bagi kompetensi dasar secara vertikal dan horizontal. Secara vertikal mengikat kompetensi dasar satu dengan kompetensi dasar berikutnya, dan secara horizontal mengikat kompetensi dasar mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lain (Kementerian P dan K, 2013).

Salah satu nilai karakter dalam kompetensi inti sosial (KI 2) adalah nilai peduli- termasuk peduli terhadap lingkungan. Nilai peduli ini mengikat kompetensi dasar untuk diwujudkan dalam pembelajaran geografi secara vertikal maupun horizontal. Secara vertikal, nilai kepedulian lingkungan ini perlu diaktualisasikan

dalam pembelajaran pada kompetensi dasar yang relevan dari kelas X, XI, dan Kelas XII. Secara horizontal, nilai peduli lingkungan ini juga perlu diaktualisasikan dalam pembelajaran mata pelajaran lain. Dengan demikian siswa memperoleh akses yang besar untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai komitmen kepedulian lingkungan secara mendalam dan terintegrasi dengan mata pelajaran lainnya.

Untuk itu pendidikan geografi di sekolah perlu melakukan revitalisasi dengan melakukan perubahan yang lebih signifikan terhadap paradigma pembelajaran, strategi, model, bahan ajar, dan penilaiannya. Performansi pendidikan geografi kedepan diharapkan dapat ditampilkan dengan perencanaan pembelajaran yang lebih mencerdaskan; strategi/model pembelajaran yang lebih aktif, kooperatif, dan kontekstual (ACTUAL); bahan ajar yang lebih kontekstual; dan penilaian yang lebih otentik (Kementerian P dan K, 2013).

7. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad, 2011: 3). Menurut Gerlach dan Ely yang oleh Arsyad (2011: 3), “media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap, dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media”.

Menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011: 4) “media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan”. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran kaitannya dengan model pembelajaran langsung yaitu dengan cara guru berperan sebagai penyampai informasi dan dalam hal ini guru seyogyanya menggunakan berbagai media yang sesuai. Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2011: 4), media pembelajaran adalah perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima. Menurut Djamarah (2006: 120) media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian media, salah satu cara diantaranya adalah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan serta masih banyak ciri yang membedakan media yang

satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan media pembelajaran adalah sarana penyampaian pesan pembelajaran atau alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut bentuk informasi yang digunakan, anda dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Klasifikasi media ini dapat menjadi landasan untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan atau gambar itu diterima, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Sementara Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling konkrit sampai yang paling abstrak. Edgar Dale mengembangkan kerucut pengalaman (*Cone of Experience*) untuk menjelaskan cara-cara orang memperolehnya.



Sumber: Sardiman (2008: 8)

Gambar 1. Kerucut Pengalaman

Menurut Edgar Dale penggunaan media pembelajaran seringkali menggunakan prinsip Kerucut Pengalaman (*cone of experience*), yang membutuhkan media seperti buku teks, bahan belajar yang dibuat oleh guru dan *audio – visual*. Pada Gambar 1. Edgar Dale melukiskan bahwa semakin konkrit siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan.

Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkrit siswa mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyaklah pengalaman yang diperoleh

siswa. Sebaliknya semakin abstrak siswa memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh siswa. Selanjutnya uraian setiap pengalaman belajar seperti yang digambarkan dalam kerucut Dale tersebut akan dijelaskan berikut ini:

1. Pengalaman langsung merupakan pengalaman yang diperoleh siswa sebagai hasil dari aktivitas sendiri. Siswa mengalami, merasakan sendiri segala sesuatu yang berhubungan dengan pencapaian tujuan. Siswa berhubungan langsung dengan objek yang hendak dipelajari tanpa menggunakan perantara. Karena diperoleh siswa secara langsung maka menjadi konkret sehingga akan memiliki ketepatan yang tinggi.
2. Pengalaman tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui benda atau kejadian yang dimanipulasi agar mendekati keadaan yang sebenarnya. Pengalaman tiruan sudah bukan pengalaman langsung lagi sebab objek yang dipelajari bukan yang asli atau yang sesungguhnya, melainkan benda tiruan yang menyerupai benda aslinya. Mempelajari objek tiruan sangat besar manfaatnya terutama untuk menghindari terjadinya verbalisme. Misalnya siswa akan mempelajari kanguru. Oleh karena binatang itu sulit diperoleh apalagi dibawa ke dalam kelas, maka untuk mempelajarinya dapat menggunakan model binatang dengan wujud yang sama namun terbuat dari plastik.
3. Pengalaman melalui drama, yaitu pengalaman yang diperoleh dari kondisi dan situasi yang diciptakan melalui drama (peragaan) dengan menggunakan skenario yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Walaupun siswa

tidak mengalami secara langsung terhadap kejadian, namun melalui drama, siswa akan lebih menghayati berbagai peran yang disuguhkan.

