

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar

Berikut ini beberapa pengertian tentang belajar yang dikemukakan oleh para pakar pendidikan diantaranya menurut Winkel (dalam Wijaya, 2015:13) belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan sikap-sikap. Sedangkan menurut Slameto (dalam Djamarah, 2011:13) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Kemudian Gage (dalam Sagala, 2011:13) menyebutkan bahwa belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku yang didapat individu dari pengalaman dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan kecakapan, pengetahuan, sikap, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan yang lain.

b. Pengertian Pembelajaran

Menurut Sagala (2011:61), Pembelajaran dapat diartikan setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan atau nilai yang baru. Sudjana (dalam Wijaya, 2015:13) mengatakan bahwa pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistematis dan sengaja untuk menciptakan agar terjadi kegiatan interaksi edukatif antara dua pihak, yaitu antara peserta didik (warga belajar) dan pendidik (sumber belajar) yang melakukan kegiatan membelajarkan. Sedangkan menurut Damiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2011:61) menyebutkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Warsita bahwa pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.

Dari penjelasan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik. Pembelajaran bertujuan membantu siswa agar memperoleh berbagai pengalaman dan dengan pengalaman itu tingkah laku siswa yang meliputi pengetahuan, keterampilan, dan nilai atau norma.

2. Hasil Belajar

a. Definisi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2010:22). Menurut Damiyati dan Mudjiono hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu dari

sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Kualitas pengajaran yang dimaksud adalah profesional yang dimiliki oleh guru. Artinya kemampuan dasar guru baik di bidang kognitif (intelektual), bidang sikap (afektif) dan bidang perilaku (psikomotorik). Menurut Purwanto (dalam Nurfalah, 2015:3) hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa sebagai akibat belajar. Perubahan itu diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan, perubahan tingkah laku individu akibat proses belajar. Setiap proses belajar mempengaruhi perubahan perilaku pada domain pada diri siswa, tergantung yang diinginkan terjadi sesuai dengan tujuan pendidikan.

Dari beberapa pendapat di atas, maka hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor dari dalam individu siswa berupa kemampuan personal (internal) dan faktor dari luar diri siswa yakni lingkungan. Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu penggunaan penilaian terhadap sikap, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan sehingga nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.

b. Ciri-ciri Hasil Belajar

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana (dalam Wijaya, 2015:24) melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.
- 2) Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- 3) Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- 4) Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- 5) Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya.

c. Faktor Pendorong dan Penghambat Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain:

1) **Faktor Intern**

Faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya. Diantara faktor-faktor intern yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang antara lain: kecerdasan/intelegensi, bakat, minat, dan motivasi.

- a) Kecerdasan/Intelegensi. Kecerdasan merupakan faktor yang sangat penting bagi seorang peserta didik dalam usaha belajar, dan tidak boleh diabaikan dalam kegiatan belajar mengajar. Kecerdasan adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya. Kemampuan ini sangat ditentukan oleh tinggi rendahnya intelegensi yang normal selalu menunjukkan kecakapan sesuai dengan tingkat perkembangan sebaya.
- b) Bakat. Dalam proses belajar terutama belajar keterampilan, bakat memegang peranan penting dalam mencapai suatu hasil belajar yang baik. Bakat adalah kemampuan tertentu yang telah dimiliki seseorang sebagai kecakapan pembawaan.
- c) Minat. Minat belajar yang telah dimiliki siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajarnya. Apabila seseorang mempunyai minat yang tinggi terhadap sesuatu hal maka akan terus berusaha untuk melakukan sehingga apa yang diinginkannya dapat tercapai sesuai dengan keinginannya. Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenai beberapa kegiatan.
- d) Motivasi. Motivasi dalam belajar adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk melakukan

belajar. Untuk membangkitkan motivasi peserta didik, supaya dapat melakukan kegiatan belajar dengan kehendak sendiri dan belajar secara aktif, seorang guru harus berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk mengarahkan perhatian siswa kepada sasaran belajar tertentu.

2) Faktor Ekstern

Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut. Yang termasuk faktor-faktor ekstern antara lain: keadaan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

a) Lingkungan Keluarga

Pendidikan dimulai dari keluarga. Keluarga merupakan lingkungan terkecil dalam masyarakat tempat seseorang dilahirkan dan dibesarkan. Slameto (dalam Wijaya, 2015:27), “Keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama. Keluarga yang sehat besar artinya untuk pendidikan kecil, tetapi bersifat menentukan dalam ukuran besar yaitu pendidikan bangsa, negara dan dunia.” Adanya rasa aman dalam keluarga sangat penting dalam keberhasilan seseorang dalam belajar.

b) Lingkungan Sekolah

Lingkungan sekolah yang baik akan mendorong peserta didik untuk belajar lebih baik, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik pula. seorang guru haruslah dapat menguasai bahan pelajaran yang akan diajarkan, dan memilih metode yang tepat dalam mengajar.

c) Lingkungan Masyarakat

Lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang tidak sangat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Karena lingkungan sekitar sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan pribadi anak, sebab dalam kehidupan sehari-hari anak akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan dimana anak itu berada. Lingkungan dapat membentuk kepribadian anak, karena dalam pergaulan sehari-hari seorang anak akan selalu menyesuaikan dirinya dengan kebiasaan-kebiasaan lingkungan sekitarnya.

d. Tipe Hasil Belajar

Tipe hasil belajar menurut Sudjana (dalam Wijaya, 2015:28) tujuan pendidikan yang ingin dicapai dalam suatu pengajaran terdiri dari 3 macam yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Sebagaimana disebutkan di atas, maka unsur-unsur yang terdapat dalam ketiga aspek tersebut adalah sebagai berikut:

1) Ranah Kognitif

Tipe hasil belajar dalam ranah kognitif ini dibagi menjadi 6 poin yaitu:

- a) Pengetahuan hafalan (*Knowledge*), yaitu pengetahuan yang sifatnya faktual. Merupakan jembatan untuk menguasai tipe hasil belajar lainnya.
- b) Pemahaman (*Komprehention*), yaitu kemampuan mengungkap makna atau arti dari suatu konsep.
- c) Penerapan (Aplikasi), yaitu kesanggupan menerapkan dan mengaplikasikan suatu konsep, ide, rumusan, hukum dalam situasi yang baru, misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu.

- d) Analisis, yaitu kesanggupan memecahkan, menguasai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur dan bagian yang mempunyai arti.
- e) Sintesis, yaitu kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas.
- f) Evaluasi, yaitu kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan pendapat yang dimilikinya dan kriteria yang dipakainya.

2) **Ranah Afektif**

Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila seseorang telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Penilaian hasil belajar afektif kurang mendapat perhatian dari guru. Para guru lebih banyak menilai ranah kognitif semata mata. Tipe hasil belajar afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti perhatiannya terhadap pelajaran, disiplin, rasa percaya diri, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar, dan hubungan social.

Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar. Kategorinya dimulai dari tingkat yang dasar atau sederhana sampai tingkat yang kompleks.

- a) *Receiving/attending*, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulasi) dari luar yang datang kepada siswa dalam bentuk masalah, situasi, gejala, dll. Dalam tipe ini termasuk kesadaran ingatan untuk menerima stimulus, kontrol, dan seleksi gejala atau rangsangan dari luar.
- b) *Responding* atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulasi yang datang dari luar. Hal ini mencakup ketepatan reaksi, perasaan, kepuasan dalam menjawab stimulus dari luar yang datang kepada dirinya.

