

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan peralatan yang digunakan oleh guru untuk membantu proses penyampaian materi. Media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk membantu mempermudah dalam hal penyampaian materi. Sadiman (2006: 7) mengemukakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Sedangkan Arsyad (2007: 4) menyatakan bahwa media adalah alat yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran.

Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 59) media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Selain pendapat tersebut, Prihatin (2008: 50) menerangkan bahwa media pembelajaran adalah media yang dapat digunakan untuk membantu siswa di dalam memahami dan memperoleh informasi yang dapat didengar ataupun dilihat oleh panca indera sehingga pembelajaran dapat berhasil guna dan berdaya guna.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala alat fisik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi kepada siswa guna merangsang siswa agar dapat belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Pembelajaran tematik pada dasarnya memerlukan optimalisasi penggunaan media pembelajaran yang bervariasi sehingga akan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak. Media pembelajaran memiliki berbagai fungsi dan manfaat. Suprihatiningrum (2013: 320-321) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki enam fungsi utama sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, menarik perhatian siswa dengan menampilkan sesuatu yang menarik dari media tersebut.
- b. Fungsi motivasi, menumbuhkan kesadaran siswa untuk lebih giat belajar.
- c. Fungsi afeksi, menumbuhkan kesadaran emosi dan sikap siswa terhadap materi pelajaran dan orang lain.
- d. Fungsi kompensatori, mengakomodasi siswa yang lemah dalam menerima dan memahami pelajaran yang disajikan secara teks atau verbal.
- e. Fungsi psikomotorik, mengakomodasi siswa untuk melakukan suatu kegiatan secara motorik.
- f. Fungsi evaluasi, mampu menilai kemampuan siswa dalam merespons pembelajaran

Selain memiliki berbagai fungsi, media pembelajaran juga memiliki berbagai manfaat.

Suprihatiningrum (2013: 321) mengungkapkan bahwa media pembelajaran juga memiliki manfaat antara lain: memperjelas proses pembelajaran, meningkatkan ketertarikan dan interaktivitas

siswa, meningkatkan efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di tempat mana saja dan kapan saja, menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, mengkonkretkan materi yang abstrak, membantu mengatasi keterbatasan panca indera manusia, menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas, dan meningkatkan daya retensi siswa terhadap materi pembelajaran.

Selain itu, Aqib (2013 :51) mengungkapkan manfaat umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Menyeragamkan penyampaian materi.
- b. Pembelajaran lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran lebih interaktif.
- d. Efisiensi waktu dan tenaga.
- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar.
- f. Belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja.
- g. Menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar.
- h. Meningkatkan peran guru ke arah yang lebih positif.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dan manfaat media pembelajaran adalah memudahkan guru dalam proses pembelajaran yang memungkinkan terjadinya pengalaman belajar pada diri siswa dengan menggerakkan segala sumber belajar yang efektif dan efisien. Media yang ditampilkan diharapkan membuat siswa merasa tertarik terhadap materi yang diajarkan sehingga proses pembelajaran tidak terkesan membosankan.

3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Ada banyak media pembelajaran, mulai dari yang sangat sederhana hingga yang kompleks dan rumit, mulai dari yang hanya menggunakan indera mata hingga perpaduan lebih dari satu indera. Dari yang murah dan tidak memerlukan listrik hingga yang mahal dan sangat tergantung pada perangkat keras. Dalam perkembangannya media mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang paling tua yang dimanfaatkan dalam proses belajar adalah percetakan yang bekerja atas dasar prinsip mekanis. Kemudian lahir teknologi audio-visual yang menggabungkan penemuan mekanis dan elektronis untuk tujuan pembelajaran. Teknologi yang muncul terakhir adalah teknologi mikroprosesor yang melahirkan pemakaian komputer dan kegiatan interaktif (Arsyad2006:29). Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat jenis, yaitu:

1. media hasil teknologi cetak,
2. media hasil teknologi audio-visual,
3. media hasil teknologi berbasis komputer, dan
4. media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad (2006:33) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional

- a. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tak tembus pandang, proyeksi overhead, slide, (filmstrips).
- b. Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, charts, grafik, diagram, pameran, kartu, papan info, papan bulu/flanel)
- c. Audio (rekaman piringan hitam dan pita kaset)
- d. Penyajian multimedia (slide plus suara, paduan gambar-suara, dan multi image)
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video).
- f. Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, majalah berkala, lembaran lepas atau hand-out).
- g. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan, permainan kartu).
- h. Realia (model, specimen/ccontoh, manipulatif (peta, globe, boneka).

2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir

- a. Media berbasis telekomunikasi (teleconference dan telelecture)
- b. Media berbasis mikroprosesor (pembelajaran berbantuan komputer, permainan komputer, pembelajaran interaktif, hypermedia, dan compact video disc). Pengelompokan media yang banyak dianut oleh para pengelola pendidikan adalah seperti yang disampaikan oleh Kemp dan Dayton (dalam Yulianti 2012:17). Media dikelompokkan dalam delapan jenis, yaitu:

1. Media cetak,
2. Media pajang,

3. Overhead transparencies (OHT) dan Overhead Projector (OHP),
4. Rekaman audiotape,
5. Slide dan filmstrip,
6. Penyajian multi-image,
7. Rekaman video dan film, dan
8. Komputer.