4. Pengalaman melalui demonstrasi adalah teknik penyampaian informasi melalui peragaan. Kalau dalam drama siswa terlibat secara langsung dalam masalah yang dipelajari walaupun bukan dalam situasi nyata, maka pengalaman melalui demonstrasi siswa hanya melihat peragaan orang lain.
5. Pengalaman wisata, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui kunjungan siswa ke suatu objek yang ingin dipelajari. Melalui wisata siswa dapat mengamati secara langsung, mencatat, dan bertanya tentang hal-hal yang dikunjungi.
6. Pengalaman melalui pameran. Pameran adalah usaha untuk menunjukkan hasil karya. Melalui pameran siswa dapat mengamati hal-hal yang ingin dipelajari seperti karya seni (lukis, pahat, dll), dan hasil teknologi dengan berbagai cara kerjanya. Pameran lebih abstrak sifatnya dibandingkan karya wisata, sebab pengalaman yang diperoleh hanya terbatas pada kegiatan mengamati wujud benda itu sendiri.
7. Pengalaman melalui televisi merupakan pengalaman tidak langsung, sebab televisi merupakan perantara. Melalui televisi siswa dapat menyaksikan berbagai peristiwa yang ditayangkan dari jarak jauh sesuai dengan program yang dirancang.
8. Pengalaman melalui gambar hidup dan film merupakan pengalaman dengan melihat serangkaian gambar mati yang diproyeksikan pada layar dengan kecepatan tinggi, sehingga menampilkan seakan-akan nyata, dengan

mengamati film siswa dapat belajar sendiri, walaupun bahan pelajarannya terbatas sesuai dengan naskah yang disusun.

9. Gambar mati atau slide adalah gambar yang diproyeksikan dengan sinar lampu sehingga gambar ditampilkan lagi seperti apa adanya. Siswa dapat belajar dari gambar sesuai dengan keadaan sebenarnya kendati amat terbatas. Gambar dapat dua dimensi atau tiga dimensi, tergantung dari kecanggihan alat photonya. Siswa dengan kejelian penglihatannya mampu menangkap sebagian dari kenyataan yang sesungguhnya.
10. Pengalaman melalui radio dan rekaman adalah pengalaman pendengaran atas informasi yang disampaikan lewat suara tidak disertai gambar yang konkret. Pengalaman melalui media ini sifatnya lebih abstrak dibandingkan dengan pengalaman melalui gambar hidup atau gambar mati sebab hanya mengandalkan pendengarannya saja.
11. Pengalaman melalui lambang visual seperti grafik, bagan, peta, dll. dapat memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada siswa. Untuk memahami media ini siswa perlu dibekali konsep-konsep untuk melakukan penafsiran atas lambang-lambang visual.
12. Pengalaman melalui lambang verbal, merupakan pengalaman yang sifatnya lebih abstrak dibandingkan pengalaman-pengalaman yang lain. Siswa hanya memperoleh pengalaman berdasarkan bahasa baik lisan maupun tulisan, dan ada kemungkinan terjadinya verbalisme sangat tinggi sebab pengetahuan didasarkan atas konsep dan bukan berdasarkan kenyataan konkret. Untuk mengurangi bahaya verbalisme maka pembelajaran sebaiknya dilengkapi dengan penggunaan media lain.

Edgar Dale dengan kerucut pengalamannya ingin menekankan bahwa pengetahuan manusia, pertama-tama dibentuk lewat penangkapan objek konkret oleh panca indra, baru diabstraksi oleh akal budi. Maka media yang paling efektif untuk ditangkap oleh panca indra adalah "Pengalaman langsung", sebab ini yang paling konkret. Baru kemudian secara bertahap meningkat menuju objek yang makin abstrak dan menurut Edgar Dale yang paling abstrak adalah lambang verbal. Pembuatan media jika ingin efektif harus mempertimbangan kerucut pengalaman Dale ini.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kerucut pembelajaran Edgar Dale adalah pengetahuan manusia dapat diperoleh melalui panca indera pengalaman belajar yang diperoleh siswa dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati dan mendengarkan melaui media tertentu dan proses mendengarkan melaui bahasa. Semakin konkret siswa mempelajari bahan pengajaran.

a. Penggunaan dan Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Strauss dan Frost dalam Indriana (2011: 32) mengidentifikasikan sembilan faktor kunci yang harus menjadi pertimbangan dalam memilih media pengajaran. Kesembilan faktor kunci tersebut antara lain batasan sumber daya institusional, kesesuaian media dengan mata pelajaran yang diajarkan, karakteristik siswa atau anak didik, perilaku pendidik dan tingkat keterampilannya, sasaran pembelajaran mata pelajaran, hubungan pembelajaran, lokasi pembelajaran, waktu dan tingkat keragaman media.

