

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Pengertian Belajar**

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Arsyad (2004:1). Lebih lanjut belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relatif dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya. Slameto dalam Kurnia dkk. (2008:3). Sejalan dengan itu belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga keliang lahat nanti. Sadiman. S dkk. (2008:2)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang kompleks dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik melalui interaksi individu dengan lingkungannya yang dilakukan seumur hidup.

#### **2.2. Teori-Teori Belajar**

Penelitian ini dilandasi oleh suatu pandangan teori konstuktivisme, teori belajar kognitif, teori belajar humanistik. Dalam hal ini Herpratiwi (2009:71-75) menjelaskan beberapa teori belajar diatas yaitu:

### **2.2.1. Teori Belajar Konstruktivisme**

Dalam teori belajar konstruktivisme siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasi informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya bila tidak lagi sesuai bagi siswa, agar siswa benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah. Lebih lanjut dijelaskan guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan, guru dapat memberikan kemudahan member kesempatan siswa untuk menerapkan ide siswa untuk menemukan, teori konstruktivisme juga memberikan kebebasan kepada manusia yang ingin belajar dengan bantuan orang lain.

Berdasarkan teori konstruktivisme diatas belajar adalah merupakan kegiatan aktif dimana sibelajar membangun sendiri pengetahuanya, subyek belajar juga mencari sendiri makna dari sesuatu yang mereka pelajari dan merupakan proses bagaimana menjadi tahu tentang sesuatu, proses belajar bukanlah memindahkan pengetahuan dari guru kesiswa, tetapi sesuatu kegiatan yang memungkinkan siswa merekonstruksi sendiri pengetahuanya, juga usaha manusia dalam rangka merubah pola pikir dan tingkah lakunya berdasarkan pengetahuanya, pengalaman, dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya, sehingga terjadi perubahan keterampilan, pemahaman, pengetahuan, nilai dan sikap yang bersifat permanen dan membekas dan diharapkan dapat hidup mandiri, karena untuk membangun sesuatu pengetahuan baru siswa akan menyesuaikan informasi baru atau pengetahuan yang disampaikan dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki melalui berinteraksi sosial dengan teman, guru, dan sumber belajar.

Ciri dan prinsip pendekatan belajar konstruktivisme, Herpratiwi. (2009:77) yaitu:

1. Siswa lebih aktif dalam proses belajar karena fokus belajar mereka pada proses integrasi pengetahuan yang baru dengan pengalaman pengetahuan mereka yang lama.
2. Setiap pandangan yang berbeda akan dihargai dan sekaligus diperlukan, siswa-siswa didorong untuk menemukan berbagai kemungkinan dan mensintesis secara terintegrasi.
3. Proses pembelajaran harus mendorong adanya kerjasama, tetapi bukan untuk bersaing. Proses belajar melalui kerjasama memungkinkan siswa untuk memungkinkan siswa mengingat lebih lama.
4. Kontrol kecepatan dan fokus siswa ada pada siswa, cara ini akan lebih memberdayakan siswa.
5. Pendekatan konstruktivis memberikan pengalaman belajar yang tidak terlepas dari dunia nyata.

### **2.2.2 Teori Belajar Humanistik**

Menurut teori belajar humanistik, proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan kemanusiaan manusia itu sendiri. Oleh karena itu, teori belajar humanistik sifatnya lebih abstrak dan lebih mendekati bidang kajian filsafat, teori kepribadian dan psikoterapi dari pada bidang kajian psikologi belajar. Teori belajar humanistik sangat mementingkan isi yang dipelajari daripada proses belajar dalam bentuknya yang paling idial. Dengan kata lain teori belajar ini lebih tertatik pada pengertian belajar dalam bentuk yang paling idial dari pada pemahaman tentang proses belajar sebagaimana adanya.

### **2.2.3 Teori Kecerdasan Ganda(*Multiple Intelligences*)**

Kecerdasan adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah untuk menghasilkan sesuatu yang dibutuhkan didalam latar budaya tertentu. Rentang masalah atau sesuatu yang dihasilkan mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks seseorang dikatakan cerdas bila ia dapat memecahkan masalah yang

dihadapinya dan mampu menghasilkan sesuatu yang berharga/berguna bagi umat manusia.

