BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Media Nyata

2.1.1. Pengertian Media Nyata

Sukiman (2012:29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunak an untuk menyalurkan pesan d ari pengirim ke penerima sehingga merangsa ng pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembalajaran secara efektif. Menurut Bruner (1996: 10-11) dalam Arsyad (2013:11) ada tiga tingkatan utama modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman piktatoral, dan pengalaman abstrak. Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya (Mustaqim, 2016).

Media merupakan alat atau saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti perantara yaitu perantara sumber pesan dengan penerima pesan, dalam proses komunikasi biasanya guru berperan sebagai komunikator yang bertugas menyampaikan pesan/bahan ajar kepada siswa sedang siswa berperan sebagai penerima pesan, ketika guru menyampaikan pesan kepada siswa maka perlu wahana penyalur pesan yaitu media.

Salah satu media pembelajaran adalah media tiga dimensi yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran diantaranya media nyata. Media nyata (benda-benda nyata) merupakan alat bantu visual dalam pembelajaran yang berfungsi memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Mengggunakan benda-benda nyata dalam

pembelajaran IPA merupakan hal yang sangat dianjurkan, sebab siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan (Susiyanti, 2017).

Pemanfaatkan media yang sederhana dan mudah diadakan, misalnya memanfaatkan media nyata yang terdapat di lingkungan sekitar diharapkan mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk mengatasi masalah yang dialami oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Ian (dalam Karmila, 2013:10) mendefenisikan bahwa: Benda nyata (realthing) merupakan alat bantu yang paling mudah penggunaannya, karena tidak perlu membuat persiapan selain langsung menggunakannya. Media nyata sebagai media adalah alat penyampaian informasi berupa benda atau objek sebenarnya atau asli dan tidak mengalami perubahan berarti (Siam dkk., 2015).

2.1.2 Macam-macam Media Nyata

Media nyata ada berbagai macamnya diantaranya adalah : model, specimen (contoh), manipulatif (peta, boneka).

a. Model

Model bisa dikatakan sebagai benda tiruan. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ditinjau dari cara mebuat, bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

b. Specimen (contoh)

Specimen adalah benda-benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Namun ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh m anusia. Contoh-contoh specimen benda masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun ercobaan, dan insectarium. Contoh-contoh specimen benda yang sudah mati adalah : herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral.

c. Manipulatif (peta timbul, boneka)

Peta atau peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran jelas tentang perbedaan letak, tepi pantai, dataran rendah dsb. Peta timbul dapat dibuat guru bersama siswa sehingga dapat memupuk daya kreasi, daya imajinasi, dan memupuk rasa tanggung jawab bersama terhadap hasil karya bersama. Boneka merupakan salah satu model perbandingan adalah benda tiruan dari bentuk manusia dan atau binatang. Sebagai media pendidikan boneka dalam penggunaannya boneka dimainkan dalam bentuk sandiwara boneka (Sunarko dan Nuria, 2018).

2.1.3 Kelebihan dan Kelemahan

Media nyata merupakan media nyata yang ada dilingkungan alam. Anitah (2008) berpendapat nyata atau disebut juga objek adalah benda yang sebenarnya dalam bentuk utuh, misalnya: orang, binatang, rumah dan sebagainya. Pengertian lain dikemukakan oleh Uno yang berpendapat, nyata adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan ajar. Pemanfaatan media ini tidak harus selalu dihadirkan dalam ruangan kelas, tetapi dapat digunakan dalam suatu kegiatan observasi pada lingkungan.

Kelebihan media nyata :

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

Kelemahan media nyata

a. Membawa murid-murid ke berbagai tempat di luar sekolah kadangkadang mengandung resiko dalam bentuk kecelakaan dan sejenisnya.
b. Biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata kadangkadang tidak sedikit, apalagi ditambah dengan kemungkinan kerusakan dalam menggunakannya.
c. Tidak selalu dapat memberikan semua gambaran dari objek yang sebenarnya, seperti pembesaran, pemotongan, dan gambar bagian demi bagian, sehingga pengajaran harus didukung pula dengan media lain (Adikalan, 2018).

