

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.³

Mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁴ Juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.⁵

menyebutkan enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:

- a) Pengetahuan, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.

³ Sudjana, N dan Rivai A, *Media Pengajaran*, (Bandung: CV Sinar Baru, 1990),3

⁴ Dimiyati, Mujiono.2006.*Belejat dan Pembelajaran*. (Jakarta :Persada UNY.), 3-4

⁵ Dimiyati, Mujiono.2006.*Belejat dan Pembelajaran*. 26-27 .

- d) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.
- f) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu. misalnya, kemampuan menilai hasil ulangan.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

2. Tipe Tipe Hasil Belajar

Tujuan pendidikan yang ingin dicapai, dapat dikategorikan ke dalam tiga bidang yakni : bidang kognitif, bidang afektif, dan bidang psikomotor. Ketiga-tiganya bukan berdiri sendiri, melainkan merupakan suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan bahkan membentuk hubungan yang hirarkis. Sebagai tujuan yang hendak dicapai, ketiga-tiganya harus nampak sebagai tujuan yang hendak dicapai. Ketiga-tiganya harus nampak sebagai Hasil

Belajar siswa di sekolah. Oleh sebab itu ketiga aspek tersebut harus dipandang sebagai Hasil Belajarsiswa dari proses pengajaran. Adapun tipe-tipe Hasil Belajar tersebut seperti dikemukakan oleh AF. Tangyong meliputi : “Tipe Hasil Belajar itu mencakup tiga bidang, yaitu tipe prestasi kognitif, tipe Hasil Belajar afektif dan tipe Hasil Belajar psikomotor”.

Dari hasil pendapat tersebut dapat penulis uraikan satu persatu sebagai berikut :

a. Tipe Hasil Belajar Kognitif

Tipe Hasil Belajar ini meliputi beberapa aspek sebagai berikut :

1) Tipe Hasil Belajar Pengetahuan Hafalan (*knowledge*)

Pengetahuan hafalan, sebagai terjemahan dari *knowledge*. Cakupan pengetahuan hafalan termasuk pula pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan yang mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali. Seperti: batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus dan sebagainya. Dari sudut respon belajar siswa pengetahuan itu dihafal, diingat agar dapat dikuasai dengan baik. Ada beberapa cara untuk menguasai atau menghafal misalnya bicara berulang-ulang, menggunakan teknik mengingat (*memo teknik*). Hal ini dapat dilakukan dengan pembuatan ringkasan.

2) Tipe Hasil Belajar Pemahaman (*comprehention*)

Tipe hasil belajar pemahaman lebih tinggi satu tingkat dari tipe Hasil Belajarpengetahuan hafalan. Pemahaman memerlukan kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep, untuk itu maka diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep yang dipelajari.

Ada tiga macam pemahaman yang berlaku umum: pertama, pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami sesuatu makna yang terkandung di dalamnya. Misalnya memahami kalimat dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, mengartikan lambang negara dan sebagainya. Kedua, pemahaman penafsiran, misalnya memahami grafik, menghubungkan dua konsep yang berbeda, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Sedangkan yang ketiga adalah pemahaman bahasa tulis, makna yang tertulis, tersirat dan tersurat, dan memperluas wawasan.

3). Tipe Hasil Belajar Penerapan (Aplikasi)

Aplikasi adalah kesanggupan menerapkan dan mengabstraksi sesuatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru. Misalnya memecahkan persoalan dengan menggunakan rumus tertentu, menerapkan suatu dalil atau hukum dalam suatu persoalan dan sebagainya.

4). Tipe Hasil Belajar Analisis

Analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai sesuatu integritas (kesatuan yang utuh), menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti. Analisis merupakan tipe Hasil Belajarsebelumnya, yakni pengetahuan dan pemahaman aplikasi. Kemampuan menalar pada hakikatnya merupakan unsur analisis, yang dapat memberikan kemampuan pada siswa untuk mengkreasi sesuatu yang baru, seperti: memecahkan, menguraikan, membuat diagram, memisahkan, membuat garis dan sebagainya.

5). Tipe Hasil Belajar Sintesis

Sintesis adalah tipe hasil belajar, yang menekankan pada unsur kesanggupan menguraikan sesuatu integritas menjadi bagian yang bermakna, pada sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas. Beberapa bentuk tingkah laku yang operasional biasanya tercermin dalam kata-kata: mengkategorikan, menggabungkan, menghimpun, menyusun, mencipta, merancang, mengkonstruksi, mengorganisasi kembali, merevisi, menyimpulkan, menghubungkan, mensistematisasi, dan lain-lain.

