

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Media

2.1.1 Pengertian Media Secara Umum

Media dalam pembelajaran merupakan alat perantara untuk menyampaikan pesan dari guru ke siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran. Gagne (dalam Solihatin dan Raharjo, 2007: 23) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Djamarah dan Zain (2006: 120) menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Ibrahim dan Syaodih (2003: 112) mengartikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan perhatian dan kemampuan siswa. Sedangkan Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Sadiman, dkk., 2006: 6).

Senada dengan hal tersebut Sadiman, dkk., (2006: 7) menyatakan 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.

Dari beberapa definisi para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media merupakan alat berupa benda apa saja yang dapat digunakan sebagai perantara dan penyalur pesan/informasi untuk membantu seseorang dalam tujuan tertentu.

2.1.2 Jenis-Jenis Media

Dewasa ini banyak jenis dan bentuk media yang digunakan dalam pembelajaran mulai dari yang bersifat sederhana sampai media yang rumit, mulai dari media yang murah sampai media yang mahal.

Tabel 1. Sepuluh pengelompokan golongan media.

No	Golongan Media	Contoh dalam pembelajaran
1	Audio	Kaset audio, siaran radio, CD
2	Cetak	Buku pelajaran, modul, gambar
3	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4	Proyeksi Visual Diam	OHT, film bingkai (slide)
5	Proyeksi Audiovisual Diam	Film bingkai (slide) bersuara
6	Visual Gerak	Film bisu
7	Audiovisual Gerak	Film gerak bersuara, video, TV
8	Objek Fisik	Benda nyata, model, spesimen
9	Manusia dan Lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer), CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sumber: Anderson (dalam Solihatini dan Raharjo, 2007: 26)

Menurut Suharjo (2006: 109) Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah:

1. Benda sebenarnya
Benda sebenarnya dapat digolongkan menjadi dua, yaitu obyek (*object*) dan benda/barang contoh (*speciment*). Benda asli (*object*) adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli, alami seperti dimana ia hidup dan berada. Sedangkan benda/barang contoh (*speciment*) adalah benda-benda asli yang digunakan sebagai contoh.
2. Presentasi grafis

Presentasi grafis adalah suatu media yang disajikan dalam bentuk grafis, misalnya grafik, *chart*, peta, diagram, lukisan, gambar.

3. Gambar diam (*potret*)
Media gambar dapat digunakan untuk mengungkapkan bentuk nyata maupun kreasi khayalan belaka sesuai dengan bentuk yang pernah dilihat orang yang menggambarkannya.
4. Gambar gerak
Media gambar gerak seperti Video Tape Recorder, VCD, film dan televisi.
5. Media Audio
Media Audio adalah media pembelajaran yang hanya memberikan rangsangan suara atau isi pesan yang hanya dapat diterima oleh indra pendengaran.
6. Pengajaran terprogram
Pengajaran terprogram adalah salah satu sistem penyampaian pengajaran dengan media cetak yang memungkinkan siswa belajar secara individual sesuai dengan kemampuan dan kesempatan belajarnya.
7. Simulasi (peniruan situasi)
Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya pura-pura saja.
8. Komputer
Komputer merupakan suatu alat yang dapat membantu kelancaran tugas-tugas dalam berbagai bidang kehidupan umat manusia.

Sedangkan menurut Sanaky (2011: 50) beberapa jenis media yang sering digunakan yaitu:

1. Media cetak
Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah.
2. Media pameran
Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda-benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda-benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafis, *realia* dan model.
 - a) *Realia* yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan *realia* untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem misalnya peralatan laboratorium.
 - b) Model yaitu benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.
3. Media yang diproyeksikan
Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu overhead transparansi, slide suara dan film strip.

4. Rekaman audio

Rekaman audio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa asing, al-quran dan latihan – latihan yang bersifat verbal.

5. Video dan VCD

Video dan vcd dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu. Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan vcd.

6. Komputer

Sebagai media pembelajaran, komputer memiliki kemampuan yang sangat luar biasa dan komputer mampu membuat proses belajar mengajar menjadi interaktif.