Kelebihan dan kelemahan dalam menggunakan objek nyata, menurut Ibrahim dan Syaodih (2013: 119) sebagai berikut: 1) Kelebihan: dapat memberikan kesempatan semaksimal mungkin pada siswa untuk mempelajari sesuatu ataupun melaksanakan tugas-tugas dalam situasi nyata, memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengalami sendiri situasi yang sesungguhnya dan melatih keterampilan mereka dengan menggunakan sebanyak mungkin alat indera. 2) Kelemahan: membawa murid ke berbagai tempat di luar sekolah yang terkadang mengandung resiko, biaya yang diperlukan untuk mengadakan berbagai objek nyata tidak sedikit (Sugiharti, 2018).

Kelebihan dan kekurangan media nyata, Moedjono (1992) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah: tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit (Sunarko dan Nuria, 2018).

2.1.4 Langkah-langkah Penggunaan Media Nyata

Untuk menggunakan media nyata ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan oleh guru. Menurut Djamarah dan Zain (2006) langkah itu adalah :

1. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media.

2. Persiapan guru. Pada fase ini guru memilih dan menetapkan media yang akan dimanfaatkan guru mencapai tujuan pembelajaran.
3. Persiapan kelas. Pada fase ini peserta didik atau kelas harus mempunyai persiapan sebelum mereka menerima pelajaran dengan menggunakan media.
4. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Pada fase ini penyajian dengan memanfaatkan media pengajaran.
5. Langkah kegiatan belajar peserta didik. Pada fase ini peserta didik belajar dengan memanfaatkan media pengajaran.
6. Langkah evaluasi pengajaran Pada langkah ini kegiatan belajar dievaluasi, sampaisejauh mana pengaruh media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses belajar peserta didik (Sunarko dan Nuria, 2018).

Menurut Wibowo (2009) langkah-langkah penggunaan media nyata diantaranya : 1) Menyediakan benda-benda nyata yang berhubungan dengan bahan ajar (materi ajar). 2) Menggunakan benda nyata tersebut dalam proses pembelajaran. 3) Mengajak siswa mengamati secara langsung, kemudian berdiskusi dengan teman kelompok kemudian menyimpulkannya (Habibah dan Dyah, 2019).

2.2 Media Gambar

2.2.1 Pengertian Media Gambar

Sadiman (2009) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan media gambar adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang berbentuk dua dimensi yang diwujudkan secara visual, yang bertujuan untuk memperjelas konsep

atau materi dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penggunaan gambar sebagai media dalam pembelajaran, agar siswa lebih mudah dalam memahaminya materi. Melalui gambar yang bersifat konkrit dan menarik siswa tidak merasa bosan (Safryadi, 2016).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendakinya untuk membantu tugas guru dalam menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik, terutama bahan pelajaran yang rumit dan kompleks.

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan atau pikiran yang bermacam-macam seperti lukisan, potret, slide dan lain-lain (Hamalik, 2010). Gambar pada dasarnya membantu mendorong para siswa dan dapat membangkitkan minatnya pada pelajaran. Membantu mereka dalam kemampuan berbahasa, kegiatan seni, dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis dan menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingatingat isi materi bacaan dari buku teks (Siregar, 2017).

Media gambar merupakan segala sesuatu diwujudkan dalam bentuk visual (dapat dilihat). Media gambar merupakan peniruan dari benda-benda dengan ukuran relatif (berbeda dari ukuran sebenarnya). Dalam dunia pendidikan terdapat istilah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan bahan pertimbangan secara umum memberikan kejelasan dan keterangan serta gambaran isi pelajaran kepada

siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran sebagai alat bantu mewujudkan situasi belajar lebih efektif. Sugandi (2012) mengemukakan penggunaan media gambar membantu pembelajaran. Berdasarkan pendapat tersebut media gambar digunakan pada pembelajaran (Afridzal, 2018).

Dari uraian di atas disimpulkan bahwa media gambar merupakan sarana pembelajaran paling umum dipakai dan merupakan bahasa yang umum dan dapat mengerti dan dinikmati di mana-mana serta memfasilitasi aktivitas, dalam proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. berbagai peristiwa atau kejadian, semua objek dituangkan dalam bentuk gambar-gambar, garis, kata-kata, symbolsimbol, maupun gambaran.