6). Tipe Hasil Belajar Revaluasi

Evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang nilai sesuatu berdasarkan judgment yang dimilikinya. Tipe hasil belajar ini dikategorikan paling tinggi dan terkandung semua tipe hasil belajar

yang telah dijelaskan sebelumnya. Dalam tipe hasil belajar evaluasi, tekanannya pada pertimbangan mengenai nilai, mengenai baik tidaknya, tepat tidaknya menggunakan kriteria tertentu. Dalam proses ini diperlukan kemampuan yang mendahuluinya, yakni pengetahuan, pemahaman aplikasi, analisis dan sintesis. Tingkah laku yang operasional dilukiskan pada kata-kata menilai, membandingkan, mengkritik, menyimpulkan, mendukung, memberikan pendapat dan lain-lain.

b. Tipe Hasil Belajar Afektif

Bidang afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya, bila orang yang bersangkutan telah menguasai bidang kognitif tingkat tinggi. Hasil Belajar bidang afektif kurang mendapat perhatian dari guru, dan biasanya dititik beratkan pada bidang kognitif semata-mata. Tipe Hasil Belajar yang afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku, seperti: atensi, perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru dan teman sekelas, kebiasaan belajar dan lain-lain. Ada beberapa tingkatan bidang afektif, sebagai tujuan Hasil Belajar antara lain adalah sebagai berikut :

1. Receiving/attending, yakni semacam kepekaan dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang di dalam diri siswa baik

dalam bentuk masalah situasi gejala dan lain-lain. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan yang ada dari luar.

Responding atau jawaban, yakni reaksi yang diberikan kepada Evaluating (penilaian), yakni berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulasi tadi. Dalam evaluasi ini termasuk di dalamnya kesediaan menerima nilai, latar belakang atau pengambilan pengamalan untuk menerima nilai dan kesepakatan terhadap nilai yang diterimanya.

2. Organisasi, yakni pengembangan nilai ke dalam satu sistem organisasi, termasuk menentukan hubungan satu nilai dengan nilai yang lain, kemantapan serta prioritas nilai yang dimilikinya. Yang termasuk dalam organisasi ini adalah konsep tentang nilai, organisasi dari pada sistem nilai.
3. Karakteristik nilai atau internalisasi nilai, hal ini merupakan keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah laku.

c. Tipe Hasil Belajar Psikomotor

Hasil Belajar psikomotor tampak dalam bentuk keterampilan (skill), kemampuan bertindak individu (seseorang). Ada 6 tingkatan keterampilan yang antara lain adalah :

- a. Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak sadar).

- b. Keterampilan pada gerakan-gerakan dasar.
- c. Kemampuan konseptual, termasuk di dalamnya membedakan visual, membedakan auditif motorik dan lain-lain.
- d. Kemampuan di bidang fisik, misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan.
- e. Gerakan-gerakan skill, hal ini mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang sangat kompleks.
- f. Kemampuan yang berkenaan dengan non decursivo komunikasi, seperti gerakan interpretatif dan sebagainya.

3. Faktor- Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku dan pengalaman hidupnya dari hasil interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotor.⁶

Perubahan yang terjadi itu akibat dari kegiatan belajar. Yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan ini adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar. Jadi, untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk ‘perubahan’ harus melalui proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu maupun luar individu. Namun, proses disini tidak dapat dilihat karena bersifat psikologis. Hanya saja dapat dilihat ketika seorang

⁶ . Syaiful Bahri Djamarah . *Psikologi Belajar*. (Jakarta:;Rineka Cipta,2002),13

telah berhasil dalam belajar. Oleh karena itu, proses telah terjadi dalam diri seseorang hanya dapat disimpulkan dari hasilnya, karena aktifitas belajar yang telah dilakukannya

Selain itu, Syaiful Bahri Djamarah menuliskan, menurut Noehi Nasution, dan kawan-kawan ada faktor lain yang ikut terlibat langsung didalam penentuan hasil belajar, yakni sebagai berikut,⁷

a Faktor Lingkungan

Lingkungan merupakan bagian dari kehidupan anak didik. Didalamnya anak didik hidup dan berinteraksi dalam mata rantai kehidupan yang disebut ekosistem. Selama hidup anak didik tidak bisa menghindarkan diri dari lingkungan alami dan lingkungan sosial budaya. Interaksi dari kedua lingkungan yang berbeda tersebut selalu saja terjadi dalam mengisi kehidupan anak didik, yang keduanya sangat berpengaruh terhadap belajar anak didik.