Setiap media sudah pasti memiliki kelebihan dan keterbatasan dalam penggunaannya. Seorang guru seharusnya dapat mengkaji kelebihan dan keterbatasan itu, kemudian menjadikan kajiannya itu sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran yang dilakukan di sekolah.

4. Hakekat Media Realia

1. Kedudukan Media Realia Dalam media Pada Umumnya

Media telah dikenal sebagai alat bantu mengajar yang seharusnya dimanfaatkan guru dalam proses pembelajaran Romiszowski dalam Wibowo (1992:7). Menjelaskan bahwa media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (yang dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan yaitu siswa . Sedangkan menurut Pujita (2008:1) Media sebagai alat bantu mengajar berkembang demikian pesatnya sesuai dengan kemajuan teknologi. Ragam dan jenis mediaupun cukup banyak sehingga dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, keungan maupun materi yang akan disampaikan. Penjelasan di

atas dapat kita lihat bahwa setiap jenis media memiliki karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu mendapat perhatian dari para guru sehingga guru dapat memilih media yang sesuai dengan kondisi yang dihadapi .Mustolish (2007:5) menjelaskan bahwa: Semakin konkrit pengalaman yang diberikan akan lebih menjamin terjadinya proses belajar. Namun, agar terjadi efektifitas dan efisiensi belajar maka diusahakan agar pengalaman belajar yang diberikan semakin konkrit. Hal tersebut menjelaskan bahwa media memiliki fungsi yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan kurikulum yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar. Pengalaman belajar yang konkrit dapat diberikan dengan penggunaan media riil atau bisa disebut juga dengan media realia

5.Pengertian Media Realia

Menurut Rusman (2005: 2) Media realia yaitu semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya. Menurut Udin S.W (Patty, 2007 :22) Media realia adalah alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Media ini merupakan objek nyata suatu benda. Seperti mata uang, tumbuhan, hewan bebatuan, air, tanah, benda-benda dan lain sebagainya.Menggunakan benda nyata dalam proses sangat

dianjurkan, sebab siswa lebih memahami materi yang diajarkan. Menurut Pujita (2008 :15) mengungkapkan bahwa ciri media realia adalah benda asli benda dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya.

Dari beberapa pengertian media di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa media realia itu adalah:

- a. Media nyata atau objek nyata yang dapat dilihat, diraba, dipegang, dan dimanipulasi.
- b. Media realia adalah media yang tidak mengalami perubahan atau asli dan bukan berupa tiruan atau model dari benda nyata.
- c. Media realia tersebut dapat berupa orang, mata uang, tumbuhan, hewan, bebatuan, air, tanah, benda-benda dan makanan

6. Jenis-jenis Media Realia

Sebelum kita melihat jenis-jenis media realia, ada baiknya kita melihat jenis-jenis media secara umum terlebih dahulu. Menurut Heinich (Pujita, 2006:4) membagi media berdasarkan cara penyampaian dan penerimaan menjadi 3 jenis yaitu : media audio, media visual dan media audio visual.

- a. Media audio seperti : radio dan tape recorder.
- b. Media visual seperti :

- 1). Media grafis/bahan cetak/ supplementary materials (papan tulis, gambar, skets, Kartun, poster, papan panel/ flannel bord and papan bulletin/bolleetin boar.)
 - 2) Objek Fisik seperti : realia
 - 3) Model
- c. Media audio visual seperti : televise dan film.

Wibowo (1992; 41) mengungkapkan jenis-jenis media berdasarkan kesamaan karakteristik dan kekhususannya yaitu:

- a. Media audio seperti : radio, tape recorder dan pita radio.
- b. Media visual seperti: foto, ilustrasi, flashcard, gambar, bingkai filem, trasparan proyektor, diagram, poster, bagan, grafik, gambar kartun, peta, globe.
- c. Media audio visual seperti : televise, film, dan video.
- d. Media serbaneka seperti : papan tulis, (papan flannel, papan bulletin, papan menetik, papan listrik.), media tiga dimensi (model, realia, karya wisata)

Kedua penjelasan tentang jenis-jenis media secara umum diatas, maka dapat dilihat bahwa media realia termasuk kedalam jenis visual dan media serbaneka. Mengacu kepada pendapat Rusman (2005: 2) media realia yaitu semua media nyata yang ada di lingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan. Misalnya tumbuhan , batuan , binatang, insectarium, benda-benda, air, sawah, makanan dan sebagainya. Hal lain yang mengemukakan Halamik (1989:133) bahwa media realia yaitu benda atau obyek yang

dapat digunakan untuk membantu pengajaran seperti bunga, batu, koran, dan sebagainya yang mungkin dibawa oleh siswa atau dibawa oleh guru. Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media realia yaitu:

- a. Benda-benda hidup seperti : orang, binatang dan tumbuhan.
- b. Benda-benda mati seperti : meja, kursi, piring, gelas, buku, majalah, koran, lemari, figure foto, karpet, uang koin, bebatuan, dan makanan.