Menurut Sadiman, dkk (2011: 84) mengemukakan pemilih media antara lain adalah a) bermaksud mendemonstrasikannya seperti halnya pada kuliah tentang media, b) merasa sudah akrab dengan media tersebut, misalnya seorang dosen yang sudah terbiasa menggunakan proyektor transparansi, c) ingin memberi gambaran atau penjelasan yang lebih konkret, dan d) merasa bahwa media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan, misalnya untuk menarik minat atau gairah belajar siswa. Pendapat lain mengungkapkan bahwa dalam memilih media hendaknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Kemampuan mengakomodasikan penyajian stimulus yang tepat (visual dan atau audio).
- 2) Kemampuan mengakomodasikan respon siswa yang tepat (tertulis, audio, dan/ atau kegiatan fisik).
- 3) Kemampuan mengakomodasikan umpan balik.
- 4) Pemilihan media utama dan media sekunder untuk penyajian informasi atau stimulus, dan untuk latihan dan tes (sebaiknya latihan dan tes menggunakan media yang sama).
- 5) Tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya (Arsyad, 2011: 71).

b. Fungsi Media Pada Pembelajaran

Menurut Arsyad (2011: 15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sedangkan menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011: 17) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar

mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Menurut Sadiman, dkk (2011: 97) menyebutkan bahwa kegunaan-kegunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- 4) Memberikan perangsang belajar yang sama.
- 5) Menyamakan pengalaman.
- 6) Menimbulkan persepsi yang sama.

c. Jenis Media Pembelajaran

Sejalan dengan perkembangan teknologi, maka media pembelajaran pun mengalami perkembangan melalui pemanfaatan teknologi itu sendiri. Berdasarkan teknologi tersebut, Arsyad (2011: 32) mengklasifikasikan media atas empat kelompok, yaitu :

- 1) Media hasil teknologi cetak.
- 2) Media hasil teknologi audio-visual.
- 3) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer.
- 4) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Klasifikasi media pembelajaran menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad 2011: 33) membagi media kedalam dua kelompok besar, yaitu: media tradisional dan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan media tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan yaitu proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slides*, *filmstrips*.
- 2) Visual yang tak diproyeksikan yaitu gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu.
- 3) Audio yaitu rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*.
- 4) Penyajian multimedia yaitu slide plus suara (*tape*).
- 5) Visual dinamis yang diproyeksikan yaitu film, televisi, video.
- 6) Media cetak yaitu buku teks, modul, teks terprogram, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (*hand-out*).
- 7) Permainan yaitu teka-teki, simulasi, permainan papan.
- 8) Media realia yaitu model, *specimen* (contoh), manipulatif (peta, boneka).

b. Pilihan media teknologi mutakhir

- 1) Media berbasis telekomunikasi yaitu telekonferen, kuliah jarak jauh.
- 2) Media berbasis mikroprosesor yaitu *computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, hipermedia, *compact* (video) *disc*.

Sedangkan klasifikasi media pembelajaran menurut Ibrahim yang dikutip oleh Daryanto (2011: 70) media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan komplekstidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, audio, proyeksi, televisi, video, dan komputer. Kemp & Dayton yang dikutip oleh Arsyad (2011:

37) mengelompokkan media kedalam delapan jenis, yaitu media cetakan, media pajang, overhead transparencies, rekaman *audio tape*, seri *slide* dan *filmstrips*, penyajian *multi-image*, rekaman video dan film hidup, komputer.

8. Media Gambar

Di antara media pendidikan, gambar adalah media yang paling umum dipakai. Dia merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Media gambar sesuai kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. Menurut Arsyad (2011: 7) media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.

Menurut Hamalik (2011: 43) berpendapat bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampian pesan dapat berhasil dan efisien.

a) Kriteria Pemilihan Media Gambar

Supaya gambar mencapai tujuan yang maksimal sebagai alat visual, gambar harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu. Syarat-syarat tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Gambar harus bagus, jelas, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk dapat memperlihatkan detail.
- 2) Apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dihadapi.
- 3) Gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan sebenarnya.
- 4) Kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting.
- 5) Gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya.
- 6) Warna walau tidak mutlak dapat meninggalkan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna juga dapat memperjelas arti dari apa yang digambarkan. Akan tetapi penggunaan warna yang salah sering menghasilkan pengertian yang tidak benar.
- 7) Ukuran Perbandingan penting pula. Hal ini sebagai pembeda dari ukuran gambar dengan ukuran sebenarnya. ([http://pustaka\).ut.ac.id](http://pustaka.ut.ac.id))

Menurut Sadiman, dkk (2011: 20) gambar yang baik pada lazimnya dapat menggunakan kriteria-kriteria antara lain :

- 1) Keaslian gambar, gambar menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan benda sesungguhnya.
- 2) Kesederhanaan, sederhana dalam warna menimbulkan kesan tertentu yang mempunyai nilai estetis secara murni dan mengandung nilai praktis.

- 3) Bentuk item, mudah dipahami dapat digunakan pada gambar dari majalah, surat kabar, dsb.
- 4) Perbuatan menunjukkan hal yang sedang melakukan suatu perbuatan.
- 5) Fotografi, gambar tidak terlalu terang/ gelap asal dapat menarik dan efektif dalam pengajaran.
- 6) Artistik, gambar disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai.

