

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI DAN KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pembelajaran**

###### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pada hakikatnya pembelajaran merupakan kegiatan interaksi seorang pendidik dengan pelajar dengan mengakibatkan terjadinya perubahan, baik tingkah laku ataupun hasil belajar. Proses pembelajaran dalam pendidikan formal terutama di sekolah bisa dilaksanakan didalam kelas maupun diluar kelas, dalam proses pembelajaran tersebut ada yang berperan sebagai pendidik dan ada yang berperan sebagai peserta didik. Pembelajaran juga bisa dikatakan sebagai proses pemberian bimbingan atau bantuan seorang guru kepada peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan oleh pendidik.

Darsono (dalam Ubabuddin 2019, hlm. 21) mengemukakan bahwa pembelajaran dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa, sehingga tingkah laku peserta didik berubah kearah yang lebih baik. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik (Ubabuddin, 2019, hlm. 21). Dalam pembelajaran berlangsung diperlukan adanya keterlibatan pendidik dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut Suryosubroto (dalam Ubabuddin 2019, hlm. 21) pembelajaran membutuhkan hubungan dialogis yang sungguh-sungguh antara pendidik atau guru dan peserta didik, dimana penekanannya adalah pada proses pembelajaran oleh peserta didik dan bukan pengajaran oleh guru.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antar pendidik dan peserta didik dalam lingkungan belajar dengan proses pembelajaran yang sudah direncanakan oleh pendidik. Pembelajaran merupakan dorongan serta bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik agar peserta didik mengetahui

apa yang belum diketahuinya dan juga berubah ke arah yang lebih baik dari sebelumnya dengan proses belajar yang dilakukan.

#### **b. Tujuan Pembelajaran**

Pada dasarnya tujuan pembelajaran merupakan harapan seorang pendidik kepada peserta didik dalam memperoleh hasil belajarnya. Menurut Daryanto (dalam Ubabuddin 2019, hlm. 22) tujuan pembelajaran merupakan tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan keterampilan dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Menurut Suryosubroto (dalam Ubabuddin, 2019, hlm. 22) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan suatu rencana yang dirumuskan oleh pendidik untuk dikuasai peserta didik agar mendapatkan hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik itu berhasil.

Dalam proses pembelajaran yang dilakukan, apabila tingkah laku siswa belum sesuai dengan apa yang diharapkan dengan tujuan pembelajaran, maka tujuan pembelajaran tersebut belum tercapai, karena tujuan pembelajaran mengharapkan perubahan seluruh tingkah laku, baik pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Tujuan pembelajaran merupakan faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena dengan tujuan pembelajaran seorang pendidik mempunyai acuan atau sasaran yang harus dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

#### **c. Pembelajaran Matematika**

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang ada dari mulai jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Menurut Elea Tinggih (dalam Rora & Oda, 2019, hlm. 2) menjelaskan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Hal ini dimaksudkan bukan berarti ilmu lain itu tidak diperoleh melalui nalar, akan tetapi dalam matematika ini lebih menekankan aktivitas dalam rasio (penalaran),

sedangkan dalam ilmu lain lebih menekankan observasi atau bereksperimen disamping penalaran. Menurut Bruner (dalam Rora & Oda, 2019, hlm. 6) menjelaskan bahwa matematika adalah belajar mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu. Menurut Rora Rizky W & Oda K N (2019, hlm. 4) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika merupakan kegiatan belajar matematika yang memiliki rencana terstruktur dengan melibatkan pikiran, aktivitas dalam pengembangan kemampuan pemecahan masalah serta penyampaian informasi gagasan.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran konsep dan struktur matematika yang terdapat dalam materi yang dipelajari meliputi ilmu yang diperoleh dengan berfikir serta bernalar dengan logika sehingga terciptanya kemampuan pemecahan masalah dan penyampaian gagasan dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang berhubungan dengan penalaran. Namun pada kenyataannya peserta didik disekolah kurang meminati pembelajaran matematika karena mereka menganggap matematika itu pembelajaran yang memiliki banyak rumus serta perhitungan, sehingga membuat peserta didik merasa pembelajaran itu sulit yang mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi untuk belajar matematika yang mengakibatkan hasil belajarnya pun rendah.