- c) *Valuing* (penilaian) berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala dan stimulus tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang, atau pengalaman untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai tersebut.
- d) Organisasi, yakni pengembangan nilai kedalam satu sistem organisasi, termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan, dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Yang termasuk kedalam organisasi ialah konsep tentang nilai, organisasi tentang nilai, dll.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

3) **Ranah Psikomotor**

Hasil belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada enam tingkatan keterampilan, yaitu:

- a) Gerakan reflek, yaitu keterampilan pada gerakan gerakan yang tidak sadar.
- b) Keterampilan pada gerakan gerakan dasar.
- c) Kemampuan perseptual, termasuk didalamnya membedakan visual, membedakan auditif, motoris, dan lain lain.
- d) Kemampuan dibidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e) Gerakan-gerakan skill, mulai dari keterampilan sederhana sampai dengan keterampilan yang kompleks.
- f) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretative.

3. Minat Belajar

a. Definisi Minat

Djamarah (2008:132) “Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang.” Sedangkan menurut Slameto (2010:180) “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.”

“Seseorang siswa yang berminat terhadap sesuatu yang diminati itu sama sekali tidak akan menghiraukan sesuatu yang lain.” Menurut Getels (dalam Djamarah, 2008:75). Dapat diartikan minat sebagai kecenderungan sifat yang terorganisir berdasarkan dari pengalaman seseorang, yang mendorong seseorang atau individu untuk mencari keterangan atau fakta-fakta dari sebuah objek, aktivitas atau kegiatan, pemahaman, *skill*, tujuan perhatian atau murni ingin mahir dalam hal tertentu.

Minat merupakan perasaan yang didapat karena berhubungan dengan sesuatu. Minat terhadap sesuatu itu dipelajari dan dapat memengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat-minat baru. Jadi, minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan cenderung mendukung aktivitas belajar berikutnya. Oleh karena itu minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Djamarah (2008:133):

Anak didik yang berminat terhadap suatu pelajaran akan mempelajari dengan sungguh-sungguh, karena ada daya tarik baginya. Anak didik mudah menghafal yang menarik minatnya. Proses belajar akan berjalan dengan lancar bila disertai dengan minat. Minat merupakan alat motivasi yang utama yang dapat membangkitkan kegairahan belajar anak didik dalam rentangan waktu tertentu.

Dari beberapa definisi minat menurut para ahli di atas dapat disimpulkan

bahwa minat adalah kecenderungan individu (siswa) untuk memusatkan perhatian kepada rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap objek atau situasi tertentu dalam hal ini adalah belajar. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang dikarenakan hal tersebut datang dari dalam diri seseorang yang didasarkan rasa suka dan tidak adanya paksaan dari pihak luar.

b. Jenis-jenis Minat

Banyak ahli yang mengemukakan mengenai jenis-jenis minat. Diantaranya Carl Safran (dalam Nurfalah, 2015:39) mengklasifikasikan minat menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) *Expressed interest*, minat yang diekspresikan melalui verbal yang menunjukkan apakah seseorang itu menyukai dan tidak menyukai suatu objek atau aktivitas.
- 2) *Manifest interest*, minat yang disimpulkan dari keikutsertaan individu pada suatu kegiatan tertentu.
- 3) *Tested interest*, minat yang disimpulkan dari tes pengetahuan atau keterampilan dalam suatu kegiatan.
- 4) *Inventoried interest*, minat yang diungkapkan melalui inventori minat atau daftar aktivitas dan kegiatan yang sama dengan pernyataan.

Sedangkan menurut Surya (dalam Nurfalah 2015:39) mengenai jenis minat, menurutnya minat dapat dikelompokkan menjadi 3 jenis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Minat *volunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa tanpa ada pengaruh luar.
- 2) Minat *involunter* adalah minat yang timbul dari dalam diri siswa dengan pengaruh situasi yang diciptakan oleh guru
- 3) Minat *nonvolunter* adalah minat yang ditimbulkan dari dalam diri siswa secara dipaksa atau dihapuskan.

Dalam jenis-jenis minat, dalam suatu proses pembelajaran banyak hal-hal

yang ditemukan pada diri anak, terutama dalam hal minat dan bakat serta kemampuan yang dimiliki siswa. Dalam hal ini guru perlu memahami minat, bakat dan kemampuan yang dimiliki siswa.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa

Minat dapat didefinisikan secara sederhana yaitu kecenderungan individu (siswa) untuk memuaskan perhatian rasa lebih suka dan rasa ketertarikan terhadap suatu objek atau situasi tertentu. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat menurut Surya (1993:34) adalah sebagai berikut:

- 1) Faktor-faktor yang bersumber pada diri siswa itu sendiri
- 2) Tidak mempunyai tujuan yang jelas. Jika tujuan belajar sudah jelas, maka siswa menaruh minat terhadap belajar sebab belajar merupakan suatu kebutuhan dan cenderung menaruh minat dalam belajar. Dengan demikian besar kecilnya minat siswa dalam belajar tergantung pada tujuan belajar yang jelas dari siswa.
- 3) Bermanfaat atau tidaknya sesuatu yang dipelajari bagi individu siswa. Apabila pelajaran kurang dirasakan bermanfaat bagi perkembangan dirinya, siswa cenderung untuk mengindar.
- 4) Kesehatan yang sering mengganggu. Kesehatan ini sangat berpengaruh dalam belajar, seperti sering sakit, kurang vitamin, atau kelainan jasmani misalnya pada mata, kelenjar-kelenjar. Hal ini akan mempengaruhi atau mempersulit siswa belajar atau menjalankan tugas-tugasnya di kelas.
- 5) Adanya masalah atau kesukaran kejiwaan. Masalah atau kesukaran kejiwaan ini misalnya adanya gangguan emosional, rasa tidak senang, gangguan-gangguan dalam proses berfikir semuanya akan mempengaruhi minat belajar siswa.
 - a) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan sekolah.
 - b) Cara menyampaikan pelajaran. Dalam proses belajar mengajar, penyampaian pelajaran oleh guru sangat menentukan minat belajar siswa. Apabila guru menguasai materi tetapi ia kurang pandai dalam menerapkan berbagai metode belajar yang kurang tepat hal ini akan mengurangi minat belajar siswa.
 - c) Adanya konflik pribadi antara guru dengan siswa. Adanya konflik pribadi antara guru dan siswa ini akan mengurangi minat pada mata pelajaran, tetapi dengan adanya konflik tersebut menyebabkan minat siswa berkurang lebih jauh lagi kemudian bisa hilang.
 - d) Suasana lingkungan sekolah. Suasana lingkungan sekolah sangat berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Suasana lingkungan

disini termasuk iklim di sekolah, iklim belajar, suasana, tempat, dan fasilitas yang semuanya menimbulkan seseorang betah dan terutuju perhatiannya kepada kegiatan belajar mengajar.

- e) Faktor-faktor yang bersumber dari lingkungan keluarga dan masyarakat.
- f) Masalah *broken home*. Masalah-masalah yang terjadi dari pihak orang dan keluarga akan mempengaruhi minat belajar siswa.
- g) Perhatian utama siswa dicurahkan kepada kegiatan-kegiatan diluar sekolah. Pada saat ini banyak hal-hal yang dapat menarik minat siswa yang dapat mengurangi minat siswa terhadap belajar seperti kegiatan olahraga atau bekerja.

Slameto (2010:54) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu:

a) Faktor intern

- 1) Faktor jasmaniah, seperti faktor kesehatan dan cacat tubuh
- 2) Faktor psikologi, seperti intelegensi, perhatian, bakat, kematangan dan kesiapan.

b) Faktor Ekstern

- 1) Faktor keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar penilaian diatas ukuran, keadaan gedung, metode mengajar dan tugas rumah.

Faktor-faktor mempengaruhi minat belajar siswa datang dari berbagai sudut diantaranya faktor keluarga, lingkungan tempat tinggal dan sekolah. Guru harus cermat dalam hal yang mempengaruhi minat belajar siswa terutama ketika ada di sekolah dan dalam proses belajar mengajar supaya lebih memahami keadaan siswa.

d. Indikator Minat Belajar

Pada umumnya minat seseorang terhadap sesuatu akan diekspresikan melalui kegiatan atau aktivitas berkaitan dengan minatnya. Aktivitas atau kegiatan yang ia lakukan akan berjalan konsisten dengan rasa senang. Sehingga untuk

mengetahui indikator minat dapat dilihat dengan cara menganalisa kegiatan-kegiatan yang dilakukan individu atau objek yang disenanginya, karena minat merupakan motif yang dipelajari yang mendorong individu untuk aktif dalam kegiatan tertentu.