Hal yang lain diungkapkan bahwa dalam menggunakan media gambar ada dua cara yang dapat ditempuh yaitu pertama, memproduksi sendiri berdasarkan rancangan (desain) yang telah dibuat sebelumnya dan kedua, dengan memanfaatkan bahan yang dapat diperoleh dari internet, buku, jurnal, majalah dan bahan cetak lainnya. Berdasarkan uraian di atas, teori yang digunakan sebagai indikator penilaian media gambar yang akan dikembangkan menggunakan kajian teori Arif S. Sadiman, dkk yang meliputi keaslian gambar, kesederhanaan, bentuk item, perbuatan, fotografi, dan artistik.

b) Kelebihan dan Kekurangan dari Media Gambar

1. Kelebihan media gambar

Menurut Indriana (2011: 64-65) media gambar mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu untuk mengingatnya dengan lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/

verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Menurut Sadiman, dkk (2011: 29-31) beberapa kelebihan media gambar antara lain:

- 1) Sifatnya konkrit; Gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas, dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- 5) Murah harganya dan mudah didapat serta digunakan tanpa peralatan khusus.

2. Kelemahan media gambar

Menurut Sadiman, dkk (2011: 31) gambar mempunyai beberapa kelemahan yaitu:

- a) Gambar hanya menekankan persepsi indera mata.
- b) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- c) Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Sedangkan menurut Daryanto (2011: 101) kelemahan-kelemahan dari media gambar antara lain:

- a) Beberapa gambarnya sudah cukup memadai, tetapi tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, kecuali jika diproyeksikan melalui proyektor.
- b) Gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. Kecuali jika dilengkapi dengan beberapa gambar untuk objek yang sama atau adegan yang diambil dilakukan dari berbagai sudut pemotretan yang berlainan.
- c) Gambar bagaimanapun indahnya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup. Namun demikian, beberapa gambar yang disusun secara berurutan dapat memberikan kesan gerak dapat saja dicobakan, dengan maksud meningkatkan daya efektivitas proses belajar mengajar.

9. Media Realia

a) Pengertian Media Realia

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (1999: 79) menyatakan “media realia merupakan benda yang sebenarnya yang membantu pengalaman nyata peserta didik dan menarik minat dan semangat belajar siswa”. Ibrahim dan Nana Syahodih (1992: 86) mengatakan bahwa “media realia termasuk media atau sumber belajar yang secara spesifik dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk mempermudah radar belajar yang formal dan direncanakan”. Jerome Bruner dalam Trianto (2007: 43) bahwa dalam proses

pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolik representation*). Hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa.

Haban (2008: 78) , mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, realia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Latuheru (1988: 65) Media realia merupakan media yang ditampilkan merupakan benda nyatanya. Penggunaan media realia lebih mendekatkan peserta didik (penerima pesan) dengan benda nyatanya sehingga akan semakin mudah memahaminya. "Akan tetapi sebenarnya suatu benda asli merupakan benda yang paling tepat guna, dibandingkan tiruannya". Sudjana dan Rivai (1990: 21), "Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi nyata atau merupakan benda nyata akan memberikan pengalaman tersendiri bagi peserta didik yang tidak akan mudah dilupakan". Dengan melihat sendiri benda nyatanya maka diharapkan peserta didik akan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata dan bukan hanya secara teori yang dipahaminya, namun benda sendiri hanya dilihat melalui gambar.

Brown (1977: 65) media nyata yaitu media pembelajaran yang alami dan tidak mengalami perubahan persis ketika media tersebut diambil. Media tersebut dapat merupakan benda mati atau makhluk hidup. Dari pendapat di atas peneliti menarik kesimpulan penggunaan media realia merupakan alat peraga yang paling tepat karena peserta didik dapat langsung mengamati benda

aslinya/ nyatanya dalam sebuah materi pelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas.

b) Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

1) Kelebihan Media Realia

- a. Siswa mendapatkan pengalaman belajarnya langsung.
- b. Dengan menggunakan media realia siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek.
- c. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan dapat merasakan objek yang tengah dipelajari.
- d. Dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian,
- e. Mampu merangsang imajinasi.
- f. Memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya), dan pengalaman tentang keindahan (Syahodih, 1992: 86).

2) Kelemahan Media Realia

- a. Kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari.
- b. Tidak selalu memberikan gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.
- c. Ukurannya bisa terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah), atau terlalu kecil (kuman).
- d. Kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya).

- e. Tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama.
- f. Informasi yang akan disampaikan terkadang tidak sampai kepada *audience* (Syahodih, 1992: 86).

c) Langkah Pembelajaran Media Realia

Agar proses pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli atau nyata tersebut dapat berlangsung dan berhasil dengan baik, maka perlu menempuh beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut menurut Soulier (1981: 21) meliputi:

1) Menetapkan tujuan secara jelas.