Menurut Soedjadi (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 4) matematika mempunyai beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut:

- 1) Memiliki objek kajian yang abstrak

Objek abstrak matematika meliputi fakta, konsep, operasi dan prinsip. Fakta dalam matematika meliputi simbol, notasi, dan aturan. Objek konsep merupakan suatu ide abstrak termasuk contoh dan bukan contoh. Objek operasi merupakan perhitungan. Dan prinsip berupa fakta dan konsep yang berhubungan dengan matematika.

2) Bertumpu pada kesepakatan

Pembahasan matematika menggunakan suatu kesepakatan yang didalamnya berisi fakta untuk dapat dikomunikasikan dengan mudah menggunakan bahasa matematika. Salah satu contohnya yakni menggunakan simbol atau lambang angka seperti 1, 2, 3, 4, 5, ... untuk berkomunikasi dalam pembahasan matematika.

3) Berpola pikir deduktif

Matematika memiliki pola pikir deduktif, berarti pola pengerjaan matematika berdasarkan pola pembuktian kebenaran. Dalam hal ini, pernyataan matematika dapat dibuktikan kebenarannya melalui pernyataan yang telah dibuktikan.

4) Konsisten dalam sistem

Matematika terdiri dari berbagai sistem yang berisi prinsip matematika yang saling terkait ataupun tidak saling terkait, contohnya sistem pada aljabar. Dalam aljabar yaitu terkait satu sama lain. Sedangkan dalam sistem matematika tidak terkait, salah satu contohnya sistem aljabar dengan geometri.

5) Memiliki simbol yang kosong dari arti

Wardhani (dalam Isrok'atun, 2018, hlm. 5) mengemukakan bahwa matematika terdiri dari simbol kosong dari arti, maksudnya yaitu simbol matematika tidak memiliki arti apabila simbol tersebut tidak dikaitkan dengan konteks tertentu. Simbol-matematika abstrak tidak mempunyai arti, dengan begitu perlunya konteks pembahasan untuk mengartikan simbol-simbol tersebut.

6) Memerhatikan semesta pembicaraan

Simbol matematika kosong dari arti akan bermakna jika terdapat konteks yang dibicarakan. Oleh karena itu, dalam suatu pernyataan matematika harus ada lingkup yang dibicarakan. Dalam hal ini, lingkup yang dibicarakan dinamakan semesta pembicaraan. Dalam matematika diperlukan semesta pembicaraan untuk menyelesaikan suatu pernyataan matematika.

## 2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar sering kali digunakan sebagai alat ukur untuk mengukur tingkat penguasaan seseorang baik dalam pengetahuan, sikap ataupun keterampilan setelah terjadinya proses pembelajaran. Menurut Soedijarto (dalam Wahyudin Nur N, 2018, hlm. 53 ) mendefinisikan bahwa hasil belajar sebagai tingkat penguasaan suatu pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan. Hasil belajar ini berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang dirancang oleh pendidik, karena dengan adanya tujuan pembelajaran tersebut akan adanya hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Menurut Gagne & Briggs (dalam Wahyudin Nur N, 2018, hlm. 53) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar. Sementara itu Bloom (dalam Wahyudin Nur N, 2018, hlm. 53) membagi hasil belajar ke dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan pskiomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan pengetahuan, ranah berkaitan dengan sikap, dan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan.