Seperti halnya pendapat yang diungkapkan Sujanto (2004:92) mengenai minat yaitu, “Minat sebagai sesuatu pemusatan perhatian yang tidak sengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan tergantung dari bakat dan lingkungannya”. Hal senada diungkapkan juga oleh Witherington dalam Buchori (1991:135) yang berpendapat bahwa, “Minat merupakan kesadaran seseorang terhadap suatu obyek, seseorang, soal atau situasi yang bersangkutan dengan dirinya. Selanjutnya minat harus dipandang sebagai suatu sambutan yang sadar dan kesadaran itu diusul dengan meningkatnya perhatian terhadap suatu obyek”. Dari pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa minat dicirikan dengan adanya pemusatan perhatian atau meningkatnya perhatian atau meningkatnya perhatian terhadap sesuatu.

Menurut Djaali (2007), “Minat adalah rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menuruh”. Hal senada diungkapkan pula oleh Slameto (2010:180), “Minat sebagai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan terus-menerus yang disertai rasa senang”. Dari pernyataan tersebut mengindikasikan bahwa minat dicirikan dengan rasa lebih suka, rasa tertarik atau rasa senang sebagai bentuk ekspresi terhadap sesuatu hal yang diminati.

Melihat beberapa pendapat dari para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain:

- 1) Adanya perasaan senang.

2) Adanya perhatian.

3) Adanya aktivitas yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

Selain itu menurut Djamarah (2008:132) mengungkapkan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui:

- 1) Pernyataan lebih menyukai sesuatu daripada lainnya,
- 2) Partisipasi aktif dalam suatu kegiatan yang diminati, serta
- 3) Memberikan perhatian yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminatinya tanpa menghiraukan yang lain (fokus)

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui ciri-ciri/indikator adanya minat pada seseorang dari beberapa hal, antara lain: adanya perasaan senang, pernyataan lebih menyukai dari pada yang lain, adanya aktivitas serta keterlibatan secara aktif pada kegiatan tersebut yang merupakan akibat dari rasa senang dan perhatian.

4. Media *Realia*

a. Hakikat Media

Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting yaitu sebagai alat bantu untuk menciptakan proses belajar yang efektif. Setiap proses belajar mengajar akan mencakup beberapa unsur antara lain tujuan, bahan, metode, dan media serta evaluasi. Penggunaan media dan metode ini bertujuan agar siswa dapat belajar lebih dan efisien sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas

informasi/pesan pengajaran, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pengajaran, memperjelas struktur pengajaran.

Media pendidikan memegang peranan penting dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan. Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh.

Media pada hakekatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh. Akhir dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran, sehingga memungkinkan siswa dapat berinteraksi dengan media yang kita pilih.

Jadi, pemilihan media dalam penelitian ini adalah alat untuk mempermudah guru dalam pembelajaran serta dapat mempermudah peserta didik dalam menangkap pelajaran.

b. Definisi Media *Realia*

Menurut Sudjana & Rivai (2010:196) media *Realia* adalah benda-benda nyata atau makhluk hidup (*real life materials*). Sedangkan menurut Kemp (1994:187), media *Realia* merupakan bentuk nyata dari orang, benda dan alat nyata serta model dan tiruan benda asli yang diperkecil maupun diperbesar sesuai dengan kebutuhan dalam pembelajaran. Media *Realia* merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung (*direct experience*) kepada anak. *Realia* ini merupakan benda sesungguhnya, seperti mata uang, tumbuhan, binatang, yang tidak berbahaya (Harnawan 2003:420).

Realia adalah suatu kenyataan yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Media *Realia* yang dimaksud adalah media yang ditampilkan merupakan benda nyatanya. Dalam pembelajaran matematika mengenai sifat-sifat bangun ruang dipakai media konkret yang berupa miniatur bangun ruang sederhana. Anak usia sekolah dasar berada pada tahapan operasi konkret. Pada rentang usia tersebut anak mulai menunjukkan perilaku belajar sebagai berikut: 1) Mulai memandang dunia sebagai obyektif, bergeser dari susatu aspek situasi ke aspek lain secara aktif dan memandang unsur-unsur secara serentak, 2) Mulai berpikir secara operasional, 3) Mempergunakan cara berpikir operasional untuk mengklasifikasikan benda-benda, 4) Mempergunakan hubungan sebab akibat, dan 5) Memahami konsep substansi materi pelajaran.

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* (Ibrahim, 2003:118). Sedangkan menurut Endriani (dalam Sarini, 2012:8) pemanfaatan media *Realia* dalam proses pembelajaran merupakan cara yang cukup efektif, karena dapat memberikan informasi yang lebih akurat.

Menurut Gillespie dan Spirt (dalam Suryantoro 2015:3), penggunaan media asli dapat menjembatani perbedaan situasi pembelajaran di kelas dengan situasi kehidupan nyata. Dengan media *Realia* siswa akan banyak berinteraksi langsung terhadap objek pembelajaran sehingga penguasaan materi siswa akan meningkat.

Sebagai obyek nyata, *Realia* merupakan alat bantu yang bisa memberikan pengalaman langsung kepada pengguna. Oleh karena itu, *Realia*

banyak digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai alat bantu memperkenalkan subjek baru *Realia* mampu memberikan arti nyata kepada hal-hal yang sebelumnya hanya digambarkan secara abstrak yaitu dengan kata-kata atau hanya visual.

Jadi, media *Realia* adalah suatu benda konkret yang dapat mempermudah pembelajaran.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Realia*

Media *Realia* mempunyai kelebihan dan kekurangan seperti media pembelajaran yang lainnya. Menurut Ayie (digilib.unila.ac.id/1701/9/BAB%20II.pdf.) kelebihan dan kekurangan media *Realia*, yaitu:

1) Kelebihan Media *Realia*

- a) Dapat menumbuhkan interaksi langsung antara anak dengan benda nyata
- b) Dapat membantu proses belajar anak menjadi lebih aktif pada saat mengamati, menangani, dan memanipulasi
- c) Media *Realia* dapat menanamkan konsep dasar yang bersifat abstrak menjadi benar, konkret, dan realistik.
- d) Lebih membangkitkan motivasi untuk belajar.

2) Kekurangan Media *Realia*

- a) Ukurannya ada yang sebagian bentuknya terlalu besar untuk anak dan terlalu kecil sehingga menyulitkan anak untuk memahami media tersebut.
- b) Harga media *Realia* mahal.
- c) Pemeliharaan media *Realia* harus diperhatikan.

d. Langkah-langkah Penggunaan Media *Realia* dalam Pembelajaran Matematika

Dalam menggunakan media *Realia* dalam pembelajaran ada beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan sesuai dengan media yang digunakan. Misalnya untuk mempelajari binatang langka, siswa diajak melihat badak yang ada di kebun binatang. Selain observasi dalam kondisi aslinya, penggunaan media *Realia* juga dapat dimodifikasi.

Modifikasi media *Realia* bisa berupa: potongan benda (*cutaways*), benda contoh (*specimen*), dan pameran (*exhibit*). Cara potongan (*cutaways*) adalah benda sebenarnya tidak digunakan secara utuh atau menyeluruh, tetapi hanya diambil sebagian saja yang dianggap penting dan dapat mewakili aslinya. Misalnya binatang langka hanya diambil bagian kepalanya saja.

