

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Belajar dan Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Hamalik (2012: 27) belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Winkel dalam Fatmawati (2011: 8) mendefinisikan belajar sebagai suatu proses kegiatan mental pada diri seseorang yang berlangsung dalam interaksi aktif individu dengan lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan yang relatif menetap/bertahan dalam kemampuan ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Piaget dalam Karwono (2010: 85) menyatakan bahwa belajar merupakan pengolahan informasi dalam rangka membangun sendiri pengetahuannya. Keberhasilan individu dalam mengolah informasi merujuk pada kesiapan dan kematangan dalam perkembangan kognitifnya. Berdasarkan pendapat Piaget, dalam proses belajar yang terpenting adalah bagaimana siswa atau si belajar mampu mengembangkan serta mengolah sendiri pengetahuan

atau informasi yang diterimanya, sehingga kemampuan yang akan diterimanya akan jauh lebih matang dan lebih berkembang terutama dalam aspek kognitif.

Menurut Gagne dalam Suprijono (2012: 2) bahwa belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas. Perubahan disposisi tersebut bukan diperoleh langsung dari proses pertumbuhan seseorang secara alamiah. Belajar menurutnya adalah suatu yang diperoleh oleh individu melalui penalaran sendiri berdasarkan aktivitas yang dilakukannya. Sedangkan Walker dalam Riyanto (2009: 5) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam pelaksanaan tugas yang terjadi sebagai hasil dari pengalaman dan tidak ada sangkut pautnya dengan kematangan rohaniah, kelelahan, motivasi, perubahan dalam situasi stimulus atau faktor-faktor samar-samar lainnya yang tidak berhubungan langsung dengan belajar.

Hamalik (2012: 30) mengemukakan bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkahlaku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkahlaku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsure rohaniah sedangkan unsure motoris adalah unsure jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniahnya tidak bisa kita lihat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses yang dialami oleh setiap individu meliputi perubahan tingkahlaku dari tidak tahu menjadi tahu. Dengan belajar setiap individu akan mendapatkan pengetahuan dan wawasan yang lebih luas dari

sebelumnya serta mampu mengkonstruksi sendiri pengetahuan, informasi dan pengalaman baik yang didapat maupun yang dialami dan dipengaruhi oleh lingkungan.

2. Prinsip Belajar

Burton dalam Hamalik (2012: 31) menyimpulkan uraiannya yang cukup panjang tentang prinsip-prinsip belajar sebagai berikut.

1. Proses belajar ialah pengalaman, berbuat, mereaksi, dan melampaui (*under going*).
2. Proses itu melalui bermacam-macam ragam pengalaman dan mata pelajaran-mata pelajaran yang terpusat pada suatu tujuan tertentu.
3. Pengalaman belajar secara maksimum bermakna bagi kehidupan murid.
4. Pengalaman belajar bersumber dari kebutuhan dan tujuan murid sendiri yang mendorong motivasi yang kontinu.
5. Proses belajar dan hasil belajar disyarati oleh hereditas dan lingkungan.
6. Proses belajar dan hasil usaha belajar secara materiil dipengaruhi oleh perbedaan-perbedaan individual di kalangan murid-murid.
7. Proses belajar berlangsung secara efektif apabila pengalaman-pengalaman dan hasil-hasil yang diinginkan disesuaikan dengan kematangan murid.
8. Proses belajar yang terbaik apabila murid mengetahui status dan kemajuan.
9. Proses belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai prosedur.
10. Hasil-hasil belajar secara fungsional bertalian satu sama lain, tetapi dapat didiskusikan secara terpisah.
11. Proses belajar berlangsung secara efektif di bawah bimbingan yang merangsang dan membimbing tanpa tekanan dan paksaan.
12. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan.
13. Hasil-hasil belajar diterima oleh murid apabila memberi kepuasan pada kebutuhannya dan berguna serta bermakna baginya.
14. Hasil-hasil belajar dilengkapi dengan jalan serangkaian pengalaman-pengalaman yang dapat dipersamakan dan dengan pertimbangan yang baik.
15. Hasil-hasil belajar itu lambat laun dipersatukan menjadi kepribadian dengan kecepatan yang berbeda-beda.
16. Hasil-hasil belajar yang telah dicapai adalah bersifat kompleks dan dapat berubah-ubah (*adaptable*), jadi tidak sederhana dan statis.