7. Keunggulan dan Kelemahan Media Realia

a. Keunggulan media realia

Penggunaan media membawa dampak positif bagi kegiatan belajar mengajar di kelas. Rusman (2005) mengungkapkan secara umum media memiliki kegunaan yaitu:

Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalisme, mengatasi keterbatasan ruang, tenaga dan daya indera, menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung, antara muridnya dengan sumber belajar, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Sedangkan secara khusus, keunggulan media realia diungkapkan oleh Pujita (2006:18), media realia mempunyai keunggulan yaitu:

- a. Mudah didapat, pada umumnya media realia dapat ditemui kerana merupakan benda nyata yang ada disekitar lingkungan.

- b. Memberikan informasi yang jelas dan akurat, mengingat benda realia merupakan benda yang nyata, maka penjelasan atau informasi yang berkaitan benda tersebut menjadi jelas dan lebih akurat

Hal yang sama yang tampak dikemukakan oleh Ibrahim dan Syaodin (2003:119) tentang beberapa keunggulan dalam penggunaan media realia yaitu :

- a. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada anak untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
- b. Memberikan kesempatan kepada anak untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya.
- c. Melatih keterampilan anak dengan menggunakan sebanyak alat indera.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan para ahli tentang keunggulan media realia maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

- a. Media realia dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda-bendanya tersebut.
- b. Media realia dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati menangani, dan memanipulasi.
- c. Media realia dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak
- d. Media realia lebih membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.

b. Kelemahan Media Realia

Penggunaan media realia dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif apabila dilihat dari beberapa keunggulan media realia tersebut. Namun, menurut Pujiata (2006:20), media realia mempunyai kelemahan yaitu:

- a. Ukuran kendala utama dalam menghadirkan media realia dalam ruang kelas adalah ukuran yang terlalu besar . Apabila kegiatan belajar mengajar dilakukan dalam ruang kelas, media realia berukuran besar sulit untuk dibawa ke ruang kelas.
- b. Benda nyata yang berharga mahal. Benda-benda nyata yang harganya mahal tentunya sulit untuk digunakan sebagai media realia.

Hal ini karena biaya yang tidak mudah untuk dianggarkan, misalnya batu-batu berharga.

Ibrahim dan Syaodah (2003:119) mengungkapkan beberapa kelemahan dalam penggunaan media realia yaitu:

- a. Membawa anak-anak ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sebagainya.
- b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadangkadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam penggunaannya.
- c. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain.

Beberapa kelemahan media realia yang telah diungkapkan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia mempunyai kelemahan dari segi:

- a. Ukuran benda tersebut, ada sebagian media realia yang bentuknya terlalu besar untuk anak atau sebaliknya terlalu kecil untuk anak, sehingga membuat anak kurang memahami makna yang diberikan media tersebut.
- b. Harga media realia yang mahal.
- c. Pemilihan media realia yang mahal.

8. Kriteria Media Realia yang digunakan dalam pembelajaran.

Beberapa jenis media dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Masing-masing media tersebut memiliki keunggulan dan kelemahan, namun dalam kegiatan belajar mengajar di kelas guru dapat menggabungkan beberapa media dengan tujuan agar penggunaan media saling melengkapi satu sama lain dan dapat menutupi kelemahan-kelemahan salah satu media. Oleh sebab itu hendaknya perhatian kriteria media yang akan digunakan di kelas. Sudjana dan Rivai (2007:4) menyebutkan bahwa :” Penggunaan media

sangat bergantung kepada tujuan pengajaran, bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media yang diperlukan serta kemampuan guru dalam menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Sama halnya dengan Dick dan Carey dalam Wibowo (1992:67) menyebutkan beberapa patokan yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media yaitu: (a) Ketersediaan sumber, (b) kesediaan data, tenaga dan fasilitas, (c) Keluwesan, kepraktisan dan daya tahan (umur) media, (d) Efektivitas media untuk yang panjang.”

Secara umum, Wibowo (1992:67) menjelaskan factor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam memilih media atau kriteria memilih media tersebut :

- a. Tujuan, artinya ketika guru memilih media yang akan digunakan berdasarkan tujuan yang telah dirancancang, sebelumnya. Jika tujuannya membuat anak memahami konsep bilangan, maka guru dapat mempergunakan papan planel angka, menyediakan beberapa bentuk angka dan menggunakan benda-benda pada saat mempelajari konsep bilangan
- b. Karakteristik Siswa, penyediaan media juga berhubungan dengan jumlah anak, di mana lokasi belajarnya dan bagaimana gaya belajar anak di kelas. Dengan begitu, guru dapat menyediakan media sesuai dengan jumlah anak agar semua anak mendapat kesempatan yang sama untuk mempergunakan media secara optimal.