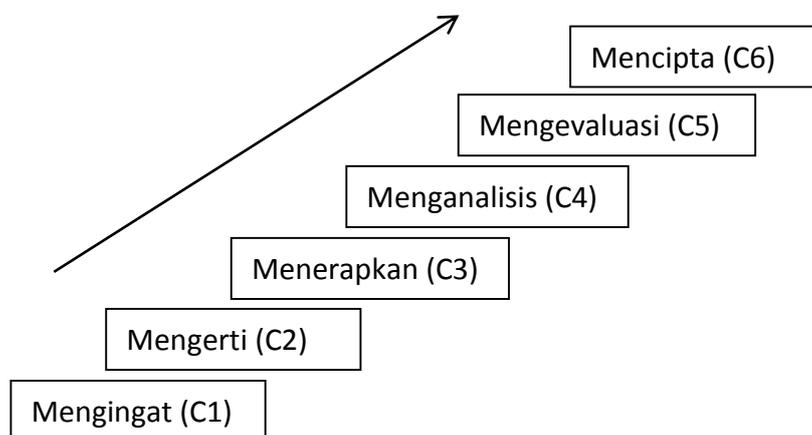
Dua dari tiga pendapat para ahli diatas terdapat persamaan yaitu hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh dari tingkat pengetahuan. Adapun perbedaannya yaitu salah satu dari tiga pendapat diatas menyatakan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan saja.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan bukti keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik dengan adanya perubahan perilaku dalam penilaian yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif meliputi pengetahuan siswa, ranah afektif meliputi perubahan sikap, dan ranah psikomotorik mencakup perubahan perilaku siswa dalam keterampilan.

### a. Kognitif

Menurut Solichin (dalam Danar Gayuh U, 2021, hlm. 17) menjelaskan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau berpikir/nalar. Ranah kognitif merupakan ranah yang melibatkan kegiatan pemikiran (otak). Menurut Noviansah, Ahmad (2020, hlm. 140) ranah kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam

kawasan kognisi, hasil belajar kognisi tidak merupakan kemampuan tunggal melainkan kemampuan yang menimbulkan perubahan perilaku dalam domain kognitif yang meliputi beberapa jenjang atau tingkat. Taksonomi Bloom revisi Anderson dan Krathwol (dalam Ni Nyoman Lisna H, 2020, hlm. 16) bahwa tingkatan ranah kognitif meliputi mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan mencipta (*create*). Penilaian ranah kognitif dapat diukur menggunakan tes berupa soal-soal pengetahuan berdasarkan materi yang dikembangkan dari materi yang telah didapatkan di sekolah.



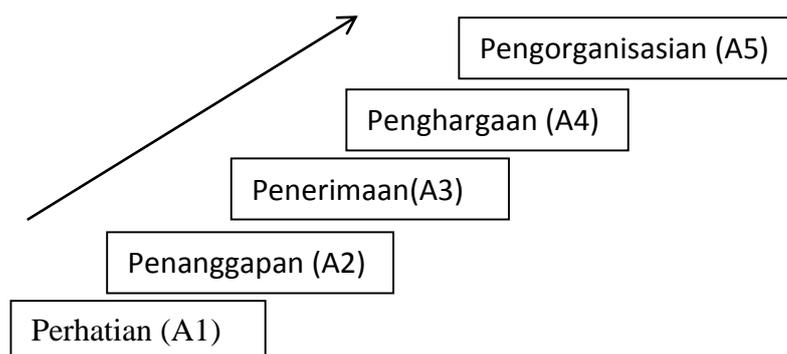
**Gambar 2.1 Ranah Kognitif**

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa ranah kognitif merupakan ranah yang meliputi kemampuan berpikir/nalar yang terdiri dari aspek mengingat, memahami/mengerti, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta, serta penilaian yang dilakukan dalam ranah kognitif yaitu menggunakan tes.