Benda contoh (*specimen*) adalah benda asli tanpa dikurangi sedikitpun. Yang dipakai sebagai contoh untuk mewakili karakter dari sebuah benda dalam jenis atau kelompok tertentu. Misalnya beberapa ekor ikan hias dari jenis tertentu, yang dimasukkan dalam sebuah toples berisi air untuk diamati di dalam kelas. Pameran (*exhibit*) menampilkan benda benda tertentu yang dirancang seolah olah berada dalam lingkungan atau situasi aslinya. Misalnya senjata-senjata kuno yang masih asli ditata dan dipajang seolah-olah menggambarkan situasi perang pada jaman dulu.

Berdasarkan pendapat di atas, langkah- langkah pembelajaran dengan menggunakan media *Realia* dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Mengaktifkan pengetahuan dasar siswa tentang materi yang akan dipelajari dengan media *Realia*.

- 2) Menunjukkan kepada siswa media *Realia* yang akan menjadi topik pembelajaran.
- 3) Menanyakan kepada siswa tentang media *Realia* yang akan menjadi topik pembelajaran.
- 4) Memberikan pada siswa kosa kata tentang media *Realia* yang menjadi topik pembelajaran (materi sifat-sifat bangun ruang sederhana, kubus dan balok).
- 5) Membimbing siswa ketika mengalami kesulitan dalam memahami manfaat media *Realia*.
- 6) Membimbing siswa ketika siswa menemukan kesulitan dalam menyelesaikan latihan dalam kelompok belajar.
- 7) Memberikan evaluasi kepada siswa tentang media *Realia* yang dibahas dalam proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat keberhasilan hasil belajar siswa.
- 8) Guru bersama siswa menyimpulkan materi pembelajaran dengan media *Realia* sebagai penekanan terhadap hasil pembelajaran.

e. Peran Media *Realia* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Dalam proses belajar mengajar keaktifan membutuhkan keterlibatan langsung siswa. Agar siswa tertarik dengan pelajaran, guru dituntut selalu aktif, mencari, memperoleh dan mengolah perolehan belajarnya, maka dibutuhkan suatu benda atau alat yang dapat mempermudah siswa memahami pelajaran. Dengan adanya benda atau alat yang konkret sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran matematika diharapkan agar siswa dapat menggunakan matematika dalam pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan keterampilan dalam

penerapan matematika.

5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Dalam Standar Nasional Pendidikan pasal 1 ayat 15 disebutkan bahwa kurikulum tingkat satuan pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilandaskan oleh masing-masing satuan pendidikan. Kurikulum ini dikembangkan berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 36 ayat 1 dan 2 (dalam Siregar dan Nara 2010:68–69) kedua ayat tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pengembangan kurikulum mengacu pada standar nasional pendidikan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
- b. Kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasikan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik.

Menurut Mulyana (dalam Siregar dan Nara 2010:68–69) menjelaskan, ada beberapa hal yang perlu dipahami dalam kaitannya dengan satuan tingkat pendidikan hal tersebut adalah sebagai berikut:

- a. KTSP dikembangkan sesuai dengan kondisi satuan pendidikan, potensi dan karakteristik daerah serta sosial budaya masyarakat setempat dan peserta didik
- b. Sekolah adalah komite sekolah mengembangkan kurikulum tingkat satuan pendidikan dan silabusnya berdasarkan kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi lulusan, dibawah supervise dinas pendidikan kabupaten atau kota dan departemen agama yang bertanggung jawab di bidang pendidikan.
- c. Kurikulum tingkat satuan pendidikan untuk setiap program studi di perguruan tinggi dikembangkan dan ditetapkan oleh masing-masing perguruan tinggi dengan mengacu pada standar yang bertanggung nasional pendidikan.

KTSP merupakan strategi pengembangan kurikulum untuk mewujudkan sekolah efektif, produktif, dan berprestasi. Kurikulum ini secara substansial juga

merupakan paradigma baru pengembangan kurikulum, yang memberikan otonomi luas pada setiap satuan pendidikan, dan pelibatan masyarakat dalam rangka mengefektifkan agar setiap sumber daya, sumber dana, sumber belajar, dan mengalokasikannya sesuai dengan prioritas kebutuhan, serta lebih tanggap terhadap kebutuhan setempat. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan merupakan suatu ide tentang pengembangan kurikulum yang diletakkan pada posisi yang paling dekat dengan pembelajar, yakni sekolah dan satuan pendidikan. Pemberdayaan sekolah dan satuan pendidikan dengan memberikan otonomi yang lebih besar, disamping menunjukkan sikap tanggap pemerintah terhadap tuntutan masyarakat, juga merupakan sarana peningkatan kualitas, efisiensi, dan pemerataan pendidikan. Kurikulum ini juga merupakan salah satu wujud reformasi pendidikan yang memberikan otonomi kepada sekolah dan satuan pendidikan untuk membangun kurikulum sesuai dengan potensi, tuntutan dan kebutuhan masing-masing. Otonomi dalam pengembangan kurikulum dan pembelajaran merupakan potensi bagi sekolah untuk meningkatkan kinerja guru dan staf sekolah untuk menawarkan partisipasi langsung kelompok-kelompok terkait, dan meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap pendidikan, khususnya kurikulum.

Dalam sistem kurikulum tingkat satuan pendidikan ini, sekolah memiliki *full authority and responsibility* dalam menetapkan kurikulum dan pembelajaran sesuai dengan visi, misi dan tujuan satuan pendidikan. Untuk mewujudkan visi, misi dan tujuan tersebut, sekolah dituntut untuk mengembangkan standar kompetensi dan kompetensi dasar ke dalam indikator kompetensi, mengembangkan strategi, menentukan prioritas, mengendalikan pemberdayaan berbagai potensi

sekolah dan lingkungan sekitar, serta mempertanggungjawabkannya kepada masyarakat dan pemerintah. Dalam KTSP, pengembangan kurikulum dilakukan oleh guru, kepala sekolah, serta komite sekolah dan dewan pendidikan.

6. Hakikat Matematika

a. Definisi Matematika

Kata matematika berasal dari perkataan latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir).

Ruseffendi (dalam Nurfalah, 2015:50) mengatakan matematika terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif.

James dan James (dalam Suharni, 2009:22). Matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Tetapi ada pendapat yang mengatakan bahwa matematika terbagi menjadi empat bagian yaitu aritmatika, aljabar, geometris dan analisis dengan aritmatika mencakup teori bilangan dan statistika.

b. Karakteristik Matematika

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Karakteristik sangat dipengaruhi oleh sifat keilmuan yang terkandung pada masing-masing mata pelajaran. Perbedaan karakteristik pada berbagai mata pelajaran akan menimbulkan perbedaan cara mengajar dan cara siswa belajar antar mata pelajaran satu dengan yang

lainnya. Matematika memiliki karakteristik tersendiri untuk membedakan dengan mata pelajaran lain. Secara umum karakteristik matematika adalah: (1) Memiliki objek kajian yang abstrak, (2) Mengacu pada kesepakatan, (3) Berpola pikir deduktif, (4) Konsisten dalam sistemnya, (5) Memiliki simbol yang kosong dari arti, (6) Memperhatikan semesta pembicaraan.

c. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Majid (2008: 11–12) definisi pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya untuk membelajarkan siswa. Dalam upaya membelajarkan murid/siswa dapat dirancang tidak hanya berinteraksi dengan semua sumber belajar yang mungkin mencapai hasil pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara guru dan siswa, siswa dengan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Piaget (dalam Suharni, 2009:22) bahwa pembelajaran matematika diberikan kepada siswa sekolah dasar agar siswa dapat mengembangkan kemampuan berfikir logis anak. Siswa sekolah dasar umumnya berkisar antara 7 tahun sampai 12 tahun, anak pada usia ini berada pada tahap *concrete operational period*. Kemampuan pada tahap ini adalah kemampuan dasar proses berfikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret.