3. Hasil Belajar

Menurut Sudjana (2011: 22) hasil belajar yaitu suatu perubahan yang terjadi pada individu yang belajar, bukan hanya perubahan mengenai pengetahuan, tetapi juga untuk membentuk kecakapan, kebiasaan, pengertian, penguasaan dan penghargaan dalam diri seseorang yang belajar. Sedangkan menurut Hamdani (2010: 71) setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Hasil belajar berupa kapabilitas, timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulasi yang berasal dari lingkungan dan proses kognitif yang dilakukan siswa.

Dimiyati dan Mudjiono (2002: 20) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hasil yang ditunjukkan dari suatu interaksi tindak belajar dan biasanya ditunjukkan dengan nilai tes yang diberikan guru. Sedangkan menurut Hamalik (2009: 159) bahwa hasil belajar menunjukkan kepada prestasi belajar, sedangkan prestasi belajar merupakan indikator adanya derajat perubahan tingkah laku siswa.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan pada dirinya. Baik perubahan tingkah lakunya maupun pengetahuannya. Perubahan itu dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa setelah melakukan tes yang diberikan oleh guru setelah memberikan materi pembelajaran pada suatu materi, apabila hasil belajar tercapai dengan baik, maka sikap dan tingkah lakunya akan berubah menjadi baik pula.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik yang bersifat internal maupun eksternal. Menurut Munadi dalam Rusman (2012: 124) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Sementara faktor eksternal meliputi faktor lingkungan dan faktor instrumental.

Menurut Slameto (2010: 17) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua, yaitu:

- a. Faktor *internal*: yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari:
 - 1) Faktor jasmaniah (kesehatan dan cacat tubuh)
 - 2) Faktor psikologis (inteligensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan)
 - 3) Faktor kelelahan
- b. Faktor *eksternal*: yaitu faktor yang ada di luar individu. Faktor ekstern terdiri dari:
 - 1) Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan)
 - 2) Faktor sekolah (metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran diatas ukuran, keadaan gedung, dan fasilitas sekolah, metode dan media dalam mengajar, dan tugas rumah)
 - 3) Faktor masyarakat (kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang menjadi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar terdiri dari faktor internal berupa fisiologis, psikologis, kesehatan dan faktor eksternal berupa lingkungan (keluarga, sekolah dan masyarakat) termasuk di dalamnya media pembelajaran.

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media

Arsyad (2011: 3) mengemukakan bahwa 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. Sedangkan Gerlach dan Ely dalam Arsyad (2011: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Selanjutnya Hamalik dalam Arsyad (2011: 15) mengatakan 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.

Association of Education and Communication Technology dalam Arsyad (2011: 3) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Sedangkan Briggs menyatakan bahwa media adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. Dalam hal ini Rossi dan Breidle dalam Sanjaya (2008: 204) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah dan sebagainya.

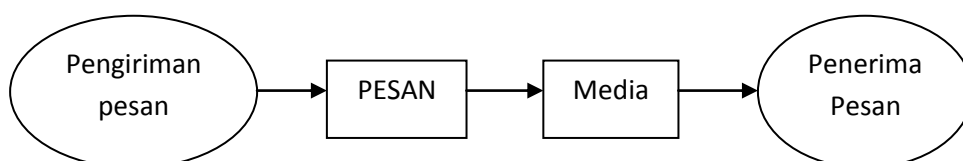
Menurut Sadiman (2011: 7) media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Dalam hal ini penggunaan

media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Selanjutnya menurut Sanjaya, (2008: 205) media pengajaran itu meliputi perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software). Hardware adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti over head projector, radio, televisi, gambar, foto, model, dan sebagainya. Sedangkan software adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetak lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.