- c. Karakteristik Media, Guru harus mengetahui karakteristik media yang hubungannya dengan keunggulan dan kelemahan media tersebut. Misalnya Guru tidak mempergunakan media foto untuk mengajar gerakan, alangkah lebih baiknya apabila guru menggunakan media video.
- d. Alokasi waktu, guru harus merencanakan berapa lama anak menggunakan media tersebut dan juga guru harus memperhatikan bagaimana cara merapikan kembali media tersebut. Hal ini berhubungan dengan keefesienan media tersebut.
- e. Ketersediaan, sebelum guru mempergunakan televise di kelas, guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat pendukung televise tersebut seperti ketersediaan stop kontak, aliran listrik dan sebagainya.
- f. Efektivitas, berhubungan apakah penggunaan media tersebut efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.
- g. Kompatibilitas, media yang akan digunakan harus bersifat praktis, luwes dan tahan lama agar dapat digunakan di waktu selanjutnya. Kemudian dalam penggunaannya tidak merepotkan guru dan anak sehingga mudah digunakan.
- h. Biaya, hal ini terkait dengan perawatan media yang digunakan. Apakah pemeliharaan mudah atau memakai biaya yang sangat mahal. Berdasarkan beberapa penjelasan tentang kriteria pemilihan media secara umum, dapat dilihat bahwa kriteria penggunaan media secara umum dipertimbangkan pada saat memilih media realia.

Wibowo (2002:55) mengungkapkan beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru sebelum menggunakan media realia sebagai media pengajaran, yaitu: (1) karena benda nyata itu banyak macamnya, mulai dari benda-benda hidup sampai benda-benda mati, maka perlu dipertanyakan benda-benda atau makhluk hidup apakah yang mungkin dapat dimanfaatkan di kelas secara efisien., (2) bagaimanakah caranya agar benda-benda itu sesuai dengan pola mengajar di kelas. (3) darimana kita memperoleh benda-benda itu. Apabila telah mengetahui kriteria dalam penggunaan media, ada baiknya mempertimbangkan dengan matang sebelum penggunaan media di kelas. Beberapa penjelasan di atas dapat menjadi pertimbangan guru pada saat sebelum mempergunakan media dan dapat dijadikan acuan guru pada saat memilih media realia yang akan digunakan di kelas. Maka hendaknya pemanfaatan media realia sebagai media pengajaran dan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar akan semakin efektif.

Langkah-langkah Penggunaan Media Realia:

- (a) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan di kelas dengan efisien.
- (b) Menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.
- (c) Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.
- (d) Setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Penilaian keseluruhan kegiatan pembelajaran dilakukan menggunakan penilaian autentik.

Berdasarkan kajian diatas maka yang dimaksud dengan media realia adalah semua media nyata didalam ruang kelas, tetapi dapat digunakan sebagai sesuatu kegiatan observasi pada lingkungannya.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi setiap manusia, karena dengan belajar seseorang dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki. Menurut Djamarah & Zain (2006: 11) belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan. Berkaitan dengan hal tersebut, Witherington (dalam Hanafiah & Suhana, 2009: 7) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons baru yang berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan. Hal ini diperkuat Sadiman (2006: 2) yang menyatakan bahwa belajar adalah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Sejalan dengan pendapat di atas, Winkel (dalam Suprihatiningrum, 2013: 15) menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan sikap-sikap

Dari beberapa pengertian tentang belajar yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk meningkatkan segala aspek yang ada pada diri seseorang tersebut dan dilaksanakan seumur hidupnya.

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas merupakan segala kegiatan yang dilakukan seseorang sebagai proses untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut Kunandar (2011: 277) aktivitas siswa adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut.

Hanafiah & Suhana (2010: 23) menyatakan bahwa proses aktivitas pembelajaran harus melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan prilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Menurut Sardiman (2011: 100) aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik dan mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus saling terkait. Aktivitas siswa selama proses pembelajaran merupakan indikator adanya keinginan siswa belajar.

Dari beberapa pengertian tentang aktivitas belajar yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan yang melibatkan kegiatan fisik dan pikiran dalam pembelajaran melalui pengalaman sendiri untuk memperoleh informasi

atau pengetahuan baru, sehingga mengakibatkan perubahan tingkah laku pada siswa.

Berdasarkan kajian diatas Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data aktivitas siswa adalah sebagai berikut.

No	Aspek yang diamati	Indikator
1.	Partisipasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengajukan pertanyaan b. Menjawab dengan benar pertanyaan lisan dari guru c. Mengemukakan pendapat d. Mengkomunikasikan hasil diskusi/kerja dihadapan kelompok lain
2.	Minat	<ul style="list-style-type: none"> a. Antusias/menampakkan keceriaan dalam mengikuti pembelajaran b. Patuh terhadap instruksi yang diberikan c. Terlibat dalam penggunaan media realia d. Tanggap terhadap instruksi yang diberikan
3.	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> a. Tidak membuat kegaduhan yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran b. Menanggapi pendapat teman c. Mendengarkan penjelasan guru dengan seksama d. Menyelesaikan tugas sesuai yang diinstruksikan oleh guru

3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai hasil belajar. Menurut Gagne & Briggs (dalam Suprihatiningrum, 2013: 37), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performs*). Sedangkan menurut Suprihatiningrum (2013: 37)

hasil belajar sangat erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada dasarnya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan.