Langkah awal yang perlu dilakukan dalam pemanfaatan benda asli/ nyata yakni penetapan tujuan secara jelas. Tujuan pembelajaran ini sifatnya masih umum, namun dapat menggambarkan bentuk kemampuan yang diharapkan dimiliki siswa setelah proses pembelajaran.

2) Merumuskan tujuan perilaku khusus secara tepat

Setelah menetapkan tujuan umum kemudian guru merumuskan tujuan yang sifatnya lebih khusus. Tujuan khusus ini rumusannya jelas menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dapat dimiliki siswa setelah proses pembelajaran. Bentuk perilaku sebagai tujuan, dapat diklasifikasikan ke dalam tiga domain yaitu domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

3) Memilih alat pembelajaran

Untuk mencapai tujuan yang ditetapkan sebelumnya, dan mengetahui karakteristik siswa secara tepat. Benda asli atau nyata yang akan dimanfaatkan terlebih dahulu harus dipilih secara cermat sehingga dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu sedapat mungkin pilihlah yang paling cocok. Kecocokan banyak ditentukan oleh kesesuaian karakteristik tujuan yang akan dicapai dengan karakteristik benda asli yang akan digunakan. Disamping itu perlu disesuaikan juga dengan karakteristik peserta didik, seperti dalam hal kemampuan/ taraf berpikir, pengalaman, jumlah peserta didiknya, dan gaya belajarnya.

4) Menyusun perencanaan pelajaran

Langkah keempat dari pemanfaatan benda asli atau nyata dalam kegiatan pembelajaran yaitu menyusun perencanaan pelajaran. Dengan disusunnya perencanaan pembelajaran, maka diharapkan pembelajarannya dapat berlangsung secara lancar.

5) Melaksanakan penyajian

Pembelajaran yang berpusat pada keterlibatan siswa dan dikombinasikan dengan media. Setelah rencana pelajaran disusun dengan baik, maka langkah berikutnya yaitu melaksanakan penyajian materi pelajaran. Dalam penyajian atau pembahasan materi dengan memanfaatkan benda asli, siswa perlu dilibatkan secara aktif.

6) Melakukan kegiatan tindak lanjut

Setelah penyajian materi dengan memanfaatkan benda asli selesai, kemudian perlu dilakukan kegiatan tindak lanjut. Kegiatan ini dapat berupa diskusi, penyusunan laporan, pemberian latihan, dan eksperimen.

7) Melaksanakan Evaluasi

Untuk mengukur keberhasilan pencapaian terhadap tujuan yang telah dirumuskan pada awal kegiatan pembelajaran perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dimaksudkan bukan hanya untuk menentukan angka keberhasilan, namun sebagai *feedback* bagi guru dan siswa setelah melakukan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli/nyata. Ketujuh langkah tersebut di atas sangat perlu untuk diperhatikan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan benda asli atau nyata, sehingga pembelajaran yang dilakukannya dapat berlangsung secara efektif.

10. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sebagai hasil atas kepandaian atau keterampilan yang dicapai oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan (Hamalik, 2011: 152).

Menurut Slameto (2010: 17) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor

yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstren adalah faktor yang ada di luar individu. Adapun kriterianya adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor intern dapat dipengaruhi oleh tiga hal, yaitu faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan.

1) Faktor Jasmaniah

a) Faktor kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan baik segenap badan beserta bagian-bagiannya/ bebas dari penyakit. Kesehatan adalah keadaan atau hal sehat. Kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar seseorang akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu juga ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk jika badannya lemah, kurang darah ataupun ada gangguan-gangguan/kelainan-kelainan fungsi alat inderanya serta tubuhnya.

Agar seseorang dapat belajar dengan baik haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjamin dengan cara selalu mengindahkan ketentuan-ketentuan tentang bekerja, belajar, istirahat, tidur, makan olahraga, rekreasi, dan ibadah.

b) Cacat tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik atau kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, setengah tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain. Keadaan cacat tubuh juga mempengaruhi belajar. Siswa yang cacat belajarnya juga terganggu.

Jika hal ini terjadi, hendaknya ia belajar pada lembaga pendidikan khusus atau diusahakan alat bantu agar dapat menghindari atau mengurangi pengaruh kecacatannya itu.

2) Faktor Psikologis

Psikologi berasal dari perkataan Yunani "*psyche*" yang artinya jiwa, dan "*logos*" yang artinya ilmu pengetahuan. Sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong kedalam faktor psikologis yang mempengaruhi belajar. Faktor-faktor itu adalah: inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan.

3) Faktor kelelahan

Kelelahan pada seseorang walaupun sulit untuk dipisahkan tetapi dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani (bersifat psikis). Kelelahan jasmani terlihat dengan lemah lunglainya tubuh dan timbulnya kecenderungan untuk membaringkan tubuh. Kelelahan jasmani terjadi karena terjadi kekacauan substansi sisa pembakaran di dalam tubuh, sehingga darah tidak/ kurang lancar pada bagian-bagian tertentu.