1. Lingkungan Alami

Lingkungan alami adalah lingkungan tempat tinggal anak didik, hidup, dan berusaha didalamnya. Dalam hal ini keadaan suhu dan kelembaban udara sangat berpengaruh dalam belajar anak didik. Anak didik akan belajar lebih baik dalam keadaan udara yang segar. Dari kenyataan tersebut, orang cenderung akan lebih nyaman belajar ketika pagi

⁷ Syaiful Bahri Djamarah . *Psikologi Belajar*, 141

hari, selain karena daya serap ketika itu tinggi. Begitu pula di lingkungan kelas. Suhu dan udara harus diperhatikan. Agar hasil belajar memuaskan. Karena belajar dalam keadaan suhu panas, tidak akan maksimal.

2. Lingkungan Sosial Budaya

Tidak bisa dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak bisa hidup sendiri. Begitu pula dengan anak didik. Mereka tidak akan terlepas dari interaksi sosial. Sebagai contoh interaksi di sekolah, baik sesama teman, guru, dan sebagainya.

Pada lingkungan ini, sekolah yang merupakan salah satu lingkungan sosial budaya bagi anak didik, harus diterapkan sebuah peraturan yang jika dilanggar akan dikenakan sanksi untuk anak didik. Hal ini dalam mendidik rasa tanggung jawab dan menghormati peraturan.

Lalu, yang harus diperhatikan dalam lingkungan sosial budaya ini adalah lingkungan dimana anak didik belajar. Misalkan sekolah diusahakan jauh dari keramaian, seperti pabrik, pasar, arus lalu lintas, bangunan dan sebagainya. Karena ini akan menyebabkan anak didik tidak berkonsentrasi dalam belajar.

b. Faktor Instrumental

1. Kurikulum

Kurikulum adalah *a plan for learning* yang merupakan unsur substansial dalam pendidikan. Tanpa kurikulum belajar mengajar tidak dapat berlangsung, karena materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran harus direncanakan terlebih dahulu. Dan

perencanaan tersebut termasuk dalam kurikulum, yang mana seorang guru harus mempelajari dan menjabarkan isi kurikulum kedalam program yang lebih rinci dan jelas sarannya. Sehingga dapat diukur dan diketahui dengan pasti tingkat keberhasilan belajar mengajar yang dilaksanakan.

Muatan kurikulum akan mempengaruhi intensitas dan frekuensi belajar anak didik. Karena guru harus berusaha semaksimal mungkin untuk ketercapaian kurikulum. Misalkan, jumlah tatap muka, metode, dan sebagainya harus dilakukan sesuai dengan kurikulum. Jadi, kurikulum diakui dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar anak didik.⁸

2. Program

Setiap sekolah mempunyai program pendidikan yang disusun untuk dijalankan untuk kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan disekolah tergantung dengan baik tidaknya program yang dirancang. Perbedaan kualitas program pun akan membedakan kualitas pengajaran.

Salah satu program yang dipandang harus dilakukan adalah program bimbingan dan penyuluhan. Karena program ini mempunyai andil besar dalam keberhasilan belajar anak di sekolah. karena tidak

⁸. Syaiful Bahri Djamarah . *Psikologi Belajar*. 143-144

sedikit anak yang mengalami kesulitan atau permasalahan dalam belajar. Dengan program bimbingan dan penyuluhan inilah anak didik akan bisa memecahkan apa yang menjadi permasalahannya.

3. Sarana dan Fasilitas

Sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan. Gedung sekolah misalnya sebagai tempat yang strategis bagi berlangsungnya kegiatan belajar mengajar disekolah. Jumlah ruang kelas pun harus menyesuaikan peserta didik. Karena jika anak didik lebih banyak dari pada jumlah kelas, akan terjadi banyak masalah, yang tentunya akan berpengaruh pada hasil belajar anak.