Dari beberapa definisi di atas bisa disimpulkan bahwa media bukan hanya alat perantara seperti televisi, gambar, model, foto, radio, slide, bahan cetakan, akan tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karyawisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap siswa atau untuk menambah keterampilan.

2. Fungsi Media

Sanjaya (2008: 206) dalam suatu proses komunikasi diperlukan saluran yang berfungsi untuk mempermudah penyampaian pesan. Inilah hakikat dari media pembelajaran. Oleh sebab itu, bagan komunikasi ditambah dengan unsur media dapat dilihat pada gambar 1.



Sumber: Sanjaya (2008: 206)

Gambar 1. Proses Komunikasi dengan Media

Dalam konteks komunikasi seperti di atas, fungsi media adalah sebagai alat bantu untuk guru dalam mengomunikasikan pesan, agar proses komunikasi berjalan dengan baik dan sempurna sehingga tidak mungkin lagi ada kesalahan.

Fungsi media dalam proses pembelajaran cukup penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menurut Hamalik dalam Rusman (2012: 172) fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media merupakan bagian integral dalam sistem pembelajaran.
- 3) Media pembelajaran penting dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pembelajaran adalah untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas.
- 5) Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Selain itu, menurut Kempster dan Dayton dalam Arsyad (2011: 19), fungsi utama media pembelajaran adalah:

- 1) Memotivasi minat dan tindakan, direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan.
- 2) Menyajikan informasi, digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa.
- 3) Memberi instruksi, digunakan untuk melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

Rusman (2012: 172) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- 2) Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penunturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

3. Jenis-jenis Media

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2011: 33) dibagi dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media teknologi mutakhir.

1. Pilihan Media Tradisional
 - a. Visual diam yang diproyeksikan
 - 1) Proyeksi *opaque* (tak-tembus pandang)
 - 2) Proyeksi *overhead*
 - 3) *Slide*
 - 4) *Filmstrips*
 - b. Visual yang tak diproyeksikan
 - 1) Gambar, poster
 - 2) Foto
 - 3) *Charts*, grafik, diagram
 - 4) Pameran, papan info, papan-bulu
 - c. Audio
 - 1) Rekaman piringan
 - 2) Pita kaset, *reel*, *cartridge*
 - d. Penyajian Multimedia
 - 1) *Slide plus* suara (*tape*)
 - 2) *Multi-image*
 - e. Visual dinamis yang diproyeksikan
 - 1) Film
 - 2) Televisi
 - 3) Video
 - f. Cetak
 - 1) Buku teks
 - 2) Modul, teks terprogram
 - 3) *Workbook*
 - 4) Majalah ilmiah, berkala
 - 5) Lembaran lepas (*hand-out*)
 - g. Permainan
 - 1) Teka-teki

- 2) Simulasi
- 3) Permainan papan
- h. Realia
 - 1) Model
 - 2) *Specimen* (contoh)
 - 3) *Manipulative* (peta, boneka)
- 2. Pilihan Media Teknologi Mutakhir
 - a. Media berbasis telekomunikasi
 - 1) *Telekonferen*
 - 2) Kuliah jarak jauh
 - b. Media berbasis mikroprosesor
 - 1) *Computer-assisted instruction*
 - 2) Permainan computer
 - 3) *System* tutor intelijen
 - 4) Interaktif
 - 5) *Hypermedia*
 - 6) *Compact (video) disc*

Aneka ragam media pengajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Brets dalam Ibrahim (2003: 114) membuat klasifikasi berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu: suara (*audio*), bentuk (*visual*) dan gerak (*motion*). Atas dasar ini Brets mengemukakan kelompok media, sebagai berikut:

- a. Media *audio-motion-visual*
- b. Media *audio-still-visual*
- c. Media *audio-semi motion*
- d. Media *motion-visual*
- e. Media *still-visual*
- f. Media *audio*
- g. Media cetak

Disamping penggolongan menurut Brets tersebut diatas, masih ada pula kelompok media yang lain, dalam bentuk objek nyata, baik itu berupa benda, hewan, tumbuhan, dan bahkan manusia sendiri, yang dapat berfungsi sebagai media dalam pengajaran. Kelompok ini disebut realia.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, saya sependapat dengan yang disimpulkan oleh Ibrahim, (2003: 114) bahwa berbagai jenis media

tersebut pada dasarnya dapat digolongkan dalam tiga kelompok besar, yaitu media cetak, media elektronik dan objek nyata atau realia.