Dari uraian diatas dapatlah dimengerti bahwa kelelahan itu mempengaruhi belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan.

b. Faktor Eksternal

Faktor ekstren yang berpengaruh terhadap belajar, dapatlah dikelompokkan menjadi 3 faktor, yaitu: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

a) Faktor keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode dan media dalam belajar dan tugas rumah. Berikut ini dibahas faktor-faktor tersebut satu persatu.

(1) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Mengajar itu sendiri adalah menyajikan bahan pelajaran oleh orang kepada orang lain agar orang lain itu menerima, menguasai dan mengembangkannya. Di dalam lembaga pendidikan, orang lain yang disebut di atas disebut sebagai murid/siswa dan mahasiswa, yang dalam proses belajar agar dapat menerima, menguasai dan lebih-lebih mengembangkan bahan pelajaran itu, maka cara-cara mengajar serta cara belajar haruslah setepat-tepatnya dan seefisien serta seefektif mungkin.

Dari uraian di atas jelaslah bahwa metode mengajar itu mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Metode mengajar yang kurang baik itu dapat terjadi misalnya

karena guru kurang persiapan dan kurang menguasai bahan pelajaran sehingga guru tersebut menyajikannya tidak jelas atau sikap guru terhadap siswa dan atau terhadap mata pelajaran itu sendiri tidak baik, sehingga siswa kurang senang terhadap pelajaran atau gurunya. Akibatnya siswa malas untuk belajar.

Guru biasa mengajar dengan metode ceramah saja. Siswa menjadi bosan, mengantuk, pasif, dan hanya mencatat saja. Guru yang progresif berani mencoba metode-metode yang baru, yang dapat membantu meningkatkan kegiatan belajar mengajar, dan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka metode mengajar harus diusahakan yang setepat, efisien dan efektif mungkin.

(2) Kurikulum

Menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran. Jelaslah bahan pelajaran itu mempengaruhi belajar siswa. Kurikulum yang kurang baik berpengaruh tidak baik terhadap belajar.

(3) Relasi guru dengan siswa

Di dalam relasi guru dengan siswa yang baik, siswa akan menyukai gurunya, juga akan menyukai mata pelajaran yang diberikannya sehingga siswa berusaha mempelajari sebaik-baiknya. Hal tersebut juga terjadi sebaliknya, jika siswa membenci gurunya. Ia segan mempelajari mata pelajaran yang diberikannya.

(4) Relasi siswa dengan siswa

Siswa yang mempunyai sifat-sifat atau tingkah laku yang kurang menyenangkan teman lain, mempunyai rasa rendah diri atau sedang mengalami tekanan-tekanan batin, akan diasingkan dari kelompok. Akibatnya makin parah masalahnya dan akan mengganggu belajarnya. Lebih-lebih lagi ia menjadi malas untuk masuk sekolah dengan alasan-alasan yang tidak-tidak karena di sekolah mengalami perlakuan yang kurang menyenangkan dari teman-temannya. Jika hal ini terjadi, segeralah siswa diberi pelayanan bimbingan dan penyuluhan agar ia dapat diterima kembali ke dalam kelompoknya.

(5) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dengan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pegawai/ karyawan dalam pekerjaan administrasi dan kebersihan/ keteraturan kelas, gedung sekolah, halaman, dan lain-lain. Kedisiplinan kepala sekolah dalam mengelola seluruh staf beserta siswa-siswanya, dan kedisiplinan tim BP dalam pelayanannya kepada siswa.

(6) Alat Pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa, karena alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa. Jika

siswa mudah menerima pelajaran dan menguasainya, maka belajarnya akan menjadi lebih giat dan lebih maju.

(7) Waktu Sekolah

Waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang, sore/malam hari. Waktu sekolah juga mempengaruhi belajar siswa. Jika terjadi siswa terpaksa masuk sekolah di sore hari, sebenarnya kurang dapat dipertanggungjawabkan. Dimana siswa harus beristirahat, tetapi terpaksa masuk sekolah, hingga mereka mendengarkan pelajaran sambil mengantuk.

(8) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya, perlu memberi pelajaran di atas ukuran standar. Akibatnya siswa merasa kurang mampu dan takut kepada guru. Bila banyak siswa yang tidak berhasil dalam mempelajari mata pelajarannya, guru semacam itu merasa senang. Tetapi berdasarkan teori belajar, yang mengingat perkembangan psikis dan kepribadian siswa yang berbeda-beda, hal tersebut tidak boleh terjadi. Guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing.

(9) Keadaan Gedung dan Fasilitas Sekolah

Keadaan gedung serta fasilitas sekolah yang memadai akan meningkatkan minat siswa dalam belajar. Seperti halnya bangunan sekolah, kelengkapan perpustakaan, dan sebagainya. Dengan jumlah siswa yang banyak serta variasi karakteristik

mereka masing-masing menuntut keadaan gedung serta fasilitas sekolah dewasa ini harus memadai. Karena bagaimana mungkin mereka dapat belajar dengan baik jika kelas dan fasilitas di sekolah tidak memadai bagi setiap siswa.