Selain fasilitas, sarana pun tidak boleh diabaikan. Misalkan perpustakaan. Lengkap tidaknya buku di sekolah tersebut akan menentukan hasil belajar anak didik. Karena perpustakaan adalah laboratoriu ilmu yang merupakan sahabat karib anak didik.⁹

Selain itu fasilitas yang digunakan guru dalam pengajaranpun harus diperhatikan. Misalkan LCD dan sebagainya. Karena ini akan memudahkan dalam pembelajaran.

4. Guru

Guru adalah unsur manusiawi dalam pendidikan. Maka, kehadiran guru mutlak didalamnya. Kalau hanya ada anak didik, tanpa

⁹ Syaiful Bahri Djamarah . *Psikologi Belajar*. 148

guru tidak akan terjadi kegiatan belajar mengajar disekolah. Jangankan tanpa guru, kekurangan guru saja akan menjadi masalah

Tetapi, harus diperhatikan juga guru yang seperti apa yang bisa menyukseskan belajar anak. Karena guru haruslah memenuhi syarat-syarat menjadi guru. Dia harus berpengetahuan tinggi, profesional, paham psikologi anak didik, dan sebagainya. Karena guru yang berkualitas, akan menentukan kualitas anak didik.

c. Faktor Kondisi Fisiologis

1. Keadaan Fisik

Syaiful Bahri Djamarah mengatakan, menurut Noehi Nasution Pada umumnya kondisi fisiologis sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dengan orang yang sedang sakit atau kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi, ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tercukupi gizinya; mereka akan lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.¹⁰

2. Kondisi Panca Indra

Tidak kalah penting, kondisi panca indra juga sangat mempengaruhi belajar siswa. Terutama mata sebagai alat melihat dan telinga sebagai alat mendengar. Karena sebagian besar anak belajar

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah . *Psikologi Belajar*.155

dengan membaca, mendengar, dan melakukan observasi dan sebagainya. Jika panca indra terganggu, ini akan mempengaruhi hasil belajar dan proses belajar anak didik.

d. Faktor Psikologis

1. Minat

Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa menurut Slameto Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.¹¹

Biasanya, anak yang minat terhadap suatu kegiatan atau hal, dia cenderung akan lebih cepat memahaminya. Misalkan, jika minatnya di matematika, dia akan cenderung bernilai tinggi di mata pelajaran tersebut. Maka, tugas seorang guru harus menjadi fasilitator yang baik dalam hal ini. Karena akan berdampak dalam proses dan hasil belajar siswa.

2. Kecerdasan

Raden Cahaya Prabu, seorang ahli berkeyakinan bahwa perkembangan taraf intelegensi anak berkembang pesat pada usia balita dan mulai menetap pada akhir masa remaja.

Tingkat kecerdasan diakui sangat menentukan keberhasilan belajar anak didik. Karena anak didik yang mempunyai tingkat

¹¹ Syaiful Bahri Djamarah . *Psikologi Belajar*.157

intelegensi tinggi umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik, begitu sebaliknya.

Berbagai hasil penelitian telah menunjukkan hubungan erat antara IQ dengan hasil belajar anak didik. Dijelaskan dari IQ, sekitas 25% hasil belajar disekolah dapat dijelaskan dari IQ, yaitu kecerdasan sebagaimana diukur oleh tes intelegensi. Oleh karena itu, anak yang mempunyai tingkat kecerdasan dari 90-100, cenderung akan menyelesaikan sekolah dasar tanpa kesukaran.

3. Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Jadi, motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk belajar

Mengingat motivasi adalah motor penggerak dalam perbuatan, maka bila ada anak didik yang kurang memiliki motivasi , diperlukan dorongan dari luar, agar anak didik mempunyai motivasi belajar. Karena ketika motivasi belajar anak tinggi, akan menentukan hasil yang dicapai.

d. Kemampuan Kognitif

Dalam dunia pendidikan, ada tiga tujuan utama yang harus dicapai. Yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor. Kognitif adalah kemampuan yang selalu dituntut untuk dikuasai anak didik, karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.

Adapun tiga kemampuan yang harus dikuasai sebagai jembatan penguasaan kemampuan kognitif adalah, persepsi, mengingat, dan berfikir. Adapun persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia. Melalui inilah, manusia terus melakukan hubungan dengan lingkungan.

Sedangkan mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya dari masa lampau atau berasal dari pesan-pesan dari masa lampau. Dan berfikir adalah kelangsungan tanggapan yang dibarengi dengan sikap pasif dari subjek yang berfikir

B. Media Benda Konkret

1. Pengertian Media Benda Konkret

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Seperti yang diungkapkan Latuheru yang dikutip oleh Arsyad.¹² memberi batasan media sebagai sebuah bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan sampai kepada penerima.