2.2.2 Jenis-jenis Media Gambar

Media gambar mempunyai jenis berbeda-beda. Sadiman (2006:29) menyebutkan jenis-jenis media gambar yaitu :

1. Gambar adalah media paling umum dipakai. Media gambar merupakan bahasa umum dimengerti. Gambar dijadikan media gambar memenuhi beberapa syarat yaitu gambar secara jujur melukiskan situasi seperti orang melihat benda sebenarnya (autentik). Komposisi gambar hendaknya cukup jelas menunjukkan pokok-pokok gambar (sederhana). Gambar diperbesar atau diperkecil dari objek sebenarnya (ukuran relatif).
2. Sketsa adalah gambar sederhana melukiskan bagian-bagian pokok tanpa detail. Sketsa dibuat secara cepat sementara guru menerangkan sesuai tujuan.

3. Diagram adalah gambar sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol. Diagram atau skema menggambarkan struktur objek.
4. Bagan (chart) termasuk media visual berfungsi menyajikan ide-ide atau konsep-konsep sulit apabila disampaikan secara tertulis atau lisan secara visual.
5. Grafik adalah gambar sederhana menggunakan titik-titik, garis atau gambar dilengkapi simbol-simbol verbal.
6. Kartun merupakan gambar interpretatif menggunakan simbol-simbol menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas terhadap orang, situasi, dan kejadian.
7. Poster berfungsi mempengaruhi membeli produk mengikuti program. Poster dibuat di atas kertas, kain, batang kayu, seng, dan semacamnya.

Berdasarkan pendapat tersebut terdapat beberapa jenis media gambar. Jenis-jenis media gambar diantaranya gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, dan poster. Jenis-jenis media gambar dapat digunakan dalam pembelajaran sesuai dengan kebutuhan supaya sehingga mendukung dalam pemahaman materi yang diajarkan guru (Afridzal, 2018).

2.2.3 Manfaat Penggunaan Media Gambar

Manfaat yang diperoleh dari penggunaan gambar sebagai media sama dengan penggunaan media pembelajaran pada umumnya, hal ini mengacu pada suatu pengertian bahwa gambar merupakan media pembelajaran sehingga manfaat yang diperolehnya sama. Penggunaan media gambar dengan baik dapat berguna untuk :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis.

2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.
3. Penggunaan media yang bervariasi dan tepat dapat mengatasi sikap pasif dari siswa.
4. Dengan penggunaan media gambar, guru dapat menyampaikan materi dengan persamaan pengalaman dan persepsi untuk setiap siswa (Utama, 2017).

Menurut Safitri (2016) media gambar mempunyai manfaat bagi siswa yaitu (1) mempermudah pengertian/pemahaman siswa; (2) memperjelas dan memperbesar bagian yang penting yang kecil sehingga dapat diamati; (3) mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak; (4) menimbulkan daya tarik pada diri siswa; (5) dapat meningkat suatu uraian. Informasi yang ada dapat diperluas dengan kata-kata yang membutukan uraian panjang; (6) secara umum media dapat memperjelas dan mempermudah suatu pemahaman. (Utami, 2018).

2.2.4 Keunggulan dan Kelemahan Media Gambar

Keunggulan penggunaan media gambar adalah : (a) meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran; (b) memperjelas informasi pada waktu tatap muka dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mencerna pelajaran; (c) melengkapi dan memperkaya informasi dalam proses pembelajaran; (d) mendorong motivasi belajar siswa; (e) meningkatkan efektifitas dan efesiensi dalam menyampaikannya; (f) menambah variasi dalam menyajikan materi; dan (g) manambah pengertian nyata tentang suatu pengetahuan. Sedangkan kelemahan penggunaan media gambar, yaitu: (a) siswa sulit untuk membuat kesimpulan pelajaran; (b) sulitnya mencari gambar

yang sesuai dengan materi pelajaran; (c) waktu sangat luas untuk pelaksanaannya; dan (d) membutuhkan biaya tambahan pembuatan. (Ambarwati, 2017).

Media gambar sangat efektif digunakan dalam pembelajran karena mempunyai keunggulan. Menurut Sadiman (2014) keunggulan media gambar yaitu a) bersifat konkrit, gambar realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata; b) gambar dapat mengatasi batas ruang dan waktu, tidak semua benda, objek atau peristawa dibawa ke kelas dan tidak selalu bisa anak-anak dibawa ke objek/peristiwa tersebut; c) media/gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita; d) media gambar/foto dapat memperjelas suatu masalah e) foto harganya murah dan gampang didapat serta digunakan. (Safryadi, 2016).