Dalam mengajarkan matematika guru harus memahami, bahwa kemampuan tiap anak berbeda. Guru harus pandai dalam menyajikan pembelajaran matematika yang efektif, efisien, sesuai kurikulum dan pola pikir siswa. Tujuan akhir pembelajaran matematika dalam kehidupan sehari-hari. Diperlukan langkah-langkah yang tepat agar tujuan akhir pembelajaran matematika dapat tercapai. Menurut Polya (Suharni, 2009:23), langkah-langkah pembelajaran matematika

adalah: memahami persoalan, membuat rencana atau cara untuk menyelesaikannya, menjalankan rencana, melihat kembali yang telah kita lakukan.

d. Tujuan Pembelajaran Matematika

Matematika sebagai salah satu ilmu dasar, dewasa ini telah berkembang pesat baik materi maupun kegunaannya, maka pelajaran matematika berfungsi melambangkan kemampuan komunikasi dengan menggambarkan bilangan-bilangan dan simbol-simbol serta ketajaman penalaran yang dapat memberi kejelasan dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Matematika diajarkan di sekolah membawa misi yang sangat penting, yaitu mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Secara umum tujuan pendidikan matematika di sekolah dapat digolongkan menjadi:

- 1) Tujuan yang bersifat formal, menekankan kepada menata penalaran dan membentuk kepribadian siswa.
- 2) Tujuan yang bersifat material menekankan kepada kemampuan memecahkan masalah dan menerapkan matematika.

Secara lebih terinci, tujuan pembelajaran matematika dipaparkan pada buku standar kompetensi mata pelajaran matematika sebagai berikut:

- 1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, misalnya melalui kegiatan penyelidikan, eksplorasi, eksperimen, menunjukkan kesamaan, perbedaan, konsistensi dan inkonsistensi.
- 2) Mengembangkan aktivitas kreatif yang melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran divergen, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.

- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, grafik, peta, diagram, dalam menjelaskan gagasan.

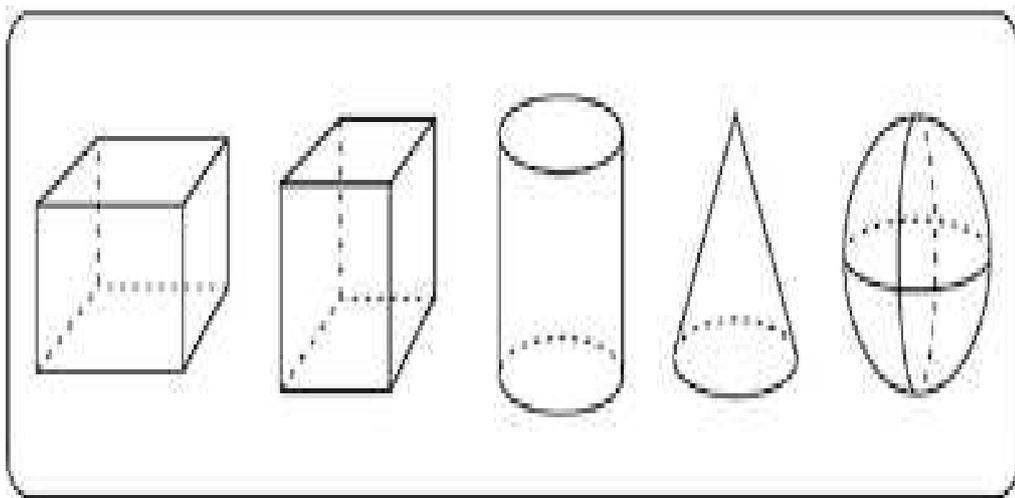
B. Analisis dan Pengembangan Materi

1. Keluasan dan Kedalaman Materi Memahami Sifat Bangun Ruang Sederhana dan Hubungan antar Bangun Ruang

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Keluasan dan kedalaman materi Memahami Sifat Bangun Ruang Sederhana dan Hubungan antar Bangun Ruang dapat dilihat pada berikut:

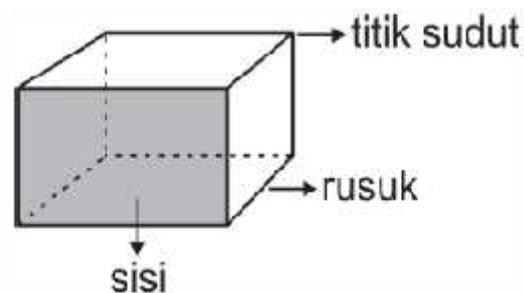
a. Sifat-sifat Bangun Ruang Sederhana (Kubus dan Balok)

Bangun ruang disebut juga bangun tiga dimensi. Bangun ruang merupakan sebuah bangun yang memiliki ruang yang dibatasi oleh beberapa sisi.



Gambar 2.1
Bangun Ruang Sederhana

Coba kamu sebutkan nama bangun ruang yang ada diatas! Adakah barang-barang di sekitarmu yang berbentuk seperti bangun-bangun ruang seperti gambar tersebut? Dalam bangun ruang, dikenal istilah sisi, rusuk, dan titik sudut. Ayo perhatikan bangun ruang berikut ini!



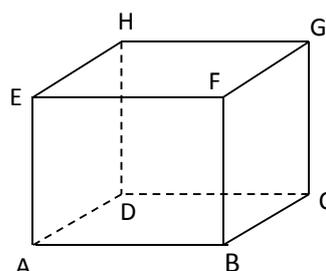
Gambar 2.2

Bangun Ruang Balok 1

- Sisi adalah bidang atau permukaan yang membatasi bangun ruang.
- Rusuk adalah garis yang merupakan pertemuan dari dua sisi bangun ruang.
- Titik sudut adalah titik pertemuan dari tiga buah rusuk pada bangun ruang

1) Sifat-Sifat Kubus

Perhatikan gambar bangun kubus di bawah ini:



Gambar 2.3

Bangun Ruang Kubus

Mari menyebutkan sisi, rusuk, dan titik sudut pada kubus ABCD. EFGH

a) Sisi-sisi pada kubus ABCD.EFGH adalah

sisi ABCD, sisi ABFE, sisi ADHE, sisi EFGH, sisi DCGH, sisi BCGH

Jadi, ada 6 sisi pada bangun ruang kubus. Sisi-sisi kubus tersebut berbentuk persegi yang berukuran sama panjang dan lebar

b) Rusuk-rusuk pada kubus ABCD.EFGH adalah

rusuk AB, rusuk EF, rusuk HG, rusuk DC, rusuk BC, rusuk FG, rusuk EH, rusuk AD, rusuk AE, rusuk BF, rusuk CG, rusuk DH

Jadi, ada 12 rusuk pada bangun ruang kubus. Rusuk-rusuk kubus tersebut mempunyai panjang yang sama

c) Titik-titik sudut pada kubus ABCD.EFGH adalah

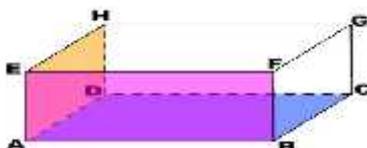
titik sudut A, titik sudut B, titik sudut C, titik sudut D, titik sudut E, titik sudut F, titik sudut G, titik sudut H

Jadi, ada 8 titik sudut pada bangun ruang kubus

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa: Kubus adalah sebuah benda ruang yang dibatasi oleh enam buah persegi yang berukuran sama.