b. Afektif

Menurut Noviansah, Ahmad (2020, hlm. 143) bahwa ranah afektif merupakan ranah yang berkaitan dengan aspek-aspek emosional seperti perasaan, minat, sikap, kepatuhan terhadap moral. Menurut Suryani (dalam Ahmad Noviansah, 2020, hlm. 144) aspek afektif adalah sikap dasar yang merupakan dasar dari bagian tingkah laku manusia sebagai gambaran

kepribadiannya. Menurut Satria, Irwan (2018, hlm. 57-59) mengemukakan bahwa ranah afektif dibagi menjadi lima jenjang yaitu penerimaan atau perhatian (*attending* atau *receiving*), penanggapan (*respond*), penilaian atau penghargaan (*valuing*), pengaturan atau pengorganisasian (*organization*), dan karakterisasi dengan nilai atau kompleks nilai (*characterization by value or value complex*).



**Gambar 2.2 Ranah Afektif**

Penilaian yang digunakan seorang guru dalam ranah afektif siswa salah satunya yaitu menggunakan penilaian non tes dengan angket dalam bentuk Skala Likert. Dalam dunia pendidikan, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, serta respon atau pun persepsi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa ranah afektif merupakan ranah yang mengukur tingkah laku atau pun sikap dengan meliputi penerimaan, penanggapan, penilaian, pengaturan, dan karakterisasi siswa, serta ranah tersebut dapat dinilai dengan angket dalam bentuk Skala Likert.

Dengan demikian hasil belajar yang diamati dalam penelitian ini adalah pada ranah kognitif yaitu ranah yang meliputi pengetahuan dan ranah afektif meliputi sikap yaitu penanggapan (*respond*).

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Menurut Muhammad Yaumi (2018, hlm. 5) media berasal dari bahasa Latin yang berarti *antara* atau *perantara*, yang merujuk pada sesuatu yang dapat menghubungkan informasi antara sumber dan penerima informasi. Smaldino, Lowther, dan Russell (dalam Muhammad Yaumi, 2019, hlm. 5)

memandang media sebagai alat komunikasi (*means of communication*). Muhammad Yaumi (2018, hlm. 7) media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk penyampaian informasi dan membangun interaksi. Menurut Briggs (Muhammad Yaumi, 2018, hlm. 7) mengemukakan bahwa media pembelajaran juga dipandang sebagai peralatan fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik dan menstimulasi mereka untuk belajar. Menurut Isnarto, dkk (2018, hlm. 244) media pembelajaran adalah bahan atau alat spesifik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan agar proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara efektif dan optimal.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi guru dengan peserta didik baik berupa fisik atau teknis yang digunakan guru dalam proses pembelajaran untuk mempermudah guru dalam penyampaian pembelajaran kepada peserta didik serta memudahkan mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Menurut Azhar (dalam Isnarto, dkk, 2018, hlm. 244) ciri-ciri yang terkandung dalam media pembelajaran adalah:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak) yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan dapat digunakan secara masal (misalnya radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide,

video), atau perorangan (misalnya modul, komputer, radio, kaset, video recorder).

Berdasarkan ciri-ciri diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas serta dapat berupa *hardware* (perangkat keras) ataupun *software* (perangkat lunak).

### c. **Manfaat Media Pembelajaran**

Teni Nurrita (2018, hlm. 171) mengemukakan bahwa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan adanya media pembelajaran, seperti proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah, efisien belajar siswa dapat meningkat karena sesuai dengan tujuan pembelajaran, membantu konsentrasi belajar siswa karena media pembelajaran menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa karena perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat, memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar sehingga siswa dapat memahami secara nyata dari materi yang diberikan lebih mengerti, siswa terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa aktif mengikuti dan terlihat dalam proses pembelajaran dan siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi.

Menurut Teni Nurrita (2018, hlm. 178) ada beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya:

#### 1) Manfaat media pembelajaran bagi guru

Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan bantuan dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### 2) Manfaat media pembelajaran bagi siswa

Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik

dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa. Dengan adanya media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, sehingga siswa dapat berfikir kritis.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Menurut Newby, dkk (dalam Muhammad Yaumi, 2018, hlm. 11) membagi media pembelajaran ke dalam enam bagian, yaitu:

##### 1) Teks

Teks merupakan media pembelajaran yang berkaitan dengan huruf-huruf serta angka-angka yang disajikan dalam bentuk bahan cetak, layar komputer, papan tulis, buku teks, modul, lembar kerja siswa (LKS), dan lain-lain.