Kelebihan dan kekurangan media gambar, menurut Basuki dan Farida (2001) kelebihan dan keterbatan media gambar yaitu : (1) mudah didapat; (2) umumnya murah harganya; (3) mudah digunakan; (4) dapat memperjelas suatu masalah; (5) lebih realistis; (6) dapat membantu pengawasan dan pengamatan.

Selanjutnya Sardiman (2003) mengemukakan kelebihan media gambar yaitu :

1. Sifatnya konkrit lebih realities menunjukkan pokok permasalahan yang dibandingkan dengan gambar verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
3. Gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
4. Dapat memperjelas suatu masalah kesalahpahaman dalam bidang apa saja sejingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahapahaman.
5. Murah harganya dan gampang di dapat serta digunakan tanpa memerlukan peralatan khusus.

Kekurangan media gambar yaitu :

1. Semata-mata hanya medium visual.
2. Kurang gambar seringkali kurang tepat untuk pengajaran dalam kolompok besar.
3. Memerlukan ketersediaan sumber keterampilan dan kejelian guru.
4. Hanya menekankan persepsi indra mata.
5. Gambar benda yang terlalu komplek, kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
6. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.
7. Memerlukan keterbatasan sumber dan ketrampilan kejelian untuk dapat memanfaatkannya.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media gambar mempunyai kelebihan mudah didapat dan digunakan, murah, jelas dan dapat mengaktifkan siswa sedangkan kekurangannya sebagai medium visual, ukuran gambar, menekankan indra mata, terlalu kompleks, kurang efektif dan memerlukan kejelian guru dalam mencari sumber dan ketrampilan yang dapat dimanfaatkan (Utami, 2018).

2.2.5 Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Ada beberapa langkah yang harus ditempuh guru pada waktu menggunakan media gambar dalam proses belajar mengajar, yaitu :

1. Menetapkan tujuan pengajaran

Pada langkah ini guru hendaknya menetapkan tujuan pengajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media gambar.

2. Persiapan Guru

Pada tahap ini, guru memilih dan menetapkan gambar apa yang akan digunakan sesuai dengan materi dan tujuan pengajaran yang ingin dicapai.

3. Persiapan Kelas

Guru memberikan motivasi kepada siswa untuk dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan penggunaan media gambar.

4. Penyajian Pelajaran

Penyajian pelajaran dengan menggunakan media gambar adalah keahlian guru dalam mengaitkan materi pelajaran dengan gambar yang disajikan.

5. Kegiatan Belajar

Pada langkah ini, kegiatan belajar mengajar hendaknya berhubungan dengan media gambar yang digunakan.

6. Evaluasi

Evaluasi harus dilakukan pada akhir pengajaran, sempai sejauh mana tujuan pengajaran dapat tercapai dengan penggunaan media gambar (Ambarwati, 2017).

Adapun secara sistematis penggunaan media gambar dapat disusun berdasarkan, yaitu :

1. Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan danperkembangan siswa.
2. Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas.
3. Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.
4. Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
5. Guru memberikan tugas kepada siswa (Utama, 2017).

2.3 Minat

2.3.1 Pengertian Minat

Menurut Sardiman (2009) minat dapat diartikan sebagai suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situas yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri. Oleh karena itu, apa yang dilihat seseorang sudah tentu akan membangkitkan minatnya sejauh apa yang dilihat itu mempunyai hubungan dengan kepentingannya sendiri. Dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan hati seseorang untuk memusatkan perhatiannya pada suatu kegiatan yang membuatnya merasa tertarik dan senang, sehingga akan ada rasa keingintahuan untuk mempelajarinya (Wisata dan Esti, 2016).

Hidi, Berndoff, dan Ainley (2002) menyatakan definisi minat adalah suatu rasa lebih suka, rasa ketertarikan, perhatian, fokus, ketekunan, usaha, pengetahuan, keterampilan motivasi, pengatur perilaku, dan hasil interaksi seseorang atau individu dengan konten atau kegiatan tertentu. Minat memberikan pengaruh positif terhadap pembelajaran akademik, domain pengetahuan dan bidang studi tertentu bagi individu.