Dari pendapat para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa terdapat berbagai jenis media pembelajaran baik media yang sangat sederhana dan mudah didapat hingga media yang canggih dan mahal harganya. Dari berbagai macam jenis media pembelajaran dimaksudkan agar guru dapat memanfaatkan media yang diperlukan tersebut dalam kegiatan pembelajaran dikelas guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

2.1.3 Prinsip-Prinsip Pemilihan dan Penggunaan Media

Proses belajar-mengajar dalam pembelajaran memerlukan ketelitian guru dalam memilih dan menggunakan media. Media yang digunakan harus tepat dan sesuai dengan materi yang akan diajarkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

Solihatin dan Raharjo (2007: 32) menyatakan bahwa ada beberapa prinsip umum yang perlu diperhatikan dalam prinsip penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, sebagai berikut:

1. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan.
2. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang perlu.
3. Penggunaan media harus dapat memperlakukan siswa secara aktif.
4. Sebelum media digunakan harus direncanakan secara matang dalam penyusunan rencana pelajaran.

5. Hindari penggunaan media yang hanya dimaksudkan sebagai selingan atau sekedar pengisi waktu kosong.
6. Harus senantiasa dilakukan persiapan yang cukup sebelum penggunaan media.

Dick dan Carey (dalam Suharjo, 2006: 120) menyebutkan bahwa disamping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada 4 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu:

1. Ketersediaan sumber belajar setempat (jika tidak ada harus dibuat atau dibeli).
2. Ketersediaan dana untuk membuat atau membeli.
3. Keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang akan dipilih untuk waktu yang lama, dan;
4. Efektivitas biayanya dalam jangka waktu panjang, misalnya: pengadaan media terasa mahal tetapi kalau dapat dipakai berulang-ulang dalam waktu yang lama akan menjadi murah.

Sedangkan menurut Suharjo (2006: 121) kriteria pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. tiap jenis media tentu mempunyai kelebihan dan kelemahan.
2. pemilihan media harus dilakukan secara obyektif.
3. pemilihan media hendaknya memperhatikan juga: kesesuaian tujuan pembelajaran, kesesuaian materi, kesesuaian kemampuan anak, kesesuaian kemampuan guru, ketersediaan bahan, ketersediaan dana, serta kualitas teknik (mutu media).

Menurut Aisyah, dkk., (2007: 8.14) ada beberapa prinsip yang digunakan dalam menyusun media pembelajaran matematika. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
2. Kesesuaian dengan materi pembelajaran.
3. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik.

Dari beberapa teori para ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa dalam pemilihan penggunaan media, guru harus memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media seperti kelebihan dan kelemahan media, memperhatikan pemilihan media dengan tujuan pembelajaran yang akan

dicapai dan materi yang akan diajarkan, kesesuaian biaya, dan kepraktisan, sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar sangatlah penting karena media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar untuk memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Manfaat media pembelajaran menurut Fathurrohman dan Sutikno (2010:

67) diantaranya yaitu:

1. Menarik perhatian siswa.
2. Membantu untuk mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran.
3. Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalitas* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
4. Mengatasi keterbatasan ruang.
5. Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
6. Waktu pembelajaran bisa dikondisikan.
7. Menghilangkan kebosanan siswa dalam belajar.
8. Meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari sesuatu/menimbulkan gairah belajar.
9. Melayani gaya belajar siswa yang beraneka ragam, serta;
10. Meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Dari manfaat media yang telah dijelaskan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu untuk mengaktifkan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efektif, serta mempercepat pemahaman siswa mengenai materi yang sedang dijelaskan oleh guru

2.1.5 Langkah-langkah Penggunaan Media

Penggunaan media realia dalam pembelajaran dapat dilakukan didalam kelas ataupun diluar kelas sesuai dengan situasi pembelajaran yang akan

dilaksanakan. Menurut Sumarno (dalam Sumarno, <http://elearning.unesa.ac.id>) media pembelajaran yang telah dipilih dapat digunakan secara efektif dan efisien harus menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tiga langkah pokok yang dapat dilakukan dalam penggunaan media termasuk media realia yaitu:

1. Persiapan

Persiapan maksudnya kegiatan dari seorang tenaga pengajar yang akan mengajar dengan menggunakan media. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan tenaga pengajar pada langkah persiapan diantaranya:

 - a. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagaimana bila akan mengajar seperti biasa. Dalam RPP cantumkan media yang akan digunakan.
 - b. Menyiapkan dan mengatur peralatan yang akan digunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan peserta didik dapat melihat dan mendengar dengan baik.
2. Pelaksanaan/Penyajian

Tenaga pengajar pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media perlu mempertimbangkan seperti:

 - a. Yakinkan bahwa semua media dan peralatan telah lengkap dan siap digunakan.
 - b. Jelaskan tujuan yang akan dicapai.
 - c. Jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran.
 - d. Hindari kejadian-kejadian yang bisa mengganggu perhatian /konsentrasi, dan ketenangan peserta didik.
3. Tindak lanjut

Aktivitas ini perlu dilakukan untuk memantapkan pemahaman peserta didik tentang materi yang dibahas dengan menggunakan media. Disamping itu aktivitas ini bertujuan untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukannya. Kegiatan-kegiatan yang bisa dilakukan diantaranya diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa dalam penggunaan media, termasuk media realia terdapat tiga langkah pokok yang harus diperhatikan yaitu langkah persiapan seperti membuat RPP dan menyiapkan peralatan yang akan digunakan; langkah pelaksanaan seperti menjelaskan apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran; dan langkah tindak lanjut seperti kegiatan diskusi, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

2.2 Pengertian Media Realia

Media realia adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar. Asra, dkk., (2007: 5.9) menyatakan bahwa media realia adalah semua media nyata yang ada dilingkungan alam, baik digunakan dalam keadaan hidup maupun sudah diawetkan, seperti tumbuhan, batuan, binatang, inspektrum, herbarium, air, sawah, dan sebagainya.

Menurut Sanaky (2011: 50) media realia yaitu benda nyata yang dapat dihadirkan diruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan realia untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem misalnya peralatan laboratorium. Lebih lanjut, Sanaky (2011: 113) juga menjelaskan beberapa benda yang digolongkan kedalam media tiga dimensi antara lain:

1. Kelompok pertama yaitu kelompok benda asli, model atau tiruan sederhana, *mock-up*, dan barang contoh atau specimen.
 - a) Benda asli

Benda asli merupakan alat yang paling efektif untuk mengikutsertakan berbagai indera dalam belajar. Hal ini disebabkan benda asli memiliki sifat keasliannya, mempunyai ukuran besar dan kecil, berat, warna dan adakalanya disertai dengan gerak dan bunyi, sehingga memiliki daya tarik sendiri bagi pebelajar. Jadi benda asli adalah benda dalam keadaan sebenarnya dan seutuhnya.
 - b) Benda model

Benda model dapat diartikan sebagai sesuatu yang dibuat dengan ukuran tiga dimensi, sehingga menyerupai benda aslinya untuk menjelaskan hal-hal yang mungkin diperoleh dari benda sebenarnya. Benda asli kemudian dibuat modelnya dalam bentuk besar seperti aslinya, atau sangat kecil. Model atau benda tiruan tersebut bentuknya harus sama sesuai dengan aslinya, besarnya dapat sama atau lebih kecil atau lebih besar lagi dari aslinya, tetapi jangan lupa bentuknya harus selalu sama dengan bentuk aslinya.
 - c) Alat tiruan sederhana (*mock-up*)

Alat tiruan sederhana (*mock-up*) banyak digunakan dalam pendidikan teknik dan industri untuk menjelaskan kerjanya bagian-bagian dari sebuah alat atau mesin. Alat tiruan sederhana (*mock-up*) yang dimaksud adalah tiruan dari benda sebenarnya di mana sengaja dipilih bagian-

bagian yang memang penting dan yang diperlukan saja untuk dibuat sederhana mungkin supaya mudah dipelajari.

2. Kelompok kedua yaitu kelompok diorama dan pameran.

Diorama yaitu sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya.

Menurut Solihatin dan Raharjo (2007: 27) menyatakan bahwa pemanfaatan media realia tidak harus dihadirkan secara nyata dalam ruang kelas, melainkan dapat juga dengan cara mengajak siswa melihat langsung (observasi) benda nyata tersebut ke lokasinya. Media realia dapat digunakan pada kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya, tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media realia yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya.

Berdasarkan kajian teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media realia adalah media yang bersifat langsung dalam bentuk objek nyata, dan sangat bermanfaat terutama terhadap siswa yang tidak memiliki pengalaman terhadap benda tertentu.

2.2.1 Kelebihan dan Kelemahan Media Realia

Penggunaan media realia dalam pembelajaran tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan yang perlu diperhatikan ketika seorang guru memutuskan untuk menggunakan media realia dalam proses pembelajaran. Ibrahim dan Syaodih (2003: 119) mengidentifikasi bahwa ada beberapa kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata ini:

a. Kelebihan

1. Dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indra.

b. Kelemahan

1. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadang-kadang mengandung risiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.

2. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya. 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.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti menyimpulkan bahwa media realia tidak hanya memiliki kelebihan seperti memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata tetapi juga memiliki kelemahan yaitu biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadang-kadang tidak sedikit. Cara yang dapat dilakukan untuk meminimalisir kelemahan dalam menggunakan media realia dapat dilakukan dengan membawa media realia kedalam kelas atau lingkungan sekitar sekolah sehingga murid tidak perlu keluar lingkungan sekolah. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam mengenai media ini supaya dalam penerapannya dapat terlaksana dengan baik dan dapat meminimalisir hal-hal yang tidak diinginkan. dalam proses pembelajaran

2.3 Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia dapat mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir. Gagne (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2002: 10) mengungkapkan bahwa belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapasitas baru. Sedangkan menurut Bell-Gredler (dalam Winataputra, 2008: 1.5) belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*). Ketiga hal tersebut

diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Menurut Biggs, belajar dapat didefinisikan dalam tiga macam rumusan, yaitu rumusan kuantitatif, rumusan institusional, rumusan kualitatif. Secara kuantitatif (ditinjau dari sudut jumlah), belajar berarti kegiatan pengisian atau pengembangan kemampuan kognitif dengan fakta sebanyak-banyaknya. Jadi, belajar dalam hal ini dipandang dari sudut materi yang dikuasai siswa. Sedangkan secara Institusional (tinjauan kelembagaan), belajar dipandang sebagai proses validasi terhadap penguasaan siswa atas materi-materi yang telah dipelajari. Adapun pengertian belajar secara kualitatif (tinjauan mutu) adalah proses memperoleh arti-arti dan pemahaman. Pengertian ini difokuskan pada tercapainya daya pikir dan tindakan yang berkualitas untuk memecahkan masalah-masalah yang kini dan nanti dihadapi siswa (Syah, 2008: 67).

Menurut Hamalik (2001: 29) belajar adalah suatu proses. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi merupakan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh.

Dari beberapa pendapat para ahli tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses yang terjadi dalam kehidupan manusia melalui pengalaman dan lingkungan yang ada disekitarnya dan memberikan hasil perubahan yang positif dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor.

2.3.1 Pengertian Aktivitas Belajar

Aktivitas sangat berhubungan erat dengan kegiatan belajar mengajar, karena tanpa adanya aktivitas maka kegiatan belajar mengajar pun tidak dapat dilaksanakan. Menurut Mulyono (2001: 26), aktivitas artinya “kegiatan atau keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non fisik, merupakan suatu aktivitas. Sedangkan Sardiman (2010: 100) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental. Dalam kegiatan belajar kedua aktivitas itu harus selalu berkait. Aktivitas siswa selama proses belajar mengajar merupakan salah satu indikator adanya keinginan siswa untuk belajar.

Hal yang hampir sama juga diungkapkan Kunandar (2010: 277) menyebutkan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat dari kegiatan tersebut. Seperti yang dikatakan Douglass (dalam Hamalik, 2001: 172) tentang *The Principle of Activity*, sebagai berikut: *One learns only by some activities in the neural system: seeings, hearing, smelling, feeling, thinking, physical or motor activity. The learner must actively engage in the "learning", whether it be of information a skill, an understanding, a habit, an ideal, an attitude, an interest, or the nature of a task.* Hal ini menunjukkan bahwa dalam sebuah pembelajaran terdapat beberapa sistem aktivitas diantaranya yaitu penglihatan, pendengaran, penciuman, perasaan, pemikiran, dan psikis atau aktivitas motorik. Pebelajar harus secara aktif menggunakan hal tersebut dalam pembelajaran sehingga terjadi sebuah kemampuan memperoleh informasi, kebiasaan, ide, sikap, dan pemahaman terhadap sesuatu pekerjaan.

Dari beberapa pengertian tersebut, peneliti mengambil kesimpulan bahwa aktivitas belajar adalah segala bentuk kegiatan yang dilakukan peserta didik baik fisik maupun non fisik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan belajar adalah adanya suatu perubahan tingkah laku yang positif. Tingkah laku yang positif membutuhkan proses aktivitas belajar yang positif. Semakin aktif peserta didik dalam melakukan aktivitas belajar yang positif maka akan menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan dan diharapkan hasil belajar siswa akan meningkat.