##### 2) Visual

Visual merupakan media pembelajaran yang melibatkan panca indera penglihatan, tanpa adanya suara, misalnya gambar, bagan, grafik, poster, karton, papan tulis, power point, dan lain-lain.

##### 3) Audio

Audio merupakan media pembelajaran yang melibatkan panca indera pendengaran, yang mengandung pesan dalam bentuk suara, misalnya radio, tape recorder, telepon, dan lain-lain.

##### 4) Video

Video merupakan media pembelajaran yang melibatkan audio dan visual yang menyampaikan pesan dalam materi-materi yang disampaikan, bisa berupa gambar bergerak dengan menggunakan layar televisi atau monitor lainnya. Misalnya *videotap*, powerpoint, dan lain-lain.

5) Objek nyata (*real objects*) dan model

Objek nyata atau yang dikenal sebagai media realia merupakan media yang menggunakan benda atau objek nyata yang berada disekitar dengan melibatkan panca indera melihat, mendengar, mencium, merasa, dan meraba. Benda atau objek seperti tumbuhan, binatang, makanan dan objek lainnya dapat secara langsung digunakan dan dibawa ke dalam ruang kelas atau bisa langsung menyaksikan ke luar kelas. Model merupakan benda pengganti yang bersifat tiga dimensi yang dapat disaksikan langsung oleh peserta didik, misalnya bola dunia (*globe*), anatomi manusia, dan lain-lain.

6) Multimedia

Media pembelajaran multimedia merupakan penggabungan dari beberapa media yaitu teks, visual, audio, realia, dan model yang digunakan secara bersama-sama yang biasa dikendalikan oleh komputer. Misalnya Google Classroom, Moodle, Edmodo, dan lain-lain.

Dengan begitu pemilihan media pembelajaran dapat disesuaikan dengan materi, kebutuhan siswa, serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pada penelitian ini, media pembelajaran yang digunakan ialah media realia.

#### **4. Media Pembelajaran Realia**

##### **a. Pengertian Media Realia**

Salah satu media pembelajaran ialah media realia. Menurut Taqwa Nur Ibad & Maisaytus S (2021, hlm. 234) media realia merupakan benda yang berbentuk atau nyata untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Menurut Lathipah (dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm. 67) media realia merupakan media yang berasal dari benda-benda real atau nyata yang dekat dengan anak sehingga anak tidak merasa canggung atau asing dengan media yang digunakan selama pembelajaran berlangsung. Menurut Utoyo ( dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm. 67) media realia merupakan model dan objek nyata dari suatu benda seperti mata uang, tumbuhan, binatang, dan sebagainya.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media realia adalah benda nyata atau konkrit yang berada dilingkungan siswa

baik didalam ataupun diluar kelas dengan berupa objek seperti manusia, tumbuhan, binatang, atau benda lainnya untuk membantu pemahaman siswa pada saat pembelajaran.

Menurut Novita (dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm. 68) ciri media realia yaitu benda asli yang masih berada dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup dalam ukuran sebenarnya, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Sehingga media realia merupakan media pembelajaran yang memiliki ketertarikan untuk digunakan. Media realia dapat digunakan untuk mengarahkan perhatian siswa agar berkonsentrasi, memberikan rasa senang dan memudahkan peserta didik untuk memahami pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media realia dapat membantu dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Pemanfaatan media realia tidak terpaku didalam kelas saja, dengan demikian media realia dapat dikunjungi atau dilihat serta membawa benda tersebut dari luar kelas ke dalam kelas.