Hidi dan Renninger meyakini bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (Wang & Adesope, 2016). Berbeda dengan motivasi sebagai faktor pendorong pengetahuan, minat tidak hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (Hidi, 2006). Selanjutnya pengertian minat belajar adalah sikap ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut dengan sungguh-sungguh (Nurhasanah dan Sobandi, 2016).

Menurut Bernard dalam Sardiman (2007) menyatakan bahwa minat timbul tidak secara tiba-tiba atau spontan, melainkan timbul akibat dari partisipasi, pengalaman, kebiasaan pada waktu belajar atau bekerja. Jadi jelas bahwa, minat akan selalu terkait dengan persoalan kebutuhan dan keinginan. Dalam kaitannya dengan belajar, Sardiman (2007) menyebutkan bahwa minat belajar siswa erat hubungannya dengan kepribadian, motivasi, ekspresi dan konsep diri atau identifikasi, faktor keturunan da pengaruh eksternal atau lingkungan. Dalam praktiknya, minat atau dorongan dalam diri siswa terkait dengan apa dan bagaimana siswa dapat mengaktualisasikan dirinya melalui belajar (Sitummorang & Friska, 2019).

2.3.2 Konsep Minat

Bergin menyebutkan bahwa konsep minat terdiri dari minat individu (Ainley, Hillman, & Hidi, 2002) dan situasional (Lin & Huang, 2016) (Hidi, Berndoff, dan Ainley,2002) (Krapp, 2002). Minat individu didefenisikan sebagai minat mendalam pada suatu bidang atau kegiatan yang timbul berdasarkan pengetahuan, emosi, pengalaman pribadi yang sudah ada (Hidi, Berndoff, dan Ainley, 2002), dan merupakan keinginan dari dalam diri untuk memahami sehingga menimbulkan pengalaman baru (Fryer, 2015). Selanjutnya menurut Alexander minat situasional timbul secara spontan, sementara (Flowerdayy & Shell, 2015) dan adanya rasa ingin tahu yang terinspirasi atau dipengaruhi oleh lingkungan (Arnaldi, 2014). Garcia menyatakan tiga model sebagai faktor yang membedakan minat situasional, pertama memicu minat situasional, kedua mempertahankan minat situasional menyangkut

perasaan dan ketiga memelihara minat situasional sebagai nilai (Nurhasanah dan Sobandi, 2016).

Minat pribadi memberikan pengertian sebagai suatu ciri pribadi individu yang merupakan disposisi abadi yang relatif stabil. Minat pribadi ini umumnya ditujukan pada suatu kegiatan khusus, misalnya minat khusus pada olahraga, ilmu pengetahuan, musik, tarian, dan komputer. Kebanyakan pemilihan karier seseorang didasarkan pada minat seseorang terhadap berbagai kegiatan dan karir yang disukai dan yang akan ditekuninya. Eccles dan Wigfield (2009) mengemukakan mengenai minat intrinsik yang secara konseptual berkaitan sama dengan minat pribadi.

Minat situasional merupakan minat yang ditimbuklan oleh kondisi atau faktorfaktor lingkungan. Hidi dan Anderson (2009) mengemukakan bahwa minat situasional berbeda dari sekadar keingintahuan seseorang karena minat ini berkaitan dengan sesuatu yang sangat spesifik, dan bukan hanya merupakan gambaran stuktural dari sesuatu hal atau lingkungan atau topik. Minat situasional ini pun dapat berkembang menjaadi minat pribadi. Misalnya pengalaman seseorang membaca buku mengenai berbagai percobaan fisika, membuatnya lama-lama menjadi tertarik pada fisika (Situmorang dan Friska, 2019).

2.3.3 Indikator Minat

Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh Slameto (2010) yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan

ketertarikan terhadap pelajaran tersebut. Ia akan rajin belajar dan terus memahami semua ilmu yang berhubungan dengan bidang tersebut, ia akan mengikuti pelajaran dengan penuh antusias dan tanpa ada beban dalam dirinya. Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian ataupun yang lainnya dengan mengesampingkan hal lain dari pada itu. Jadi siswa akan mempunyai perhatian dalam belajar, jika jiwa dan pikirannya terfokus dengan apa yang ia pelajari. Motivasi merupakan suatu usaha atau pendorong yang dilakukan secara sadar untuk melakukan tindakan belajar dan mewujudkan perilaku yang terarah demi pencapaian tujuan yang diharapkan dalam situasi interaksi belajar. Pengetahuan diartikan bahwa jika seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka akan mempunyai pengetahuan yang luas tentang pelajaran tersebut serta bagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari (Nurhasanah dan Sobandi, 2016).