### **2.3 Aktivitas Belajar**

Aktivitas belajar adalah seluruh kegiatan belajar siswa baik jasmani maupun rohani yang mendukung keberhasilan Rahman (2006:34) Lebih lanjut aktivitas belajar adalah aktivitas mental dan emosional dalam upaya terbentuknya perubahan perilaku yang lebih maju Sidiq (2008:23). Sejalan dengan itu akaivitas belajar adalah kegiatan, kesibukan, keaktifan, atau kegiatan kerja untuk dilaksanakan dalam setiap kegiatan atau dalam perusahaan Depdiknas (2007:20).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas, bahwa akativitas belajar adalah kegiatan kerja siswa baik mental maupun emosional dalam proses pembelajaran seperti bertanya, menanggapi, diskusi, dan sebagainya sebagai upaya terbentuknya perubahan perilaku yang lebih baik.

### **2.4. Pengertian Hasil belajar**

Hasil belajar adalah "Hasil nyata dari apa yang dapat dilakukanya yang tidak dapat dilakukanya sebelumnya". Nasution.S (2008:23). Maka terjadi perubahan kelakuan yang dapat kita amati dan dapat kita ukur dengan nilai dan dapat dibuktikanya dalam perbuatan. Diharapkan dengan penelitian tindakan kelas ini dapat meningkatkan hasil belajar terhadap pelajaran IPA pada kelas IV SDN2 Kampung Baru Kecamatan Kedaton.

Sedangkan menurut Anni (2004:4) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh siwa setelah mengalami aktivitas belajar. Oleh karena apabila siswa mempelajari pengetahuan tentang konsep, maka perubahan

prilaku yang diperoleh adalah berupa penguasaan konsep. Sejalan dengan itu hasil belajar adalah pengetahuan yang diperoleh siswa sebagai hasil dari pembelajaran. Sadiman, S. (2008:23).

Berdasarkan ketiga pendapat di atas hasil belajar adalah perubahan prilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar, sehingga terjadi perubahan kelakuan yang dapat kita amati dan dapat kita ukur dengan nilai dan dapat dibuktikan dalam perbuatan

## **2.5. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD**

Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu ilmu pengetahuan yang wajib diterima oleh siswa SD. Karena pelajaran IPA merupakan pengetahuan tentang alam yang berhubungan langsung dengan manusia. Manusia hidup di alam dan memanfaatkan yang ada di alam. IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menjadi wahana bagi siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitar. IPA dikenal juga dengan nama sains. (Kurikulum KTSP 2006)

Ruang Lingkup bahan kajian IPA untuk SD/MI meliputi aspek-aspek berikut:

(a)Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan; (b) benda/materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: cair, padat dan gas; (c) energi dan perubahannya meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana; (d) bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya. (Kurikulum KTSP, 2006)

## **2.6. Tujuan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di SD**

Mata pelajaran IPA bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (a) memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (b) mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; (c) mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi dan masyarakat; (d) mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. (e) meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam. (f) meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan. (g) memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP/MTs. (Kurikulum KTSP, 2006)

## **2.7. Pengertian media pembelajaran**

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau pengantar. Arsyad (2006:3) mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah “manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.

Lebih lanjut Riana (2004:5), menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai “Alat untuk memberi perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar”. Sejalan dengan itu Sadiman S. (2008:7) menyatakan 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. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Selanjutnya media pembelajaran adalah suatu alat atau bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep pembelajaran.

## **2.8. Kegunaan Media Pendidikan dalam Proses Belajar Mengajar.**

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 2.8.1. Memperjelas penyajian agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- 2.8.2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indra, seperti misalnya: (a) obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film Bingkai, film, atau model; (b) obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar; (c) gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*; (d) kejadian atau peristiwa yang terjadi dimasa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal; (e) obyek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain; dan (f) konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 2.8.3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk: (a) menimbulkan kegairahan belajar; (b) memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan; (c) memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
- 2.8.4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bila mana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya: (a) memberikan perangsang yang sama; (b) mempersamakan pengalaman; (c) menimbulkan persepsi yang sama Sadiman. S, (2008:97).