4. Kriteria Pemilihan Media

Arsyad (2011: 67) mengemukakan pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa seorang guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain:

- a. Ia merasa sudah akrab dengan media itu, papan tulis atau proyektor transparansi.
- b. Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik daripada dirinya sendiri, misalnya diagram pada flip chart.
- c. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisasi.

Arsyad (2011: 75) mengemukakan kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Untuk itu, ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes dan bertahan.
- d. Guru terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran.
- f. Mutu teknis.

5. Media Realia

Ibrahim (2003: 118) mengemukakan untuk mencapai hasil yang optimum dari proses belajar-mengajar, salah satu hal yang sangat disarankan adalah

digunakannya pula media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata atau realia. Selanjutnya Ibrahim (2003: 119) mengatakan objek yang sesungguhnya, akan memberikan rangsangan yang amat penting bagi siswa dalam mempelajari berbagai hal, terutama yang menyangkut pengembangan keterampilan tertentu, misalnya berkebun. Melalui penggunaan objek nyata ini, kegiatan belajar-mengajar dapat melibatkan semua indera siswa, terutama indera peraba

Daryanto (2013: 30) mengemukakan terminologi benda sebenarnya digolongkan atas dua, yaitu *obyek* dan benda contoh (*specimen*). *Obyek* adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli dan alami. Sedangkan *specimen* adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Sedangkan Jenis-jenis media realia menurut Seels dan Glasgow dalam Arsyad (2011: 34) terbagi menjadi 3, yaitu model, *specimen* (contoh), dan manipulative (peta, boneka).

Untuk itu, ada dua cara yang dapat ditempuh oleh guru menurut Ibrahim (2003: 118) pertama, membawa objek nyata tersebut, seperti jenis tanaman atau hewan tertentu, ke dalam kelas, kedua, membawa siswa-siswa keluar kelas seperti mengunjungi pabrik-pabrik yang ada di sekitarnya, museum, atau ke suatu perkebunan, untuk melihat objek yang bersangkutan secara langsung. Sejalan dengan yang dikemukakan oleh Daryanto (2013: 29) benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya

sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

a. Contoh-contoh Media *Realia*

1) Model


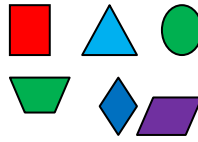
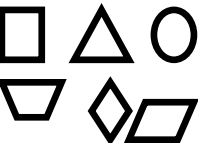
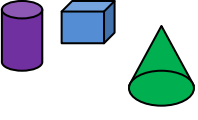
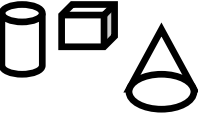
Daryanto (2013: 30) mengemukakan media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara membuat, menurut Daryanto (2013: 31) bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

2) *Specimen* (contoh)

Menurut Daryanto (2013: 30) ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh *specimen* benda yang masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh-contoh *specimen* benda yang sudah mati adalah herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh *specimen* benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

3) Alat Peraga Matematika

Tabel 2. Alat Peraga Matematika

No	Nama Alat Peraga	Kegunaan	Gambar
1	AEM (<i>Algebraic Experience Material</i>)	Memahami konsep operasi dasar aljabar	
2	Bangun Datar Luasan	Memahami bentuk-bentuk bangun datar dan sifat-sifatnya	
3	Bangun Datar Rangka	Memahami bentuk-bentuk bangun datar dan sifat-sifatnya	
4	Bangun Ruang Masif	Memahami bentuk-bentuk bangun ruang dan sifatnya	
5	Bangun Ruang Transparan	Memahami bentuk-bentuk bangun ruang dan sifatnya	

(Daryanto, 2013: 30)

4) Peta

Menurut Daryanto (2013: 31) peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak.