(10) Metode dan Media dalam Belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Dalam hal ini perlu pembinaan dari guru. Dengan cara belajar yang tepat akan efektif pula hasil belajar siswa itu, selain itu harus diiringi dengan media pembelajaran yang memadai dan juga dalam pembagian waktu untuk belajar.

(11) Tugas Rumah

Waktu belajar terutama adalah di sekolah, di samping untuk belajar waktu di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain. Maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah, sehingga anak tidak mempunyai waktu lagi untuk kegiatan yang lain.

c) Faktor masyarakat

Masyarakat merupakan faktor ekstren yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Yaitu kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila memenuhi tujuan pembelajaran. Hal ini didukung oleh Djamarah (2006: 105) yang mengatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dikatakan berhasil apabila terjadi hal-hal sebagai berikut:

- a) Daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok.
- b) Perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran yang telah dicapai, baik secara individual maupun kelompok.

Untuk menilai sebuah pembelajaran dapat digunakan latihan atau evaluasi dari materi yang diajarkan dalam bentuk tes. Penilaian ini digunakan untuk memperoleh informasi keberhasilan atau ketercapaian hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran yang telah dilakukan. Dari proses penilaian yang telah dilakukan ini berfungsi untuk mengetahui kualitas pembelajaran dari apa yang telah disampaikan. Jenis-jenis tes yang biasa digunakan dapat bervariasi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Beberapa contoh tes yang sering digunakan oleh guru seperti uji blok, pretes dan postes ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hasil dari tes digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan penerapan program pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar geografi adalah suatu tingkat keberhasilan siswa dengan munculnya perubahan kognitif siswa setelah mengikuti pembelajaran geografi sesuai tujuan pembelajaran yang ingin direncanakan dan diukur dengan tes.

11. Hubungan Media Realia dan Gambar Cetak dengan Hasil Belajar

Media realia merupakan media yang ditampilkan merupakan benda nyatanya. Penggunaan media realia lebih mendekatkan peserta didik (penerima pesan) dengan benda nyatanya sehingga akan semakin mudah memahaminya. "Akan tetapi sebenarnya suatu benda asli merupakan benda yang paling tepat guna, dibandingkan tiruannya", Dengan melihat sendiri benda nyatanya maka diharapkan peserta didik akan mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata dan bukan hanya secara teori yang dipahaminya, namun benda sendiri hanya dilihat melalui gambar.

Media realia merupakan alat peraga yang paling tepat karena peserta didik dapat langsung mengamati benda aslinya/nyatanya dalam sebuah materi pelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas. Oleh karenanya media sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar sehingga siswa lebih memahami pelajaran yang diberikan dengan menggunakan media gambar atau media yang dapat dicerna melalui panca indra, siswa akan lebih memahami dan mudah mengingat, seperti halnya media gambar.

Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Oleh karena itu, pepatah Cina yang mengatakan bahwa sebuah gambar berbicara lebih banyak daripada seribu kata. Media gambar sesuai kelompoknya merupakan media visual dua dimensi pada bidang tidak transparan. media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Dengan menggunakan media

yang tepat siswa dapat menyerap lebih banyak mata pelajaran yang diperolehnya dibandingkan dengan metode pembelajaran menggunakan ceramah.

Hasil belajar adalah sebagai hasil atas kepandaian atau keterampilan yang dicapai oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan demikian dapat terlihat bahwa media pembelajaran dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

12. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Dessyanna tahun 2013 dalam penelitian yang berjudul “Perbedaan Kemampuan Menulis Narasi Menggunakan Media *Picture Series* dan *Main mapping* dengan Kemampuan Awal Yang Berbeda Pada Siswa Kelas X SMA N 2 Menggala tahun pelajaran 2012/2013” dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar cetak mempunyai dampak yang positif untuk siswa.

Menurut Sri Sutiwi tahun 2013 dalam penelitiannya yang berjudul “Perbedaan Keterampilan Berbicara Melalui Media Animasi dan Cetak Dengan Sikap Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah *English For Communications 3*” yang penelitiannya dilaksanakan pada program Studi Bahasa Inggris di Universitas Lampung. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media yang baik sebagai media pembelajaran akan memberikan dampak yang baik terhadap kualitas pembelajaran. Media pembelajaran erat hubungannya dengan sikap, karena media pembelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar

penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa sehingga siswa mudah menerima pemahaman dan menguasai pelajaran.

B. Kerangka Pikir

Kemampuan tenaga pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran sangat penting dalam menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Untuk mencapai hal tersebut, pendidik harus berusaha menggunakan media pembelajaran yang baru seperti halnya media realia dan media gambar cetak, sehingga diperlukan ide baru guna tercapainya pembelajaran yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.