## 2.9. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Menurut Riana. (2008:5-7 ) ada 7 (tujuh) klasifikasi media yaitu: (1) media audio visual gerak, seperti: film bersuara, pita video, film pada televise, dan animasi; (2) media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, dan sound slide; (3) audio Semi gerak seperti: tulisan jauh bersuara; (4) media visual bergerak, seperti: film bisu; (5) media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, micropone, slide bisu; (6) media audio, seperti: radio telepo, pita, audio; (7) media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

Sedangkan Anderson dalam Sadiman.S, (2008:95) mengelompokan media sebagai berikut: (1) audio seperti: pita, piringan audio, radio(rekaman siaran); (2) cetak seperti: buku teks terprogram, buku pegangan, buku tugas; (3) audio cetak seperti: buku latihan dilengkapi dilengkapi kaset, gambar/poster; (4) proyek visual diam seperti: film bingkai, film rangkai. (5) proyek visual Diam dengan audio seperti: film bingkai (slid) suara, film rangkai suara. (6) visual gerak dengan audio seperti: film suara, video; (7) media berbasis komputer, program instruksional komputer.

Dari kedua pendapat tentang pengelompokan media diatas, menunjukkan keberagaman media . Hal ini bernilai positif untuk memberikan pilihan secara selektif kepada guru untuk menggunakan media sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi dan kondisi psikologis siswa. Dari beberapa pengelompokan diatas Riana (2008:9) menyimpulkan bahwa media terdiri atas:

1. Media Visual yaitu: media yang hanya dapat dilihat, seperti: foto, gambar, poster, grafik film bisu, model 3 dimensi seperti diorama dan mokeup.
2. Media audio: adalah media yang hanya dapat didengar saja, seperti kaset audio, radio, MP3 Player, ipot dan lain-lain.
3. Media Audio Visual adalah media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti bersuara, video, televise, sound slide, dan lain-lain.
4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan unsure media secara lengkap seperti suara, animasi, video, grafis, dan film. Multimedia diidentifikasi dengan komputer, internet dan pemberdayaan berbasis komputer (CBI).
5. Media Realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah, dan sebagainya.

## 2.10. Media Realia



Media realia yaitu semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, insektarium, herbarium, air, sawah, dan sebagainya. Riana (2008:9).

Sedangkan Menurut Suyanto (2010:5) media Realia adalah benda asli yang digunakan sebagai bahan belajar. Pemanfaatan media realia tidak harus disajikan kedalam kelas, misalnya dengan cara melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut dilokasinya. Realia dapat juga digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dalam bentuk sebagaimana adanya tanpa melakukan modifikasi, contohnya: (a) membagi-bagi sekantong permen untuk membelajarkan konsep pembagian; (b) menyediakan uang receh dan digunakan untuk memperagakan penjumlahan dan pengurangan; (c) Membelah belah semangka untuk membelajarkan konsep pecahan.

Selanjutnya Menurut Heinich, dalam Suyanto (2010:5) modifikasi penggunaan realia dalam proses pembelajaran dapat dilakukan dalam tiga cara yaitu: (a) *cutaway* / potongan. Benda sebenarnya yang akan digunakan sebagai media tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya digunakan sebagian dengan cara dibagi atau dibelah menjadi dua. Modifikasi ini dimaksud untuk melihat keadaan bagian dalam diri benda yang digunakan sebagai realia. Misalnya realia sebatang jagung dengan cara memotong batang jagung tersebut, kita dapat mengamati struktur dalam batang jagung tersebut; (b) *specimen*/contoh. Jenis realia ini digunakan dalam bentuk asli tanpa dikurangi sedikitpun. Sepecimen mewakili karakter dari sebuah benda dalam jenis atau kelompoknya, misalnya kupu-kupu yang berasal dari sepecies serangga lain. Umumnya untuk memudahkan penggunaannya didalam kegiatan pembelajaran, *sepecimen* tersebut dikemas atau diletakkan dalam botol, kotak atau tempat lain. Hal ini akan mempermudah pengamatan terhadap *sepecimen* tersebut; (c) *exhibit*/pameran. menampilkan benda-benda tertentu yang dirancang seolah berada dalam lingkungan atau situasi yang asli, misalnya benda-benda bersejarah, benda-benda tersebut dipamerkan dalam warna atau kondisi dimana benda tersebut dipamerkan dalam warna atau kondisi dimana benda tersebut berada atau situasi sebagaimana benda tersebut dimanfaatkan pada kurun masa tertentu.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan media realia adalah benda yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, mungkin hidup (tumbuhan atau binatang), dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagaimana wujud aslinya. Selain dalam bentuk aslinya penggunaan realia ini