Menurut Gagne dan Briggs (1975 : 4) dalam Arsyad (2008 : 4) Media benda Konkret meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, benda nyata, film (slide), foto, gambar, grafik, Televisi, dan computer.

¹²Arsyad,Azhar, Prof. Dr. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.),4

Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sedangkan pengertian media menurut Asosiasi Pendidikan Nasional yang dikutip oleh wijaya (1991 : 137) adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya dan media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Pengertian media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media benda konkret adalah segala sesuatu/alat yang terdapat di sekitar kita dan dapat membantu proses pembelajaran yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai sempurna.

Berikut ini dikemukakan ciri-ciri umum Media benda Konkret:

- a. Media benda konkret memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yakni sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan panca indera.
- b. Media benda konkret memiliki pengertian nonfisik yang dewasa ini dikenal sebagai software (perangkat lunak), yakni kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media benda konkret terdapat pada visual dan audio.

- d. Media benda konkret (stik dan kelereng) memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media benda konkret (stik dan kelereng) digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Tujuan Penggunaan Media Benda Konkret

Salah satu komponen yang juga dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran adalah Media benda Konkret. Karena Media benda Konkret mampu menyampaikan pesan atau informasi, baik dari guru kepada peserta didik maupun media itu sendiri kepada guru dan peserta didik. Media Benda Konkret mempunyai kegunaan sebagai berikut :

1. Memperjelas perjanjian pesan agar tidak selalu bersifat verbalitas.
2. Mengawasi ketebatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Dengan menggunakan media secara tepat dapat mengatasi sikap positif anak didik.
4. Media dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama pada anak didik. (Arief S. Sadiman, 1990 : 16)

Dari uraian di atas dapat ditegaskan bahwa penggunaan media pada saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih baik daripada berceramah saja. Karena Media benda Konkret dapat membantu untuk memperjelas maksud yang kita sampaikan,, merangsang peserta didik untuk memperoleh pengalaman yang sama, dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Sehingga dengan penggunaan media tersebut

peserta didik menjadi lebih giat belajar dan mempunyai pengalaman serta persepsi yang sama tentang konsep yang dipelajari.

3. Langkah Langkah Penggunaan Media Benda Konret

Pemerolehan pengetahuan dan keterampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena inteaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Bruner (1996: 10-11) ada tiga tingkatan atau tahapan belajar matematika, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/ gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*).

a. Tahap Enaktif atau tahap kegiatan (*Enactive*)

Tahap pertama anak belajar konsep adalah berhubungan dengan benda-benda real atau mengalami peristiwa di dunia sekitarnya. Pada tahap ini anak masih dalam gerak reflek dan coba-coba, belum harmonis. Ia memanipulasikan, menyusun, menjejerkan, mengutak-atik, dan bentuk-bentuk gerak lainnya.