5) Boneka

Menurut Daryanto (2013: 33) boneka yang merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan

atau binatang. Sebagai media pendidikan, dalam penggunaannya boneka di mainkan dalam bentuk sandiwara boneka.

b. Keuntungan dan Kelemahan Media Realia

Ibrahim (2003: 119) mengungkapkan bahwa ada beberapa keuntungan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini:

1. Keuntungan
 - a) Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
 - b) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera.
2. Kelemahan
 - a) Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
 - b) Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
 - 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.

c. Langkah-Langkah Penggunaan Media Realia dalam Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu guru untuk membantu tugasnya dalam pembelajaran, media pembelajaran dikembangkan untuk keefektifan dan efisiensi dalam pencapaian pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran tidak bisa digunakan dengan asal-asalan, melainkan ada beberapa langkah yang sistematis.

Menurut Sadiman, (2010:198) supaya media dapat digunakan secara efektif dan efisien ada tiga langkah utama yang perlu diikuti dalam menggunakan media.

1) Persiapan sebelum menggunakan media

Supaya penggunaan media dapat berjalan dengan baik, kita perlu membuat persiapan yang baik pula. Peralatan yang diperlukan untuk menggunakan media itu juga perlu dipersiapkan sebelumnya. Peralatan media perlu ditempatkan dengan baik sehingga kita dapat melihat atau mendengar programnya dengan enak. Lebih-lebih apabila media itu digunakan secara berkelompok. Sedapat mungkin, semua anggota kelompok dapat memperoleh kesempatan yang sama dalam mendengarkan dan atau melihat program media itu.

2) Kegiatan selama menggunakan media

Yang perlu dijaga selama menggunakan media ialah suasana ketenangan. Gangguan-gangguan yang dapat mengganggu perhatian dan konsentrasi harus dihindarkan. Kalau mungkin, ruangan jangan digelapkan sama sekali. Hal itu supaya masih dapat menulis jika menjumpai hal-hal penting yang perlu diingat.

3) Kegiatan tindak lanjut

Maksud kegiatan tindak lanjut ini ialah untuk menajagi apakah tujuan telah tercapai. Selain itu, memantapkan pemahaman terhadap materi instruksional yang disampaikan melalui media bersangkutan. Apabila belajar secara berkelompok, perlu diadakan diskusi kelompok. Tindak lanjut lainnya adalah melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu, dan sebagainya.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat dijabarkan langkah-langkah penggunaan media realia berupa media daerah persegi, daerah persegi panjang, dan persegi satuan dalam materi pokok keliling dan luas persegi dan persegi panjang adalah sebagai berikut:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan media realia berupa media daerah persegi, daerah persegi panjang, dan persegi satuan.

b. Pada saat pembelajaran guru merumuskan terlebih dahulu materi yang mau disampaikan kepada siswa.

c. Persiapan guru

Pada saat pembelajaran belum dimulai guru mempunyai persiapan, supaya siswa dapat menerima materi dengan menggunakan media realia.

d. Persiapan kelas

Sebelum pembelajaran dimulai guru mempunyai persiapan kelas supaya siswa dapat termotivasi dan efektif dalam proses pembelajaran.

e. Langkah penyajian materi dan pemanfaatan media realia

Penyajian materi dengan memanfaatkan media realia, keahlian guru dalam memanfaatkan media realia sangat diperlukan guna menjalankan tugasnya.

f. Langkah kegiatan siswa

Siswa belajar menggunakan media realia guna mendapatkan hasil yang maksimal.

g. Langkah evaluasi pengajaran

Pada langkah ini kegiatan pembelajaran harus dievaluasi, sampai tujuan pembelajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai pengaruh penggunaan media realia terhadap hasil belajar.