Menurut Suprijono (2013: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Selain itu, Anitah (2011: 2.19) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan kulminasi dari suatu proses yang telah dilakukan dalam belajar. Hasil belajar harus menunjukkan suatu perubahan tingkah laku atau perolehan prilaku yang bersifat menetap, fungsional, positif, dan disadari.

Dari beberapa pengertian tentang hasil belajar yang telah dikemukakan, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan sikap seseorang yang didapatkan dari proses belajar yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan yang bersifat menetap, fungsional, positif dan disadari.

Berdasarkan kajian diatas maka Indikator Hasil Belajar Afektif (Sikap)

Siswa adalah

Nilai Sikap	Indikator Prilaku
Tanggung Jawab	a. Melaksanakan kewajiban b. Melaksanakan tugas sesuai dengan kemampuan c. Menaati tata tertib sekolah d. Menjaga kebersihan lingkungan e. Menyelesaikan tugas sesuai aturan
Percaya Diri	a. Pantang menyerah

	<ul style="list-style-type: none"> b. Berani menyatakan pendapat c. Berani bertanya d. Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan e. Berpenampilan tenang
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> a. Membiasakan hadir tepat waktu b. Membiasakan mematuhi aturan c. Menggunakan pakaian yang sesuai aturan d. Menjalankan prosedur dalam pembelajaran e. Mengumpulkan tugas tepat waktu
Santun	<ul style="list-style-type: none"> a. Menerima nasihat guru b. Menghindari permusuhan dengan teman c. Menjaga perasaan orang lain d. Menjaga ketertiban e. Berbicara dengan tenang
Peduli	<ul style="list-style-type: none"> a. Berempati kepada sesama teman kelas b. Memelihara lingkungan kelas c. Mengingatkan pekerjaan teman yang kurang tepat d. Membangun kerukunan warga kelas e. Memiliki keinginan untuk tahu
Jujur	<ul style="list-style-type: none"> a. Mengemukakan apa adanya b. Berbicara secara terbuka c. Menunjukkan fakta yang sebenarnya d. Menghargai data e. Mengakui kesalahannya

C. Kurikulum 2013

Sebagai salah satu cara untuk mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia adalah dengan mempersiapkan generasi masa depan yang tangguh, cerdas, mandiri dan berpegang pada nilai-nilai spiritual. Menurut Kunandar (2013: 16) dalam rangka mewujudkan generasi muda dalam suatu lingkungan yang kondusif pemerintah melalui Departemen Pendidikan dan Kebudayaan terus

melakukan pembaharuan dan inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pembaharuan dan inovasi kurikulum, yakni lahirnya kurikulum 2013. Berkaitan dengan perubahan kurikulum, berbagai pihak turut menelaah perlunya diterapkan kurikulum yang berbasis kompetensi sekaligus karakter yang dipastikan akan membekali siswa dengan berbagai sikap dan pengetahuan yang sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi.

Menurut Mulyasa (2013: 7) kurikulum 2013 lebih ditekankan pada pendidikan karakter, terutama pada tingkat dasar yang akan menjadi fondasi bagi tingkat berikutnya. Pendidikan karakter pada kurikulum ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil. Pendidikan karakter dapat diintegrasikan dalam seluruh pembelajaran pada setiap bidang studi yang terdapat dalam kurikulum.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan kurikulum 2013 dimaksudkan untuk memperbaiki sistem pendidikan dengan menerapkan pendidikan berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter guna melahirkan generasi penerus bangsa yang produktif, kreatif, inovatif dan berkarakter.

D. Pembelajaran Tematik

1. Pengertian Tematik

Pada implementasi kurikulum 2013, siswa SD tidak lagi mempelajari masing-masing mata pelajaran secara terpisah. Trianto (2010: 78) mengungkapkan bahwa pembelajaran tematik dimaknai sebagai pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu.

Dengan demikian, yang lebih menonjol pada pelaksanaan pembelajaran tematik adalah tema, bukan mata pelajaran. Sedangkan Rusman (2012: 254) menjelaskan bahwa pembelajaran tematik merupakan salah satu model dalam pembelajaran terpadu (*integrated instruction*) yang merupakan suatu sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok, aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Sesuai dengan pendapat tersebut, Suryosubroto (2009: 133) berpendapat bahwa pembelajaran tematik dapat diartikan suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan.

Dari beberapa pendapat tentang pembelajaran tematik di atas, penulis menyimpulkan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang disajikan dengan tema-tema tertentu dengan mengintegrasikan beberapa konsep dari beberapa mata pelajaran menjadi satu tema yang di dalamnya mencakup aspek pengetahuan, sikap maupun keterampilan sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

2. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Seperti pada umumnya pembelajaran yang lain, pembelajaran tematik juga memiliki karakteristik.

Menurut Depdiknas (dalam Trianto, 2010: 91) pembelajaran tematik memiliki beberapa ciri khas, antara lain: 1) pengalaman dan kegiatan belajar sangat relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan anak usia sekolah dasar; 2) kegiatan-kegiatan yang dipilih

dalam pelaksanaan pembelajaran tematik bertolak dari minat dan kebutuhan siswa; 3) kegiatan belajar akan lebih bermakna dan berkesan bagi siswa sehingga hasil belajar dapat bertahan lebih lama; 4) membantu mengembangkan keterampilan berpikir siswa; 5) menyajikan kegiatan belajar yang bersifat pragmatis sesuai dengan permasalahan yang sering ditemui siswa dalam lingkungannya; dan 6) mengembangkan keterampilan sosial siswa, seperti kerjasama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan orang lain.