#### **b. Langkah-langkah Penggunaan Media Realia**

Menurut Wibowo (dalam Pupung Puspa A, dkk, 2019, hlm. 70) langkah-langkah penggunaan media realia diantaranya:

- 1) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar agar dapat dimanfaatkan di kelas dengan efisien).

Pada tahap ini guru menyediakan benda realia yang akan digunakan sebagai media pada proses pembelajarannya. Media realia yang digunakan disesuaikan dengan materi yang akan dipelajari. Diusahakan penggunaan media realia ini dengan benda-benda yang mudah diakses atau ditemukan oleh siswa. Misalnya dengan materi pecahan dasar matematika seorang guru menyediakan media makanan yaitu satu roti.

- 2) Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran di kelas untuk mendapatkan pengalaman langsung dari benda-benda tersebut.

Pada tahap ini guru dan siswa menggunakan media realia yang sudah disediakan pada proses pembelajarannya. Misalnya dalam proses pembelajaran dengan materi pecahan dasar matematika, guru menggunakan roti tersebut dengan menjelaskan bagaimana mencari pecahan sederhana matematika dengan menggunakan media roti.

Contohnya mencari  $\frac{1}{4}$  pada bagian roti, guru pun menunjukkan dan memberi contoh dengan memotong roti tersebut menjadi 4 bagian dalam 1 roti.

- 3) Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian bersama temannya berdiskusi tentang materi yang diajarkan.

Pada tahap ini guru mengajak siswa mengamati secara langsung media realia yang digunakan saat proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Dilanjutkan dengan siswa diperintahkan untuk berdiskusi dengan temannya, setelah berdiskusi dengan temannya, siswa diharuskan menyimpulkan materi yang sudah dipelajari dengan menggunakan media realia. Misalnya siswa mengamati roti yang telah dipotong menjadi 4 bagian dalam sebuah roti, kemudian siswa berdiskusi dengan temannya mengenai pembelajaran dengan menggunakan media roti tersebut, setelah mengamati dan berdiskusi dilanjutkan dengan menyimpulkan pembelajaran yang sudah diamati dan dipelajari.

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media Realia

Menurut Ibad, Taqwa, Nur & Maisyatus, S (2020, hlm. 237) beberapa kelebihan dan kekurangan media realia antara lain:

#### 1. Kelebihan

- a) Siswa mendapatkan pengalaman belajarnya langsung.
- b) Dengan menggunakan media realia siswa dapat menggunakan berbagai indera untuk mempelajari suatu objek.
- c) Siswa dapat melihat, meraba, mencium, bahkan dapat merasakan objek yang sedang dipelajari.
- d) Dianggap medium yang paling mudah diakses dan lebih menarik perhatian.
- e) Mampu merangsang imajinasi.
- f) Memberikan pengalaman belajar langsung (dengan menyentuh dan mengamati bagian-bagiannya) dan pengalaman tentang keindahan.

#### 2. Kelemahan

- a) Kemungkinan siswa mempunyai interpretasi yang berbeda terhadap objek yang sedang dipelajari.

- b) Tidak selalu memberikan gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan dan gambar bagian demi bagian sehingga pengajaran harus didukung dengan media lain.
- c) Ukurannya bisa terlalu besar, maka untuk dibawa ke ruangan sangat sulit (lokomotif, buaya, gajah), atau terlalu kecil (kuman).
- d) Kadang juga bisa membahayakan (ular, buaya)
- e) Tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama.
- f) Informasi yang akan disampaikan terkadang tidak sampai kepada audience.

Berdasarkan kelebihan dan kelemahan media realia dapat disimpulkan bahwa penggunaan media realia dapat memberikan pengalaman belajar dengan pembelajaran langsung sehingga dapat merangsang imajinasi siswa, akan tetapi dengan penggunaan media realia tidak selalu memberikan gambaran yang dipelajari dari objek yang sebenarnya sehingga tidak bisa memberikan hasil belajar yang sama.