Indikator minat ada empat, yaitu:

1. Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2. Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3. Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4. Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut (Situmorang dan Friska, 2019).

2.3.4 Faktor yang Mempengaruhi Minat

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar mahasiswa atau peserta didik. (Menurut Taufani 2008), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

1. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
2. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya.Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
3. Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas

tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan (Tafonao, 2018).

2.4 Keterampilan Proses Dasar

2.4.1 Pengertian Keterampilan Proses Sains

IPA dapat dijelaskan sebagai kumpulan pengetahuan dan cara-cara untuk mendapatkan dan mempergunakan pengetahuan. IPA kombinasi dari dua unsur utama yaitu proses dan produk. IPA sebagai proses meliputi keterampilan proses dan sikap ilmiah yang perlu untuk mengembangkan suatu pengetahuan. Sedangkan IPA sebagai produk berupa kumpulan berupa fakta-fakta, konsep, generalisasi, prinsip, teori dan hukum. Keterampilan proses sains menurut Depdiknas adalah keterampilan yang digunakan peserta didik untuk menyelidiki dunia sekitar mereka serta untuk membangun konsep suatu ilmu pengetahuan. Sedangkan produk IPA diperoleh melalui suatu proses berpikir dan bertindak dalam menghadapi atau merespons masalah-masalah yang ada di lingkungan, yang dikenal sebagai proses ilmiah (Muna, 2017).

Proses IPA yang dikembangkan para ilmuwan dalam mencari pengetahuan dan kebenaran ilmiah itulah yang kemudian disebut sebagai keterampilan proses IPA Pembelajaran IPA seharusnya lebih menekankan pada keterampilan proses sains. Subali (2010), mendeskripsikan IPA menekankan pada pembelajaran yang melibatkan siswa secara langsung melalui pengalaman belajar yang memuat keterampilan proses sains. Arena (1996) menjelaskan keterampilan proses sains

adalah urutan peristiwa yang dilakukan siswa dalam penyelidikan ilmiah dan siswa aktif berkontribusi terhadap pembelajaran ilmiah. Dimyati & Mudjiono (2009), mengategorikan keterampilan proses sains menjadi menjadi dua kategori, yaitu keterampilan proses sains dasar dan terintegrasi (Wijanarko dkk, 2017).

Menurut Rustaman (2003) dalam Lestari (2016), keterampilan proses adalah keterampilan yang melibatkan keterampilan-keterampilan kognitif atau intelektual, manual dan sosial. Keterampilan kognitif terlibat karena dengan melakukan keterampilan proses siswa menggunakan pikirannya, sedangkan keterampilan manual jelas terlibat karena mereka melibatkan penggunaan alat dan bahan, pengukuran, penyusunan atau perakitan alat, dan keterampilan sosial terlibat karena mereka berinteraksi dengan sesamanya dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar. Jadi keterampilan proses sains merupakan keterampilan-keterampilan ilmiah yang dapat digunakan dalam kegiatan ilmiah untuk menemukan sesuatu, yang meliputi keterampilan proses sains dasar dan keterampilan proses sains terpadu. Dalam penelitian ini keterampilan proses yang digunakan meliputi mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, membuat hipotesis, menginterpretasi data, mengidentifikasi variabel, memprediksikan, melakukan eksperimen, menyimpulkan dan mengkomunikasikan (Rahayu, 2017).

2.4.2 Bagian Keterampilan Proses Dasar

Menurut Zubaidah dalam Depdiknas menyatakan bahwa keterampilan proses IPA digolongkan menjadi dua, yaitu keterampilan proses dasar (*basic skills*) dan keterampilan proses terintegrasi (*integrated skills*). Keterampilan proses baik

keterampilan proses dasar maupun keterampilan proses terintegrasi harus dilatihkan kepada peserta didik pada pembelajaran IPA, dengan demikian peserta didik tidak hanya menerima informasi tetapi dapat dapat melakukan pencarian informasi terkait dengan hal yang dipelajarinya.