Selain itu, menurut Rusman (2012: 258-259) sebagai suatu model pembelajaran di SD, pembelajaran tematik memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: 1) berpusat pada siswa, 2) memberikan pengalaman langsung, 3) pemisahan mata pelajaran tidak begitu jelas, 4) menyajikan konsep dari berbagai mata pelajaran, 5) bersifat fleksibel, 6) hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, 7) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik memiliki berbagai karakteristik atau ciri-ciri yang beragam. Pembelajaran tematik menitik beratkan pada pengintegrasian konsep dari berbagai mata pelajaran dan penyesuaian materi terhadap kebutuhan dan minat siswa.

3. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Tematik

Salah satu upaya kreatif dalam melaksanakan pembelajaran yang menggunakan kurikulum 2013 di SD adalah dengan melaksanakan pembelajaran tematik. Namun, pembelajaran tematik tetap tidak terlepas dari kelebihan maupun kekurangan.

Menurut Suryosubroto (2009: 136-137) pelaksanaan pembelajaran tematik memiliki beberapa keuntungan dan juga kelemahan.

- a. Keuntungan yang dimaksud, yaitu:
 - 1) Menyenangkan karena bertolak dari minat dan kebutuhan siswa.
 - 2) Pengalaman dan kegiatan belajar relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan siswa.
 - 3) Hasil belajar akan bertahan lebih lama karena lebih berkesan dan bermakna.
 - 4) Menumbuhkan keterampilan sosial, seperti bekerja sama, toleransi, komunikasi, dan tanggap terhadap gagasan utama.
- b. Pembelajaran tematik di samping memiliki beberapa keuntungan sebagaimana dipaparkan di atas, juga terdapat beberapa kekurangan. Kekurangan yang ditimbulkannya, yaitu:
 - 1) Guru dituntut memiliki keterampilan yang tinggi.
 - 2) Tidak setiap guru mampu mengintegrasikan kurikulum dengan konsep-konsep yang ada dalam mata pelajaran secara cepat.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, guru haruslah menelaah dan memahami aspek-aspek yang terkandung di dalamnya supaya ketika pelaksanaan, dapat mencapai hasil yang maksimal sesuai dengan keunggulan yang dimiliki oleh pembelajaran tematik.

E. Pendekatan Ilmiah (*Scientific Approach*)

Sehubungan dengan pengembangan kurikulum 2013, istilah pendekatan ilmiah pada pelaksanaan pembelajaran menjadi bahan pembahasan yang menarik perhatian para pendidik akhir-akhir ini. Kemendikbud (2013) menyatakan bahwa pendekatan ilmiah berarti konsep dasar yang menginspirasi atau melatar belakangi perumusan metode mengajar dengan menerapkan karakteristik yang ilmiah. Penerapan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran tidak hanya fokus pada bagaimana mengembangkan kompetensi siswa dalam melakukan

observasi atau eksperimen, tetapi bagaimana mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berpikir sehingga dapat mendukung aktivitas kreatif dalam berinovasi atau berkarya. pembelajaran ilmiah mencakup strategi pembelajaran siswa aktif yang mengintegrasikan siswa dalam proses berpikir dan penggunaan metode yang teruji secara ilmiah sehingga dapat membedakan kemampuan siswa yang bervariasi. Sementara itu, Kemendikbud (2013) memberikan konsepsi tersendiri bahwa pendekatan ilmiah dalam pembelajaran didalamnya mencakup langkah-langkah yang harus ditempuh yaitu: 1) mengamati, 2) menanya, 3) mencoba, 4) mengolah, 5) menyajikan, 6) menyimpulkan, dan 7) mencipta.

Kemendikbud (2013) menyatakan bahwa proses yang mengimplementasikan pendekatan ilmiah akan menyentuh 3 ranah yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Suatu pendekatan dapat dikatakan sebagai pendekatan ilmiah apabila memiliki kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran berbasis pada fakta atau fenomena yang dapat dijelaskan dengan logika atau penalaran tertentu; bukan sebatas kira-kira, khayalan, legenda atau dongeng semata.
2. Penjelasan guru, respon siswa, dan interaksi edukatif guru-siswa terbatas dari prasangka yang serta-merta, pemikiran subjektif, atau penalaran yang menyimpang dari alur berpikir logis.
3. Mendorong dan menginspirasi siswa berpikir secara kritis, analitis, dan tepat dalam mengidentifikasi, memahami, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan materi pembelajaran.
4. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu berpikir hipotetik dalam melihat perbedaan, kesamaan, dan tautan satu sama lain dari materi pembelajaran.
5. Mendorong dan menginspirasi siswa mampu memahami, menerapkan, dan mengembangkan pola berpikir yang rasional dan objektif dalam merespon materi pembelajaran.