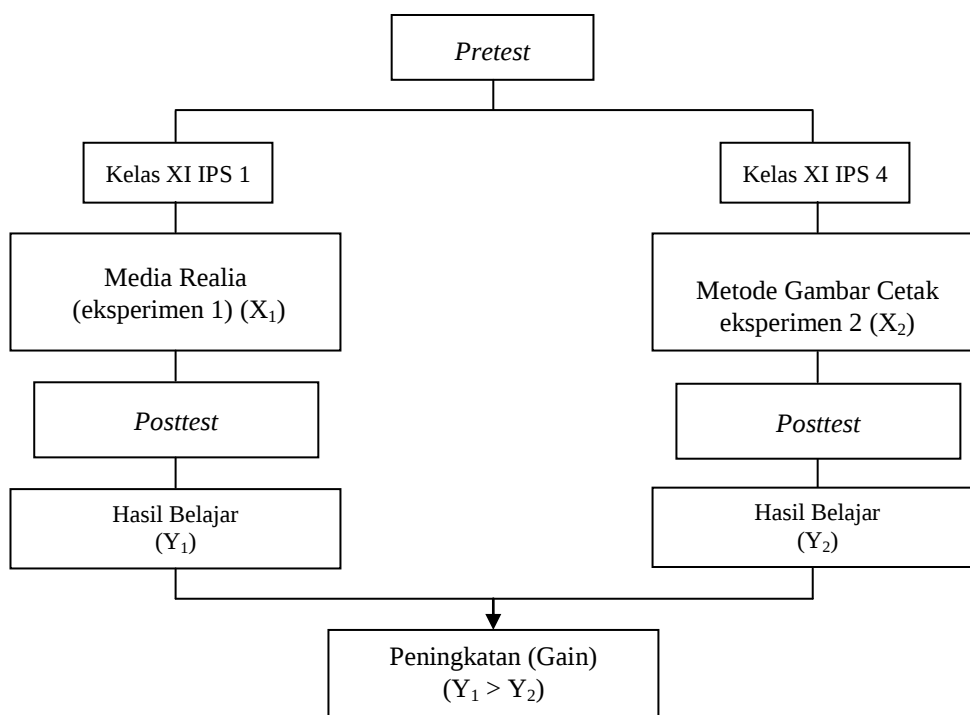
Dalam pembelajaran konvensional, guru menjadi sumber informasi utama dan sebagai pusat utama dari proses pembelajaran sehingga peranan guru akan menjadi sangat dominan dan membuat siswa menjadi obyek pembelajaran, bukan subjek dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Seharusnya pembelajaran yang baik dapat mengajak siswa untuk belajar secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar.

Salah satu media pembelajaran yang berpusat pada siswa dan tidak menjadikan siswa menjadi objek pembelajaran serta guru sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran adalah media realia. Dalam menggunakan media ini siswa seakan-akan mengetahui secara nyata tentang apa yang sedang dipelajarinya. Dengan

adanya media ini siswa akan menjadi aktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar mengajar guna mencapai hasil belajar yang baik.

Dalam penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan menyampaikan materi lingkungan hidup, kemudian guru memberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kelas yang akan diberi perlakuan menggunakan media realia dan kelas yang diberi media gambar cetak. Selanjutnya pada kelas yang akan diberi perlakuan media realia guru memberikan materi tentang lingkungan hidup dengan menggunakan media realia. Sebaliknya pada kelas yang akan diberi media gambar cetak guru tidak memberikan media realia akan tetapi menggunakan gambar-gambar tentang lingkungan hidup yang dijelaskan secara lisan. Setelah itu diberikanlah tes akhir (*posttest*) pada kelas yang diberi perlakuan media realia dan kelas yang diberi perlakuan media gambar cetak.

Untuk mengetahui bagaimana efektivitas media realia dan gambar cetak akan dilihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttests* hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan media realia dengan kelas yang diberi perlakuan media gambar cetak. Jika pelaksanaan media realia dalam pembelajaran geografi baik maka kemungkinan hasil belajar siswa untuk mata pelajaran geografi juga baik, namun jika pelaksanaan media realia dan gambar cetak dalam pembelajaran geografi tidak baik maka kemungkinan besar hasil belajar siswa juga tidak maksimal. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Kerangka Pikir

C. Hipotesis Penelitian

Nasution (2008: 38), mengatakan bahwa hipotesis adalah pernyataan tentang suatu hal yang bersifat sementara yang belum dibuktikan kebenarannya secara empiris. Berdasarkan landasan teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian yang diajukan dirumuskan sebagai berikut:

1. Tidak terdapat perbedaan rerata hasil belajar geografi sebelum dikenai perlakuan (*pretest*) media realia dan dengan media gambar cetak.
2. Terdapat perbedaan yang signifikan rerata hasil belajar geografi sesudah dikenai perlakuan (*posttest*) media realia dengan media gambar cetak.

3. Terdapat perbedaan selisih peningkatan (*gain*) hasil belajar geografi menggunakan media realia dan dengan media gambar cetak pada pokok bahasan lingkungan hidup.