2) Sifat-Sifat Balok

Perhatikan gambar bangun balok di bawah ini:



Gambar 2.4

Bangun Ruang Balok 2

Mari menyebutkan sisi, rusuk, dan titik sudut pada balok ABCD. EFGH

a) Sisi-sisi pada balok ABCD.EFGH adalah

sisi ABCD, sisi EFGH, sisi ABFE, sisi DCGH, sisi BCGF, sisi ADHE

Jadi, ada 6 sisi pada bangun ruang balok

Sisi ABCD = Sisi EFGH

Sisi BCGF = Sisi ADHE

Sisi ABFE = Sisi DCGH

b) Rusuk-rusuk pada balok ABCD.EFGH adalah

rusuk AB, rusuk EF, rusuk HG, rusuk DC, rusuk BC, rusuk FG, rusuk EH, rusuk

AD, rusuk AE, rusuk BF, rusuk CG, rusuk DH

Jadi, ada 12 rusuk pada bangun ruang balok

Rusuk AB = Rusuk EF = Rusuk HG = Rusuk DC

Rusuk BC = Rusuk FG = Rusuk EH = Rusuk AD

Rusuk AE = Rusuk BF = Rusuk CG = Rusuk DH

c) Titik-titik sudut pada balok ABCD.EFGH adalah

titik sudut A, titik sudut B, titik sudut C, titik sudut D, titik sudut E, titik sudut

F, titik sudut G, titik sudut H

Jadi, ada 8 titik sudut pada bangun ruang kubus

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa : Balok adalah sebuah benda yang dibatasi oleh tiga pasang (enam buah) persegi panjang dimana setiap pasang persegi panjang saling sejajar (berhadapan) dan berukuran sama.

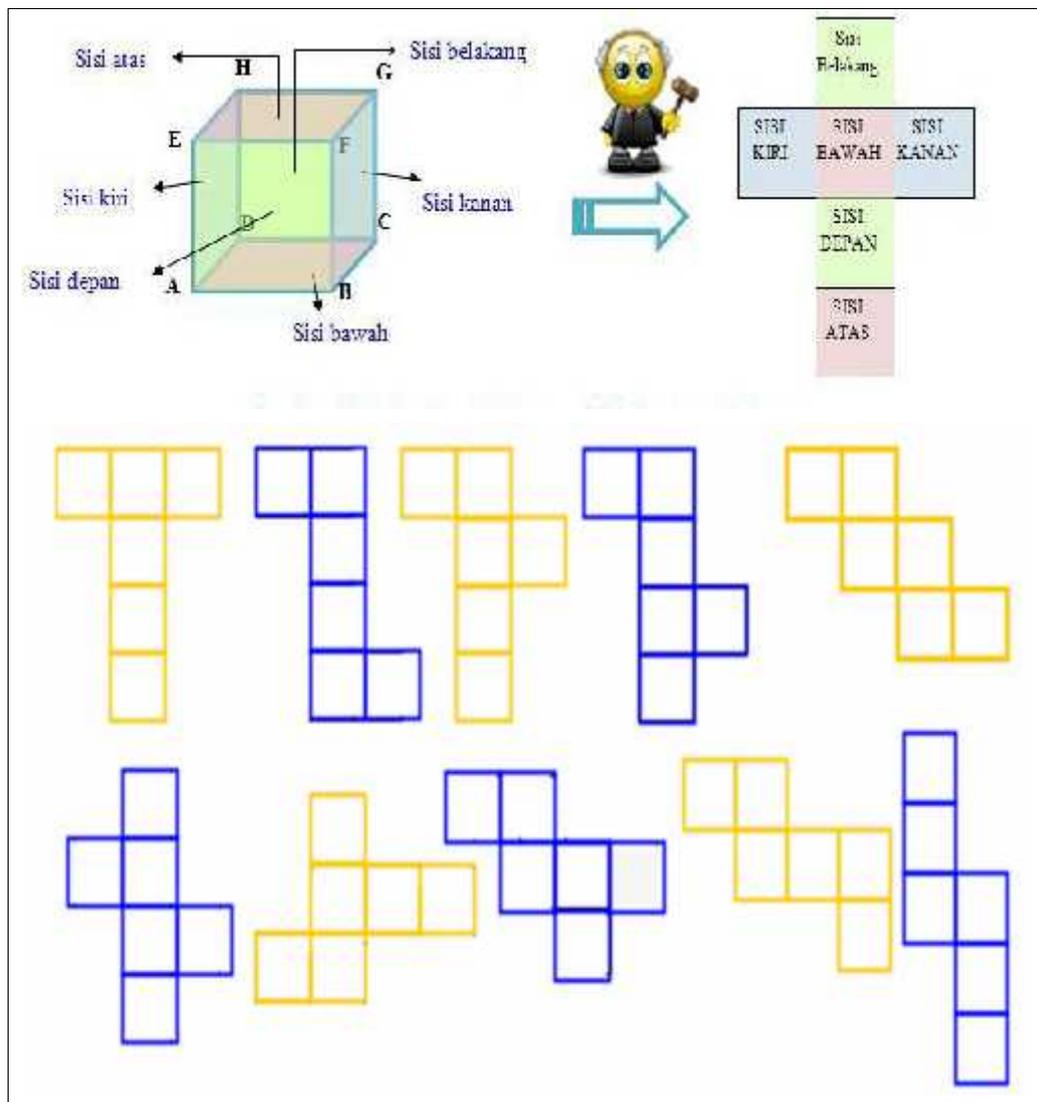
b. Jaring-jaring Kubus dan Balok

Jaring-jaring adalah rangkaian bangun datar yang jika digabungkan maka

membentuk bangun ruang.

1) Jaring-jaring bangun Kubus

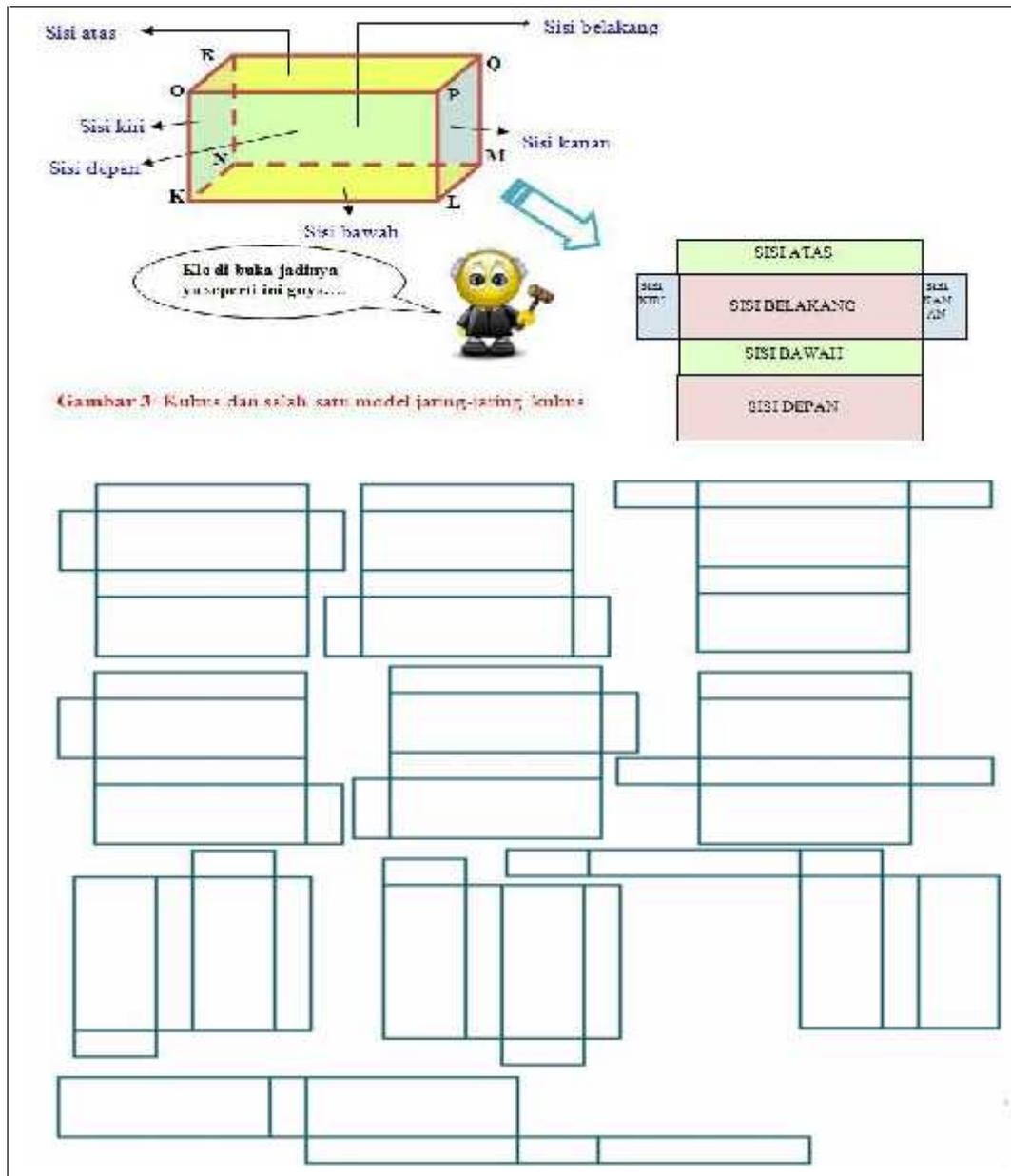
Kubus adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibatasi oleh enam bidang sisi yang berbentuk bujur sangkar. Sehingga jaring-jaring kubus tersusun dari 6 buah bujur sangkar. Jaring-jaring kubus dapat dilihat pada Gambar 2.5 di bawah ini.