dapat pula dimodifikasi seperti: *cutaway*/potongan benda sebenarnya yang akan digunakan sebagai media tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya digunakan sebagian dengan cara dibagi atau dibelah menjadi dua, *specimen*/contoh yaitu Jenis realia ini digunakan dalam bentuk asli tanpa dikurangi sedikitpun, *exhibit*/pameran yaitu menampilkan benda-benda tertentu yang dirancang seolah berada dalam lingkungan atau situasi yang asli. Misalnya benda-benda bersejarah, benda-benda tersebut dipamerkan dalam warna atau kondisi yang sama pada masa tersebut.

### **2.11. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia.**

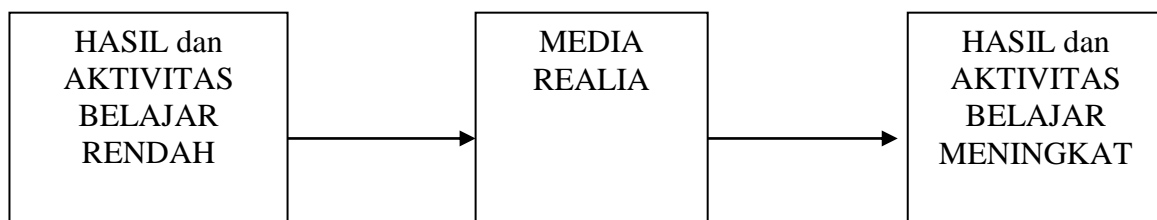
Basyiruddin. (2005:23). Menyatakan kelebihanannya dalam penggunaan media ini adalah menambah keaktifan untuk berbuat dan memecahkan sendiri sebuah permasalahan, dapat melaksanakan metode ilmiah dengan baik. Siswa lebih cepat memahami materi pelajaran karena memperoleh pengalaman langsung, mudah diperoleh dari benda-benda disekitar kita sehingga siswa dapat melihat langsung media yang dipakai dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Segi kekurangannya dari media ini adalah: tidak semua mata pelajaran dapat menggunakan metode ini, murid yang kurang mempunyai daya intelektual yang kuat kurang baik hasilnya. Karena pemanfaatannya yang tidak harus selalu dihadirkan kedalam kelas, misal dengan cara melihat langsung benda nyata tersebut dilokasinya, maka siswa akan membutuhkan waktu yang lama dalam melakukan pengamatan dan pengumpulan data. Selain itu guru akan kesulitan mengendalikan siswa. Tetapi kelemahan media realia ini dapat ditanggulangi

dengan menilai keaktifan siswa dan memberikan batasan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut

### 2.12. Kerangka Pikir

Dalam kegiatan belajar mengajar ada unsur yang sangat penting yaitu metode dan media pembelajaran, kedua aspek ini saling terkait. Pemilihan suatu metode pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam penyajian tidak terbatas pada satu bidang study saja, melainkan untuk semua bidang study termasuk pada pelajaran IPA kelas IV SDN2 Kampung Baru Kedaton Bandar Lampung, hasil belajar IPA yang semula rendah dengan menggunakan media realia maka hasil belajar meningkat. Dapat dilihat dalam gambar kerangka pikir dibawah ini:



**Gambar 2.7 Kerangka pikir dengan media realia.**

### 2.13. Hipotesis

Jika pembelajaran IPA menggunakan media realia dikelas IV SDN2 Kampung Baru, maka hasil belajar siswa meningkat.