Keterampilan proses dasar berdasarkan Depdiknas terdiri dari:

1. Mengamati yaitu kegiatan melibatkan alat indra. Seperti melihat, mencium, meraba, mendengar dan merasakan. Tahap ini siswa belajar untuk mengumpulkan petunjuk.
2. Menggolongkan/mengklasifikasi ialah memilih berbagai objek atau peristiwa berdasarkan persamaan sifat khususnya, sehingga aka diperoleh kelompok sejenis dari objek atau peristiwa. Pada kegiatan menggolongkan siswa dikembangkan kemampuan menghimpun hasil pengamatan dan menyajikannya dalam tabel tabel pengamatan.
3. Mengukur adalah membandingkan suatu yang diukur dengan satuan ukuran tertentu yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada kegiatan mengukur diperlukan suatu alat ukur.
4. Mengkomunikasikan adalah kegiatan menyampaikan data yang diperoleh dari fakta-fakta yang ditemukan, konsep maupun prinsip ilmu pengetahuan menggunakan berbagai bentuk seperti laporan tertulis, audio, visual, atau audio visual.
5. Menginterpretasi data yaitu memberi makna pada data yang diperoleh dari pengamatan, karena sebuah data tidak akan berarti apa-apa sebelum diartikan.

6. Memprediksi yaitu menduga sesuatu yang akan terjadi berdasarkan pola-pola peristiwa atau fakta yang sudah terjadi. Prediksi dilakukan mengenal kesamaan berdasarkan pengetahuan yang sudah ada, mengenal kejadian dari suatu peritiwa berdasarkan pola kecenderungan.
7. Menggunakan alat yaitu kegiatan merangkai dan memanfaatkan alat. Menggunakan alat juga harus dengan fungsinya.
8. Melakukan percobaan adalah keterampilan untuk melakukan pengujian terhadap ide-ide dari fakta-fakta, konsep, dan prinsip ilmu pengetahuan sehingga diperoleh informasi yang diterima atau ditolak.
9. Menyimpulkan dalah keterampilan memutuskan keadaan suatu objek berdsarkan dari fakta, konsep, prinsip yang diketahui (Muna, 2017).

2.4.3 Kelebihan Keterampilan Proses

Menurut Dimyati (2009), Keterampilan Proses memiliki beberapa kelebihan diantaranya adalah :

1. Keterampilan proses memberikan rangsangan ilmu pengetahuan, sehingga siswa dapat memahami fakta dan konsep ilmu pengetahuan dengan baik.
2. Memberikan kesempatan siswa bekerja dengan ilmu pengetahuan, tidak sekedar menceritakan atau mendengarkan cerita tentang ilmu pengetahuan.
3. Keterampilan proses membuat siswa menjadi belajar proses dan produk ilmu pengetahuan sekaligus. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih aktif (Kurniawan dkk, 2016).

2.5 Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan dengan topik penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Luh Made Setiawati (2015) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Gambar *Flash Card* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik Kelas VI Sdlbb Negeri Tabanan" hasil penelitian yang diperoleh bahwa pembelajaran dengan media gambar *flash card* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat belajar IPA. Hal ini ditunjukkan dengan harga t sebesar 26,58 dimana harga t dengan taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 2,201 sehingga bisa dinyatakan harga *t* yang diperoleh signifikan. Ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran dengan media gambar *flash card* terhadap minat belajar IPA siswa kelas VI SLBB Negeri Tabanan. Rata-rata skor minat belajar IPA siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan media gambar *flash card* sebesar 86,28, sedangkan KKM yang ditetapkan sebesar 65. Rata-rata skor minat belajar IPA siswa terbukti lebih besar secara signifikan dibanding KKM yang ditetapkan.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Umi Habibah (2019) yang berjudul "Pengaruh Pengunaan Media Realia Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas 1" hasil penelitian yang diperoleh dari hasil *Pre-Test* yang diberikan kepada siswa sebelum diberi perlakuan (pengetahuan awal siswa) dan *Post-Test* yang diberikan kepada siswa setelah diberi perlakuan (perubahan hasil belajar) Kedua tes ini berfungsi untuk mengukur sampai mana hasil belajar kognitif siswa. Nilai terrendah dari soal *pre-test* pada kelas eksperimen 35 dan

nilai tertinggi adalah 75 sedangkan nilai terendah dari kelas kontrol 45 dan nilai tertinggi adalah 75. Adapun hasil belajar siswa pada soal *post-test* pada kelas eksperimen nilai terrendah adalah 75 dan nilai tertinggi adalah 95 sedangkan nilai terrendah kelas kontol adalah 65 dan nilai tertinggi 85. Rata-rata nilai soal *pre-test* pada kelas eksperimen 35,4 dan kelas kontrol nilai rata-rata 55,4. Sedangkan nilai soal *post-test* pada kelas eksperimen 85,4 dan pada kelas kontrol nilai rata-rata 71,6.