6. Berbasis pada konsep, teori, dan fakta empiris yang dapat dipertanggungjawabkan.
7. Tujuan pembelajaran dirumuskan secara sederhana dan jelas, namun menarik sistem penyajiannya.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan ilmiah meliputi tiga ranah yaitu sikap, keterampilan dan pengetahuan. Pendekatan tersebut dilaksanakan dengan langkah pertama yaitu dengan mengamati, dilanjutkan dengan menanya, mencoba, mengolah, menyajikan, menyimpulkan, dan mencipta.

F. Penilaian Autentik

Penilaian merupakan suatu tahap dalam pembelajaran yang dilakukan untuk mengetahui tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Menurut Kunandar (2011: 385) penilaian adalah kegiatan menentukan nilai suatu objek, seperti baik-buruk, efektif-tidak efektif, berhasil tidak-berhasil, dan semacamnya sesuai dengan kriteria atau tolak ukur yang telah ditetapkan sebelumnya.

Salah satu aspek yang mengikuti perubahan seiring dengan pengembangan kurikulum 2013 adalah sistem penilaian. Mulyasa (2013: 136) mengungkapkan bahwa walaupun penilaian disesuaikan dengan penataan standar isi, standar kompetensi lulusan dan standar proses penilaian tersebut tetap bermuara dan berfokus pada pembelajaran karena pembelajaran merupakan inti dari implementasi kurikulum. Salah satu penekanan dalam kurikulum 2013 adalah penilaian autentik. Menurut Kunandar (2013: 35) penilaian autentik adalah kegiatan menilai siswa yang menekankan pada apa yang seharusnya dinilai, baik proses maupun hasil dengan berbagai instrumen penilaian. Penilaian autentik dalam kurikulum 2013 mempertegas pergeseran

dalam melakukan penilaian yakni dari penilaian melalui tes (mengukur kompetensi pengetahuan berdasarkan hasil belajar saja) menuju penilaian autentik yang mengukur kompetensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan berdasarkan proses dan hasil. Johnson (dalam Komalasari, 2011: 148) mengemukakan bahwa penilaian autentik adalah suatu penilaian belajar yang merujuk pada situasi atau konteks “dunia nyata”, yang memerlukan berbagai macam pendekatan untuk memecahkan masalah yang memberikan kemungkinan bahwa satu masalah bisa mempunyai lebih dari satu macam pemecahan.

Mendukung pernyataan di atas, Kunandar (2011: 321-322) mengungkapkan beberapa ciri-ciri penilaian autentik yaitu sebagai berikut:

1. Mengukur semua aspek pembelajaran: proses, kinerja, dan produk.
2. Dilaksanakan selama dan sesudah pembelajaran berlangsung.
3. Menggunakan berbagai cara dan sumber.
4. Tes hanya salah satu alat pengumpul data penilaian.
5. Tugas-tugas yang diberikan kepada siswa harus mencerminkan bagian-bagian kehidupan yang nyata setiap hari, mereka harus dapat menceritakan pengalaman atau kegiatan yang mereka lakukan setiap hari.
6. Penilaian harus menekankan kedalaman pengetahuan dan keahlian siswa, bukan keluasannya (kualitas).

Dari berbagai pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa penilaian autentik adalah penilaian yang dilakukan untuk menilai sikap, keterampilan maupun pengetahuan. Penilaian ini dilakukan ketika proses maupun sesudah pembelajaran berlangsung.