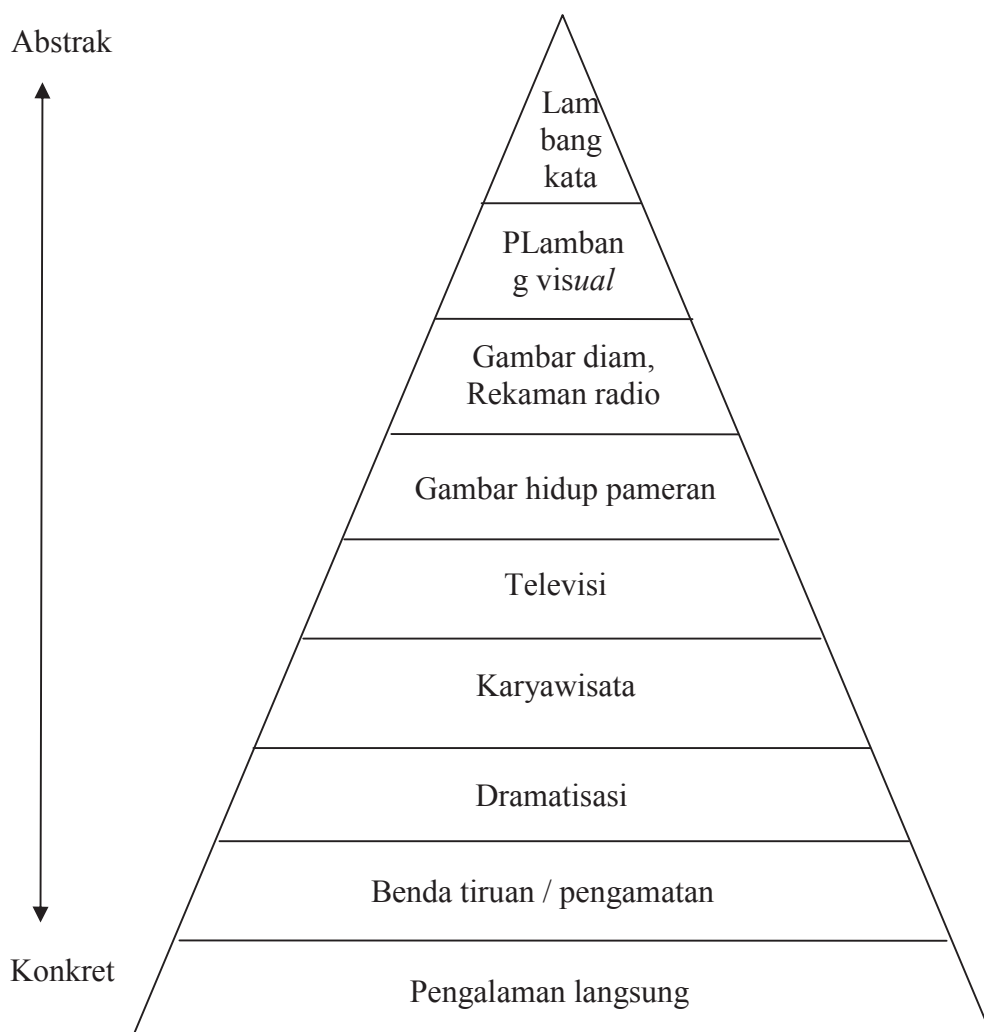
b. Tahap Ikonik atau .tahap gambar bayangan (*Iconic*)

Pada tahap ini anak telah mengubah, menandai, dan menyimpan peristiwa atau benda dalam bentuk bayangan mental. Dengan kata lain anak-anak dapat membayangkan kembali atau memberikan gambaran dalam pikirannya tentang benda atau peristiwa yang dialami atau

dikerjakannya pada tahap enaktif, walaupun peristiwa itu telah berlalu atau benda real itu tidak lagi berada di hadapannya.

c. Tahap Simbolik (*Symbolic*)

Pada tahap terakhir ini anak dapat mengutarakan bayangan mental tersebut dalam bentuk simbol dan bahasa. Apabila ia berjumpa dengan suatu simbol, maka bayangan mental yang ditandai oleh simbol itu akan dapat dikenalnya kembali. Pada tahap ini anak sudah mampu memahami simbol-simbol dan menjelaskan dengan bahasanya.



Kerucut ini merupakan elaborasi yang rinci dari konsep tiga tingkatan pengalaman yang dikemukakan oleh Bruner sebagaimana diuraikan sebelumnya. Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan sampai kepada lambing verbal (abstrak). Semakin ke atas di puncak kerucut, semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Perlu dicatat bahwa urutan ini tidak berarti proses belajar dan interaksi mengajar harus selalu dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajarnya.

Dasar pengembangan kerucut di bawah bukanlah pada tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan dan jumlah jenis indera yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, karena melibatkan semua indera yang dimiliki oleh manusia yaitu indera penglihatan, pendengaran, perasaan, dan peraba.

4. Fungsi dan Manfaat Media Benda Konkret

Pemakaian Media benda Konkret dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Levie dan Lents mengemukakan empat fungsi Media benda Konkret khususnya media visual yaitu:

1. Fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran.
2. Fungsi afektif adalah kesenangan atau kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar.
3. Fungsi kognitif yaitu memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung.
4. Fungsi kompensatoris yaitu membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam tes dan mengingatnya kembali.¹³

Banyak manfaat yang dikemukakan oleh para ahli mengenai manfaat Media benda Konkret. Sudjana dan Rivai mengemukakan manfaat Media benda Konkret dalam proses belajar siswa, yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui pnuturan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.