## **B. Hasil Penelitian Terdahulu**

Berdasarkan survei yang peneliti lakukan, adanya beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan atau kemiripan dengan peneliti lakukan, diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mujiati, Titik. (2021). Penggunaan Media Realia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Pecahan di Kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. *Jurnal Simki Pedagogia*. 5(1)., menghasilkan bahwa penggunaan media-benda disekitar pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas IIIA SDN Kertajaya IV/210 Surabaya. Perbaikan-perbaikan oleh guru yang selama tindakan dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa setiap siklusnya. Ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas pada pra tindakan kemudian pada siklus I meningkat dan pada siklus II bertambah meningkat. Ketuntasan belajar siswa meningkat dari pra tindakan belajar 18 siswa dari seluruh siswa, kemudian pada siklus I meningkat menjadi 21 siswa dari seluruh siswa dan siklus II bertambah lagi

menjadi 29 siswa dari seluruh siswa. Peningkatan aktivitas siswa ditunjukkan melalui siswa aktif menggunakan benda-benda disekitar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ibad, Taqwa, N. (2021) Penggunaan Media Realia dalam Meningkatkan Pengalaman Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 4(2)., menghasilkan penggunaan media realia sangatlah krusial diterapkan dalam pembelajaran tematik pada saat ini. Media realia seharusnya dipakai pada saat pembelajaran tematik, sebab seluruh mediana konkret yang terdapat pada lingkungan alam. Karena di MI Nurul Islam Sukosari masih banyak guru yang monoton dalam melaksanakan pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Ardini, Pupung, P, dkk. (2019). Media Realia dalam Mengenalkan Kosakata Anak Kelompok A di TK Kembang Teratai Kelurahan Lekobalo Kecamatan Kota Barat Kota Gorontalo. *Jurnal Paud FKIP Untirta*. 6(1)., menghasilkan bahwa penerapan media realia dalam menegnal kosakata anak Kelompok A di TK Kembang Teratai sudah dilaksanakan dengan baik. Anak dapat mengamati secara langsung dan mendapat pengalaman langsung. Guru sebagai pembimbing, guru sebagai mediator sudah menyiapkan media bintang yaitu ayam dan kucing untuk dijadikan pembelajaran untuk membuat anak fokus belajar dan membekali anak dengan kata-kata yang berkaitan dengan sub tema tersebut.
4. Penelitian yang dilakukan Ummu Aiman, dkk. (2020). The Influence of Process Oriented Guided Inquiry Learning (POGIL) Model Assisted by Realia Media to Improve Scientific Literacy and Critical Thinking Skill of Primary School Students. *European Journal of Educational Research*. 9(4)., menghasilkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara literasi sains dan berpikir kritis siswa yang diajarkan melalui pembelajaran POGIL berbantuan media realia dengan siswa yang menggunakan pembelajaran ekspositori. Karena adanya perbedaan yang signifikan, berarti pembelajaran POGIL berbantuan media realia berpengaruh terhadap literasi sains dan berpikir kritis siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil perhitungan skor rata-rata literasi sains pada kelas eksperimen yang menggunakan media realia. Penggunaan media realia cenderung lebih tinggi dari kelas kontrol yang

yang menggunakan pembelajaran ekspositori. Sedangkan rata-rata skor berpikir kritis di kelas eksperimen dikategorikan lebih tinggi dari kelas kontrol.