G. Hasil Penelitian yang Relevan

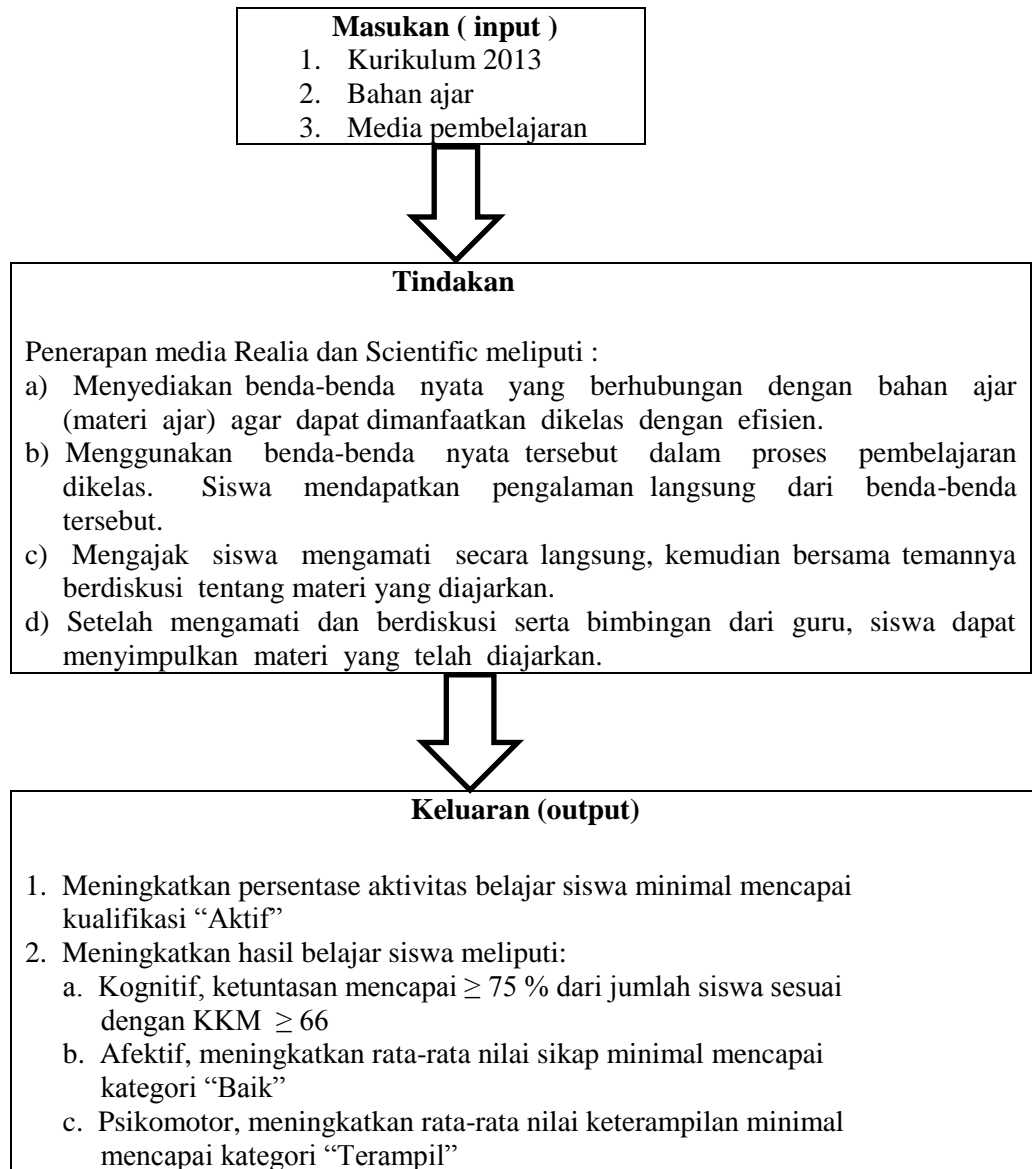
Berikut ini hasil penelitian yang relevan dengan penelitian tindakan kelas dalam proposal ini.

1. Ami Sulistyowati, 2010 dalam penelitiannya “Studi Komparatif Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Realia Dan Flash Cards Dalam Proses Belajar Mengajar Vocabulary Bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Brebes Tahun Pelajaran 2009/2010”. Menyimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dalam penguasaan vocabulary antara siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran realia dengan siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran flash card pada siswa SD N Brebes.
2. Johar Makmun, 2007 dalam penelitiannya “Studi Komparasi Penggunaan Media Realia Dan Media Grafis Bidang Diklat Menggambar Teknik Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Ranah Kognitif”. Menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang positif dan signifikan antara kelompok siswa yang menggunakan media realia dengan kelompok siswa yang menggunakan media grafis terhadap peningkatan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif.
3. Fenty Angita, 2011 dalam penelitiannya “ Pengaruh Media Realia Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Ngawen Kecamatan Wedug Kabupaten Demak”. Menyimpulkan bahwa terdapat ada pengaruh yang positif dan signifikan antara media realia dengan hasil belajar siswa.

H.Kerangka Pikir

Masih terjadi kesenjangan antara pemberlakuan kurikulum 2013 terutama dalam penerapan media realia di kelas. Pembelajaran yang terjadi di kelas masih belum sesuai dengan substansi kurikulum 2013 sehingga perlu adanya perbaikan untuk membenahi pembelajaran agar menjadi

lebih baik sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Maka, dalam penelitian ini peneliti membuat kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Pikir

Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik terpadu, guru menyajikan materi ajar berdasarkan tema tidak lagi terpisah seperti halnya mata pelajaran. Masih terjadi beberapa masalah di dalam kelas yang belum sesuai dengan penerapan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 telah dipermudah dengan adanya panduan untuk

merencanakan perangkat pembelajaran. Buku ajar sudah disusun berdasarkan tema dan kegiatan pembelajarannya tapi guru masih menyampaikan materi ajar secara terpisah belum dikaitkan dengan tema. Selain itu, kurikulum juga menuntut guru agar mengoptimalkan pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu penyalur pesan kepada siswa.

Langkah-langkah dalam penerapan media realia dan Scientific meliputi (1) menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar) agar dapat dimanfaatkan dikelas dengan efisien.

(2) menggunakan benda-benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran dikelas. Siswa mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.

(3) mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan. (4) setelah mengamati dan berdiskusi serta bimbingan dari guru, siswa dapat menyimpulkan materi yang telah diajarkan.

Hasil yang diharapkan melalui penerapan media realia dan Scientific ini mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa yang meliputi kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan.

I. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, peneliti merumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: “Apabila dalam proses pembelajaran tematik menerapkan media realia sesuai konsep dan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas I A SD Negeri 7 Metro Pusat Tahun Pelajaran 2014/2015.