C. Pembelajaran Matematika

1. Pengertian Matematika

Suherman (2003: 15) mengemukakan istilah *mathematics* (Inggris), *mathematik* (Jerman), *mathematique* (Perancis), *mathematico* (Italia), *matematiceski* (Rusia), atau *mathematic/ wiskunde* (Belanda) berasal dari perkataan latin *mathematica*, yang mulanya diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang berarti “*relating to learning*”. Selanjutnya Suherman (2003: 16) menyatakan bahwa *relating to learning* mempunyai akar *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Perkataan *mathematike* berhubungan sangat erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu *mathanein* yang mengandung arti **belajar** (berpikir).

Rusefendi ET (1980: 148) dalam Suherman mengatakan matematika terbentuk sebagai hasil pemikiran manusia yang berhubungan dengan ide, proses dan penalaran. Sejalan dengan James dan James (1976) dalam Suherman mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis dan geometri.

Selanjutnya Johnson dan Rising dalam bukunya dalam Suherman mengatakan bahwa matematika merupakan pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, dan tepat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa

symbol mengenai daripada mengenai bunyi. Kemudian menurut Reys (1984) dalam Suherman dalam bukunya mengatakan bahwa matematika adalah telaah tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Kemudian Kline (1973) dalam bukunya dalam Suherman mengatakan bahwa matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi keberadaanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Ini berarti bahwa belajar matematika pada hakekatnya adalah belajar konsep, struktur konsep dan mencari hubungan antar konsep dan strukturnya. Ciri khas matematika yang deduktif aksiomatis ini harus diketahui oleh guru sehingga mereka dapat mempelajari matematika dengan tepat, mulai dari konsep-konsep sederhana sampai yang kompleks.

2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Departemen Pendidikan Nasional (2006: 157) dalam Kurikulum SD, mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- (a) Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah, (b) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat; melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (c) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (d) Mengkomunikasikan gagasan dengan symbol tabel diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (e) Memiliki sikap menghargai

kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

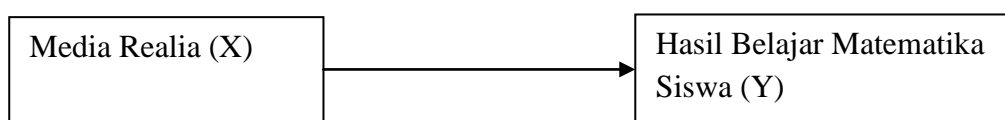
D. Kerangka Pikir

Pembelajaran dengan menggunakan media dapat mengurangi kondisi yang monoton dan menjenuhkan sehingga pembelajaran dapat diterima oleh siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam mata pelajaran matematika adalah media realia/benda nyata, dengan alasan media realia dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran.

Dalam penerapan proses pembelajaran pada penelitian ini, dimulai dengan menyampaikan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang, kemudian pada kelas yang akan diberi perlakuan media realia guru memberikan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan media realia. Sebaliknya pada kelas kontrol guru memberikan materi keliling dan luas persegi dan persegi panjang tanpa menggunakan media realia. Setelah itu diberikan tes akhir (*posttest*) pada kelas yang diberi perlakuan media realia dan kelas yang tidak diberi perlakuan media realia.

Untuk mengetahui bagaimana pengaruh media realia akan dilihat dari perbandingan nilai *posttests* hasil belajar kelas yang diberikan perlakuan media realia dengan kelas yang tidak diberi perlakuan media realia. Jika pelaksanaan media realia dalam pembelajaran matematika baik maka kemungkinan hasil

belajar matematika siswa juga baik, namun jika pelaksanaan media dalam pembelajaran matematika 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. Bagan Kerangka Pikir)

E. Hipotesis

Menurut Soehartono (2004: 26) Hipotesis adalah suatu pernyataan yang masih harus diuji kebenarannya secara empirik. Sedangkan Narbuko (2001) menyatakan bahwa hipotesis merupakan dugaan sementara yang masih dibuktikan kebenarannya melalui suatu penelitian, dan hipotesis terbentuk sebagai hubungan antara dua variabel atau lebih.

Dari pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara yang masih perlu dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Untuk menguji ada atau tidaknya pengaruh antara variabel X (media realia) dengan variabel Y (hasil belajar matematika siswa), dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis “Ada Pengaruh Penggunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Tri Sukses Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Ajaran 2014/2015”.