### **C. Kerangka Pemikiran dan Diagram Paradigma Penelitian**

#### **1. Kerangka Pemikiran**

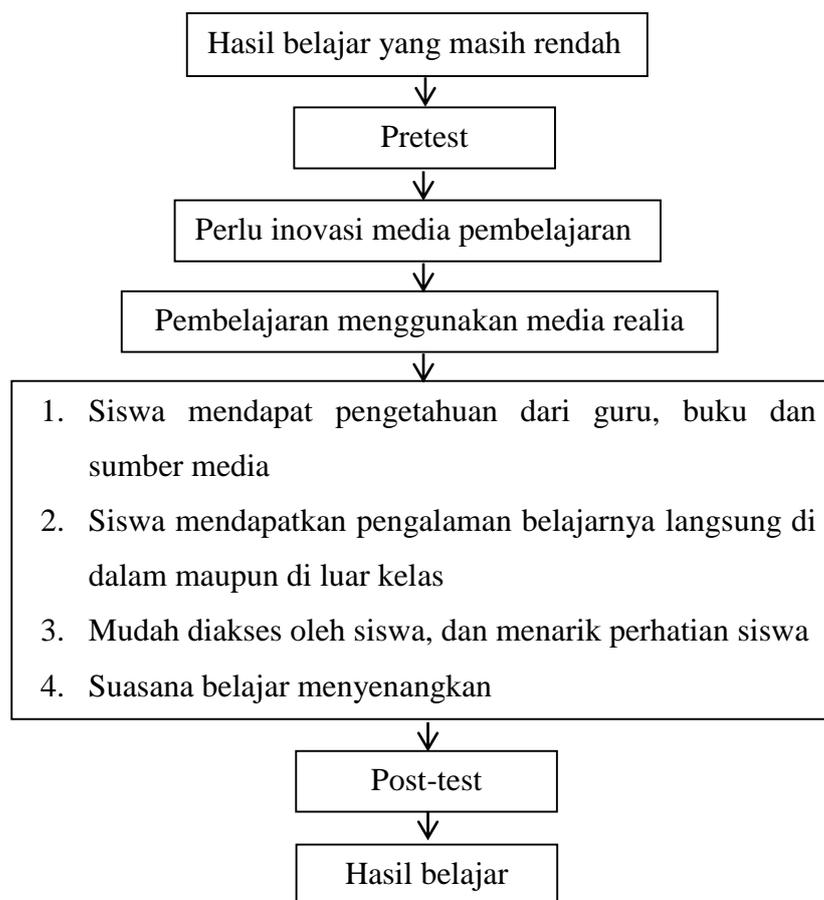
Berdasarkan kajian teori yang sudah dibahas, peneliti menarik kesimpulan bahwa kerangka pemikiran penelitian ini yang dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik siswa disebabkan kurangnya penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang menarik oleh guru, yang dimana guru masih menggunakan pembelajaran yang biasa saja seperti guru hanya menjelaskan serta siswa hanya mendengarkan, mencatat, lalu mengerjakan tugasnya, sehingga tidak adanya motivasi atau ketertarikan siswa dalam proses belajarnya, dengan demikian siswa merasa pembelajaran itu monoton dan membosankan.

Pada penelitian ini menggunakan media realia dalam proses belajar mengajar. Media realia memudahkan siswa dalam pembelajaran, karena penggunaan media realia merupakan penggunaan media yang nyata dan mudah dijangkau oleh siswa. Dengan penggunaan media realia siswa akan tertarik untuk berkonsentrasi pada objek yang digunakan, sehingga akan lebih cepat dimengerti oleh siswa. Dengan demikian penggunaan media realia oleh guru dapat meningkatkan perhatian siswa terhadap pembelajaran yang diajarkan.

Tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif dan afektif antara siswa di kelas sebelum menggunakan media realia dan sesudah menggunakan media realia.

#### **2. Diagram Paradigma Peneliti**

Dari penjelasan kerangka pemikiran di atas dapat digambarkan paradigma penelitian sebagai berikut:



**Gambar 2.3 Kerangka Pemikiran**

#### **D. Asumsi dan Hipotesis Penelitian**

##### **1. Asumsi**

Asumsi yang peneliti ajukan ialah hasil belajar matematika kelas II dengan penggunaan media realia lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran sebelum menggunakan media realia.

##### **2. Hipotesis penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah “Peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media realia lebih tinggi dari sebelum penggunaan media realia pada siswa kelas II”.