2.3.2 Pengertian Hasil Belajar

Dalam kegiatan belajar, hasil belajar adalah suatu hal yang sangat penting untuk mengetahui keberhasilan belajar seseorang. Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dari proses belajar yang telah dilakukan oleh seseorang dengan adanya perubahan-perubahan baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2002: 20) hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar dapat diketahui melalui evaluasi guru. Hasil belajar dapat berupa dampak pembelajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

Hamalik (2001: 30) menyatakan bahwa hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek-aspek seperti pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, budi pekerti dan sikap.

Dari kajian teori di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki seseorang setelah ia melakukan suatu proses pembelajaran dan menerima pengalaman belajarnya berupa pengetahuan, keterampilan, emosional, sikap, dan tingkah laku. Untuk mengetahui hasil belajar yang dilakukan peserta didik, guru perlu melakukan proses evaluasi. Proses evaluasi terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang sejauh mana kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

2.4 Pengertian Matematika

Matematika merupakan mata pelajaran yang erat kaitannya dengan kehidupan nyata seperti dalam kegiatan ekonomi, jual beli perdagangan, menghitung uang, dan

lain-lain. Mempelajari matematika sangat bermanfaat dan berguna dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikuatkan oleh Suwangsih (2006: 9) menyebutkan kegunaan matematika yaitu sebagai berikut :

1. Matematika sebagai pelayan ilmu yang lain.
2. Matematika digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari.

Istilah Matematika berasal dari bahasa Yunani "*Mathematika*" yang berarti mempelajari, atau "*mathesis*" yang berarti "*relating to learning*" (pengetahuan atau ilmu). Perkataan *Mathematike* berhubungan erat dengan sebuah kata lainnya yang serupa, yaitu "*mathaein*" yang mengandung arti ajaran atau belajar (berpikir) Ensiklopedia Indonesia dalam Tim MKPBM UPI (2001:17).

Hakikat matematika adalah memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif (Soedjadi dalam Heruman, 2007: 1). Bruner (Aisyah, dkk., 2007: 1.6) melalui teorinya mengungkapkan bahwa dalam proses belajar, sebaiknya siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dapat diotak-atik, sehingga siswa menemukan dan memahami konsep matematika dengan baik.

Dari uraian kajian pustaka di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang didapat dengan berfikir yang menghubungkan satu konsep dengan konsep yang lainnya, yang dikelompokkan dalam tiga bidang, yaitu: aljabar, analisis, dan geometri. Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dekat dengan dunia nyata dalam kehidupan sehari-hari sehingga matematika merupakan ilmu pasti.

2.4.1 Tujuan Matematika

Dalam batasan pengertian pembelajaran yang dilakukan disekolah, pembelajaran matematika dimaksudkan sebagai proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika sekolah.

Adapun tujuan matematika sekolah, khusus di SD atau Madrasah Ibtidaiyah (MI) agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau logaritma, secara luwes, akurat, efisien dan tepat, dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Tujuan umum dan khusus yang ada dikurikulum SD/MI, merupakan pelajaran matematika disekolah, jelas memberikan gambaran belajar tidak hanya dibidang kognitif saja, tetapi meluas pada bidang psikomotor dan efektif. Pembelajaran matematika diarahkan untuk pembentukan kepribadian dan pembentukan kemampuan berfikir yang bersandar pada hakikat matematika, ini berarti hakikat matematika merupakan unsur utama dalam pembelajaran matematika. Oleh karena nya hasil-hasil pembelajaran menampakkan kemampuan berfikir yang matematis dalam diri siswa, yang bermuara pada kemampuan menggunakan matematika sebagai bahasa dan alat dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupannya. Hasil lain yang tidak dapat diabaikan adalah terbentuknya kepribadian yang baik dan kokoh (Aisyah, dkk., 2007: 1.4).

Berdasarkan kajian pustaka di atas peneliti mengambil kesimpulan bahwa tujuan matematika adalah memahami konsep matematika, menggunakan penalaran pada pola dan sifat, dan matematika jelas memberikan gambaran belajar tidak hanya dibidang kognitif saja, tetapi

meluas pada bidang psikomotor dan efektif. Tujuan mempelajari matematika juga dapat digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan perhitungan.

2.5 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka di atas dapat dirumuskan hipotesis PTK yaitu “Apabila dalam pembelajaran mata pelajaran matematika menggunakan media realia sesuai dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Metro Selatan tahun pelajaran 2011/2012.”