¹³ . . Arsyad, Azhar, Prof. Dr. *Media Pembelajaran, hal.16*

4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.¹⁴

Encyclopedia of Educational Research dalam Hamalik (1994: 15) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

1. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu mengurangi verbalisme.
2. Memperbesar perhatian siswa.
3. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap.
4. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa.
5. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu, terutama melalui gambar hidup.
6. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
7. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar

Cara berfikir murid SD/MI kelas rendah masih belum dapat berfikir abstrak sehingga apabila diajarkan soal operasi hitung campuran murid akan mengalami kesulitan. Hal ini berkaitan dengan tingkat

¹⁴. Sudjana, N dan Rivai A, *Media Pengajaran*, (Bandung, CV Sinar Baru, 1990.), 2

perkembangan kognitif murid. Anak pada usia itu masih berada pada tingkat operasional konkret. Oleh karena itu dalam mengajarkan bilangan misalnya, guru harus menggunakan benda-benda konkret. Misalnya untuk mengajarkan $10-2 : 4$ dapat dilakukan dengan menggunakan media kelereng/stik atau media lainnya yang dapat diamati secara langsung.

Hal ini sesuai dengan teori perkembangan intelektual dari Jean Piaget yang menyatakan bahwa kemampuan intelektual anak berkembang secara bertingkat atau bertahap, yaitu :

a) Tahap Sensori Motor (0,0-2,0)

Kegiatan intelektual pada tahap ini hampir seluruhnya mencakup gejala yang diterima secara langsung melalui indra. Pada saat anak mencapai kematangan dan mulai memperoleh keterampilan berbahasa, mereka mengaplikasikan dengan menerapkannya pada objek-objek yang nyata. Anak mulai memahami hubungan antara benda dengan nama yang diberikan pada benda tersebut.

b) Tahap Pra-Operasional (2,0-7,0)

Pada tahap ini perkembangan sangat pesat, lambang-lambang bahasa yang digunakan untuk menunjukkan benda-benda nyata bertambah dengan pesatnya. Keputusan yang diambil hanya berdasarkan intuisi, bukannya berdasarkan analisis rasional.

c) Tahap Operasional Konkret (7,0-11,0)

Kemampuan berpikir logis pada tahap ini. Mereka dapat berpikir secara sistematis untuk mencapai pemecahan masalah. Pada tahap ini

permasalahan yang dihadapinya adalah permasalahan yang konkret. Pada tahap ini anak akan menemui kesulitan bila diberi tugas sekolah yang menuntutnya untuk mencari sesuatu yang tersembunyi.

d) Tahapan Operasional Formal (11,0-15,0)

Tahap ini ditandai dengan pola berpikir orang dewasa. Mereka dapat mengaplikasikan cara berpikir terhadap permasalahan dari semua kategori, baik yang abstrak maupun yang konkret. Pada tahap ini anak sudah dapat memikirkan buah pikirannya, dapat membentuk ide-ide, berpikir tentang masa depan secara realistis.

5.Kelebihan dan Kelemahan Media Benda Konkret

a. Kelebihan Media Benda Konkret

Media Benda Konkret memiliki kelebihan dan keunggulan. Kelebihan tersebut,antara lain:

1. Dapat membantu guru dalam menjelaskan suatu materi kepada peserta didik.
2. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari situasi yang nyata.
3. Dapat melatih keterampilan siswa menggunakan alat indera. (A. Tabrani,Rusyan,1993,199)

Berdasarkan uraian di atas dapat diperjelas kembali bahwa kelebihan media Benda Konkret dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari sesuatu menggunakan obyek-obyek nyata.

b. Kelemahan Media Benda Konkret

Media Benda Konkret selain memiliki kelebihan, juga memiliki kelemahan-kelemahan. Kelemahan-kelemahan media Benda Konkret diantaranya, yaitu :

1. Membawa siswa ke berbagai tempat di luar sekolah yang terkadang memiliki resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
2. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai obyek nyata tidak sedikit dan memiliki kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
3. Tidak selalu memberikan gambaran obyek yang seharusnya (R. Ibrahim dan Nana Syahodih, 1993, 82)

Kelemahan-kelemahan yang diuraikan di atas hendaknya dapat diatasi dengan cara menggunakan media Benda Konkret yang ada di sekitar lokasi sekolah yang dapat dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran, disesuaikan dengan pelajaran dan berusaha membawa Benda Konkret ke dalam kelas yang dapat digunakan untuk menjelaskan materi dalam lingkup kelas.