Dari beberapa penelitian yang dikemukakan diatas, ada aspek-aspek tertentu yang memiliki kesamaan dengan proposal peneliti ini yaitu terletak pada bidang kajianya yang membahas tentang pengaruh pengunaan media realia dan media gambar terhadap hasil belajar siswa. Namun persamaan tersebut tidak menyangkut substansi yang diteliti karena jika dilihat dari, rumusan masalah, *setting* tempat, obyek, subyek maupun waktu yang ingin diteliti dalam penelitian ini berbeda dengan rumusan masalah, *setting* tempat, obyek, subyek maupun waktu yang ada dalam penelitian sebelumya. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengungkapkan apakah terdapat pengaruh penggunaan media nyata dan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SMP Negeri Konawe Selatan.

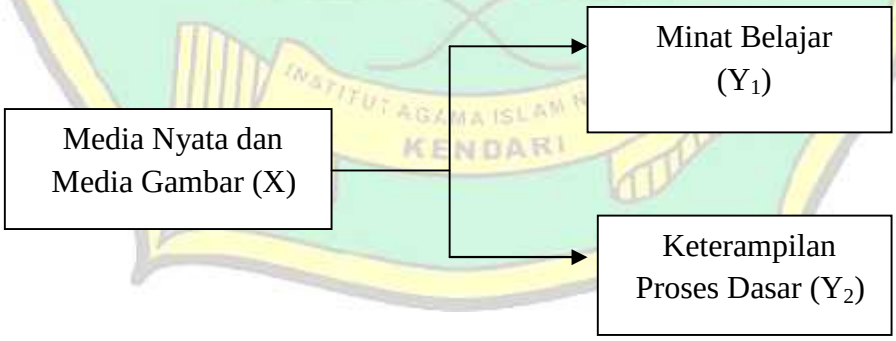
2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir digunakan untuk membantu peneliti dalam memusatkan penelitiannya serta untuk memahami hubungan antar variabel tertentu yang dipilih peneliti. Kerangka pikir merupakan bagian dari teori yang menjelaskan tentang alasan atau argumen bagi rumusan hipotesis yang akan menggambarkan alur pemikiran

peneliti dan memberikan penjelasan kepada orang lain, tentang hasil hipotesis yang diajukan.

Media pembelajaran juga harus diperhatikan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Hal tersebut berarti media realia tepat digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa dan keterampilan proses dasar IPA. Menggunakan media nyata dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang diberikan guru serta menjadikan waktu lebih efisien dan efektif sehingga menghasilkan pembelajaran yang bermakna. media gambar dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Media gambar dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata sehingga berdampak kepada penguasaan materi yang lebih memuaskan.

Berdasarkan teori-teori yang telah diuraian pada tinjauan pustaka diatas maka kerangka berfikir tersebut dapat diilustrasikan dengan diagram berikut:



Gambar 2.1. Diagram Kerangka Pikir

2.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis dapat diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis akan diuji kebenaranya melalui data yang terkumpul dari hasil penelitian dilapangan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Terdapat dua jenis hipotesis yaitu hipotesis alternatif (Ha) dan hipotesis nihil (Ho). Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang akan diuji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil dinyatakan dalam kalimat negatif. Berdasarkan penjelasan diatas maka hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian yaitu:

1. Terdapat pengaruh penggunaan media nyata dan media gmbar dalam pembelajaran IPA terhadap minat siswa.
2. Terdapat pengaruh penggunaan media nyata dan media gambar terhadap keterampilan dasar IPA siswa.
3. Tidak terdapat pengaruh penggunaan media nyata dan media gambar dalam pembelajaran IPA terhadap minat siswa.
4. Tidak terdapat pengaruh penggunaan media nyata dan media gambar terhadap keterampilan dasar IPA siswa.