Gambar 2.5
Jaring-jaring Kubus

2) Jaring-jaring Balok

Balok adalah bangun ruang tiga dimensi yang dibentuk oleh tiga pasang persegi atau persegi panjang, dengan paling tidak satu pasang diantaranya berukuran berbeda. Sehingga jaring-jaring balok terdiri dari 6 buah persegi atau persegi panjang. Jaring-jaring balok dapat dilihat pada Gambar 2.6 di bawah ini.



Gambar 2.6
Jaring-jaring Balok

2. Bahan dan Media

a. Pengertian Bahan dan Media Pembelajaran

Bahan dan media pembelajaran adalah suatu alat bantu pada saat proses belajar berlangsung, tujuan menggunakan bahan dan media belajar agar siswa lebih memahami pembelajaran yang sedang diajarkan. Menurut Sudjana dan Rivai (2010:2) media pengajaran adalah alat bantu yang dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Gagne (dalam Permana, 2012:22) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sedangkan menurut Sadiman (dalam Permana, 2014:22) bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mempermudah guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pembelajaran. Pemilihan media yang disesuaikan dengan materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat menunjang efisiensi serta efektifitas proses dan hasil pembelajaran.

b. Peran Media Pembelajaran

Ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, bahkan dalam hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, peran media menurut Sudjana dan Rivai (2010:6) yaitu:

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.

- 2) Alat untuk mengangkat atau menibulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- 3) Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok.

c. Kriteria Pemilihan Bahan dan Media Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pemilihan media pengajaran, guru terlebih dahulu perlu memahami kriteria pemilihan media belajar.

Secara garis besar langkah-langkah pemilihan media menurut Sudjana dan Rivai (2010:5) adalah sebagai berikut:

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran.
- 2) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.
- 3) Tersedianya waktu untuk menggunakan media.
- 4) Keterampilan guru menggunakannya.
- 5) Kemudahan memperoleh media.

d. Bahan dan Media Pembelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Ruang Sederhana

Macam-macam bahan ajar yang digunakan dalam penyampaian pelajaran Matematika materi sifat bangun ruang sederhana, yaitu:

- 1) Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikir dari pengarangnya. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.
- 2) Lembar Kegiatan Siswa (LKS) adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas.
- 3) Media *Realia* atau benda nyata berupa model bangun ruang kubus dan balok, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran penting karena peserta didik dalam menerima pengalaman belajar atau mendalami materi-

materi pelajarannya masih banyak memerlukan benda-benda, kejadian-kejadian yang sifatnya konkret, mudah diamati, langsung diamati, sehingga pengalaman-pengalaman tersebut akan lebih mudah dipahami.

e. Sistem Evaluasi

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan memenuhi indikator yang telah ditetapkan. Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

1) Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh apakah perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan siswa. Menurut Arikunto (2012:2), evaluasi adalah sebuah proses menilai (tetapi dilakukan dengan mengukur terlebih dahulu). Selain itu menurut Tyler (dalam Arikunto, 2012:3), evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauh mana, dalam hal apa, dan bagian mana tujuan pendidikan sudah tercapai. Definisi yang lebih luas dikemukakan oleh Cronbach dan Stufflebeam (dalam Arikunto, 2010:3) bahwa proses evaluasi bukan sekedar mengukur sejauh mana tujuan tercapai, tetapi digunakan untuk membuat keputusan.

Berdasarkan definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah mengukur secara keseluruhan tingkat kemampuan siswa secara keseluruhan berbagai informasi, serta upaya untuk menentukan tingkat perubahan pada partisipasi siswa yang dilihat pada hasil belajar siswa.

2) Tujuan Evaluasi

Berdasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efesiensi pendekatan yang digunakan oleh guru, mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan lain-lain. Menurut Sudjana (2011:4), “Tujuan evaluasi diantaranya: a) mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangan b) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran c) menentukan tindak lanjut hasil penelitian yakni melakukan perbaikan dalam pengajaran serta strategi pembelajarannya”.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran Matematika pada materi Sifat Bangun Ruang Sederhana diantaranya untuk memperoleh data partisipasi dan hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 73, untuk memperoleh data apakah dengan media yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dengan menggunakan media pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

3) Macam-macam Bentuk Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang digunakan di sekolah umumnya adalah tes buatan guru sendiri. Tes hasil belajar yang digunakan guru dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tes tertulis dan tes lisan. Sedangkan tes tertulis dibagi kedalam dua bentuk yaitu tes *essay* dan tes berbentuk pilihan ganda. Tes *essay* merupakan tes yang berbentuk pertanyaan tulisan yang jawabannya berupa karangan atau kalimat yang

panjang. Panjang pendeknya jawaban sesuai dengan kecakapan dan pengetahuan penjawab. Tes bentuk pilihan ganda (*multiple choice*) adalah tes yang meminta *testee* melingkari salah satu huruf di depan pilihan jawaban yang disediakan atau membubuh tanda lingkaran atau tanda silang (X) pada tempat yang sesuai di lembar jawaban.

4) Bentuk Tes Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Materi Sifat Bangun Ruang Sederhana

Berdasarkan kompetensi yang dikembangkan dari materi Sifat Bangun Ruang Sederhana, guru dapat menggunakan bentuk evaluasi yang beragam. Bentuk evaluasi dalam mengukur kompetensi sikap, guru menggunakan bentuk evaluasi non tes seperti lembar observasi. Kompetensi pengetahuan dapat dievaluasi dengan menggunakan bentuk tes lisan dan tes tertulis. Tes lisan dapat dilakukan langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode tanya jawab, sedangkan tes tertulis, peneliti akan menggunakan bentuk tes pilihan ganda dan tes berbentuk essay untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami dan mengetahui apa yang dipelajari melalui kegiatan diskusi dan kelompok.

C. Kerangka Pemikiran

Belajar pada hakekatnya merupakan proses perubahan di dalam kepribadian yang berupa kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kepandaian. Perubahan ini bersifat menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.

Pembelajaran pada hakekatnya adalah suatu proses interaksi antar anak dengan anak, anak dengan sumber belajar dan anak dengan pendidik. Kegiatan

pembelajaran ini akan menjadi bermakna bagi anak jika dilakukan dalam lingkungan yang nyaman dan memberikan rasa aman bagi anak. Proses belajar bersifat individual dan kontekstual, artinya proses belajar terjadi dalam diri individu sesuai dengan perkembangannya dan lingkungannya.

Belajar bermakna (*meaningfull learning*) merupakan suatu proses dikaitkannya informasi baru pada konsep-konsep relevan yang terdapat dalam struktur kognitif seseorang. Kebermaknaan belajar sebagai hasil dari peristiwa mengajar ditandai oleh terjadinya hubungan antara aspek-aspek, konsep-konsep, informasi atau situasi baru dengan komponen-komponen yang relevan di dalam struktur kognitif siswa.

Proses belajar tidak sekadar menghafal konsep-konsep atau fakta-fakta belaka, tetapi merupakan kegiatan menghubungkan konsep-konsep untuk menghasilkan pemahaman yang utuh, sehingga konsep yang dipelajari akan dipahami secara baik dan tidak mudah dilupakan. Dengan demikian, agar terjadi belajar bermakna maka guru harus selalu berusaha mengetahui dan menggali konsep-konsep yang telah dimiliki siswa dan membantu memadukannya secara harmonis konsep-konsep tersebut dengan pengetahuan baru yang akan diajarkan. Dengan kata lain, belajar akan lebih bermakna jika anak mengalami langsung apa yang dipelajarinya dengan mengaktifkan lebih banyak indera daripada hanya mendengarkan orang/guru menjelaskan.

Mata pelajaran matematika seringkali menjadi pelajaran yang paling ditakuti oleh hampir semua siswa begitu pula dengan orang dewasa. Maka dari itu, guru diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran matematika secara

menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pada saat kondisi sebelum tindakan, guru belum menggunakan media dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa rendah atau di bawah KKM. Kemudian dilakukan tindakan yang terdiri dari dua siklus di mana masing-masing siklus menggunakan media benda konkret. Setelah itu ditemukan kondisi akhir hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

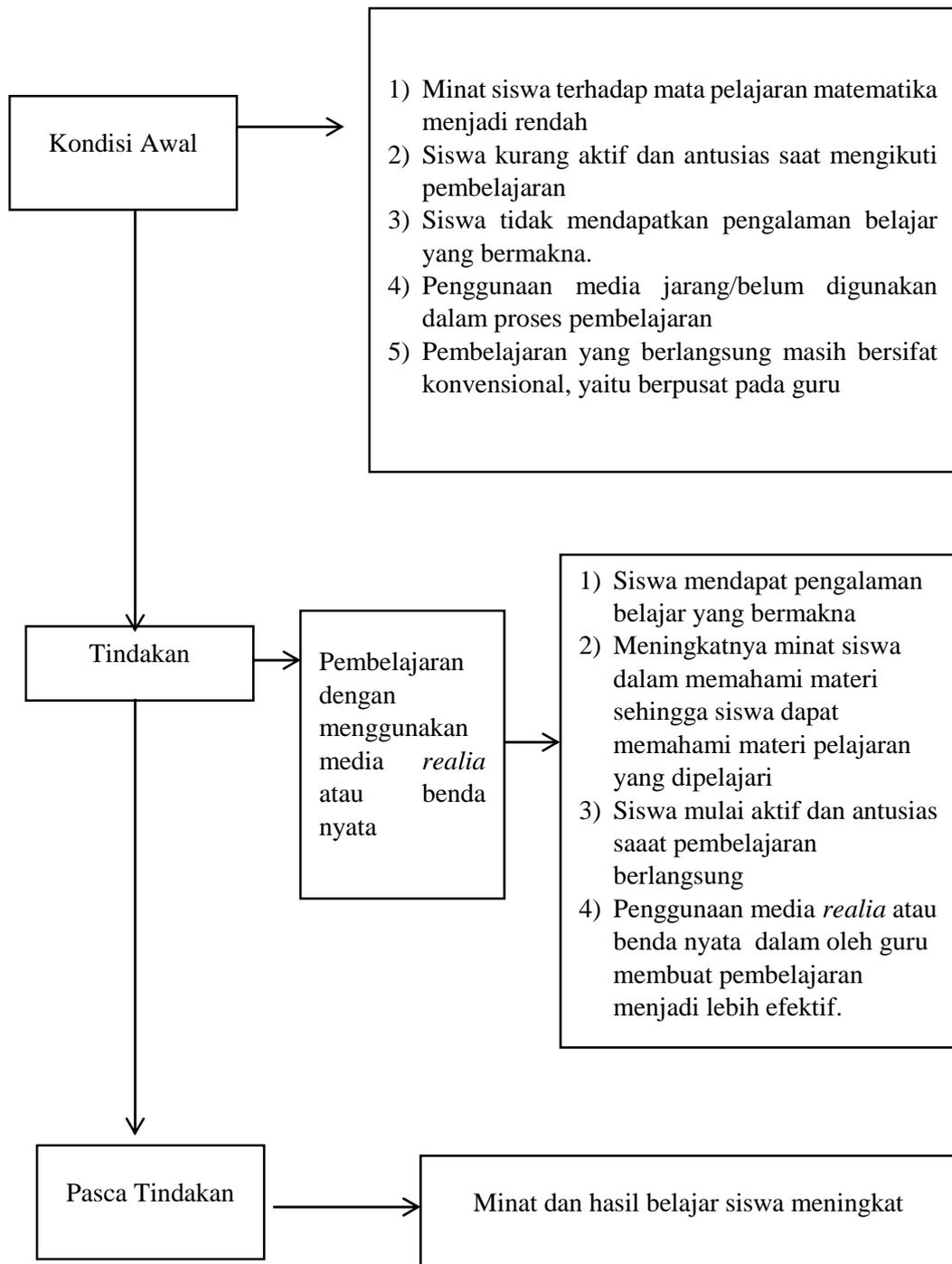
Berdasarkan latar belakang masalah dan kajian teori bahwa proses pembelajaran matematika belum dilakukan dengan cara yang menarik, menyenangkan dan memotivasi keaktifan siswa dalam belajar di sekolah dasar. Pelaksanaan pembelajaran masih bersifat konvensional yang menciptakan suasana belajar yang monoton. Siswa SD yang berada pada tahap operasional konkret, masih memerlukan media pembelajaran yang menyajikan pengalaman langsung atau nyata.

Pada penelitian ini, pembelajaran matematika diawali dengan:

1. Penyajian masalah kontekstual yang akan membuat siswa lebih mudah dalam mengaplikasikan pengetahuan dan penalaran matematika untuk memecahkan masalah sehari-hari.
2. Guru membimbing siswa belajar matematika dengan menggunakan media *Realia*. Siswa diajak melihat langsung melihat dan mengamati objek materi yang sedang dipelajari dengan tujuan memberikan pengalaman langsung kepada siswa.
3. Pembelajaran terfokus pada siswa, yaitu dengan melibatkan siswa dalam kegiatan pengamatan dan pemahaman.

4. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam kegiatan berkelompok. Sistem pembelajaran berkelompok ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dalam kelompok, serta siswa dapat saling mengajar dengan siswa lainnya (tutor sebaya).

Atas uraian di atas dan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu maka penelitian ini mencoba menggunakan media *Realia* atau benda nyata berupa bangun ruang kubus dan balok dalam menyampaikan isi pembelajaran pada mata pelajaran Matematika materi Sifat Bangun Ruang Sederhana. Pembelajaran menggunakan media *Realia* merupakan suatu model pembelajaran yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan pengalaman langsung siswa, mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagai media informasi, *Realia* mampu menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan hanya sedikit atau tanpa keterangan verbal. Media *Realia* mampu memberikan pengalaman belajar langsung (*Hands on Experience*) bagi siswa. Dengan menggunakan benda nyata sebagai media, siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek. Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan merasakan objek yang tengah dipelajari. Dalam menggunakan *Realia*, pengguna dituntut kemampuannya menginterpretasikan hubungan-hubungan tentang benda yang sesungguhnya. Bagan kerangka pemikiran dapat dilihat pada Gambar 2.7 di bawah ini.



Gambar 2.7
Bagan Kerangka Pemikiran